

Novit Enim Dominus Qui Sunt Eius



av Åsa Roos

Ett äventyr till Drakar och Demoner: Ivanhoe
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån <https://all-free-download.com/free-vector/alchemy-vector.html>



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Morgonen grydde utanför den Zorakinska staden Hixani. På ett fält hade runt 200 riddare ifrån St Wilhelms, St Augustas och St Martins orden samlats för att hantera kättarna som fått fäste i byn en gång för alla.

Humöret var hetsigt och drivet, även bland de bönder som bara var på plats för att se till så att logistiken fungerade. Inne i staden Hixani nådde en i det närmaste panikslagen stämning. De enkla hade samlats på torget mitt i staden, ditfösta av grannar, vänner och andra informanter som inte ville se hela staden nedbränd till Etins ära.

En fredsdelegation var på plats och pratade med Hixanis borgherre Hertiginnan Hansta av Hixani, men utanför stadens murar låg otåligheten som ett lock. Kättarna skulle betala.

Caveat Lector!

Novit Enim Dominus Qui Sunt Eius är ett äventyr i 20.000-teckenserien och som sådant är det inte helt komplett. Det är inte korrekturläst eller testspelat och tanken är att äventyren skall gå fort att skriva och snabbt att publicera.

Novit Enim Dominus Qui Sunt Eius är ditt äventyr nu, och det kan hända att du behöver fylla i lite på egen hand, så läs gärna igenom det ett par gånger innan spel och fyll i där det behövs.

Stämningen i äventyret

Novit Enim Dominus Qui Sunt Eius är baserat på Beziérmassakern som inledde det Albigensiska korståget. Korståget var ett uttryck för påven Innocent III:s ovilja att husera Albigensare (eller katarer som de också kallades) i Frankrikes i övrigt katolska provinser.

Jag har översatt påven till präster ifrån Ljusets väg och Albigensarna till de enkla. Rollpersonerna ingår i en fredsdelegation som skickats in i staden Hixani för att ge de enkla en simpel utväg, en möjlighet att ge upp sin tro innan anfallet är ett faktum.

Stämningen är spänd och obehaglig inne i Hixani. Utanför på fältet där riddarna samlats är den i det närmaste euforisk. Äntligen skall man bli kvitt kättarna.

Synopsis

Konflikten mellan prästerna i Ljusets väg och de fredliga men envisa enkla som gjort sig ett fäste i den Zorakinska staden Hixani har nått en kulmen. Etins präster har utfärdat ett ultimatum. De nära trettio enkla som predikanter som befinner sig i Hixani och de i runda slängar 200 anhängare av de enklas lära skall ut ur staden. Ledarna skall fångas och anhängarna bekänna sig till Ljusets väg.

Runt tvåhundra riddare och minst 50 bönder har samlats på fältet utanför Hixani, redo att invadera staden och utrota kättarna.

Samtidigt befinner sig rollpersonerna inne i Hixani, en liten utvald skara delegater som förhandlar med de enklas ledare om en kompromiss som låter samtliga gå levande ifrån förhandlingsbordet.

De enkla har under en längre period aktivt arbetat med att försöka avskaffa kyrkoskatten i Hixani, något som inte faller vare sig adeln eller kyrkan in smaken.

Hertiginnan Hansta har motvilligt gått med på att fria hantverkare från skatterna, eftersom samtliga guldsmeder, silversmeder och grovsmeder bekänner sig till läran.

Nu har dock prästerskapet fått nog. De kan inte attackera de enkla rakt på, dock, de enkla kontrollerar handeln med guld- och silverkoner i Hixani, och de har dessutom kontroll över vapenhandeln. De har också en ikon som tillhör Exarken inom Ljusets väg.

Det som svider mest i skinnet på Etins präster är dock att de enkla - istället för att sko sig på skattefriheten, skänker skatteandelen till hertigdömet behövande. De ordnar mat, kläder och till och med bröllop och begravningar.

Rollpersonernas uppgift är främst att skydda den delegation ifrån Ljusets väg som nu befinner sig inom Hixanis murar för att förhandla med de enklas företrädare.

Stämningen på fältet utanför blir dock allt mer hästk och de som tar till vapen först och anfaller är inte riddarna, det är de uppretade bönderna.

Hixanis mur faller, och de beväpnade bönderna börjar samla folket i staden på stora torget.

Den uppiskade stämningen gör att delegationen beslutar sig för att fly staden och ta de enklas ledare med sig. Det är nu upp till rollpersonerna att leda dem säkra ut staden.

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna ingår av en eller annan anledning i den delegation som skickats till Hixani för att reda ut det Hixaniska kätteriet. Med i delegationen finns ett flertal inkvisitorer ifrån Ljusa handen. Ett par bontisåler och riarker. Bontisålerna har så klart fokus. Det är dem rollpersonerna är där för att skydda.

Äventyret börjar med en kallelse till Hixani. Rollpersonerna kan vara med ända ifrån Ekeborg där en upprörd Exark orerar om kyrkans ställning i Hixani och den brist på respekt de enkla visar Etin och Odo.

“Men vi kan inte vara utan dem. Hixanis guld- och silversmeder är överlägsna alla andra, och vi måste ha deras hjälp för att ära Etin.”

Just ovanstående tes är något som upprepas gång på gång av Ljusets vägs sändebud. Lite gräveri visar att de enkla i Hixani arbetar på en ikon till Exarken och att mycket möda och pengar lagts på just denna ikon.

Uppdraget är med andra ord tvåsidigt. Se till så att delegationen lyckas med sitt uppdrag och att de skatter som beställts överlever belägringen.

Resan till Hixani

Det här är ett frivilligt avsnitt i äventyret eftersom resor nästan aldrig är särskilt roliga att spela. Det du som spelledare dock kan framhäva om ni ändå vill spela passagen är den oerhörda lyx som omger delegationen. Inga omkostnader är för stora för att transportera delegationen till Hixani.

En annan aspekt som också kan framgå är att de präster och inkvisitorer som deltar i resan är oerhört oroliga för vad som skall hända med guld- och silversmederna och ikonerna. Det är uppenbart att mycket pengar lagts på den och att den har ett särskilt syfte.

Skvallret bland prästerna fokuserar dock på att guld- och silversmederna i Hixani står för 80% av kyrkans produktion av utsmyckningar och att de är de absolut skickligaste i hela Ereb Altor.

Hixani - En belägrad stad

Delegationen som anländer med pompa och ståt till Hixani möter en stad under belägring. Utanför murarna har riddare ifrån St. Martins orden, St. Agathas orden och St. Vilfreds orden samlats. Det är i runda slängar 200 beväpnade och rustade riddare här. Utöver dem finns det även runt 50 beväpnade bönder i lägret.

Bönderna är där för att protestera mot hantverkarnas skattebefrielse och under missnöjet med skattebefriandet ligger också ett missnöje med de skatter den Lysande vägen kräver av bönderna. Det är inget man är öppen med, Att motsätta sig skatter är nämligen kätteri.

Efter lite diskussioner med riddarna från de tre mindre ordnarna och ledaren för bönderna släpps rollpersonerna in i Hixani.

I kyrkan tillägnad Etin samlas alla representanter, både för den Lysande vägen och de enkla.

Förhandlingarna tar vid och allt verkar gå lugnt till.

Bondeupproret

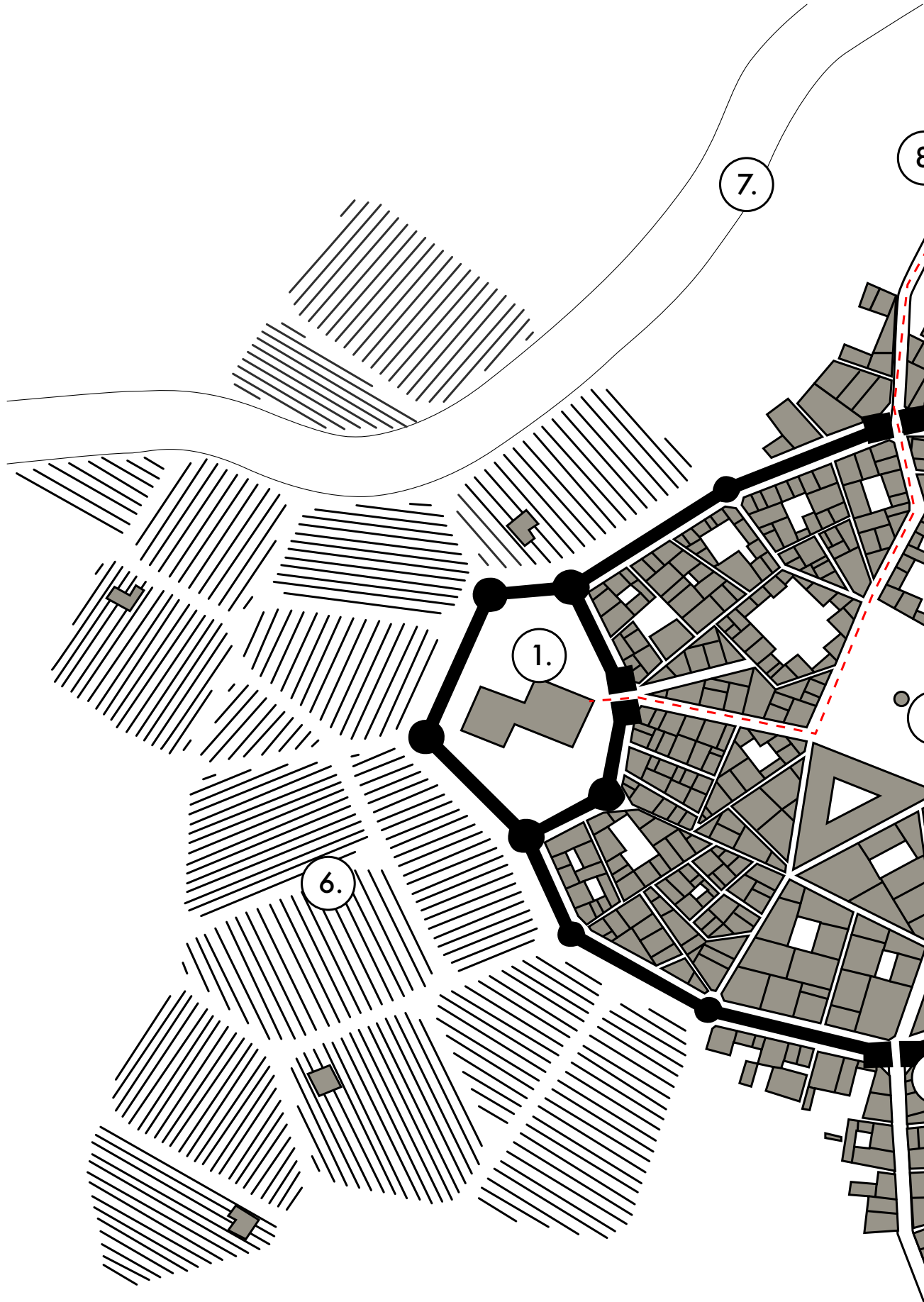
En budbärare, blodig och svårt skadad, stappar flämtande in i rummet där rollpersonerna väntar på att förhandlingarna skall avslutas.

I sin hand håller hen ett snabbt ihopkrafat meddelande på dalkiska. "Bönderna marscherar mot Hixani. Få ut delegationen nu!"

När budbäraren fått ur sig sitt meddelande och lämnat över skriftrullen suckar hen djupt, kollapsar och avlider.

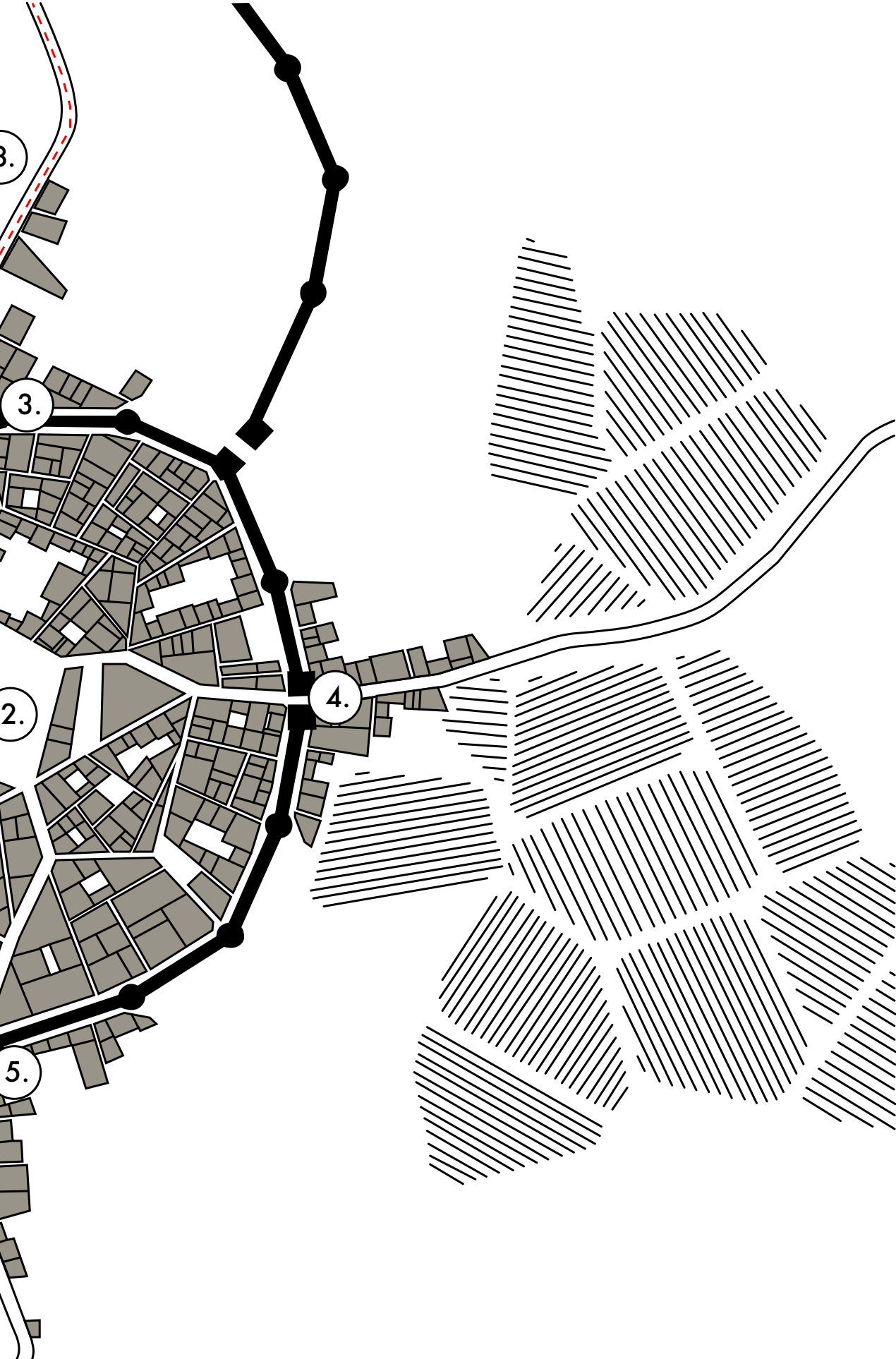
Utanför kyrkan hörs upprörda röster och folk börjar strömma in.

Kyrkan ligger inom den andra muren där även Hixanis styrande borg ligger. Att ta sig in till kyrkan är svårt, men det är också svårt att ta sig ut utan att märkas.



Novit Enim Dominus

Drakar och Demoner: Ivanhoe



En flod som i första hand används för att transportera timmer flyter förbi staden utanför. Den är inte djup nog vare sig för trupptransport eller något mer påfrestande än en roddbåt eller pråm. Det är ändå den porten bontisälerna och kaptenen för riddargruppen väljer för att transportera ut både de enkla och skatterna.

Eftersom floden inte duger till transport har de riddare som slagit sig ner utanför staden fokuserat på de svagare delarna av muren. Det är också här massakern börjar.

Hixani

Hixani ligger på en öppen slätt med goda odlingsbara fält omkring sig. Bredvid staden slingrar sig en grund flod förbi, både ett transportmedel och en orsak till de vackert grönskande fälten. Hixani självt har en oberoende vattenförsörjning, vilket gör staden näst intill ointaglig.

1. Borgen och kyrkan

Innesluten i en andra mur ligger Hixaniborgen. I anslutning till Hixaniborgen ligger också en praktfull katedral, uppförd till Etins ära. Katedralen är en av de mest rikt utsmyckade byggnaderna som existerar utanför Ekeborg. Ett testamente till Hixani-smedernas skicklighet. Det är också anledningen till varför de enkla fått fotfäste i staden. Kyrkan är ett dagligt hån mot bönderna som kämpar under den största skattebördan i staden.

Kyrkan och borgen är båda starkt befästa och i ett valk under kyrkan är alla de skatter som Exarken väntar så otåligt på förvarade.

2. Stortorget

Stortorget i Hixani är även det ett magnifikt utsmyckat område. I mitten av torget står en fontän med en riddare i full mundering på dess krön. Riddaren dräper en lindorm vars fjäll är försilvrade. Riddaren själv är förgylld och har den Lysande vägens heraldik på skölden. Torgen kan husera drygt en tredjedel av Hixanis befolkning. Det är också här massakern sker.

3- Den norra porten

Den norra porten är i bäst skick och har en samling lojala vakter som släpper igenom kättarna och deras entourage.

4. Den östra porten

Den östra porten är i sämst skick. Åratal av dåliga reparationer och experiment med murbruk har försvagat portarna, något som är allmän kändedom. Det är också därför riddarna slagit läger till öster om staden.

5. Södra porten

Södra porten är spannmålsporten, handelsporten och reseporten. Det är en port som i det närmsta aldrig är stängd. Det är den dock nu, till många handelsmäns och bönders förtret.

6. Hixanis gyllene fält

Väster om staden ligger de vajande spannmålsfälten, den Hixaniska brödkorgen. Fälten är vackra som få. Det doftar god mylla och vete om området.

7. Floden Hix

Floden Hix är en grund och bred flod. Istället för att gå på djupet går den på bredden och blir aldrig mer än ett par meter djup på de djupaste områdena trots det är den ström och farlig att korsa. Fler än en äventyrare har fått benen undanslagna och drunknat även i de grunda delarna. Floden används främst för timmertransport.

8. Norra vägen

Norra vägen leder från Hixani till floden. Den här vägen är belagd med sten på grund av de ofta tunga timmertransporterna som går här.

Händelseförloppet

Syftet med scenerna runtom i staden är dels att etablera att bönderna nu tagit sig in i staden och dels att visa att både bönder och riddare inte nödvändigtvis är på rollpersonernas sida, eller ens på den Lysande vägens sida. De flesta är här av sina egna orsaker och den hätska stämningen på fältet utanför blir lätt till en lynchmobb, även bland riddare som borde veta bättre.

För rollpersonerna blir det en påminnelse om att de är fångade mitt emellan syftet varför de är här (att skydda delegationen) och de kätterska medlemmarna i Hixani som enligt rättrogna inom Lysande vägen skall utrotas.

Bondeupproret är gnistan som tänder luntan. När bönderna marscherar mot Hixani tar även riddarna beslutet att marschera med dem för att kontrollera så att de "sköter sig". Upproret blir snart en häxjakt på kättare. Riddarna är trots allt där för att ta hand om de enkla.

Riddarna marscherar

Budbäraren har knappt hunnit stupa innanför dörrarna till kyrkan innan hornen ljuder till marsch på fältet utanför.

Ett litet följe med bönder har redan tagit sig innanför murarna och slåss för glatta livet om att öppna den östra porten som är i dåligt skick. Porten kommer inte att hålla länge och när den faller är slaget om Hixani över.

Delegationen måste vara ute ur staden när det händer.

Bondeblockaden

För att ta sig ur staden måste delegationen passera den inre porten runt borgen och kyrkan. Runt tio bönder och fyra riddare har samlats här för att stoppa delegationen och samla in kättarna.

Det här blir ett tillfälle för rollpersonerna att antingen förhandla om delegationens passage till norra porten eller ett tillfälle att slå sig fria. Riddarna som är med i gruppen är ännu på rollpersonernas sida och kan övertalas att hjälpa

dem. Bönderna vill ha de enkla och föra dem till stortorget där de har kommit överens om att samla alla som tillhör de enkla.

Avrättningen

En av riddarna som dragits med in i staden är den ökända Augusta Aubrey. Sir Augusta är en av de mest fanatiska trojänarna i St. Agathas orden. Hon och ett par av bönderna har hittat tre personer tillhörande de enkla. De står på knä framför Augusta som helt uppenbart är på väg att använda sitt svärd på de tre tillfångatagna personerna.

Rollpersonerna kan välja att passera förbi scenen och låta de tre Hixaniborna avrättas eller ingripa mot Augusta och hennes bondeentourage.

Stortorget

Flera av bönderna och en rad av riddarna har samlat eller börjat samla invånare på torget när/ om rollpersonerna passerar förbi platsen.

Flera av riddarna runt om gör inget utom att iakta den växande folksamlingen. Det verkar inte finnas någon direkt urskillning mellan de Hixanibor som tillhör de enkla och de som tillhör Lysande vägen. Hela staden verkar samlas här för att "tas om hand" av bönder och riddare. Bland de infångade syns allt från fattiga tiggare till överdådigt utstyrda handelsmän. Alla är livrädda för de beväpnade individer som slitit upp dörrar och brutit sig in i hem för att med ofattbar brutalitet släpa ut folk på torget.

Hixaniborna som utsatts för behandlingen kurer i mitten av torget och det verkar inte ha varit många som tillhör kättarna.

Återigen har rollpersonerna ett val. Att stanna och hjälpa de utsatta eller att se till så att delegationen når floden. Om rollpersonerna och delegationen inte gör något sker en brutal massaker, där både troende och kättare avrättas med en fanatisk riark som driver på riddare och bönder.

Hixani flyr

När rollpersonerna och delegationen når porten är åtskilliga av Hixanis invånare som tar det säkra före det osäkra och försöker fly staden.

Porten är överbelamrad med vagnar, folk som har stora bylten i armarna och familjer med unga barn som helt klart bara vill bort ifrån den här platsen.

Under de timmar rollpersonerna tillbringat med att förhandla med de enkla har bönderna och riddarna från Lysande vägen förvandlat belägringen av Hixani till ett veritabelt korståg.

Återigen har rollpersonerna ett val - att hjälpa Hixani-borna eller använda sin auktoritet för att göra vägen fri för delegationen.

Hinder på vägen

Två bönder och ett par - tre riddare hindrar delegationens framfart. Rollpersonerna kan förhandla eller slåss.

En pojke har skilts från sina föräldrar i tumultet. Rollpersonerna kan hjälpa pojken eller fortsätta vidare med delegationen.

En riddare från St. Vilhelms orden är överväldigad av en grupp stadsbor som slagit ner henne till arken och förmodligen kommer att slå ihjäl henne. Rollpersonerna kan lämna delegationen, hjälpa till eller lämna henne att dö.

Vad betyder valen?

Som du som spelledare kanske förstått är det här inget rättfram äventyr. Rollpersonerna är i Hixani för att rensa ut kättare, men den korrupta kyrkan är mer intresserad av att rensa ut rätt kättare, de som inte är viktiga i sammanhanget, de som inte sitter på kunskap eller relik.

Avrättningen

Om Sir Augusta får lov att avrätta de hon fångat är de enkla i delegationen övertygade om att de också kommer att möta samma öde när exarken fått det han vill ha av dem.

Som ett resultat av det får exarken (och delegationen) problem. De flyr ifrån delegationen innan de har nått båtarna.

Stortorget

Om delegationen väljer att ignorera situationen på stortorget utan att ingripa blir de enkla i delegationen återigen väldigt upprörda.

Det kan till och med gå så långt att de väljer att stanna på torget om ingen gör något.

Prästerna har all makt i världen att förhindra att det här sker. De kan utan tvekan sätta stopp för händelseförloppet men tid går förlorad på det.

Skulle prästerna tillbringa tiden med att förhindra vad bönderna gör blir delegationen överfallen vid en senare tidpunkt.

Det vilsna barnet

Barnet som blivit av med sina föräldrar är ett typexempel på hur de enkla vill behandla sina medmänniskor. Att inte hjälpa barnet gör de enkla i delegationen än mer misstänksamma mot de ditresta riddarna och kan orsaka diverse problem i form av motvilliga enkla som inte litar på sina följeslagare. Se spelledarpersoner för hur det kan ta sig uttryck.

Riddaren

Riddaren som håller på att överväldigas är även hon ett litmus-test för de enkla. Om delegationen är så likgiltig inför sina egna, hur kommer de då att behandla de de ser som kättare? Åter en anledning för de enkla att försöka fly innan de nått floden.

Flyktförsöket

Flyktförsöket sker när delegationen är utanför staden, men inte framme vid floden. De enkla överger allt utom ikonerna som exarken så desperat vill ha.

Novit Enim Dominus

Drakar och Demoner: Ivanhoe

Präster i delegationen ber rollpersonerna att jaga efter de enkla, men att inte skada vare sig dem eller ikonerna. Det är av yttersta vikt att alla förs tillbaka oskadda.

Oavsett vad som händer under flyktförsöket kommer de enkla att vara motsträviga resten av resan, alternativt lyckas fly och ta sig tillbaka till Hixani utan att avslöja var de gömt sig eller ikonerna.

Riddare och bönder anfaller

Om delegationen stannar för att hantera stortorgssituationen har riddare och bönder tid att ta sig till floden innan delegationen hunnit dit.

Vid det här laget är de ilskna som få och vill ha slut på daltandet med kätarna. Anpassa gruppen som väntar på delegationen efter delegationens storlek.

Gruppen som överfaller rollpersonerna är ute efter blod, men som alltid finns det alltid utrymme att förhandla.

Avslutningen på äventyret

Beroende på hur rollpersonerna och delegationen skött sig kan flera olika saker hända. De kan fly med en ovillig uppsättning silver- och guldsmeder, de kan snärjas in i en strid i Hixani och inte komma loss. De kan fly med förluster eller kanske förhandla sig igenom hela äventyret.

Valen de gör bör dock ha stort inflytande över slutresultatet.

Spelldarpersoner

Hertiginnan Hansta av Hixani

Hertiginnan Hansta är en lång och slank kvinna som börjat fylla ut runt höfter och mage. Hennes hår är ostyrt och står åt alla håll, trots tjänarens idoga försök att tämja det. Ansiktet är flickaktigt oskuldsfullt och Hansta har en air av att vilja rätta till allt omkring sig.

Hansta är sitt oskyldiga yttre till trots både intelligent och manipulativ. Det är Hansta tillsammans med kerigässen i Hixani som arrangerat mötet. De skatter handelsmännen inte betalar till kyrkan betalar de nämligen på guld- och silverimport.

Hansta ser helst att de enkla i Hixani lämnas ifred, hon vill att Hixani förblir guld- och silvermedernas huvudstad i Zorakin.

STY	15	FYS	12	STO	12
INT	14	PSY	15	SMI	12
KAR	15	KP:	12	BEP:	15
SB:	-				
Vapen		GC		Skada	
Kortbåge		65%		1T6+1	
Dolk		65%		1T4+1	

Skydd: Läder 2

Förflyttning: L10

Färdigheter och förmågor: Spåra 45%, Smyga 50%, Lyssna 75%, Upptäcka fara 80%, Vapenfärdigheter (pilbåge, dolk) 65%, Klättra 45%, Etikett 60%

Kerigäss Undril Stampe

Undril Stampe är finlemmad och har tunt flygigt hår klippt i en kort, osmickrande frisyr. Undril har tjocka ögonbryn, en rak näsa över en smal mun och en vek haka.

Kerigässen är trots sin ställning inom kyrkan i hemlighet på de enklas sida, vilket är en av anledningarna till varför de enkla fått fotfäste i staden. Undril vill heller inte att de enkla körs ut ur staden, men kerigässens motiv är inte pengar, utan omsorg.

STY	12	FYS	13	STO	12
INT	11	PSY	16	SMI	12
KAR	14	KP:	19	BEP:	12
SB:	1T4				
Vapen		GC		Skada	
Dolk		65%		1T4+1	

Skydd: Läder 2

Förflyttning: L10

Färdigheter och förmågor: Spåra 45%, Smyga 50%, Lyssna 75%, Upptäcka fara 80%, Vapenfärdigheter (dolk) 65%, Klättra 45%, Religion 50%

Novit Enim Dominus

Drakar och Demoner: Ivanhoe

Jilliam Kvick

Jilliam Kvick är en 16-åring med stora aspirationer på en karriär inom Lysande vägen. När en möjlighet att springa för kyrkan öppnar sig är Jilliam där, snabbt som attan. Jilliam är ett av böndernas första offer. Hen slås blodig när hen springer med meddelandet om anfallet och dör snart därefter (förutsatt att rollpersonerna inte har mäktig helande magi till hands).

STY	11	FYS	10	STO	10
INT	9	PSY	14	SMI	8
KAR	12	KP:	10	BEP:	11
SB:	0				

Vapen		GC	Skada
2 knytnävar		19%	1T3
1 spark		19%	1T6

Skydd: -

Förflyttning: L10

Färdigheter och förmågor: Gömma sig 40%, Hoppa 50%, Klättra 50%, Upptäcka fara 65%,

Sir Augusta Aubrey - St. Agathas Orden

Augusta är byggd som en grovsmed. Breda axlar, smal midja och höfter, tjocka lår och muskulösa armar. Hennes bruna hår är flätat och ligger tätt snärjt runt huvudet för att inte vara i vägen i hjälmen.

Aubrey har ett brett ansikte med stora grå ögon, rak näsa som brutits minst en gång och en mun som allt som oftast snörpts samman till en ogillande min.

Augusta är hängiven den Lysande vägen och den hängivenheten tar sig allt som oftast uttryck i grymhet. Aubrey är här för att sätta stopp för kätterierna, varken mer eller mindre.

STY	15	FYS	12	STO	12
INT	14	PSY	15	SMI	12
KAR	15	KP:	12	BEP:	15
SB:	-				

Vapen		GC	Skada
Bredsvärd		70%	1T8+1
Knytnäve		95%	1T3
Spark		95%	1T6

Skydd: Ringbrynja 4

Förflyttning: L10

Färdigheter och förmågor: Spåra 45%, Smyga 50%, Lyssna 75%, Upptäcka fara 80%, Vapenfärdigheter (Bredsvärd 70%, Knytnäve 95%, Spark 95%), Klättra 45%

Heomed Skarptunga - Böndernas ledare

Heomed är en person med bred panna, tjockt och tovigat hår och intelligenta ögon. Heomed's ansikte är ovalt och lite för stort för huvudet. Breda kindben, djupt liggande ögon, en höknäsa och generös mun avslutar ensemblen anletsdrag som inte riktigt vet vad de gör i ansiktet på Heomed.

Novit Enim Dominus

Drakar och Demoner: Ivanhoe

Böndernas ledare har fått nog av hyckleriet runt Hixanis enkla och vill få slut på daltandet. Hen är beredd att ta till våld för det och hetsar sina följare konstant.

STY	17	FYS	18	STO	14
INT	13	PSY	9	SMI	14
KAR	11	KP:	16	BEP:	17
SB:	1T4				
Vapen		GC		Skada	
Knytnäve		95%		1T3	
Spark		95%		1T6	

Skydd: Läder 2

Förflyttning: L10

Färdigheter och förmågor: Vapenfärdigheter (Knytnäve 95%, Spark 95%), Första hjälpen 45%, Gömma sig 45%, Upptäcka fara 60%

Syriana Talbot - De enklas ledare

Syrianas ansikte är ärrat och fårat, ett resultat av sjukdom och misshandel. Under ärren och rynkorna är Syriana en vacker människa med fin benstomme, höga kindben, rak näsa och symmetriska drag.

Hennes leende förvandlar hela hennes ansikte till solsken och charm, men Syriana har inte haft anledning att le särskilt ofta.

Syrianas man är bontisåt inom Lysande vägen, men eftersom han har misshandlat henne grovt har hon flytt honom, misshandeln och kyrkan. Nu leder Syriana de enkla, dels för att hon är deras skickligaste smed och dels för att hon sett hur kyrkan korrumpierar på nära håll. Hennes motivation är att få tillbaka alla enkla i säkerhet.

STY	15	FYS	12	STO	12
INT	14	PSY	15	SMI	12
KAR	15	KP:	12	BEP:	15
SB:	-				
Vapen		GC		Skada	
Kortbåge		65%		1T6+1	
Dolk		65%		1T4+1	

Skydd: Läder 2

Förflyttning: L10

Färdigheter och förmågor: Spåra 45%, Smyga 50%, Lyssna 75%, Upptäcka fara 80%, Vapenfärdigheter (pilbåge, dolk) 65%, Klättra 45%

Augustus Surbin - Ledare, St. Martins orden

Surbin är en lång och senig person med begynnande flint och ett ansikte fårat av ålder. Trots det för han sig som en adelsman bör. Hans längd och hans imponerande breda axlar gör så klart sitt till. Isblå ögon, en patriarknäsa och symmetriska drag gör Surbin stilig om inte nästan vacker.

Novit Enim Dominus

Drakar och Demoner: Ivanhoe

Surbin är i Hixani för att se till så att hans riddare beter sig som de gentleman de borde vara, men även för att hans nu surnade vänskap med bontisåt Talbot lett till en djup och bestående kärlek till hans fru Syriana.

Surbin har uppvaktat Syriana med höviska intentioner. Hans mål är att se henne lycklig.

STY	14	FYS	18	STO	14
INT	11	PSY	9	SMI	14
KAR	14	KP:	16	BEP:	14
SB:	0				
Vapen		GC	Skada		
Kroksabel		70%	1T8+2		
Dolk		70%	1T4+1		

Skydd: Ringbrynja 4

Förflyttning: L10

Färdigheter och förmågor: Vapenfärdigheter 70%, Upptäcka fara 65%, Spåra 45%, Gömma sig 60%, Klättra 55%

Holbruk Okri - St. Vilhems orden

Holbruks utseende speglar hans personlighet perfekt. Grova, brutala drag som mejslade ur ett stenblock. en näsa bruten så många gånger att den vindlar ner för Holbruks ansikte, tunna, ärrade läppar och kalla grå ögon.

Holbruk är på plats för att han aldrig säger nej till våld. Det är språket han talar bäst och det är språket som har lett honom dit han är idag.

Holbruk är här för att lära de enkla en läxa. Djupt troende som han är, anser han att ändamålet helgar medlen. Hans medel är våld.

STY	14	FYS	18	STO	12
INT	9	PSY	12	SMI	12
KAR	11	KP:	16	BEP:	14
SB:	0				
Vapen		GC	Skada		
Morgonstjärna		85%	2T8+2		

Skydd: Fjällpansar 5

Förflyttning: L10

Färdigheter och förmågor: Vapenfärdigheter 85%, Upptäcka fara 95%, Spåra 75%, Gömma sig 60%, Klättra 75%

Pimpinella Simpriosia - ledare, St. Agathas orden

Pimpinella, finlemmad och senig som här är trots sin begränsade längd och fina kroppsbyggnad ändå en av de mest imponerande riddarna i hela Zorakin. Snabb som en vessla och stark som en ox utmanar hon utan tvekan vem som helst.

Pimpinella har regelbundna drag och en bred mun och käkar, blont hår som hon klipper kort och bruna sympatiska ögon.

Pimpinella är här för att bevisa sin ordens lojalitet för Ljusets väg.

STY	17	FYS	12	STO	10
INT	11	PSY	12	SMI	16
KAR	12	KP:	17	BEP:	17
SB:	1T6				
Vapen		GC		Skada	
Hillebard		65%		3T4	
Stridsyxa		65%		1T10+2	

Skydd: Läder 2

Förflyttning: L10

Färdigheter och förmågor: Vapenfärdigheter 65%, Spåra 50%, Gömma sig 70%, Upptäcka fara 70%

Novit Enim Dominus Qui Sunt Eius

Morgonen grydde utanför den Zorakinska staden Hixani. På ett fält hade runt 200 riddare ifrån St Wilhelms, St Augustas och St Martins orden samlats för att hantera kättarna som fått fäste i byn en gång för alla.

Humöret var hetsigt och drivet, även bland de bönder som bara var på plats för att se till så att logistiken fungerade. Inne i staden Hixani nådde en i det närmaste panikslagen stämning. De enkla hade samlats på torget mitt i staden, ditfösta av grannar, vänner och andra informanter som inte ville se hela staden nedbränd till Etins ära.

En fredsdelegation var på plats och pratade med Hixanis borgherre Hertiginnan Hansta av Hixani, men utanför stadens murar låg otåligheten som ett lock. Kättarna skulle betala.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>