

## Clemencia Nunziata Umm Irfan ahl-Aghusto

Församlingens väktare. Jungfrumodern. Farmor, trygg och bestämd.

### Sanningar

Dessa är Clemencias fyra viktigaste övertygelser, personlighetsdrag och relationer. Sanningarna styr hennes agerande och hur du gestaltar henne. Clemencia kan KÄMPA för dem i KONFLIKTER. Om hon utför en handling som är en Lögn tappar hon Sanningen. Kryssa då över Sanningen. UTTALA Lögner vid passande tillfällen.

#### Församlingens väktare

Människans räddning finns i att leva din sons lära. För att dina barn ska kunna hänge sig detta liv och försaka denna värld är det ditt och dina Gula systrars ansvar att kuva deras köttliga lockelser och begär. Ni älskar varje människa och vill säkra deras uppgående i evigheten. Därför piskar ni deras andliga svagheter ur dem. Just nu måste ni stävja det vanvett som har gripit församlingen och orsakat split. För att vända dina barn mot Gud måste du återställa ordningen där endast Gula systrarna får sitta till doms över de troendes moral. I denna kamp skyr ni inga medel. Att rädda en odödlig själ är väl värt vilka vedermodor och uppoffringar som helst? Alla som orsakar split och osämja, ska stå till svars för detta. Under den sista tiden har systrarna samlat vapen och sprängämnen från desertörer och martyrer och är ivriga att använda dessa.

**Lögn:** Låt någon så split ostraffad.

#### Profetens utvalda: Jungfrumodern

Utan din son riskerar er församling att slita varandra i stycken. Dina barn vacklar och korsfäster varandra, hemfaller åt defaitism eller lockas av martyrskapet. Andra flyr till zonen. Bara du kan samla dem. Du har burit på Guds budbärare. Kände inte du din son bättre än någon annan? Finns det någon ibland er som är renare i anden än du? Det är upp till dig att leda aghustinerna till evigheten.

**Lögn:** Acceptera en annan ledare för Aghustinatet.

#### Högfärdighet: Jorge

Jorge är en uppblåst gosse, som måste lära sig veta sin plats. Han är skicklig på att tala, men inte på att tänka och i sin maktlystnad har han eldat på era syskons rädsla, vänt dem mot varandra och underminerat Gula systrarna. Det ska han få stå till svars för. Dessutom tror han sig känna din sons lära bättre än du, fastän han är en skugga av Irfan. Du kommer aldrig följa honom.

**Lögn:** Tala till honom som en jämlike.

#### Mor och farmor

Kan du låta din familj gå under? Det enda som du sörjer i denna förgänglighetens värld är din son. Att förlora Irfan har förkrossat dig och Aghustinatet verkar falla samman utan honom. En enda sak har du kvar av din son: Octavo, ditt älskade kött och blod. Han väcker tvivel i dig. Tänk om Gud trots allt inte räddar er och du låter honom bli martyr, utan att han ännu är Paradiset? Din familj tar då slut och du skulle försaka att få se honom växa upp och få se Irfan åter leva genom honom, till ingen nytta. Ditt modershjärta bultar för Octavo, som binder dig vid denna värld. Så länge du bär honom, kommer du att bära på dessa tvivel.

**Lögn:** Låt Octavo gå under med er.

**D**IN SON har givit dig det största: att få uppleva Guds rike på Jorden! De rättrogna kom från hela solsystemet för att leva i den enda tron och i två år blomstrade Aghustinatet under din sons ledning – och din, givetvis. Klok som din son var förstod han att ingen kunde värna församlingens moral bättre än du. Du är profetens jungfrumoder och en mor för hela församlingen. Som denna värnar du deras själar och beskyddar dem från denna världs lockelser, tålmodigt men med en fast hand. Dina Gula systrar, dessa okuvliga kvinnor, följer ditt befäl och skärskadad kärleksfullt sina syskons handlingar.

Nu har tyvärr de yttersta dagarna anlänt. Väktarrådets slinkor har fångat er i L'Aquila och Aftonstjärnan har slocknat. Att din son har dräpts – av vem? – är en värre katastrof än någon annan mänskligheten har stått inför; Guds enda budbärare har lämnat er! Sorgen fyller din strupe och ditt hjärta har svalts av en malström. Blott en sak har du kvar av Irfan: hans son Octavo, som du tar hand om oavsett vad hans ghulblivande mor Leila påstår.

Dessutom har dina barn gripits av vanvett och lynchar nu varandra i gatorna. Det måste du få stopp på! Endast Gula systrarna får döma aghustiner; endast de förstår att bestraffa barmhärtigt. De anklagelser som era syskon nu utslungar mot varandra är födda ur rädsla, hellre än en förståelse för Irfans lag och kärlek till sina syskon. Bakom dessa lynchmobbat står ormen Jorge, som vill stjåla din sons plats.

Men skulle din son vilja att du ger upp? Du måste ena de troende mot splittrarna och mot de klenrogna som talar om att kapitulera. Era liv är inte värda att ge upp allt det er son har givit dig. I Kalifatet skulle du tvingas leva utan den sanna tron och den respekt du här åtnjuter, åter kvävd av allegoriska teaterframträdanden. Varför skulle era liv vara värda det? Din son har lovat att Gud i det sista kommer att rädda de som inte viker från hans stig. Evigheten väntar er och varje nederlag är bevis på er oundvikliga seger. Blott en sak får dig att tveka: tanken på att inte få se Octavo växa upp, höra hans första ord och se din son leva i honom.

Varken du eller dina Gula systrar tänker tillåta Aghustinatet att splittras eller avvika från din sons lära. Som du bar din son, skall du nu bära hans arv. Likt honom behöver du vara dådkraftig, inkännande och listig. I detta ögonblick kan ni inte avslöja sanningen om Irfan. Istället kan ni säga att han befinner sig i trans och håller evighetens portar öppna. Hoppet är just nu skört.

Clemencia, vi undrar alla:

- Hur ska du gripa makten efter din son?
- Ska du rädda din sonson eller låta honom bli martyr?
- Hur ska du stilla detta vansinne, som har gripit församlingen?

### Tillvägagångssätt

I KONFLIKTER väljer du vilket Tillvägagångssätt Clemencia använder, för att uppnå sin Avsikt. Varje poäng som du kryssar för låter dig dra ett kort ur den lilla arkanan. Högst kort vinner. Du återfår poäng genom att ge upp i KONFLIKTER eller betala med ett kort från din hand.

Uppfostran	<input type="checkbox"/>	Gula systrar	<input type="checkbox"/>
Hävda status	<input type="checkbox"/>	Kontakter	<input type="checkbox"/>
Vädja	<input type="checkbox"/>	Sätta sig till doms	<input type="checkbox"/>
Leda bön	<input type="checkbox"/>	Visa medkänsla	<input type="checkbox"/>

## De andra rollpersonerna och deras Sanningar

Jorge, förkunnaren	Legat Ioannis	Kommandant Aigerim	Fru Maria Secunda
<i>Jag trycker ner honom, närhelst jag kan.</i>	<i>Jag planerar livsmedelsförsörjningen och kapakhandeln med honom.</i>	<i>Jag litar på henne att skydda mig och min sonson Octavo.</i>	<i>Jag tar emot henne som en ärad gäst.</i>
<b>Selot</b> <b>Lögn:</b> Tillåt någon att obestraftat ifrågasätta din tolkning.	<b>Enighetsivrare</b> <b>Lögn:</b> Grip makten genom våld.	<b>Anti-imperialist</b> <b>Lögn:</b> Rädda dig undan deras öde.	<b>Olympisk-katolsk</b> <b>Lögn:</b> Sätt profit före folk.
<b>Profetens utvalde: Förkunnaren</b> <b>Lögn:</b> Tillåt att ett syskon dör.	<b>Profetens utvalde: Förkunnaren</b> <b>Lögn:</b> Undlåt att rätta ditt eget liv.	<b>Utvald: Första bland jämlikar</b> <b>Lögn:</b> Låt någon annan bestämma över de frivilliga.	<b>Profetens utvalda: Vägledare</b> <b>Lögn:</b> Låt någon i ledarskiktet omfamna dödsdriften
<b>Förtrogen: Maria</b> <b>Lögn:</b> Neka henne hjälp.	<b>Stolthet: Aigerim</b> <b>Lögn:</b> Be henne om hjälp	<b>Påhejare av Clemencia</b> <b>Lögn:</b> Ta ställning mot hennes förslag.	<b>Affärspartner: Ioannis</b> <b>Lögn:</b> Vänd honom ryggen.
<b>Posttraumatisk</b> <b>Lögn:</b> Visa dig svag, för någon annan än Maria.	<b>Kapakätare</b> <b>Lögn:</b> Delta i kapaktrans med dina församlingsyskon.	<b>Ärelysten</b> <b>Lögn:</b> Låt en chans till avancemang gå dig förbi.	<b>Förklädd krämerska</b> <b>Lögn:</b> Sätt folk före profit.

### Biroller

**Laila, profetens förstehustru:** Jag försöker begränsa hennes kapakintag, för att hon inte ska bli ghul.

**Tege, Gul system:** Jag överlägger med henne, för att ha med mig även den pacifistiska fraktionen.

**Valentin, militärtribun och ghultränare:** Jag kräver förgäves hans respekt.

## Spelets tekniker

Den yttersta domen spelas med en tarokkortlek. Den lilla och den stora arkanan används i olika tekniker. Skilj dem åt i varsin hög och lägg dessa inom räckhåll för alla spelare. Alla spelare börjar med ett kort ur den stora arkanan på hand. Spelldaren börjar med två.

Ni spelar i scener, som ni turas om att sätta. Under scenernas gång använder ni följande **TEKNIKER**, som får regelmässig effekt.

### De centrala teknikerna

#### »Gud är större!«

När en annan spelare gör ett djärvt drag, säger någonting snyggt eller gör någonting annat som du uppskattar, kan du sträcka händerna i luften och yttra »GUD ÄR STÖRRE!« och sedan ge hen ett nytt kort från den stora arkanan.

#### Hänge dig åt kapaken

När din rollperson HÄNGER SIG ÅT KAPAKEN kommer hen att tappa kontrollen men ges insikt av möglet. Spelldaren beskriver vad hen ser och du berättar hur din rollperson upplever ruset. Kapaken kan komma att ställa frågor till din rollperson, som du måste besvara ärligt – alla står nakna inför möglet.

#### Uttala en Lögn

När din rollperson utför en Lögn stryker du över Sanningen på ditt formulär och drar ett kort från den stora arkanan. Du spelar resten av spelmötet med en färre Sanning. Du som spelare avgör alltid om din rollpersons handlingar räknas som att hen har **UTTALAT** en Lögn.

#### Låt din rollperson dö

Din rollperson kan bara dö eller försvinna ur berättelsen om du väljer att låta det ske. När du gör det får du beskriva hur detta sker.

### Den stora arkanans tekniker

Den stora arkanan har du på din hand. Valören på dessa kort är den enda information som hålls hemlig. Dessa kan spenderas på fyra sätt:

- **ETABLERAR** ett faktum om spelvärlden eller om en biroll, genom att ge spelldaren ett kort. Detta får inte direkt påverka någon annans rollperson eller motsäga någonting tidigare etablerat.
- **TVINGA** en rollperson att agera i enlighet med en av sina **SANNINGAR** under en scen, genom att ge dennes spelare ett kort. Denna rollperson förväntas följaktligen göra ett djärvt eller utlämnande drag.
- **ÅTERHÄMTA** alla förkryssade poäng i ett Tillvägagångssätt genom att kassera ett kort. Denna används mellan scener. Beskriv vad din rollperson gör för att **ÅTERHÄMTA** sig.
- **KÄMPA FÖR EN SANNING** i en **KONFLIKT**. Istället för att dra ett kort ur den lilla arkanan i en **KONFLIKT** drar din motståndare ett slumpmässigt kort från din hand. Kortets värde är samma som dess siffra.

### Konflikter

När en rollperson vill uppnå någonting i en scen och en annan figur motarbetar denne uppstår en **KONFLIKT**. En sådan står antingen mellan olika rollpersoner eller mellan en rollperson och biroller.

Ni spelar en scen tills det är tydligt vad som står på spel och använder sedan mekaniken nedan. Du kan markera att det är en **KONFLIKT** i scenen genom att hålla upp en hand formad till *hornstecknet*.

### Konflikter mellan rollpersoner

1. Varje spelare säger sin rollpersons **Avsikt**, vad de vill uppnå i **KONFLIKTEN**.
2. Varje spelare väljer vilket **Tillvägagångssätt** hans rollperson använder och hur många poäng ur detta som hen spenderar. Spelare säger om deras rollpersoner **KÄMPAR FÖR EN SANNING**.
3. Se om någon vill *Ge upp* eller om någon annan rollperson vill *Hjälpa*.
4. Spelarna drar lika många kort ur den lilla arkanan som de har spenderat poäng. Den som **KÄMPAR FÖR EN SANNING** drar ett kort färre därifrån och spelar istället ett slumpmässigt kort ur den större arkanan från sin hand, som hens motpart i **KONFLIKTEN** får dra. Detta kort har samma valör som sin siffra.
5. Spelaren med det högsta kortet vinner och får beskriva hur dennes rollperson uppnår sin **Avsikt**. Om de högsta korten är lika vinner det näst högsta. Är alla kort lika segrar ingen och spelarna finner en kompromiss.

### Konflikter mot biroller

Om **KONFLIKTEN** står mellan mellan en rollperson och biroller kommer spelldaren att spela birollen. Efter att spelaren har berättat sin rollpersons **Avsikt**, berättar spelldaren birollens **Avsikt** samt **Svårigheten** som dina kort behöver möta: 6–21. Därefter väljer spelaren **Tillvägagångssätt**. Om något korts valör är lika med eller högre än **Svårigheten** segrar rollpersonen.

Om ni har en **KONFLIKT** med flera rollpersoner samt biroller förklarar spelldaren reglerna för detta.

### Ge upp

Du kan välja att ge upp, efter att **Avsikter** har sagt och innan kort har dragits. Du får då återhämta ett poäng i ett **Tillvägagångssätt**. Din motståndare vinner, men du får lägga till en begränsning på din motståndares **Avsikt**, exempelvis: »Du övertygar folkmassan, *men inte de Gula systrarna*«. Din motståndare beskriver hur hen uppnår denna nya **Avsikt**.

### Hjälp till

Om din rollperson är med i scenen, kan du hjälpa en part i en **KONFLIKT**. Beskriv hur din rollperson hjälper till och kryssa för ett poäng i ett passande **Tillvägagångssätt**. Din kamrat får +1 på sina korts värden. Du kan hjälpa med ett poäng per **KONFLIKT**. Hjälp från flera rollpersoner är kumulativ.

## Jorge ibn Isa al-Naples

Den sista förkunnaren. Guds renande flamma. Fanatisk, hemsökt och opportunistisk.

### Sanningar

Dessa är Jorges fyra viktigaste övertygelser, personlighetsdrag och relationer. Sanningarna styr hans agerande och hur du gestaltar honom. Jorge kan KÄMPA för dem i KONFLIKTER. Om han utför en handling som är en Lögn tappar han Sanningen. Kryssa då över Sanningen. UTTALA Lögner vid passande tillfällen.

#### Selot

Du är Guds flamma och dina ord inspirerar dina syskon att rena församlingen från fördärvande influenser. Aftonstjärnan förmedlade hela sin lära till dig och endast till dig. Det faller nu på dina axlar att förkunna sanning och lag, då Gula systrarna har misslyckats med detta. Irrläror och tvivel växer som ogräs och du måste rycka upp dessa med rötterna, för att förbereda församlingen för uppstigandet till evigheten. En aghustin dödar tvivlet inom sig, försakar denna värld och hänger sig åt Gud genom att följa läran, såsom du förkunnar den. Detta liv är blott evighetens förmak och ni skall längta efter att träda genom den Allsmäktiges port. Kapaken visar vägen dit. Att fästa sig vid detta livs relationer och ting är skadligt. De som inte följer dig är fiender och avfallingar och dessa behöver rotas fram och straffas, för att de inte ska försvaga församlingen.

**Lögn:** Tillåt någon att obesträffad ifrågasätta din tolkning.

#### Profetens utvalde: Förkunnaren

Du är den sista levande förkunnaren som har blivit upplärd av profeten själv. Efter Irfans frånfälle är du alltså mänsklighetens sista länk till hans sanna lära och därmed också det sista hoppet för dess frälsning. Aghustinatet har varit en unik framgång och står redo att inom kort träda bortom denna värld, men det ska inte bli ditt öde. För dig väntar inte den eviga saligheten, utan ett fortsatt liv i Guds tjänst. Mänsklighetens frälsning kräver att du lyckas undfly Vaktargardet och kan fortsätta sprida Irfans lära. Att tvingas leva vidare är en fruktansvärd uppoffring, men det är vad som krävs för att du ska kunna rädda de otacksamma otrognas själar.

**Lögn:** Undlått att rädda ditt eget liv.

#### Förtrogen: Maria

Överallt ifrån ställs krav på dig och där församlingen vacklar måste förkunnaren visa sig stark. Den enda du kan anförtro dina tvivel och bekymmer åt är Maria, en otrogen kvinna. Du skulle kanske kunna omvända henne, men viktigare är att hon faktiskt lyssnar på dig. Hon är den enda som vet om hur feg och ynkelig du verkligen är och har dessutom erbjudit dig att fly med hennes skepp. Trots att det strider mot läran, vaktar du denna relation.

**Lögn:** Neka henne hjälp.

#### Posttraumatisk

Ditt sinne återvänder maniskt till den förstörelse och det lidande som du har släppt lös på halvöns folk. Skuld och skam ansätter dig. Tidigare kunde Irfan lugna dig, men nu är han borta. För att inte förlamas av tvekan och ånger, försöker du att efterlikna Irfan Aghusto, som levde blott till hälften i denna värld och därför var stolt, beslutsam och orubblig. Du döljer din tvekan genom dådkraftiga beslut och håller fast vid dessa, hur felaktiga du än förstår att de är. Du får inte visa tvivel.

**Lögn:** Visa dig svag, för någon annan än Maria.

NÄR PROFETEN IRFAN AGHUSTO utropade Aghustinatet, hörde du: »Ditt sökande är över«. Du deserterade från din tjänst som Vaktargardist och återvände till Apenniska halvön, varifrån du en gång kom. Att återse ditt forna folk, de kristna som frodades där, var smärtsamt. Det var för att fly deras tomma leverne och döda tro som du en gång konverterade till islam, men inte heller där kunde ditt sökande tillfredställas. Men profeten Irfan botade din oro. Hans lära är klar: människan är ett käril för att närma sig Gud, hellre än tvärtom.

Du har utmärkt dig som förkunnare vid fronten. Profeten lade tidigt märke till dig och invigde dig i trons djupaste insikter. Stödd av dessa har du av egen ande konverterat tusentals erövrade själar och lett dem genom sina första kapaktranser. Du och dina syskon har tillintetgjort moskéer, kyrkor, kloster och relikier. Genom förkunnande av Irfans lära, tortyr och massavrättningar har ni lyft moralen hos era syskon och knäckt den hos de otrogna. Minnesbilderna vägrar nu lämna dig ifred. Du bedövar din skuld med vetskapen att denna värld är förgänglig och utan betydelse och att ni kämpar för att rädda mänskligheten i den yttersta tiden.

Därför eldar du på renandet av församlingen. Gula systrarna har brustit i att stävja synd och nu har ansvaret för församlingens frälsning fallit på dina axlar. Du är den enda kvarvarande förkunnaren som har blivit upplärd av profeten och endast du kan ta hans plats. Inga trupper står under ditt formella befäl, men alla de som jagar syndare lyssnar till dina ord. Tusentals legionärer skulle vända sig mot sina tribuners befäl, om du bad dem.

I natten talar dock det fega köttet: kommer Gud att rädda er? Är du nog säker på det för att låta församlingen dö? Tänk om – och vid denna tanke ryser du – Irfan hade fel på någon punkt?

Denna tvehågsenhet väcks i varje hjärta, när det närmar sig evigheten, likt en älskande som bävar inför att förintas i sin älskares omfamning. Denna rädsla måste alla aghustiner gemensamt besegra. För dig är det särskilt svårt, då du behöver leva vidare för att förkunna läran – kanske Aigerim och du skulle fly i natten? Du döljer din tvekan bakom en dådkraftig fasad och drar styrka från dina följares beundran.

Ni ledare måste avslöja Irfans öde för församlingen och göra klart att de yttersta dagarna har anlänt. När de har accepterat denna förlust står de redo att träda bortom denna värld. De får inte tveka på att Gud kommer att rädda er i det sista.

Jorge, vi undrar alla:

- Ska du rädda dig själv eller dela församlingens öde?
- Kommer du lyckas undertrycka din tvekan och rädsla?
- Vem kommer du att peka ut som bristande i tron?

### Tillvägagångssätt

I KONFLIKTER väljer du vilket Tillvägagångssätt Jorge använder, för att uppnå sin Avsikt. Varje poäng som du kryssar för låter dig dra ett kort ur den lilla arkanan. Högst kort vinner. Du återfår poäng genom att ge upp i KONFLIKTER eller betala med ett kort från din hand.

Förkunna läran	<input type="checkbox"/>	Stänga av känslor	<input type="checkbox"/>
Vägleda kapaktrans	<input type="checkbox"/>	Visa svaghet	<input type="checkbox"/>
Smicker	<input type="checkbox"/>	Pecka ut avfalling	<input type="checkbox"/>
Seloter	<input type="checkbox"/>	Tortyr	<input type="checkbox"/>

## De andra rollpersonerna och deras Sanningar

Clemencia, jungfrumodern	Legat Ioannis	Kommandant Aigerim	Fru Maria Secunda
<i>Jag hävdar min plats inför henne.</i>	<i>Jag påtalar hans bristande tro och vikten av att han följer mig.</i>	<i>Vi möts i hemlighet och jag berusar mig på hennes kyssar.</i>	<i>Jag berättar mina kval, vedermödor och lychoämnen för henne.</i>
<b>Församlingens väktare</b> <b>Lögn:</b> Låt någon så split ostraffat.	<b>Enighetsivrare</b> <b>Lögn:</b> Grip makten genom våld.	<b>Anti-imperialist</b> <b>Lögn:</b> Rädta dig undan deras öde.	<b>Olympisk-katolsk</b> <b>Lögn:</b> Sätt profit före folk.
<b>Profetens utvalda: Jungfrumodern</b> <b>Lögn:</b> Acceptera en annan ledare för Aghustinatet.	<b>Profetens utvalde: Beskyddare</b> <b>Lögn:</b> Låt församlingen gå i döden.	<b>Utvald: Första bland jämlikar</b> <b>Lögn:</b> Låt någon annan bestämma över de frivilliga.	<b>Profetens utvalda: Vägledare</b> <b>Lögn:</b> Låt någon i ledarskiktet omfamna dödsdriften
<b>Högfärdighet: Jorge</b> <b>Lögn:</b> Tala till honom som en jämlike.	<b>Stolthet: Aigerim</b> <b>Lögn:</b> Be henne om hjälp	<b>Påhejare av Clemencia</b> <b>Lögn:</b> Ta ställning mot hennes förslag.	<b>Affärspartner: Ioannis</b> <b>Lögn:</b> Vänd honom ryggen.
<b>Mor och farmor</b> <b>Lögn:</b> Låt Octavo gå under med er.	<b>Kapakätare</b> <b>Lögn:</b> Delta i kapaktrans med dina församlingssyskon.	<b>Ärelysten</b> <b>Lögn:</b> Låt en chans till avancemang gå dig förbi.	<b>Förklädd krämerska</b> <b>Lögn:</b> Sätt folk före profit.

### Biroller

**Laila, Irfans förstehustru:** Jag äter kapak med henne, lyssnar på hennes visioner och förmedlar dessa vidare.

**Dimos, löjtnant i frivilligbrigaden:** Jag leder honom genom kapakvisionerna, för att han ska omvändas till den sanna tron.

**Pascal, sambandsspecialist på Matteo VIII:** Jag samtalat vänskapligt med honom.

## Spelets tekniker

*Den yttersta domen* spelas med en tarokkortlek. Den lilla och den stora arkanan används i olika tekniker. Skilj dem åt i varsin hög och lägg dessa inom räckhåll för alla spelare. Alla spelare börjar med ett kort ur den stora arkanan på hand. Spelldaren börjar med två.

Ni spelar i scener, som ni turas om att sätta. Under scenernas gång använder ni följande **TEKNIKER**, som får regelmässig effekt.

### De centrala teknikerna

#### »Gud är större!«

När en annan spelare gör ett djärvt drag, säger någonting snyggt eller gör någonting annat som du uppskattar, kan du sträcka händerna i luften och yttra »GUD ÄR STÖRRE!« och sedan ge hen ett nytt kort från den stora arkanan.

#### Hänge dig åt kapaken

När din rollperson HÄNGER SIG ÅT KAPAKEN kommer hen att tappa kontrollen men ges insikt av möglet. Spelldaren beskriver vad hen ser och du berättar hur din rollperson upplever ruset. Kapaken kan komma att ställa frågor till din rollperson, som du måste besvara ärligt – alla står nakna inför möglet.

#### Uttala en Lögn

När din rollperson utför en Lögn stryker du över Sanningen på ditt formulär och drar ett kort från den stora arkanan. Du spelar resten av spelmötet med en färre Sanning. Du som spelare avgör alltid om din rollpersons handlingar räknas som att hen har **UTTALAT** en Lögn.

#### Låt din rollperson dö

Din rollperson kan bara dö eller försvinna ur berättelsen om du väljer att låta det ske. När du gör det får du beskriva hur detta sker.

### Den stora arkanans tekniker

Den stora arkanan har du på din hand. Valören på dessa kort är den enda information som hålls hemlig. Dessa kan spenderas på fyra sätt:

- **ETABLERA** ett faktum om spelvärlden eller om en biroll, genom att ge spelldaren ett kort. Detta får inte direkt påverka någon annans rollperson eller motsäga någonting tidigare etablerat.
- **TVINGA** en rollperson att agera i enlighet med en av sina **SANNINGAR** under en scen, genom att ge dennes spelare ett kort. Denna rollperson förväntas följaktligen göra ett djärvt eller utlämnande drag.
- **ÅTERHÄMTA** alla förkryssade poäng i ett Tillvägagångssätt genom att kassera ett kort. Denna används mellan scener. Beskriv vad din rollperson gör för att **ÅTERHÄMTA** sig.
- **KÄMPA FÖR EN SANNING** i en **KONFLIKT**. Istället för att dra ett kort ur den lilla arkanan i en **KONFLIKT** drar din motståndare ett slumpmässigt kort från din hand. Kortets värde är samma som dess siffra.

### Konflikter

När en rollperson vill uppnå någonting i en scen och en annan figur motarbetar denne uppstår en **KONFLIKT**. En sådan står antingen mellan olika rollpersoner eller mellan en rollperson och biroller.

Ni spelar en scen tills det är tydligt vad som står på spel och använder sedan mekaniken nedan. Du kan markera att det är en **KONFLIKT** i scenen genom att hålla upp en hand formad till *hornstecknet*.

### Konflikter mellan rollpersoner

1. Varje spelare säger sin rollpersons **Avsikt**, vad de vill uppnå i **KONFLIKTEN**.
2. Varje spelare väljer vilket **Tillvägagångssätt** hans rollperson använder och hur många poäng ur detta som hen spenderar. Spelare säger om deras rollpersoner **KÄMPAR FÖR EN SANNING**.
3. Se om någon vill *Ge upp* eller om någon annan rollperson vill *Hjälpa*.
4. Spelarna drar lika många kort ur den lilla arkanan som de har spenderat poäng. Den som **KÄMPAR FÖR EN SANNING** drar ett kort färre därifrån och spelar istället ett slumpmässigt kort ur den större arkanan från sin hand, som hens motpart i **KONFLIKTEN** får dra. Detta kort har samma valör som sin siffra.
5. Spelaren med det högsta kortet vinner och får beskriva hur dennes rollperson uppnår sin **Avsikt**. Om de högsta korten är lika vinner det näst högsta. Är alla kort lika segrar ingen och spelarna finner en kompromiss.

### Konflikter mot biroller

Om **KONFLIKTEN** står mellan mellan en rollperson och biroller kommer spelldaren att spela birollen. Efter att spelaren har berättat sin rollpersons **Avsikt**, berättar spelldaren birollens **Avsikt** samt **Svårigheten** som dina kort behöver möta: 6–21. Därefter väljer spelaren **Tillvägagångssätt**. Om något korts valör är lika med eller högre än **Svårigheten** segrar rollpersonen.

Om ni har en **KONFLIKT** med flera rollpersoner samt biroller förklarar spelldaren reglerna för detta.

### Ge upp

Du kan välja att ge upp, efter att **Avsikter** har sagt och innan kort har dragits. Du får då återhämta ett poäng i ett **Tillvägagångssätt**. Din motståndare vinner, men du får lägga till en begränsning på din motståndares **Avsikt**, exempelvis: »Du övertygar folkmassan, *men inte de Gula systrarna*«. Din motståndare beskriver hur hen uppnår denna nya **Avsikt**.

### Hjälp till

Om din rollperson är med i scenen, kan du hjälpa en part i en **KONFLIKT**. Beskriv hur din rollperson hjälper till och kryssa för ett poäng i ett passande **Tillvägagångssätt**. Din kamrat får +1 på sina korts värden. Du kan hjälpa med ett poäng per **KONFLIKT**. Hjälp från flera rollpersoner är kumulativ.

## Ioannis ibn Ali ahl-Aghusto

Legat med befäl över Guds legioner. Beskyddare av församlingens enighet. Pragmatisk, varmhjärtad och stolt.

### Sanningar

Dessa är Ioannis' fyra viktigaste övertygelser, personlighetsdrag och relationer. Sanningarna styr hans agerande och hur du gestaltar honom. Ioannis kan KÄMPA för dem i KONFLIKTER. Om han utför en handling som är en Lögn tappar han Sanningen. Kryssa då över Sanningen. UTTALA Lögner vid passande tillfällen.

### Enighetsivrare

Aghustinatet är de människor som befolkar det. Irfans lära har drivit dessa samman och håller det samman. Du har skyddat dina syskon och säkrat deras trygghet och fortlevnad. Fastän din älskade Irfan är död lever församlingen fortfarande och så länge den är enad fortlever hans viktigaste skapelse. Du är ingen förkunnare och kan inte bygga vidare på Irfans arv. Din plikt är att hålla samman dina trossyskon och aldrig låta er splittras, när han nu inte längre binder samman. Alla behöver inte vara ense om trons alla detaljer, men oavsett ni väljer att kapitulera eller ädelt kämpa in i det sista, måste ni leva vidare i enighet.

**Lögn:** Grip makten genom våld.

### Profetens utvalde: Beskyddare

I ert samhälle faller det på ledarna att vara starka, orubbliga och beskydda de svagare. Detta är din lott. Efter Irfans död är du den enda som ser en helhetsbild och inte drivs av viljan att främja sin egen fraktion. Han fick dig att svära att du skulle se efter Aghustinernas säkerhet och fortlevnad, om det hände honom något. Nu ligger det på dina axlar. För att rädda dina syskons liv gör du allt: skrämmer, hotar, ifrågasätter förkunnarens tolkning av Irfans ord och angriper farliga föreställningar. Låt folk kalla dig för avfalling! Du är inte viktig, blott din uppgift. Du utstår vilka påhopp och bär dina syskons vedermödor, utan att visa känslor eller klagan. Allt för att rädda deras liv.

**Lögn:** Låt församlingen gå i döden.

### Stolthet: Aigerim

Fastän Aigerim ofta är klok och jordnära sår hennes stolthet split i Aghustinatet. Hon vägrar införliva den decimerade frivilligbrigaden i de övriga styrkorna eller underkasta sig dina order, vilket har gjort att du inte kan lita på de frivilliga. Visste hon bara sin plats hade hon kunnat vara en god allierad. Du behöver få bort henne från ledarpositionen eller få henne att underkasta sig ditt ledarskap. En splittrad församling är svag.

**Lögn:** Be henne om hjälp.

### Kapakereemit

Det är endast när du äter kapaken som du känner dig tillfreds, då du vilar i Guds omfamning och hör den Eviges ord. Att äta kapaken är dock en enskild syssla för dig. Du delar inte transen med dina syskon, hur mycket du är avundad den enighet som de upplever. Du räds att tappa bort dig själv bland dem och fruktar att dras med i deras dödsdans. Du saknar dem fruktansvärt och önskar att du kunde visa dem ditt hjärta, men en fader måste hålla avstånd till sina barn. Kapakens vägledning får du i ensamhet. Helt ensam är du dock inte. Ibland tycker du dig förnimma Irfan där.

**Lögn:** Delta i kapaktrans med dina församlingssyskon.

**D**U SKRÄDER INTE MED KÄNSLORNA I ONÖDAN, men dina tårar flödade i timal när du fann din kära Irfan, din ledare och broder, kall och livlös. Det eviga Aghustinat som en gång verkade självklart är nu lika svårgripbart som drömmen man nysst har vaknat från. Du kan knappt minnas vad det var som fick dig att lämna tryggheten i Damaskus. I dina minnen tränger hans ansikte fram. Allt Irfan sade var så självklart. Tillsammans byggde ni ett rättfärdigt samhälle, på hans visioner och ditt befäl, samt de resurser du kunde uppbära genom kapakhandeln.

Aghustinatets tid är över. Utan Irfan faller det samman. Romzonen ligger utom er kontroll och era kapaklager sinar. Med Irfan död och Väktargardet vid bergets fot har ni två alternativ: antingen byter du till er Marias alla vapen och rustningar och leder aghustinerna i ett utbrytningsförsök, eller så enar du dem under dig och kapitulerar samfällt. Kapitulationen är det enda som kan rädda Aghustinatet. Så länge de troende lever vidare, lever Irfan vidare genom er. Han hade inte velat att ni skulle gå under och han skulle gråta om han såg hur era syskon nu förföljer varandra. Skulle ni ha ägnat all möda åt att bygga Aghustinatet, om det bara var för att aghustinerna skulle plåga varandra och sedan gå under? Nej. Talet om Guds intervention var bara krigspropaganda.

Aghustinatets sista akt beror på dig. Guds legionärer, nästan varenda själ i L'Aquila, väntar på dina order. Deras led fylls ut av de heligaste krigarna: krigsfångarna som återvänt från Zonen som ghuler, redan med Gud i anden. Kanske kommer du vara tvungen att gripa makten genom att beordra dina mest lojala legionärer att kväsa lynchmobbarna och återupprätta ordning under ditt styre. Om det krävs kan du låta avvärpa Gula systrarna och de frivilliga och de som uppviglar mot dig kan du tvinga till lydnad eller skicka till tortyrkällarna. Du undviker emellertid helst att ta till våld mot dina syskon. Irfan skulle inte gilla det och du är dessutom osäker på om dina underlydande tribuner skulle följa sådana order. Din högra hand Valentin är dig obrottsligt lojal, men du kan inte vara lika säker på Brutos och Remei.

Mest av allt kommer du att sakna kapaken. Det lugnar dig alltid att uppfyllas av Gud. Kanske det bästa vore att vandra ut i Zonen och lägga ditt öde i Guds händer? Nej, du måste rädda ditt folk. De bör få veta vad som har hänt er kära Irfan, så hela församlingen kan inse förlusten. Det måste gå att rädda deras liv.

Ioannis, vi undrar alla:

- I vilket skick fann du Irfan?
- Hur ska du få till stånd en kapitulation?
- Hur bemöter du de som säger att du har tappat tron?
- Kommer du att prioritera enighet eller överlevnad?

### Tillvägagångssätt

I KONFLIKTER väljer du vilket Tillvägagångssätt Ioannis använder, för att uppnå sin Avsikt. Varje poäng som du kryssar för låter dig dra ett kort ur den lilla arkanan. Högst kort vinner. Du återfår poäng genom att ge upp i KONFLIKTER eller betala med ett kort från din hand.

Hävda status	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Riskera andras liv	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Introspektion	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Visa medkänsla	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Övertalning	<input type="checkbox"/>	Kapakdrömmar	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Tänka självständigt	<input type="checkbox"/>	Jämka viljor	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

## De andra rollpersonerna och deras Sanningar

Clemencia, Irfans moder	Jorge, förkunnaren	Kommandant Aigerim	Fru Maria, kapakhandlaren
Jag sårar henne, för att jag avund- das hennes närhet till Irfan.	Jag samtalar tålmodigt med honom, likt en far till en son.	Jag underminerar hennes befäl.	Jag handlar med henne och vi äter kapak tillsammans.
<b>Församlingens väktare</b> <b>Lögn:</b> Låt någon så split ostraffat.	<b>Selot</b> <b>Lögn:</b> Tillåt någon att obestraftat ifrågasätta din tolkning.	<b>Anti-imperialist</b> <b>Lögn:</b> Rädsla dig undan deras öde.	<b>Olympisk-katolsk</b> <b>Lögn:</b> Sätt profit före folk.
<b>Profetens utvalda: Jungfrumodern</b> <b>Lögn:</b> Acceptera en annan ledare för Aghustinatet.	<b>Profetens utvalde: Förkunnaren</b> <b>Lögn:</b> Undlåt att rätta ditt eget liv.	<b>Utvald: Första bland jämlikar</b> <b>Lögn:</b> Låt någon annan bestämma över de frivilliga.	<b>Profetens utvalda: Vägledare</b> <b>Lögn:</b> Låt någon i ledarskiktet omfamna dödsdriften
<b>Högfärdighet: Jorge</b> <b>Lögn:</b> Tala till honom som en jämlike.	<b>Förtrogen: Maria</b> <b>Lögn:</b> Neka henne hjälp.	<b>Påhejare av Clemencia</b> <b>Lögn:</b> Ta ställning mot hennes förslag.	<b>Affärspartner: Ioannis</b> <b>Lögn:</b> Vänd honom ryggen.
<b>Mor och farmor</b> <b>Lögn:</b> Låt Octavo gå under med er.	<b>Posttraumatisk</b> <b>Lögn:</b> Visa dig svag, för någon annan än Maria.	<b>Ärelysten</b> <b>Lögn:</b> Låt en chans till avancemang gå dig förbi.	<b>Förklädd krämerska</b> <b>Lögn:</b> Sätt folk före profit.

### Biroller

**Tribun Valentin, min högra hand:** Jag verkställer de viktigaste uppdragen och mina hot genom honom och hans legionärer.

**Dimos, löjtnant i frivilligbrigaden:** Jag behandlar honom som brigadens verkliga ledare.

**Pascal, sambandsspecialist på Matteo VIII:** Jag betalar honom för att signalspana på Kalifatet & min oro stiger för var dags rapport.

## Spelets tekniker

Den yttersta domen spelas med en tarokkortlek. Den lilla och den stora arkanan används i olika tekniker. Skilj dem åt i varsin hög och lägg dessa inom räckhåll för alla spelare. Alla spelare börjar med ett kort ur den stora arkanan på hand. Spelldaren börjar med två.

Ni spelar i scener, som ni turas om att sätta. Under scenernas gång använder ni följande **TEKNIKER**, som får regelmässig effekt.

### De centrala teknikerna

#### »Gud är större!«

När en annan spelare gör ett djärvt drag, säger någonting snyggt eller gör någonting annat som du uppskattar, kan du sträcka händerna i luften och yttra »GUD ÄR STÖRRE!« och sedan ge hen ett nytt kort från den stora arkanan.

#### Hänge dig åt kapaken

När din rollperson HÄNGER SIG ÅT KAPAKEN kommer hen att tappa kontrollen men ges insikt av möglet. Spelldaren beskriver vad hen ser och du berättar hur din rollperson upplever ruset. Kapaken kan komma att ställa frågor till din rollperson, som du måste besvara ärligt – alla står nakna inför möglet.

#### Uttala en Lögn

När din rollperson utför en Lögn stryker du över Sanningen på ditt formulär och drar ett kort från den stora arkanan. Du spelar resten av spelmötet med en färre Sanning. Du som spelare avgör alltid om din rollpersons handlingar räknas som att hen har **UTTALAT** en Lögn.

#### Låt din rollperson dö

Din rollperson kan bara dö eller försvinna ur berättelsen om du väljer att låta det ske. När du gör det får du beskriva hur detta sker.

### Den stora arkanans tekniker

Den stora arkanan har du på din hand. Valören på dessa kort är den enda information som hålls hemlig. Dessa kan spenderas på fyra sätt:

- **ETABLERA** ett faktum om spelvärlden eller om en biroll, genom att ge spelldaren ett kort. Detta får inte direkt påverka någon annans rollperson eller motsäga någonting tidigare etablerat.
- **TVINGA** en rollperson att agera i enlighet med en av sina **SANNINGAR** under en scen, genom att ge dennes spelare ett kort. Denna rollperson förväntas följaktligen göra ett djärvt eller utlämnande drag.
- **ÅTERHÄMTA** alla förkryssade poäng i ett Tillvägagångssätt genom att kassera ett kort. Denna används mellan scener. Beskriv vad din rollperson gör för att **ÅTERHÄMTA** sig.
- **KÄMPA FÖR EN SANNING** i en **KONFLIKT**. Istället för att dra ett kort ur den lilla arkanan i en **KONFLIKT** drar din motståndare ett slumpmässigt kort från din hand. Kortets värde är samma som dess siffra.

### Konflikter

När en rollperson vill uppnå någonting i en scen och en annan figur motarbetar denne uppstår en **KONFLIKT**. En sådan står antingen mellan olika rollpersoner eller mellan en rollperson och biroller.

Ni spelar en scen tills det är tydligt vad som står på spel och använder sedan mekaniken nedan. Du kan markera att det är en **KONFLIKT** i scenen genom att hålla upp en hand formad till *hornstecknet*.

### Konflikter mellan rollpersoner

1. Varje spelare säger sin rollpersons **Avsikt**, vad de vill uppnå i **KONFLIKTEN**.
2. Varje spelare väljer vilket **Tillvägagångssätt** hans rollperson använder och hur många poäng ur detta som hen spenderar. Spelare säger om deras rollpersoner **KÄMPAR FÖR EN SANNING**.
3. Se om någon vill *Ge upp* eller om någon annan rollperson vill *Hjälpa*.
4. Spelarna drar lika många kort ur den lilla arkanan som de har spenderat poäng. Den som **KÄMPAR FÖR EN SANNING** drar ett kort färre därifrån och spelar istället ett slumpmässigt kort ur den större arkanan från sin hand, som hans motpart i **KONFLIKTEN** får dra. Detta kort har samma värde som sin siffra.
5. Spelaren med det högsta kortet vinner och får beskriva hur dennes rollperson uppnår sin **Avsikt**. Om de högsta kortet är lika vinner det näst högsta. Är alla kort lika segrar ingen och spelarna finner en kompromiss.

### Konflikter mot biroller

Om **KONFLIKTEN** står mellan mellan en rollperson och biroller kommer spelldaren att spela birollen. Efter att spelaren har berättat sin rollpersons **Avsikt**, berättar spelldaren birollens **Avsikt** samt **Svårigheten** som dina kort behöver möta: 6–21. Därefter väljer spelaren **Tillvägagångssätt**. Om något korts värde är lika med eller högre än **Svårigheten** segrar rollpersonen.

Om ni har en **KONFLIKT** med flera rollpersoner samt biroller förklarar spelldaren reglerna för detta.

### Ge upp

Du kan välja att ge upp, efter att **Avsikter** har sagt och innan kort har dragits. Du får då återhämta ett poäng i ett **Tillvägagångssätt**. Din motståndare vinner, men du får lägga till en begränsning på din motståndares **Avsikt**, exempelvis: »Du övertygar folkmassan, *men inte de Gula systrarna*«. Din motståndare beskriver hur hen uppnår denna nya **Avsikt**.

### Hjälp till

Om din rollperson är med i scenen, kan du hjälpa en part i en **KONFLIKT**. Beskriv hur din rollperson hjälper till och kryssa för ett poäng i ett passande **Tillvägagångssätt**. Din kamrat får +1 på sina korts värden. Du kan hjälpa med ett poäng per **KONFLIKT**. Hjälp från flera rollpersoner är kumulativ.

## Aigerim Abdulina Barrikada

Befälhavare över de frivilliga. Debattör. Glödande, idealistisk och självbelåten.

### Sanningar

Dessa är Aigerims fyra viktigaste övertygelser, personlighetsdrag och relationer. Sanningarna styr hennes agerande och hur du gestaltar henne. Aigerim kan KÄMPA för dem i KONFLIKTER. Om hon utför en handling som är en Lögn tappar hon Sanningen. Kryssa då över Sanningen. UTTALA Lögner vid passande tillfällen.

### Anti-imperialist

Kalifatets övergrepp mot Aghustinatets befolkning är på alla sätt förkastligt. Irfan Aghusto och hans följeslagare har som alla folk rätt att välja sitt eget öde fria från utomstående inblandning. Aghustinernas övergrepp mot oliktänkande är förkastliga, men du väljer att inte villkora ditt och bataljonens stöd. Du stödjer deras rätt att själva välja väg och hoppas att omvända Irfans följeslagare genom skarpsinnig argumentation och att vara ett föredöme i dina handlingar. De visar dig vara djärv och osjälvisk och inspirerar på så sätt både dina underlydande och aghustinerna.

**Lögn:** Rädda dig undan deras öde.

### Profetens utvalda: Första bland jämlikar

Alla måste få uttrycka sig, blomstra och resa sig över massan. Det är sådana som du och Irfan, folk med nya idéer, som driver världshistoriens motor. Det finns ingenting viktigare än fritt tänkande och fritt tal, för att undvika stagnation eller att massans tyranni ska kväva individen. Som befälhavare har du med Irfans stöd format brigaden till en idealgemenskap. Där debatterar ni alla viktiga beslut; debatter som du oftast vinner. Där har ni förbjudit kapaken, eftersom den är ett gift som berövar människan hennes individualitet. Där har du äntligen fått det erkännande som du förtjänar. Tvång, censur och utslutning är sätt för att begränsa sådana som dig. Ingen ska neka dig den respekt och position som rättmätligen är din, ingen.

**Lögn:** Låt någon annan bestämma över de frivilliga.

### Påhejare av Clemencia

Clemencia är nära sin son vad gäller vidsynthet och förståelse. Hon har en större makt än vad någon inser och borde träda fram och erkänna sin makt och sin ambition. Gula systrarna är vana att debattera sina ståndpunkter och Clemencia kan motverka männens krav på åtlydnad.

**Lögn:** Ta ställning mot hennes förslag.

### Ärelysten

Du har många gånger blivit upphöjd för ditt mod och din initiativrikedom och i takt med att frivilligbrigaden har utmärkt sig har den fått bättre utrustning och större ansvar. Likväl är du relegerad till marginalerna och utestängd från alla viktiga beslut, särskilt nu när din brigad är en tiondel så stor som den en gång var. Har inte du mer att erbjuda Aghustinatet än bara ditt befäl? I detta kristillfälle har du en klarsyn som de andra saknar. Du förtjänar en högre position än din nuvarande och i detta ögonblick ska du säkra den.

**Lögn:** Låt en chans till avancemang gå dig förbi.

**N**I ÄR NÅGRA FÅ som höjer er över mängden, som ser världen på nya sätt och kommer med nya idéer. Det skrämmer de besuttna och bekväma, som vill släcka er som skiner som solar. Det fick du erfara i ditt hem. Fastän många kamrater stödde dina försök att ta plats i fabriksrådet och kommunsoveten blev du saboterad av de som fruktade ditt självständiga intellekt. Överallt nekar Kalifatet provinserna rätten till självbestämmande och kväver nytänkande. Irfan Aghusto är deras motsats.

När du anslöt dig till försvaret av Aghustinatet kände du inte till hans geni. Du drevs av solidaritet med deras självständighetskamp och Irfan lade snabbt märke till dig. Han krävde inte att du skulle tro. Tvärtom imponerades han av din idé att de slogs för en allmän princip. På hans uppmaning organiserade du den brigad av frivilliga från runtom solsystemet som du leder. Fastän ni inte delar aghustinernas tro försvarar ni deras rätt att finnas.

Det stämmer att Aghustinatets behandling av oliktänkande lämnar att önska. Likväl slåss du för en princip, som är större än misstagen: att varje folk har rätt att välja sin egen väg. Varken Kalifatet eller du har rätt att påtvinga dem sin vilja. Du tar dig istället an dem genom tålmodig debatt. Aghustinerna kan utvecklas, då de vet att acceptera initiativ och erkänna genialitet. Särskilt Irfan, men även din sköna Jorge och den kloka Clemencia. Här kan du äntligen få det erkännande som du förtjänar.

Din brigad har decimerats och ni är nu knappt trehundra frivilliga kvar. Många soldater har fallit vid fronten och under reträtten till L'Aquila har många andra med lätthet avsvurit sig den tro som de aldrig har delat och deserterat. Andra svär sig nu istället till denna tro och vill att ni uppgår i de reguljära styrkorna. Tränade halvghuler fyller tyvärr ut ert förband. De mest darsamma har börjat tro på Irfans propaganda om att Gud ska säkra er seger.

Nu när aghustinerna saknar ledare måste de ta sitt öde i egna händer. De borde avslöja Irfans öde och låta församlingen debattera och rösta om sin framtid. Nu söker församlingen redan sin egen väg istället för att lyssna till ledare, vilket vore bra om inte aghustinerna kastade sig över varandra, hellre än sansat debattera som ni frivilliga. Det är för att de saknar strukturer för att debattera och därför kan de inte finna konstruktiva utlopp för sin önskan om en ny väg ur denna knipa. Där kan du hjälpa dem – och så kan de bli en inspiration för solsystemet.

Aigerim, vi undrar alla:

- Kommer du att kunna vända aghustinerna från avgrunden?
- Hur ska du stärka ditt inflytande?
- Är du villig att följa dem i döden?

### Tillvägagångssätt

I KONFLIKTER väljer du vilket Tillvägagångssätt Aigerim använder, för att uppnå sin Avsikt. Varje poäng som du kryssar för låter dig dra ett kort ur den lilla arkanan. Högst kort vinner. Du återfår poäng genom att ge upp i KONFLIKTER eller betala med ett kort från din hand.

<i>Framhäva mig själv</i> <input type="checkbox"/>	<i>Befäl</i> <input type="checkbox"/>
<i>Tala till massorna</i> <input type="checkbox"/>	<i>Relativisera religion</i> <input type="checkbox"/>
<i>Mördarkonst</i> <input type="checkbox"/>	<i>Oppmuntran</i> <input type="checkbox"/>
<i>Argumentera osjälviskt</i> <input type="checkbox"/>	<i>Exoskelett</i> <input type="checkbox"/>

## De andra rollpersonerna och deras Sanningar

Clemencia, Irfans moder	Jorge, förkunnare	Legat Ioannis	Fru Maria, krämerskan
<i>Jag uppmuntrar henne att ta över och släppa fram en fri debatt.</i>	<i>Under nattens slöja faller jag i hans famn och kysser honom desperat.</i>	<i>Jag provocerar honom och struntar ibland i hans befallningar.</i>	<i>Jag smickrar kapakrämerskan, för att hon ska ge oss ny utrustning.</i>
<b>Församlingens väktare</b> <b>Lögn:</b> Låt någon så split ostraffat.	<b>Selot</b> <b>Lögn:</b> Tillåt någon att obestraftat ifrågasätta din tolkning.	<b>Enighetsivrare</b> <b>Lögn:</b> Grip makten genom våld.	<b>Olympisk-katolsk</b> <b>Lögn:</b> Sätt profit före folk.
<b>Profetens utvalda: Jungfrumodern</b> <b>Lögn:</b> Acceptera en annan ledare för Aghustinatet.	<b>Profetens utvalde: Förkunnaren</b> <b>Lögn:</b> Undlåt att rätta ditt eget liv.	<b>Profetens utvalde: Beskyddare</b> <b>Lögn:</b> Låt församlingen gå i döden.	<b>Profetens utvalda: Vägledare</b> <b>Lögn:</b> Låt någon i ledarskiktet omfamna dödsdriften
<b>Högfärdighet: Jorge</b> <b>Lögn:</b> Tala till honom som en jämlike.	<b>Förtrogen: Maria</b> <b>Lögn:</b> Neka henne hjälp.	<b>Stolthet: Aigerim</b> <b>Lögn:</b> Be henne om hjälp	<b>Affärspartner: Ioannis</b> <b>Lögn:</b> Vänd honom ryggen.
<b>Mor och farmor</b> <b>Lögn:</b> Låt Octavo gå under med er.	<b>Posttraumatisk</b> <b>Lögn:</b> Visa dig svag, för någon annan än Maria.	<b>Kapakätare</b> <b>Lögn:</b> Delta i kapaktrans med dina församlingssyskon.	<b>Förklädd krämerska</b> <b>Lögn:</b> Sätt folk före profit.

### Biroller

**Dimos, min löjtnant:** Jag blidkar hans religiösa falang med retoriska eftergifter.

**Tege, Gul system:** Jag varnar henne för vad som ska ske om hon går emot Clemencia.

**Valentin, militärtribun och gulhärnare:** Jag försöker få honom att förstå att det är omöjligt att leda halvghuler genom en kapaktrans.

## Spelets tekniker

*Den yttersta domen* spelas med en tarokkortlek. Den lilla och den stora arkanan används i olika tekniker. Skilj dem åt i varsin hög och lägg dessa inom räckhåll för alla spelare. Alla spelare börjar med ett kort ur den stora arkanan på hand. Spelldaren börjar med två.

Ni spelar i scener, som ni turas om att sätta. Under scenernas gång använder ni följande **TEKNIKER**, som får regelmässig effekt.

### De centrala teknikerna

#### »Gud är större!«

När en annan spelare gör ett djärvt drag, säger någonting snyggt eller gör någonting annat som du uppskattar, kan du sträcka händerna i luften och yttra »GUD ÄR STÖRRE!« och sedan ge hen ett nytt kort från den stora arkanan.

#### Hänge dig åt kapaken

När din rollperson HÄNGER SIG ÅT KAPAKEN kommer hen att tappa kontrollen men ges insikt av möglet. Spelldaren beskriver vad hen ser och du berättar hur din rollperson upplever ruset. Kapaken kan komma att ställa frågor till din rollperson, som du måste besvara ärligt – alla står nakna inför möglet.

#### Uttala en Lögn

När din rollperson utför en Lögn stryker du över Sanningen på ditt formulär och drar ett kort från den stora arkanan. Du spelar resten av spelmötet med en färre Sanning. Du som spelare avgör alltid om din rollpersons handlingar räknas som att hen har **UTTALAT** en Lögn.

#### Låt din rollperson dö

Din rollperson kan bara dö eller försvinna ur berättelsen om du väljer att låta det ske. När du gör det får du beskriva hur detta sker.

### Den stora arkanans tekniker

Den stora arkanan har du på din hand. Valören på dessa kort är den enda information som hålls hemlig. Dessa kan spenderas på fyra sätt:

- **ETABLERAR** ett faktum om spelvärlden eller om en biroll, genom att ge spelldaren ett kort. Detta får inte direkt påverka någon annans rollperson eller motsäga någonting tidigare etablerat.
- **TVINGA** en rollperson att agera i enlighet med en av sina **SANNINGAR** under en scen, genom att ge dennes spelare ett kort. Denna rollperson förväntas följaktligen göra ett djärvt eller utlämnande drag.
- **ÅTERHÄMTA** alla förkryssade poäng i ett Tillvägagångssätt genom att kassera ett kort. Denna används mellan scener. Beskriv vad din rollperson gör för att **ÅTERHÄMTA** sig.
- **KÄMPA FÖR EN SANNING** i en **KONFLIKT**. Istället för att dra ett kort ur den lilla arkanan i en **KONFLIKT** drar din motståndare ett slumpmässigt kort från din hand. Kortets värde är samma som dess siffra.

### Konflikter

När en rollperson vill uppnå någonting i en scen och en annan figur motarbetar denne uppstår en **KONFLIKT**. En sådan står antingen mellan olika rollpersoner eller mellan en rollperson och biroller.

Ni spelar en scen tills det är tydligt vad som står på spel och använder sedan mekaniken nedan. Du kan markera att det är en **KONFLIKT** i scenen genom att hålla upp en hand formad till *hornstecknet*.

### Konflikter mellan rollpersoner

1. Varje spelare säger sin rollpersons **Avsikt**, vad de vill uppnå i **KONFLIKTEN**.
2. Varje spelare väljer vilket **Tillvägagångssätt** hans rollperson använder och hur många poäng ur detta som hen spenderar. Spelare säger om deras rollpersoner **KÄMPAR FÖR EN SANNING**.
3. Se om någon vill *Ge upp* eller om någon annan rollperson vill *Hjälpa*.
4. Spelarna drar lika många kort ur den lilla arkanan som de har spenderat poäng. Den som **KÄMPAR FÖR EN SANNING** drar ett kort färre därifrån och spelar istället ett slumpmässigt kort ur den större arkanan från sin hand, som hens motpart i **KONFLIKTEN** får dra. Detta kort har samma valör som sin siffra.
5. Spelaren med det högsta kortet vinner och får beskriva hur dennes rollperson uppnår sin **Avsikt**. Om de högsta kortet är lika vinner det näst högsta. Är alla kort lika segrar ingen och spelarna finner en kompromiss.

### Konflikter mot biroller

Om **KONFLIKTEN** står mellan mellan en rollperson och biroller kommer spelldaren att spela birollen. Efter att spelaren har berättat sin rollpersons **Avsikt**, berättar spelldaren birollens **Avsikt** samt **Svårigheten** som dina kort behöver möta: 6–21. Därefter väljer spelaren **Tillvägagångssätt**. Om något korts valör är lika med eller högre än **Svårigheten** segrar rollpersonen.

Om ni har en **KONFLIKT** med flera rollpersoner samt biroller förklarar spelldaren reglerna för detta.

### Ge upp

Du kan välja att ge upp, efter att **Avsikter** har sagt och innan kort har dragits. Du får då återhämta ett poäng i ett **Tillvägagångssätt**. Din motståndare vinner, men du får lägga till en begränsning på din motståndares **Avsikt**, exempelvis: »Du övertygar folkmassan, *men inte de Gula systrarna*«. Din motståndare beskriver hur hen uppnår denna nya **Avsikt**.

### Hjälp till

Om din rollperson är med i scenen, kan du hjälpa en part i en **KONFLIKT**. Beskriv hur din rollperson hjälper till och kryssa för ett poäng i ett passande **Tillvägagångssätt**. Din kamrat får +1 på sina korts värden. Du kan hjälpa med ett poäng per **KONFLIKT**. Hjälp från flera rollpersoner är kumulativ.



## Maria Secunda d'Aquilonia

Den elyseiska kronans och Röda vatikanens förklädda kapakhandlare. Vägledande, medlidande och profiterande.

### Sanningar

Dessa är Marias fyra viktigaste övertygelser, personlighetsdrag och relationer. Sanningarna styr hennes agerande och hur du gestaltar henne. Maria kan KÄMPA för dem i KONFLIKTER. Om hon utför en handling som är en Lögn tappar hon Sanningen. Stryk då över Sanningen. UTTALA Lögner vid passande tillfällen.

### Olympisk-katolsk

Så mycket älskade Gud oss att han lät sin enda son dö på korset, för att vi skulle tvagas i Hans blod. Den Röda vatikanen utfodrar de hungriga och huserar de hemlösa och ditt hjärta är fyllt av medlidande för de utsattas vedermödor. Som Kristus sade: »saliga äro de barmhärtiga, ty dem skall vederfaras barmhärtighet«. Din täckmantel som nunna skaver av hyckleriet och du önskar att du kunde verka som den missionär du utger dig för att vara. Där det går gör du vad du kan för att minska aghustinernas lidande.

**Lögn:** Sätt profit före folk.

### Profetens utvalda: Vägledare

Irfan Aghusto uppskattade att samtala med dig, få berättat om hur er kyrka organiserar samhället och hur du som utomstående såg på Aghustinatet. Han lyssnade på vad du sade och inspirerades. Under dina möten med honom, gjorde han klart att han såg det som nödvändigt att dra lärdom av alla andra försök att bygga ett Guds rike. I dessa tider behöver aghustinernas nya ledare all den vägledning som du kan ge dem, för de verkar ha glömt historiens allra viktigaste lärdom: ingen följer en död tro. Om de går under, går även Irfans lära och all den skönhet som har funnits i Aghustinatet under. Det måste räddas för framtiden.

**Lögn:** Låt någon i ledarskiktet omfamna dödsdriften.

### Affärspartner: Ioannis

Bland dessa seloter och martyrer är det få som på allvar betänker hur Aghustinatet långsiktigt ska finansieras, utfodras och organiseras. Utan Ioannis' arbete hade inte riket kunnat växa sig så starkt; hans organisering av arbetsbrigader till zonerna har låtit kapakhandeln blomstra. Ni delar ett nyktert intellekt och andligt djup och har enats i möglets omfamning, trygga i vetskapen att ni behöver varandra. Ioannis är den enda rimliga efterträdaren till Irfan.

**Lögn:** Vänd honom ryggen.

### Förklädd krämerska

Ditt uppdrag är klart: framskaffa så mycket kapak du kan utan att bli upptäckt. Du valdes att leda detta sista handelsuppdrag, då du är skicklig och har kontakter hos aghustinerna. Om du kan skaffa fram en sista god leverans har du blivit utlovad en diger ersättning. Om du betvingar din medkänsla och undviker konflikter kommer du säkra dig en bekväm framtid. Aghustinatet är desperat och du kan krama ut vartenda uns av kopparmögel som finns kvar i dess förråd. Du ska se till att Väktargardet finner varken kapakförråd eller spår av era förehavanden.

**Lögn:** Sätt folk före profit.

HJÄRTAT SKRIKER av att se aghustinerna kasta sig mot sin undergång. Under ditt förra besök fångades du av någonting i deras rena tro och leverne. Irfan välkomnade alla besökare från Mars som kloka syskon och du upplevde en harmoni som inte återfinns i Elysium. Du bad om att få leda ännu en resa dit, för att förstå vad aghustinerna hade, som du har saknat sedan du sist lämnade dem. Nu verkar även de sakna detta. Ledarna är vilsna och folkinkquisitionen skördar alltjämt nya offer. De är på väg mot döden.

*Matteo VIII*, ert välbestyckade skepp, har kunnat ta sig till Aghustinatet för att det är flaggat som en humanitär hjälpmision från Aquilonia-orden till Aghustinatets utsatta folk. Du och din besättning är förklädda till nunnor och munkar. I själva verket är ert skepp fullastat med exoskelett, karbiner och annat krigsmateriel, som ni ska byta mot kapak, på uppdrag av Elysiums krona och den Olympisk-katolska kyrkan.

Under er förra handelsresa hit blev du imponerad av Aghustinatets styrka och kapaktillgångar, men riket har nu kollapsat och deras mögelreserver med det. Ioannis är intresserad av era varor, fastän han måste veta att er last inte kan göra någon väsentlig skillnad i kampen mot Kalifatets här. Ni borde egentligen redan ha sålt vapnen till honom och försvunnit, för att undgå att era uppdragsgivare blir avslöjade, men du vill inte överge aghustinerna. Hur många skulle du kunna rädda om ni fyllde lasten med människor, hellre än kapak? Dina uppdragsgivare skulle emellertid inte uppskatta en sådan last.

Att Irfan har dött är en kris. Döden hänger över LAquila och Ioannis är den enda som rimligtvis kan skickas till fredagens fredsförhandlingar i hans ställe. Kanske kan han få till stånd en vapenvila? Om Aghustinatet ska leva vidare efter fredagens solnedgång behöver de ett ledarskap som inte längtar efter döden. Jorge kan du kanske få tyst på, om du förräder hans förtroende och hotar att avslöja hans förbindelse med Aigerim.

Nu kräver aghustinerna Irfan och ledarna vacklar medan folket sliter varandra i stycken. Det duger inte. De måste få stopp på våldsamheterna och ena församlingen. Kan du vägleda dem till att omfamna livet? Borde du ta ställning för Ioannis, trots riskerna i att som icke-aghustin lägga sig i deras förehavanden? Oavsett kan du kanske rädda något av det vackra, som du sist upplevde hos aghustinerna, med dig till Mars.

Maria, vi undrar alla:

- Hur ska du vägleda aghustinerna i denna stund?
- Väger ditt medlidande tyngre än din karriär?
- Vad från Aghustinatet vill du rädda med dig till Mars?

### Tillvägagångssätt

I KONFLIKTER väljer du vilket Tillvägagångssätt Maria använder, för att uppnå sin avsikt. Varje poäng som du kryssar för låter dig dra ett kort ur den lilla arkanan. Högst kort vinner. Du återfår poäng genom att ge upp i KONFLIKTER eller betala med ett kort från din hand.

<i>Lyssna inkännande</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<i>»Missförstå«</i> lokala seder <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<i>Diskretion</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<i>Påtala orättvisa</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<i>Förhandling</i> <input type="checkbox"/>	<i>Mutor</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<i>Underhuggare</i> <input type="checkbox"/>	<i>Bestyckat rymdskepp</i> <input type="checkbox"/>

## De andra rollpersonerna och deras Sanningar

Clemencia, profetens mor	Jorge, förkunnare	Legat Ioannis	Kommandant Aigerim
<i>Jag håller avstånd, för att inte hennes kult ska få grepp om mig.</i>	<i>Jag lyssnar till hans bekymmer och ger honom råd.</i>	<i>Jag handlar kapak av honom och vi äter det tillsammans.</i>	<i>Jag lär mig av hennes retoriska skicklighet.</i>
<b>Församlingens väktare</b> <b>Lögn:</b> Låt någon så split ostraffat.	<b>Selot</b> <b>Lögn:</b> Tillåt någon att obestraft ifrågasätta din tolkning.	<b>Enighetsivrare</b> <b>Lögn:</b> Grip makten genom våld.	<b>Anti-imperialist</b> <b>Lögn:</b> Rädda dig undan deras öde.
<b>Profetens utvalda: Jungfrumodern</b> <b>Lögn:</b> Acceptera en annan ledare för Aghustinatet.	<b>Profetens utvalde: Förkunnaren</b> <b>Lögn:</b> Undlåt att rätta ditt eget liv.	<b>Profetens utvalde: Beskyddare</b> <b>Lögn:</b> Låt församlingen gå i döden.	<b>Utvald: Första bland jämlikar</b> <b>Lögn:</b> Låt någon annan bestämma över de frivilliga.
<b>Högfärdighet: Jorge</b> <b>Lögn:</b> Tala till honom som en jämlike.	<b>Förtrogen: Maria</b> <b>Lögn:</b> Neka henne hjälp.	<b>Stolthet: Aigerim</b> <b>Lögn:</b> Be henne om hjälp	<b>Påhejare av Clemencia</b> <b>Lögn:</b> Ta ställning mot hennes förslag.
<b>Mor och farmor</b> <b>Lögn:</b> Låt Octavo gå under med er.	<b>Posttraumatisk</b> <b>Lögn:</b> Visa dig svag, för någon annan än Maria.	<b>Kapakätare</b> <b>Lögn:</b> Delta i kapaktrans med dina församlingssyskon.	<b>Ärelysten</b> <b>Lögn:</b> Låt en chans till avancemang gå dig förbi.

### Biroller

**Laila, Irfan Aghustos förstehustru:** Jag förser henne med kapak.

**Tege, Gul system:** Jag uppmuntrar hennes pacifism och håller fram henne som ett gott exempel.

**Pascal, sambandsspecialist på mitt skepp:** Jag ignorerar hans uppmaningar att fly, fastän Kalifatet när som helst kan förinta L'Aquila.

## Spelets tekniker

Den yttersta domen spelas med en tarokkortlek. Den lilla och den stora arkanan används i olika tekniker. Skilj dem åt i varsin hög och lägg dessa inom räckhåll för alla spelare. Alla spelare börjar med ett kort ur den stora arkanan på hand. Spelldaren börjar med två.

Ni spelar i scener, som ni turas om att sätta. Under scenernas gång använder ni följande **TEKNIKER**, som får regelmässig effekt.

### De centrala teknikerna

#### »Gud är större!«

När en annan spelare gör ett djärvt drag, säger någonting snyggt eller gör någonting annat som du uppskattar, kan du sträcka händerna i luften och yttra »GUD ÄR STÖRRE!« och sedan ge hen ett nytt kort från den stora arkanan.

#### Hänge dig åt kapaken

När din rollperson HÄNGER SIG ÅT KAPAKEN kommer hen att tappa kontrollen men ges insikt av möglet. Spelldaren beskriver vad hen ser och du berättar hur din rollperson upplever ruset. Kapaken kan komma att ställa frågor till din rollperson, som du måste besvara ärligt – alla står nakna inför möglet.

#### Uttala en Lögn

När din rollperson utför en Lögn stryker du över Sanningen på ditt formulär och drar ett kort från den stora arkanan. Du spelar resten av spelmötet med en färre Sanning. Du som spelare avgör alltid om din rollpersons handlingar räknas som att hen har **UTTALAT** en Lögn.

#### Låt din rollperson dö

Din rollperson kan bara dö eller försvinna ur berättelsen om du väljer att låta det ske. När du gör det får du beskriva hur detta sker.

#### Den stora arkanans tekniker

Den stora arkanan har du på din hand. Valören på dessa kort är den enda information som hålls hemlig. Dessa kan spenderas på fyra sätt:

- **ETABLERAR** ett faktum om spelvärlden eller om en biroll, genom att ge spelldaren ett kort. Detta får inte direkt påverka någon annans rollperson eller motsäga någonting tidigare etablerat.
- **TVINGA** en rollperson att agera i enlighet med en av sina **SANNINGAR** under en scen, genom att ge dennes spelare ett kort. Denna rollperson förväntas följaktligen göra ett djärvt eller utlämnande drag.
- **ÅTERHÄMTA** alla förkryssade poäng i ett Tillvägagångssätt genom att kassera ett kort. Denna används mellan scener. Beskriv vad din rollperson gör för att **ÅTERHÄMTA** sig.
- **KÄMPA FÖR EN SANNING** i en **KONFLIKT**. Istället för att dra ett kort ur den lilla arkanan i en **KONFLIKT** drar din motståndare ett slumpmässigt kort från din hand. Kortets värde är samma som dess siffra.

### Konflikter

När en rollperson vill uppnå någonting i en scen och en annan figur motarbetar denne uppstår en **KONFLIKT**. En sådan står antingen mellan olika rollpersoner eller mellan en rollperson och biroller.

Ni spelar en scen tills det är tydligt vad som står på spel och använder sedan mekaniken nedan. Du kan markera att det är en **KONFLIKT** i scenen genom att hålla upp en hand formad till *hornstecknet*.

### Konflikter mellan rollpersoner

1. Varje spelare säger sin rollpersons **Avsikt**, vad de vill uppnå i **KONFLIKTEN**.
2. Varje spelare väljer vilket **Tillvägagångssätt** hans rollperson använder och hur många poäng ur detta som hen spenderar. Spelare säger om deras rollpersoner **KÄMPAR FÖR EN SANNING**.
3. Se om någon vill *Ge upp* eller om någon annan rollperson vill *Hjälpa*.
4. Spelarna drar lika många kort ur den lilla arkanan som de har spenderat poäng. Den som **KÄMPAR FÖR EN SANNING** drar ett kort färre därifrån och spelar istället ett slumpmässigt kort ur den större arkanan från sin hand, som hens motpart i **KONFLIKTEN** får dra. Detta kort har samma värde som sin siffra.
5. Spelaren med det högsta kortet vinner och får beskriva hur dennes rollperson uppnår sin **Avsikt**. Om de högsta kortet är lika vinner det näst högsta. Är alla kort lika segrar ingen och spelarna finner en kompromiss.

### Konflikter mot biroller

Om **KONFLIKTEN** står mellan mellan en rollperson och biroller kommer spelldaren att spela birollen. Efter att spelaren har berättat sin rollpersons **Avsikt**, berättar spelldaren birollens **Avsikt** samt **Svårigheten** som dina kort behöver möta: 6–21. Därefter väljer spelaren **Tillvägagångssätt**. Om något korts värde är lika med eller högre än **Svårigheten** segrar rollpersonen.

Om ni har en **KONFLIKT** med flera rollpersoner samt biroller förklarar spelldaren reglerna för detta.

### Ge upp

Du kan välja att ge upp, efter att **Avsikter** har sagt och innan kort har dragits. Du får då återhämta ett poäng i ett **Tillvägagångssätt**. Din motståndare vinner, men du får lägga till en begränsning på din motståndares **Avsikt**, exempelvis: »Du övertygar folkmassan, *men inte de Gula systrarna*«. Din motståndare beskriver hur hen uppnår denna nya **Avsikt**.

### Hjälp till

Om din rollperson är med i scenen, kan du hjälpa en part i en **KONFLIKT**. Beskriv hur din rollperson hjälper till och kryssa för ett poäng i ett passande **Tillvägagångssätt**. Din kamrat får +1 på sina korts värden. Du kan hjälpa med ett poäng per **KONFLIKT**. Hjälp från flera rollpersoner är kumulativ.

## DEN LILLA ARKANAN



## DEN STORA ARKANAN

Referensark. Lägg fram detta ark på bordet, med tarokens arkanor ovanför sig.

### DE SEX BUDORDEN

Er berättelse är ett drama om rollpersonerna, som ni skapar tillsammans. För att skapa en sådan berättelse hjälps ni av att följa dessa sex principer, som utgör grunden för alla andra regler och tekniker i *Den yttersta domen*:

- o. Du skall ta reda på vad paradiset är värt.
  1. Du skall spela ärligt.
  2. Du skall spela djärvt och lämna dig sårbar.
  3. Du skall respektera och lita på dina medspelare.
  4. Du skall uppmuntra och bygga på dina medspelares idéer.
  5. Du skall icke hava hemligheter.

### RELIGIÖSA PÅBUD OCH STRAFF FÖR ÖVERTRÄDELSER

Av alla de påbud som Gula systrarna upprätthåller är det dessa fem som i dessa yttersta dagar är viktigast för att ena aghustinerna under Irfan Aghustos lära.

Clemencia, Jorge och Aigerim får bestämma straff för ett brott var. Dra ett streck mellan ett påbud och ett straff. Två av varje kommer bli över; dessa kan ni strunta i.

#### Påbud

Dela ej vänskap med de otrogna.

Förkasta dina begär, din familj, dig själv och din värld.

Praktisera kyskheter och avhållsamhet.

Hörsamma kapakens visioner och upphöj de som talar genom den.

Tvivla aldrig på Irfans ord. Ha inga andra gudar än den Allsmäktige och inga andra profeter än Aftonstjärnan.

#### Straff

Utestängning från kapaken tills man har sonat sitt brott.

Offentlig förnedring och degradering; självspåkelse och botgöring.

Avrättning.

Dödsföraktande uppdrag för att bevisa sin hängivenhet.

Isolation, medan man genomgår religiös och fysisk tuktning.

### STÄMNINGSFYLLDA FRASER

Förgänglig, sykofanter, kapaktrålar, relativister, gravdyrkare, kvalmig, jämmerdal, attacksatellit, grusa, inlemma, saffransgul, banér som smattrar i vinden, supplikanter, vämjelig, botgörare, strykrädda, mänskära, unken, evighetstillvända, drönare, bönerop, kvävande, klockornas dånande malm, förtryckare, besk, sötslig, den kapaksammanbundna kören, sedeslös, fallen, ruiner, granatrest, vankelmodig.

### SCENER

Ni turas om att sätta scener och ser till att alla rollpersoner får vara i fokus. När ni sätter en scen gör ni klart:

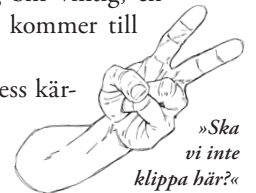
- ✧ Vem som är med i scenen
- ✧ Varför ni vill se scenen
- ✧ Var och när scenen utspelar sig
- ✧ Stämningen i scenen
- ✧ Hur scenen inleds.



Visa hornstecknet när du ser en KONFLIKT i scenen.

Detta är sex råd för att få till spännande scener:

- ✧ Spela sådant som är intressant för rollpersonerna: osäkra ögonblick vars utfall formar resten av berättelsen.
- ✧ Gå in i scenen med en tanke på vad din rollfigur vill uppnå.
- ✧ Inled scener när de blir intressanta för berättelsen, strax innan de hettar till. Ge rollpersonerna utrymme att diskutera eller debattera, så det finns osäkerhet och en stigande spänning.
- ✧ Alla lyssnar aktivt på alla scener och använder sig av TEKNIKER, oavsett om deras rollpersoner deltar i scenen eller ej.
- ✧ Var vaksamma på om en Sanning blir viktig, en Lögn hotas eller om en KONFLIKT kommer till ytan – och spela upp detta.
- ✧ Klipp scenen när ni har spelat ut dess kärna, till exempel efter en KONFLIKT. Korta scener håller uppe tempot.



»Ska vi inte klippa här?«

### Platser i L'Aquila

Använd dessa när ni sätter scener. Låt de spelare vars rollpersoner har kopplingar till platser eller besöker dem beskriva dem:

Profetens tronsal	Krigsledningen
Den Allsmäktiges torg	Gula systrarnas kontor
Det stora bönhuset och förkunnarens mottagning	Frontlinjen
Martyrernas port, det stora krematoriet	Rymdhamnen och <i>Matteo VIII</i>
Badhuset	Kalifatets vaktposter

### NAMN OCH UPPSLAG FÖR YTTERLIGARE BIOLLER

Skapa nya biroller efter behov. Dessa namn kan användas för aghustiner, väktargardister och personer från andra himlakroppar.

Feminint	Maskulint	Neutralt
Basira	Gamil	Berhane
Chausiku	Hilarion	Fen
Dafna	Oziel	Rahat
Nikefor	Zafar	Sri
Umaira	Ömer	Yamikani

**FOLK I L'AQUILA:** blint troende; planerar att desertera; änkor och änklingar; förbereder självmordsattack; vill kvävas i kapakångor; föräldralösa barn; kristna krigsfångar; stridsvagnsförare; plundrare; angivare; kättare; vacklande i tron; njutande av kaoset.