

De Blå Ryttarna – om denna och andra konspirationer i *Gondica*

av Erik Sieurin

Azuli Equites

Nedanstående stycke är hämtat från verket *Flödet i djupet – Om hemliga sällskap och konspirationer*. Denna skrift trycktes på den anonyma författarinnans (hon kallar sig endast ”Fröken P”) egen bekostnad i endast 200 exemplar, men en del av dess information kan återfinnas på andra håll, eller vara känt för den som har färdigheten Historia <Vidonia>. Vissa större bibliotek eller excentriska samlare kan tänkas ha ett exemplar.

Boken behandlar vad som något anakronistiskt kan kallas konspirationsteorier: historier, mer eller mindre fantasifulla, om hemliga sällskap, konspirationer, och så vidare. Den förhåller sig avvaktande skeptisk, och en stor del ägnas åt författarinnans hypotes om varför dessa teorier inte håller. Detta berör på ett frustrerande svävande sätt sapienters beteende i grupp. Författarinnan verkar vilja hävda att detta är tämligen likformiga fenomen som kan förutsägas, och en av de saker hon konstaterar är att hemlighetsmakeri i stor skala eller över långa tidsperioder är alldeles för svårt. Istället hävdar hon att det människor skyller på konspirationer är allmänna tendenser i sapienters beteende som gör detta likformigt. I dessa utläggningar verkar författarinnan hänvisa till relativt okända matematiska teorier, och avslöjar sig som klart pro-mekanurgisk på ett sätt som påminner om *Encyclopaedia Imperatorii*.

Den som rotar djupare kan finna (kräver Kontakter <Tekeburg> S24) att författarinnans namn är Tirlega tar-Kostur, och att hon har en tämligen oansenlig post som revisor vid ett av stadens ämbetsverk, Departementet för Kejserlig Logistik. Den som har akademiska Kontakter eller färdigheten Matematik kan finna att hon publicerat – åter anonymt – diverse små skrifter om matematik också, av tämligen radikal art.

Om man kontaktar Tirlega själv erkänner hon sig som upphovsman och presenterar ett modest bibliotek med diverse skrifter om dessa och andra ämnen; det är en hobby hon har, säger hon. Hon vill helst inte inlåta sig på några längre diskussioner om ämnet om inte den som söker upp henne själv har stora kunskaper, så att det blir en givande diskussion. S24 på Filosofi, Historia eller Matematik, eller ett välsmort munläder, får henne att tända till.

Att publicera akademiskt material anonymt eller under namnet av någon uråldrig mästare är för övrigt en accepterad tradition bland termalier; det betecknas som en sorts klädsam blygsamhet. Naturligtvis ser författaren till att de som räknas vet att han eller hon är den ansvarige...

Aurelion Illuminatus’ ursprungliga

Azuli Equites

Det sägs – och vissa bevarade skrifter stöder detta faktum – att när kejsar Aurelion av det Ursprungliga Blå Kejsardömet antog den ekomantiska läran hade han vissa baktankar. Ett ständigt problem i Imperium Azul var bristen på respekt för det som krävs i ett rike som förenar dussintals kulturer och hundratalstammar: idén om en universell rättvisa som gäller alla sapienter. Hos de flesta barbariska folk – likt dagens vedingar och vastomagner – är bara den egna stammens folk egentliga sapienter.

För ett kejsardöme måste en universell lag gälla, och vanlig frändekärlek och stamgemenskap räcker inte för att hålla det samman. Fram till kejsar Aurelion Illuminatus hade de Blå Kejsarna prövat många metoder för detta. De kunde favorisera en grupp och använda dem som de andras herdar (oftast olika azuliska stamgrupperingar). De kunde undertrycka provinserna med vapenmakt. En kejsare kunde också knyta intima band till det folk eller den stad man önskade lugna – mest känd är väl kejsar Lucius Secundus, som fick ned brottsligheten i huvudstaden genom att låta sig adopteras av dess ledande faunklan. På så sätt skapar man nämligen de informella band som råder bland barbarer och ingiver i dem en indirekt respekt för universell lag och ordning.

Men kejsar Aurelion fann något annat: att en universell religion kan tjäna samma syfte. Allt fler anslöt sig till den dalaöiska ekomantin, och dess idéer om ett universellt brödraskap. Där fanns bakgrunden till en universell respekt för den kejserliga ordningen: Att alla sapienter är desamma inför *peos*. Där fanns en oomkullrunkelig auktoritet ovan den egna klanen eller folket: *peos* Kosmokrator. Aurelion tilltalades särskilt, antas det, av den idé som säger att liksom det bara finns en Gudom, skall det också bara finnas en Världslig Härskare. Det sägs också att han försökte att skapa en statlig ekoman-

tisk ordning, likt det gamla azuliska prästerskapet, som endast var en variant på de kejsarliga tjänstemännen. Detta misslyckades, och det var då han instiftade **Azuli Equites**, De Blå Ryttarna. Namnet kommer från att de var beridna för att snabbt kunna förflytta sig mellan olika delar av kejsardömet.

Dessa var ett ekomantiskt sällskap i analogi med Vita Rosen eller Soteres, och samtidigt en statlig institution. Dess mål var att se till att alla de olika stadsstater, furstendömen och folkslag som löd under kejsaren följde kejsarlig lag och dömde rättvist. När vanliga domstolar och domare höll vakt över medborgarna, höll De Blå Ryttarna vakt över domstolar och domare. De ska också ha tillsett att kejsarliga guvernörer och satraper höll sig i skinnet och inte blev lokala småkejsare som trodde sig kunna handla efter eget bevåg, utan hänsyn till rikets bästa.

Förutom en djup lojalitet till kejsaren, odlade sällskapet ekomantisk moral. Stora krav ställdes på de enskilda Ryttarnas dygd och rena sinnelag. Sällskapet var strikt hierarkiskt, men samtidigt meritokratiskt. Detta innebär att "den dugligaste skall styra" – befordran inom Ryttarna skulle vila helt på den enskildes dygd och duglighet, inte på börd eller nationalitet. Kejsaren gjorde ett särskild affär av att dess medlemmar skulle hämtas från hela riket, från alla olika folk och stammar, även om kärnan var azulier av samma ursprung som Aurelion själv. De betraktades också som en del av den kejsarliga armén, och de rangtitlar vi har bevarade antyder att dessa lånades från det militära. När det ursprungliga Imperium Azul föll samman, hände samma sak med De Blå Ryttarna.

Vi vet i dag mycket lite säkert om dem, förutom det som nämnts ovan. Många har dock spekulerat, och det kan mycket väl vara så att enskilda grupper överlevde, eller åtminstone deras ideal.

Vikrat Magnus och Azuli Equites

Redivivas

När så kejsar Vikrat Magnus återupprättade Imperium Azul, sägs han ha återupprättat De Blå Ryttarna också. Vi vet att han sökte återskapa många gamla kejsarliga institutioner för att legitimera Imperium Azul Redivivum, men det finns inga entydiga bevis för att De Blå Ryttarna var en av dessa. Emellertid finns en ursäkt för de som hävdar detta: Den här gången var Ryttarna nämligen hemliga och verkade i det fördolda. De skall, på sitt sätt, ha varit en föregångare till det Blå Ögat, den kejsarliga hemliga polisen, fast med

högre ideal än så. Dess medlemmar verkade i det fördolda och dolde sina identiteter bakom masker och hemliga kodnamn.

Enligt sägnen – för mer än så är det inte – skall dock kejsar Vikrat ha välsignat denna institution. Vissa vidhåller till och med att det var De Blå Ryttarna som genom sitt stöd förde Vikrat till makten, och att han trots sitt förmenta termaliska ursprung var en ättling i rakt nedstigande led från den sista azuliska kejsarätten. Eftersom det sista är en vanlig uppfattning som bland annat odlats av många kejsare under Azul Sæculum har många satt tilltro även till det första. Hemlighetsmakeriet skall ha uppstått, därför att många efter den fruktansvärda kataklysmen var fiendliga till allt som hade med kejsardömet att göra, då man beskyllde det för katastrofen. Ryttarna skall ha börjat agera i hemlighet för att bevara kejsardömet välsignelser för att inte lynchas av vidskeplig pöbel.

På 300-talet återfinns vi återigen bevis på en organisation med detta namn, ofta omtalad enbart som förkortningen A.E.R.. Nu är den dock fiendligt inställd till kejsarmakten. Enligt vad dokumenten berättar ansåg detta sällskap att kejsaren innehade sitt ämbete med Æos' goda minne, men i det ögonblick han upphörde att agera som en upplyst despot hade han förlorat Æos' välsignelse och det var varje gudfruktig sapients plikt att omstörta honom. Lagen stod över domaren, och på samma sätt stod kejsarämbetet över kejsaren som person. Därför skall de ha varit delaktiga i kejsardömet delvisa sönderfall under denna tid genom mordet på kejsar Karit Æofilus, samtidigt som de aktivt ska ha arbetat för att försöka behålla riket enat. Bland annat skall fristyrkor under ledning av ryttare i blå masker ha stått på de kejsarligas sida i slaget om Yvergard år 362 AS.

Bevisen består i rättegångsdokument från 375 AS, när Karit Æofilus' brorson och arvtagare Erkit II släpade organisationen som sådan inför rätta. Det Blå Ögat (som uppstod under denna tid) fick tag på ett hundratal personer som var medlemmar av A.E.R.. Många underkastades pinligt förhör, och det hela ger intrycket av ett justitiemord utan like, där de enskilda dömdes för gruppens brott. Dess enda försonande drag var att de som ställdes inför rätta gav prov på extrem inbilskhet och styvnackat storsvansinne. Deras vittnesmål visar att de i stort sett ansåg att De Blå Ryttarna låg bakom hela kejsardömetens existens, och allt vad rättvisa och fromhet heter. De förklarade att de inte fruktade döden och att den skulle slå tillbaka på deras domare. När deras ledare, Lalrandrur tar-Retor ran-Falt, steg upp på stupstocken skall han ha hånat kejsaren, hotat domarna och förlåtit bödeln såväl som pöbeln som

samlats för att bese spektaklet. Hans sista ord lär ha varit: "Ryttarna skall aldrig dö, så länge rättvisan lever."

Känt i sammanhanget är också legenden om Ryttarnas Skatt; sällskapet ska haft en förmögenhet att tillgå, och många hävdar att Erkit II enbart ställde till med det hela på grund av deras rikedomar. Detta var dels det som gjorde att de utgjorde ett hot mot kejsardömet, dels kunde Erkit förstärka sin torftiga kassa genom att låta tronen konfiskera de dömdas tillgångar. Saken var bara den att när man väl samlat ihop dessa tillgångar, var de avsevärt mindre än vad förhör och spioner gett vid handen. En andra jakt på sympatisörer vidtog, men trots att man vände på varenda gatsten kunde man inte finna några pengar, även om man rotade fram en och annan stackars dissident som åtminstone under tortyr erkände sig vara en Ryttare. Legender om var skatten skall vara gömd florerar allmänt. Det troligaste är helt enkelt att ryktena om Ryttarnas rikedom var grovt överdrivna, men folkfantasin har aldrig accepterat så enkla lösningar.

En annan vanlig legend, som anknyter till Ryttarnas ekomantiska band och traditionen av fromhet, är att många av dess medlemmar skall ha varit mystagoger, och att de hade hemlig kännedom om galeniska underelixir och geomantiska konster som varit bortglömda sedan det ursprungliga Blå Kejsardömet. De som sympatiserar med Ryttarna brukar hänvisa till deras helighet, de som inte gör det brukar hävda att de var någon sorts pre-Stenelska aristosof, och att de påstådda konsterna var styggelser och svärting av värsta sort. Sant är enbart att vissa samlingar av ekomantisk magi påstår sig härstamma från dem. Några *bevis* för detta finns inte, och en del av dessa samlingar är uppenbarligen ett sammelsurium av vidskepelse och galna idéer. Varje sann mystagog kan konstatera detta genom att läsa dem.

Det Gröna Hotet

Och med detta kommer vi till nutiden. 699 AS utkom en skrift kallad *Det Gröna Hotet; hur Rogrot besegrades*. Pamfletten påstås vara författad av en "Berut tem-Berufan ran-Berut", en uppenbar ordlek för varje lingvist ("Hög son av Högättad av ätten Hög") och måste ha tryckts i hemlighet med en dold tryckpress, för kejsarliga censorer fann ingen skyldig tryckare eller utgivare. Däremot fann man en hel del tryckare som, efter att man börjat jaga efter den i de kejsarliga länderna, tryckte den utanför dessas jurisdiktion och i hemlighet exporterade dessa till kejsardömet, där de gick åt som smör i solsken.

Enligt denna pamflett finns det två konspirationer som hotar Blå Kejsardömet, och därmed civilisationen som vi känner den. Den första, *Horologium Kosmuu* (ett namn känt från andra liknande sammanhang) består av gudlösa mekanurger vilka syftar till att eliminera all rättvisa till förmån för den kejsarliga övermakten och förvandla det Blå Kejsardömet till en allsmäktig tyranni istället för den upplysta despoti *Peos* ämnat den att vara. Den ska ha skapats någon gång på 400-talet, och det var den som var ansvarig för den tyranniske Erkit II:s domar mot De Blå Ryttarna. Medlemmar av dessa uppges komma från Det Blå Ögat, stora delar av den kejsarliga armén, Frekres handelsfurstar och hela Academia Magna.

Den andra, *Polybotes' Söner* (också ett känt namn; Polybotes är ett monster från dalaöernas hedniska myter, en jätte med femtio huvuden och hundra händer) består av lika gudlösa aristosof som avser att förintade kejsardömet som idé och istället införa ett lika tyranniskt pöbelvälde. De är ännu äldre; det var deras styggelser som förintade det ursprungliga Imperium Azuli. Stenel tem-Lalrit var bara en marionett som publicerade de urgamla aristosofiska idéerna i syfte att uppvigla den opålitliga och lättpåverkade pöbeln. När den fruktade aristosofen Rogrot och hans skepp *Arktokrator* förintades var det bara kulmen på en lång rad strider som äntligen kom ut i ljuset, strider som är grunden till allt ont i den kända världens historia.

De som var *Peos* och Kejsardömet trogna behövde dock inte frukta: ända sedan Maharahuls tid hade det funnits ädla kämpar som stridit för mänsklighetens bästa. Det var de Blå Ryttarna som fick kejsar Aurelion att införa rättvisa lagar och anta ekomantin. Det var de Blå Ryttarna som fick Vikrat Magnus att återupprätta det Blå Kejsardömet. Det var de Blå Ryttarna som fick Tublai Khan att överge angreppet på Vidonia (den farsot historikerna nämner var bara en dålig ursäkt från såväl Tublais som de ondsinta konspirationernas sida; dessa har nämligen medvetet förfalskat historien till sin fördel).

Ryttarnas ideologi

Pamfletten förespråkar envälde, av det upplysta slaget. Med det menas att samhället skall styras av en monark som i allt följer den ekomantiska moralen. Kejsardömet är den idealiska staten, och *Peos'* vilja är att hela Vidonia skall enas under det Blå Kejsardömet. Man hävdar vidare att moralisk styrka och dygd är något man har en medfödd potential för. Genom att upprätthålla en aristokrati kan man så att säga avla fram dugliga härskare. Man är därför konstig kliven inför konceptet patricier kontra

plebejer: å ena sidan är patricierna mer ädla människor av naturen, å andra sidan måste man ta tillvara det ädla blod som kan uppstå hos plebejerna och rensa ut det dåliga som kan uppstå hos patricierna. Texten är fylld med skräck inför den okunniga, lättretliga pöbeln och förakt för dess svaghet.

Framförallt är den kejsarliga ätten viktig: den är, på grund av þeos oändliga försyn, närmast övermänsklig. Å ena sidan gör detta kejsarna närmast heliga. Å andra sidan innebär detta att om en kejsare uppför sig på ett sätt som icke anstår en kejsare, kan han inte rimligtvis vara en sann kejsare, och då har de upplysta medborgarna – vilket skall läsas De Blå Ryttarna – rätt att avsätta och likvidera honom. Detta, hävdar man, var vad man gjorde med Sabri tem-Erkit, som man hävdar inte kan kallas ran-Azul, ty han var en oäkting. Man hyllar däremot kejsar Erkit IV på alla sätt, och beklagar bara att så många av hans anhängare är agenter för den lömska mekanurgiska konspirationen.

Det Gröna Hotet; hur Rogrot besegrades förespråkar också traditionell ekomantisk moral och teologi – även fast dess egen teologi skiljer sig därifrån. Man hävdar som sagt att dygd är en egenskap folk föds med – likt muskelstyrka eller snabbtänkhets – men att den måste utvecklas. Skriften prisar dessutom de flesta rådande ekomantiska institutioner, som mentorsskolor och ekomantiska ordnar. Man hävdar dock att det för allas bästa bör vara så att ekomantin bör styras av kejsaren, och förespråkar en sorts universell ekomantisk organisation underställd kejsaren, så att alla skall omfatta den sanna läran.

I anslutning till idén om den "potentiella dygden" förekommer idéer om De Blå Ryttarna såsom övermänskliga: Det råder ingen skillnad på moralisk och kroppslig styrka. Genom sitt fromma liv och heliga ritualer kan Ryttarnas medlemmar erhålla övermänskliga krafter. De motsvarar härmed nästa steg i utvecklingen mot sapienternas fullkomning och slutliga uppgående i þeos. Vad dessa krafter innebär anges inte specifikt, annat än man hävdar att flera av Ryttarna har uppnått en sorts odödlighet och om inte slutat åldras så åtminstone saktat ned detta till ett minimum. Dessa, De Eviga Arkonerna, styr De Blå Ryttarna i hemlighet.

Det Gröna Hotet – verkligen ett hot?

Den nedanstående texten cirkulerar bland vissa tjänstemän och kunskapare inom Blå Ögat, Blå Kejsardömet's hemliga polis. Vissa av dess fiender har kommit över ett exemplar: Frekres agenter har

ett, liksom två aristosofiska organisationer. Soteres har tillgång till ett exemplar som resultatet av ett avtal i ett enskilt fall där de samarbetade med Blå Ögat, och kan tänkas visa det för betrodda personer. Slutligen finns ett brev i omlopp i Fristadts undre värld; en tjuv rånade en nevstrisk kunskapare utan att veta vem det var, och eftersom han inte kunde läsa azuli tog han det till en förfalskare han visste kunde läsa (det kunde ju vara ett värdefullt dokument). Denne listade ut ungefär vad det rörde sig om, och sålde det till en bekant som påstod sig känna agenter inom den lokala hemliga polisen. Denne har ännu inte kommit på vad han skall göra med eländet.

Det är upp till spelledaren om rollpersoner kan komma över dokumentet eller informationen i det.

Folk med extremt goda kontakter inom Blå Ögat (dvs. inga rollpersoner) känner till att Tirlega tar-Kostur är "P"; hon arbetar för den hemliga polisen, inte som kunskapare utan främst vad vi skulle kalla analytiker. Hennes talang för att se samband mellan till synes oberoende händelser är skrämmande effektiv. Hon betraktas även i vissa andra sammanhang som ett geni. Säkert är att hennes matematiska kunskaper är mycket speciella, och att hon sägs vara inblandad i diverse mekanurgiska experiment av okänd natur. Den som kommer i kontakt med henne i enlighet med vad som beskrivs ovan får inga hemliga kunskaper till livs, men om hon anser det viktigt kan Tirlega tipsa Blå Ögat om att hjälp till rollpersonerna med vad det nu är kan vara positivt för Blå Ögats syften.

Inledning

Pamfletten *Det Gröna Hotet* gav upphov till en hel genre av mystiska avslöjanden av den "dolda historien". Jag har samlat på mig en mängd av dessa under åren, och de varierar från det uppenbart tosigiga till det skrämmande äkta. Mycket av det liknar en sorts bakvänd aristosofi. Evolutionisternas idéer om "moralens anatomi" och vissa människors medfödda överlägsenhet; anakronisternas villfarelser om Rörelsens ursprung i en moraliskt och vetenskapligt högstående forntid; Stenels egen benfasta övertygelse om att historien skall ge författaren Rätt och att ändamålen helgar medlen. Allt finns med. Samtidigt är de flesta genomsyrade av hat mot och fruktan för aristosofin.

Jag har också, med den juridiska fakultetens vid Academia Magna goda minne, samlat på mig dokument från många kejsarliga domänens domstolar som visar att många har tagit dessa pamfletter på farligt allvar. Om de Blå Ryttarna verkligen överlevt in i modern tid eller återupprättats av folk inspirerade av *Det Gröna Hotet* är oväsentligt. Det väsent-

liga är att de faktiskt existerar nu, idag, och verkar ibland oss.

De fragment av deras verksamhet som kommer till vår kännedom anger följande: DBR är en organisation eller snarare flera, parallellt verkamma, organisationer, drivna av tre ideologiska riktlinjer:

- Tron på en absolut rättvisa, som om den inte upprätthålls av Staten, måste upprätthållas av dem.
- En fromhet som åtminstone på ytan är extremt konventionell och strikt moralisk.
- En lojalitet mot Blå Kejsardömet som *idé*, även om man ofta kan anmärka på enskilda kejsare eller dessas underhuggare.

Organisation

Varje avdelning av DBR är organiserad med en pyramidformad cellstruktur, en klassisk metod bland hemliga sällskap och kriminella konspirationer av olika slag och antydd i *Det Gröna Hotet*. Varje organisation består av enskilda celler, kallade *klaviklar*, organiserade geografiskt, så att varje stad, härad etc. har sin klavikel. Varje klavikel leds av en *klavikrat*. Medlemmarna i denna cell uppträder alltid maskerade och ges hemliga kodnamn som de använder när de agerar sinsemellan. Den enda som känner allas identitet är ledaren, vars identitet är okänd för de andra.

Ledaren i sin tur är medlem av en *prytania*, som leds av en *protegor*. Denne känner identiteten hos alla klavikrater som står under honom, men de är oftast omedvetna om hans. En *prytania* omfattar oftast ett helt rike, eller flera små.

Vissa grupper som kallar sig Blå Ryttare har också ett steg över detta, kallat *basileia* – tre fall har funnits hittills, även om jag är osäker på bevisningen i två av dem. Denna leds allt som oftast av en ledare vald från *basileia* av dess medlemmar, fast ibland hävdar ledaren att han får sin auktoritet från högre ort, mer eller mindre direkt från De Ewigas Arkonerna. Det är främst hos de organisationer som har denna nivå som en *protegor* bevarar sin identitet okänd för medlemmarna i sin *prytania*.

Förutom medlemmarna har varje grupp s.k. *zevgiter*. Dessa är icke-medlemmar som fungerar som spioner, underhuggare och angivare. I gengäld står de under visst beskydd från Ryttarna. De känner inte till någon av Ryttarnas identiteter, utan har oftast hemliga kontaktvägar genom vilka de kan lämna någon av dem meddelanden. Om Ryt-

tarna tar kontakt med dem, är det i sin maskering. Nya Ryttare rekryteras oftast från zevgiterna.

Ryttarna använder hemliga tecken, symboler och koder för att kommunicera med varandra. Olyckligtvis är dessa sällan sådana dårskaper som ringar eller tatueringar burna av alla sammansvurna, även om det har inträffat. Typiska symboler är hästskon (ofta i blått), hästhuvudet, Maharahuls sol kombinerad med någon av dessa, hängsnaran, ett spöknippe av den sort som används för att piska brottslingar, citat från *Det Gröna Hotet* och fraser från inledningen till *Lex Imperatorii*, de sammanställda fragmenten av det ursprungliga Imperium Azuli lagkodex.

Resurser

De flesta Ryttare är uppenbarligen patricier, i vissa fall välbärgade plebejer. Religiösa auktoriteter är också vanliga, som mentorer, församlingsäldste och till och med mystagoger i vissa fall. De rekryteras genom att Ryttarna ställer dem inför ultimatum: Gå med eller dö. Tänkbara rekryter utsätts för allehanda prov för att testa deras duglighet, dygd, och lojalitet. Som nämnts tjänar många såsom zevgiter först.

I vissa fall arbetar man med accepterade lokala ekomantiska organisationer, såsom religiöst lagda gillen och ordnar, som täckmantlar. Dessa kan i vissa fall ha existerat länge, varvid Ryttarna troligtvis grundats av dess styrande kretsar, eller så skapas de samtidigt som den lokala klavikeln eller *prytania*. Dyliga organisationer har oftast redan ett visst utvecklat hemlighetsmakeri som gör skapandet av klaviklar lättare. Dessutom har sådana organisationer oftast fromma syften som lätt kan förvrängas till Ryttarnas ideologi. I minst ett fall har man kunnat konstatera att en *prytania* grundats av aristosofiska luminater.

Ryttarnas styrka är för det första att många av dess medlemmar har makt och kunskaper som gynnar deras arbete. Många har lokalt politiskt eller religiöst inflytande. Många är verksamma inom det lokala rättsväsendet, som domare och liktorer. Andra är höga ämbetsmän eller rika handelsmän, eller officerare i de kejsarliga styrkorna. Organisationen tränar sina medlemmar i de kunskaper som behövs för att agera i lönnod och i viss mån att slåss eller åtminstone försvara sig. Man föredrar dock att "var och en gör vad den gör bäst", så om man anser sig behöva använda våld, går uppdraget till en Ryttare eller en zevgiter som fått vapenträning i sitt civila liv.

Vissa av dessa grupper räknar som nämnts mystagoger som medlemmar. Detta ger dem tillgång dels till dessas inflytande, dels till ekomantisk

magi, främst av det medicinska slaget. Det cirkulerar dock rykten om galeniska droger som tvingar folk att tala sanning eller orsakar minnesförlust, högst användbara för en sådan grupps syften. I vissa fall har dock det hela gränsat till aristosofi. I ett fall upptäcktes en liten klick som påstod sig vara Blå Ryttare men som hade svärtat ett nexus och uppenbarligen ägnade sig åt att skapa styggelser. De blev mer upprörda över påståendet att de skulle vara aristosofer än över att deras organisation sprängdes av den lokala ordningsmakten och att de alla dömdes till döden.

För det andra gör deras organisation att de är svåra att krossa. All information vi har kommer från upptäckten av och krossandet av enskilda klaviklar. Väldigt få medlemmar högre upp i organisationerna som följer denna tradition har avslöjats, helt enkelt för att man inte har en aning om vilka de är.

Deras svaghet är att allt hemlighetsmakeri gör organisationen tungstyrd. Det är också lätt för lokala klavikrat att utnyttja sin cell för att skaffa sig personliga fördelar, till den grad att organisationens egentliga mål (om sådana finns) kommer i skymundan. Detsamma gör också att den lojalitet från lokalbefolkningen som vissa av dessa grupper skaffat sig hänger på en skör tråd.

Verksamhet

Enskilda Ryttare får i uppdrag att utföra så kallade "liturgier". Dessa omfattar oftast spionage på eller sabotage mot Ryttarnas fiender, som en del av deras rättegångar, men kan lika gärna vara uppdrag att utnyttja sina normala befogenheter och kontakter för att gynna sin klavikel. T.ex. kan en Ryttare få i uppdrag att vittna falskt till förmån för en viss person, eller ge en person en befordran oavsett egentlig duglighet. Allt detta är en del av deras operationer. Det vanligaste en klavikel sysslar med är att "upprätthålla Rättvisan". Detta sker genom att man håller privata rättegångar. Varje Ryttare, och oftast varje zevgit, har rätt att dra folk inför rätta. Typiska misstänkta brottslingar är personer som anses vara, i ungefär denna ordning av betydelse för Ryttarna:

- Vanliga brottslingar som inte den vanliga rättvisan inte kommer åt, antingen på grund av korruption eller på grund av att de visat sig omöjliga att infånga.
- Ämbetsmän som är korrumperade eller illojala mot Kejsardömet.
- Folk som anses vara aristosofer, luminater eller övriga uppvigglare av folket.

- Folk som anses vara mekanurger, anhängare av mekanurgisk filosofi eller på andra sätt representeranter för tyranni i kontrast till den upplysta despotin.
- Folk som sprider "irrläror", som radikalt annorlunda ekomantiska rörelser eller dan-ši-anhängare.
- Plebejer som tror sig vara lika goda som patricier och skaffat sig makt eller inflytande.
- Patricier som genom sitt skamliga leverne skymfar själva begreppet patricier.
- Folk som motsätter sig det lokala samhällets vänskapliga relationer (vilka de nu är) till Blå Kejsardömet eller förespråkar vänskapliga relationer till Frekre och dess handelsfurstar.
- I vissa fall, monster: aristosofiska styggelser, biofager eller teratofiler. Det finns ett fall då Soteres inkallats – och faktiskt hörsammade kallelsen – av en person som påstod sig representera "De Blå Ryttarnas Universella Brödraskap." Biofagen han påstod existerade var högst verklig; hans påstående att den var skapad med aristosofisk magi ren inbillning. Inte ens Soteres lyckades spåra upp vem karln var, om det ens var en man – att dölja sitt kön är en av Ryttarnas specialiteter.
- Vem som helst som någon lokal Ryttare eller zevgiter har ett horn i sidan till.

När en person anmäls såsom misstänkt får en eller flera Ryttare såsom en liturgi att undersöka hans eller hennes eventuella skuld. I vissa fall utser man en "åklagare" vars mål är att bevisa att vederbörande är skyldig, och en "försvarare" vars uppdrag är att bevisa motsatsen. Den som har detta uppdrag kan vädja om hjälp från sin klavikrat, som sedan kan ge liturgier åt andra Ryttare att hjälpa till på olika sätt. Ibland samarbetar man över gränserna för en klavikels jurisdiktion. T.ex. kan Ryttare agera inom en annan klavikels område därför att de är helt okända där.

När man insamlat nog med bevis för att en klavikrat skall anse att man har nog för en fällande dom, hålls en rättegång. Av traditionen sker detta vid en korsväg eller en bro, platser där de ursprungliga Blå Ryttarna skall ha skipat rättvisa (eftersom vägar och broar oftast konstruerats av kejserliga ingenjörer och var kejserliga domäner i det ursprungliga Imperium Azul). Om möjligt kidnappar man den eller de åtalade och för dem till rättegångsplatsen. Om man har en "försvarare" finns en chans att denna lyckas få den åtalade frikänd. I annat fall leder rättegången till att den åtalade döms och bestraffas i enlighet med vilken version av den gamla *Lex Imperatori* som man anser gäller, eller lokala lagar. Det är

ganska sällan som man bryr sig om brott som inte leder till döds- eller åtminstone svåra kroppsstraff. I alla fall utom det första som nämns ovan är brottet oftast "förräderi", "korrupcion", "uppvigling" eller något liknande. Det finns dock fall där man enbart förnedrat och piskat upp den dömde, samt hotat honom eller henne med att värre komma skall om inte han eller hon bättrar sig.

Om den åtalade är omöjlig att komma åt döms denne i sin frånvaro men hela klavikelns närvaro, oftast till döden, och en Ryttare får i uppdrag att bestraffa den dömde, oftast genom lönnmord. Vid dylika bemödar man sig att lämna någon sorts dokumentation om varför den dömde var värd att dö. Det är främst genom dylika som vi fått upp ögonen för existensen av grupper som åtminstone leker Blå Ryttare.

Andra operationer kan gälla att tysta eller vilseleda de som hotar organisationens existens, påverka lokala politiska beslut i en riktning Ryttarnas gillar (pro-despotisk, pro-ekomantisk, pro-azulisk), eller, i flera fall, att ge ledarna för organisationen makt och rikedom.

Rekommendationer

Man frågar sig vad vi skall göra åt detta fenomen. Det finns tre vitt spridda åsikter inom vår organisation som jag anser farliga och/eller dumdristiga.

Den första är att man sätter allt för stor tilltro till *Det Gröna Hotet* och tror på idén om en världsspännande uråldrig konspiration. All min samlade erfarenhet säger att det är oerhört svårt att hålla ihop stora konspirationer. Det "Brottets Rike" som jag i mina övriga arbeten¹ hänvisat till är visserligen också en sorts konspiration, men av mindre skala både i tid och rum, och framförallt är det mer en *metod* än en reell samling konspiratörer. Minns vad jag ovan nämnt om tungroddheten hos den som ständigt tvingas syssla med hemlighetsmakeri i stor skala. Det är samma dårskap som troligtvis ligger bakom hela fenomenet. En sund skepticism är av yttersta vikt när man har med dessa farliga dårar att göra.

Den andra är att underskatta dem, just för att de är dårar. De är ofta förhållandevis dugliga dårar. Åtminstone på lokal nivå kan de ställa till med stor skada. De hotar både arbetet för lokala styresmän, lojala mot Kejsarinnan, såväl som vårt eget kunskapande. Minns att enligt De Blå Ryttarnas förföljelsemani är vi en del av den allomfattande mekanurgiska konspirationen, ett hot mot det sanna kejsarliga styret.

¹ Kommer mer om detta i senare artiklar till *Gondica*.

Det tredje är något som jag funnit skrämmande vanligt, i synnerhet bland vissa av våra överordnade: Idén om att de skulle lämpa sig som marionetter och verktyg för vårt arbete för att försvara Kejsarinnan, på grund av deras tämligen naiva patriotism, respekt för värden vi faktiskt också omfattar, och, för att säga det rent ut, allmänna stollighet (enligt principen att de kan fås att gå på vad som helst). Kom då ihåg vad jag sagt om hur deras organisationer gör det lätt för enskilda ledare att utnyttja Ryttarna för egna syften. Varje sådan operation för att infiltrera lokala grupper av Ryttare måste genomföras med största försiktighet. Att avslöja och kullkasta dem måste ha högre prioritet än att förvandla dem till täckmantlar för anti-aristosofiska eller anti-frekrisiska operationer, som vissa önskar göra.

Er förtrogna,

P.

Kampanjer och konspirationer

Vänner eller fiender?

Ovanstående dokument kan användas som utgångspunkt för en organisation som kan utnyttjas på många sätt i kampanjen. Nedan kommer detta att diskuteras på liknande sätt som i *Skepparhistorierna*, men först skall tillfogas en liten brasklapp. Denna artikel är inspirerad av *Gondicas* omnämnande av ekomantiska grupper grundade för att bekämpa aristosofi men som själva är farligt lika aristosofin. De Blå Ryttarna är därför inte världens trevligaste figurer. Precis som hos aristosoferna finns det dock idéer hos dem som man som modern svensk kan sympatisera med, främst intresset för rättvisa. Dessutom kan vissa spelare finna det spännande att vara del av en organisation av Utvalda som slåss mot orättvisor. Slutligen är ganska många swashbuckling-historier, viktig inspiration för *Gondica*, inte precis ”politiskt korrekta” när man skådar dem i sömmarna heller.

Det rekommenderas dock att spelledaren i sådana falla antingen tonar ned Ryttarnas mer Ku Klux Klan-liknande sidor eller bevarar dem som ett ständigt etiskt dilemma för rollpersonerna: Vad händer om bara rollpersonerna är ”goda” Ryttnare och resten är hänsynslösa lynchlystna elitister? Hur håller man sig väl med en organisation om man finner att man är en av de få som fortfarande bevarar dess ideal? Precis om f.d. luminater är f.d. Ryttnare (de är nästan samma sak) ganska intressanta rollpersoner. Mörk Hemlighet och Fiender är av nöden. Notera dock att en Ryttnares vigilante-liv kan ha gett honom tillfälle att utveckla intressanta färdigheter i hemlighet samtidigt som han har en inarbetad hemlig identitet.

Nämnas skall också de uppenbara (för den som studerat konspirationsteorier) parallellerna mellan De Blå Ryttarna och diverse motsvarigheter i verkligheten. Den som hittar flest vinner!

Maguffins

Spelledaren skall komma ihåg att den egentliga sanningen om De Blå Ryttarna mycket väl kan vara oväsentlig. Det hela grundar sig på vad Alfred Hitchcock kallade en ”Maguffin”: något som fångar folks intresse och startar en spännande händelsekedja. Hitchcocks exempel var ungefär att om man skrev en historia om en spion som jagades på ett tåg eftersom han hade en väska som flera säkerhetstjänster vill ha tag i, så spelade det egentligen ingen roll vad som fanns i väskan. Man kan hitta på något

som låter bra, men själva jakthistorien med spänning och paranoia och hisnande jakter över tågtag är det intressanta. Huruvida väskan innehåller en atombomb, hemliga foton av premiärministern i klänning eller en värdefull samling diamanter är då jämförelsevis ointressant.

På samma sätt är det så, att om en gäng tokstollar tror tillräckligt mycket på gamla konspirationer för att själva konspirera, spionera, lönnmörda och ha annat fuffens för sig, spelar det egentligen ingen större roll om det de tror på är *sant*. Att så länge som möjligt bevara frågan öppen hur mycket sanning det ligger bakom det hela är snarast en fördel. Det ökar spänningen och mysteriet. Fräckt knep som författaren utövat med framgång som spelledare: Bestäm dig inte själv för det hela förän det är dags att nysta upp kampanjen. Eller utnyttja de mest knasiga paranoidea teorier spelarna kommer på och anta att de är sanna!

Att tro på konspirationen

Traditionella konspirationsteorier är ofta just det – traditionella. Ta ett exempel: Stora delar av *Arkiv X* skulle falla, om Fox Mulder skulle få sina illusioner krossade. Om inte hans bergfasta tro på att hans chefer känner till kontakter med utomjordingar och samarbetar med otrevliga dylika skulle bekräftas regelbundet, skulle en del av seriens charm försvinna. Med enstaka undantag (annars skulle det inte bli spännande) vet vi att den ”troende” Mulder har rätt och skeptikern Scully har fel – och det är det vi vill också. UFO-teorier är nämligen vanliga i vårt samhälle idag. Det är på sätt och vist *tillåtet* att tro på dem, medan den som, säg, tror på troll skulle anses komplett helknasig.

Fiktiva konspirationsteorier är på samma sätt mest fascinerande när de är *troliga* för den som utsätts för dem. Det finns en känsla av ”vad var det jag sa!”. Det betyder att när man bygger upp dem kan man tjäna på att utnyttja klichéer som återfinns i många teorier. Sådana finns det visserligen färre av i en fiktiv värld men det kan löna sig ändå.

Några principer

1. *Sanningen är mer "intressant" än den officiella lögnen, och oftast mer invecklad.* Det finns en princip som kallas Ockhams Rakkniv, och som går ut på att om man har flera möjliga förklaringar är den enklaste troligtvis rätt. Detta stämmer aldrig när det gäller konspirationer.
2. *Experterna har fel.* Att påpeka att det står så eller så i historieböckerna spelar ingen roll för en sann konspirationsteoretiker. Antingen har historien skrivits under kontroll av Konspirationen och då är den en medveten lögn. Eller så har de fantasilösa historikerna, som inte vågar inse sanningen, ignorerat bevisen då de varit allt för fantastiska. Dessa envisas ju att hålla fast vid Ockhams Rakkniv (se ovan) i motsats till de djärva konspirationsteoretikerna. Detsamma gäller alla andra allmänt accepterade experter: vetenskapsmän, teologer, etc. Om deras teorier går stick i stäv mot Konspirationsteorin, är dessa antingen medveten mörkläggning eller resultatet av överskeptiska ortodoxa experter som inte tål att man utmanar dem.
3. *Av därar skall du få höra sanningen.* Av det ovanstående följer att om bara några få personer tror på en sak, och dessa anses som vettvillingar av auktoriteterna på området, har de antagligen Rätt, oavsett hur tossiga de verkar.
4. *Lita inte på någon.* Av detta följer också att även om de inte är en del av Konspirationen så vägrar alltid auktoriteter att lyssna på den som försöker avslöja Konspirationen.
5. *Konspiratörerna är nästan alltid osympatiska.* De otrevliga Konspiratörerna är i majoritet, och anledningen är enkel: Varför dölja sina aktiviteter om de inte är otrevliga? Det finns dock Konspirationer med mer trevliga syften, men det förutsätter nästan alltid att några otrevliga yttre faktorer (t.ex. en annan, mer traditionell och därför otrevlig konspiration) förhindrar dem att visa sig öppet.
6. *Konspiratörerna är effektiva.* I annat fall vore de ju inte särskilt hotfulla och inte heller särskilt intressanta. Att, som P. konstaterar ovan, konspirationer är ganska ineffektiva tack vare allt hysch-hysch bör man icke ta hänsyn till i en äkta konspirationsteori.
7. *Konspirationer är omfattande i tid och rum.* Ett delfall av 6. En Konspiration skall helst härstamma från tidens gryning och omfatta hela den kända världen. Det här hänger samman dels med punkt 4, dels med punkt 7. En mer vidsträckt konspiration är både mer fantastisk (och därför mer trolig) och mer skrämmande.

8. *Konspirationer har alltid hemliga tillgångar och kunskaper.* Ännu ett del fall av 6. Konspirationer har otömliga bankkonton, magi som man fått hela världen att tro är påhitt, hyperavancerad teknologi, etc. Någon sorts övertag måste de ju ha, i enlighet med princip 7?
9. *Slutligen: Inget sker av en tillfällighet!!!* Detta är en av de centrala delarna av en konspirationsteori. I synnerhet är varje misslyckande i att avslöja Konspirationen ett resultat av just Konspirationen, och varje uppenbart motbevis till Konspirationen har åstadkommit av Konspirationen för att dölja sin existens.

Att överraskas av konspirationen

Spelledaren måste välja att antingen svälja ovanstående klichéer, och skapa den konspiration man förväntar sig, *eller* att styra undan de värsta klichéerna och bygga på en *annan* viktig del av fenomenet konspirationsteorier: Världen är mycket mer fantastisk än man tror. Problemet är att *innan* det alternativet blir riktigt intressant, måste han ha vant spelarna vad det egentligen är de vanliga konspirationsteorierna, de som oftast bygger på folks ofta ganska otrevliga fördomar, går ut på. I annat fall kan han inte överraska spelarna, och då faller det hela platt.

Så spelledaren kan vända bakfram på en eller flera av principerna ovan. Konspirationen kan vara svårkontrollerad (vem säger att Polybotes' Söner *ville* blåsa Imperium Azul åt fanders?), i grunden sympatisk (Horologium Kosmuu är inte alls inställd på tyranni, utan den enskildes mänskliga rättigheter) eller helt i överensstämmelse med den officiella historien (det var faktiskt kejsar Aurelion som grundade de Blå Ryttarna, inte tvärt om). Den kan också vara mer eller mindre knasig. Tänk efter: vem skulle tro på att det fanns en *faunisk* världskonspiration, bestående av en grupp faunmatriarker med förmågan att tänka långsiktigt? De kanske kan använda faunernas ryktbara musikmagi för att influera viktiga personer; eftersom faunernas klaner fungerar i glad anarki kan deras aktioner inte förutsägas; och ingen misstänker en faun.

Konspirationens praktik

Ett viktigt val för den spelledare som planerar en konspiratorisk kampanj är: Hur mycket vet rollpersonerna? Ett alternativ är att även om rollpersonerna är mer insatta än den stora massan, och inte har dessas skyggglappar, vet de väldigt lite. Ett viktigt element i konspirationsteorier är nämligen att man aldrig vet exakt vad som pågår: det skapar spänning och ofta en viss förföljelsemåni. Ett exempel på detta är Umberto Ecos roman *Foucaults Pendel*. Huvudpersonerna har

studerat konspirationsteori, men kunde inte drömma om hur verklig en del av den var.

En annan variant är att rollpersonerna är De Som Vet. Om man ska jämföra med moderna historier, kommer filmen (och serien) *Men in Black* ganska nära. Där tillhör huvudpersonerna en grupp som medvetet döljer sanningen för alla andra därför att den är farlig. Tjusningen med den här sortens historier är en annan viktig del av konspirationsteorier: Vetskapen om att man tillhör en liten elit. Resten av världen går runt och tror på en massa strunt, men *du* och *jag*, vi vet hur det ligger till.

Vilka resurser har rollpersonerna? Om de är ensamma mot en enorm konspiration har de inte särskilt mycket att sätta emot. Inte kan fem ensamma sanningssökare utmana motsvarigheten till de Bayerska Illuminati och hoppas på att lyckas. Detta förstärker den tendens till skräck och osäkerhet vilken är en viktig del av traditionella konspirationshistorier. Dessutom minskar chansen att rollpersonerna lyckas, vilket kanske skulle vända upp och ned på kampanjvärlden. Rollpersonernas enda fördel är just att de är små och inte gör mycket väsen av sig: det troliga är att Konspirationen ignorerar dem.

En mycket vanlig variant i rollspelsammanhang är att skapa en anti-konspiration-konspiration. Exempel från rollspel sträcker sig från *SAVE* i *Chock* till *Traditionerna* i *Mage*. Den har fördelen att rollpersonerna har en större chans att faktiskt uträtta något. De flesta rollspelare tycker om att känna att deras äventyr har någon effekt på omvärlden. Samtidigt kan spelledaren begränsa deras handlingar eftersom en organisation oftast har regler och principer som måste följas. Om ordergången sker i hemlighet ("Ditt uppdrag, Vikrat, om du väljer att anta det... Denna fonografrulle kommer att förinta sig själv inom T minus 5 teridi...") kan det bli extra komplicerat.

En kompromiss som är ytterst vanlig är den att man inte kan lita ens på en anti-konspiration-konspiration (kom ihåg regeln 5 ovan). Det är en av själva premisserna bakom *Arkiv X*: Om Fox Mulder och Dana Scully var pizzabud eller ens vanliga poliser skulle de inte ha bråkdelen av de möjligheter att utforska spännande mysterier som de har nu. Samtidigt *vet* de att deras organisation är korrupt och samarbetar med fienden. Det får bli en balansgång.

Konspirationens omfattning

Enligt regel 7 är en "äkta" konspiration omfattande i tid och rum. Frågan är *hur* omfattande. Ju mer omfattande, desto mer otrolig är den. Det blir helt enkelt på tok för svårt att organisera något så stort.

Denna osannolikhet måste vägas mot hur hotfull konspirationen skall vara. Ju större den är, desto mäktigare. Det finns dock ännu en faktor: Hur omfattande är *kampanjen*? Om rollpersonerna aldrig lämnar Atreburg, är en konspiration som kontrollerar staden nog så skrämmande för rollpersonerna. Om de reser Pangaia runt i en serie äventyr, är den ganska oväsentlig. När spelledaren bestämmer sig för konspirationens omfattning, bör han alltså ta hänsyn till hur mycket rollpersonerna förväntas röra på sig.

Små konspirationer – sådana som har en mycket mindre omfattning än kampanjen – kan fortfarande vara intressanta. En konspiration på lokal nivå innebär ju automatiskt att Någon har något Fuffens för sig, och således finns det jobb för balda äventyrare (även om *listiga* äventyrare antagligen lyckas bättre). Lokala konspirationer kan fungera som effektiva skurkar, konkurrenter eller källor till hjälp.

En kompromiss mellan trovärdighet och känsla av hot är att betona konspirationens begränsningar. En omfattande konspiration kan ha "luckor i rummet" som gör att olika grupper har dålig kontakt. Det kan vara möjligt för rollpersoner att infiltrera en klavikel i Fergenburg fastän de är kända av de Blå Ryttarna i Haasenstadt. De bäge klaviklarna har ingen större kontakt, helt enkelt. En omfattande konspiration kan också ha "luckor i tiden", där kunskaper har gått förlorade under åren/årtiondena/århundradena. Det innebär dels att konspirationen är intresserad av att veta mer om sin bakgrund, dels att de kan ha missuppfattningar som kan utnyttjas av deras fiender.

Ingen rök utan eld...

Den första, mest realistiska varianten är att ovanstående dokument i stort sett beskriver sanningen. Det (falska) dokumentet *Det Gröna Hotet* har gett upphov till folk som försöker återskapa något som egentligen aldrig funnits. Rädslan för både aristosofi och mekanurgi som hot mot gammal moral och god ordning existerar, detsamma gör missnöje med orättvisor och agenter som vill hetsa folk mot Frekre (faktiskt). Lusten att tillhöra en utvald elit är urgammal. En del klaviklar startas dessutom av charlataner som vill utnyttja en besynnerlig vurm för att få egen makt.

Inspiration

Eftersom vi rör oss kring mer realistiska konspirationer här, är kanske det bästa vanliga spionhistorier och deckare av olika slag. Det är tyvärr lite ont om sådana som utspelar sig i tidsperioder som liknar *Gondicas* värld, men Baronessan Orzcys böcker om *Röda Nejlikan*, och filmerna som bygger på dem, kan vara till hjälp. De böckernas hjältar är själva medlemmar av en ”konspiration”, avsedd att rädda folk undan skräckväldet i Paris under franska revolutionen. Alltså beskriver de hemlighetsmakeri på hög nivå på ett spännande sätt.

Kampanj: Klavikeln i Atreburg

I Atreburg finns en grupp rika patricier som anser att staten sköts för bedrägligt. De är upprörda över vad de ser som ökad brottslighet och illa fungerade domstolar, och över plebejer och patrisk som får ökat inflytande. De gillar inte alls furst Lardirs styre, fastän hieroforens avsikter är goda så fungerar staten inte som den skall. Den inkompetente guvernören och den nya tungrodda Codex Vertiodii, som verkar bry sig mer om brottslingarna än brottsoffren, är två av hatobjekten. (Huruvida det ligger något bakom deras upprörda känslor eller de bara är sura puritanska bakåsträvare är upp till SL.) Uppmuntrade av en kopia av *Det Gröna Hotet* som en av dem får tag i, grundar de sin egen klavikel. De tror att om de skapar en lokal samling Ryttare kommer de *äkta* Ryttarna att bli imponerade och låta dem gå med i organisationen när de ser deras resultat. Detta avslöjar de naturligtvis inte för de Ryttare och zevgiter de rekryterar.

I denna kampanj är RP underhuggare till någon som inte gillar Atreburgs Blå Ryttare och deras nyligen startade vigilante-verksamhet. Typiska exempel kan vara:

- Gistor tem-Rogran ran-Rus, som om han inte får vara med inte tänker tolerera någon konspiration, basta! Om de känner till hans mer ljusskygga hanteringar lär han bli ett av Ryttarnas huvudmål. Är han med på ett hörn, har RP det mycket svårare, eftersom Ryttarna då har hans slughet och välfyllda kassakista på sin sida.
- Pokvat, stadens befälhavare, är inte vidare klipsk men stolt. Att någon tror att de behöver lägga sig i ordningens upprätthållande i *hans* stad går hans ära förnär! Han är inte värst kompetent, så RP kan råka illa ut genom hans brist på självinsikt.
- Igrema tar-Vikrat ran-Far kan mycket väl bestämma sig för att göra något åt saken om klavikeln hotar hennes make – och det kommer de att göra förr eller senare! Eftersom hon inte vet riktigt *hur* man sysslar med ”kappan och dolken”-verksamheter av det här slaget, bara *vad* hon vill ha gjort, har RP väldigt stor frihet att agera hur de vill.

RP får därför som långvarigt uppdrag att lista ut vilka Ryttarna är och sätta dit dem. Typiska inslag kan vara:

- Att utreda några brott begångna av Ryttare som en del av deras liturgier – mord är det mest uppenbara. Dessa Ryttares identiteter och *modus operandi* kan ge viktiga ledtrådar till vad som pågår.
- Att försöka infiltrera Ryttarna genom att påstå sig vara villiga rekryter.
- Att stoppa något eller några specifika hot – t.ex. krossa Ringen eller fånga någon ökad missdådare – för att bevisa för allmänheten att Ryttarnas vigilanteverksamhet är onödig.

Så småningom bör de finna ut vilka som ligger bakom det hela, och kampanjens final blir lämpligen en uppgörelse med klavikelns ledare.

Äventyr: Gröna Nejlikan

Rollpersonerna blir alla, en och en, kontaktade av en mystisk maskerad man som säger sig vara ute efter att rädda folk undan skräckväldet i Nagreburg. Han (hon?) har någon hållhake på varje rollperson: Har en rollpersonen ett Hederskodex, har han någon gång svurit att göra någon en tjänst vars släkting är en av dem som ska räddas. Har rollpersonen en Fiende, kan den Maskerade erbjuda skydd. Är en rollpersonen Girig, utlovar den Maskerade guld och gröna skogar (med ett fett förskott). Och så vidare.

Den Maskerade har uppenbarligen flera gelikar, som dock inte känner dennes identitet. De är alla patricier som förlorat sina egendomar i Nagreburg. (I princip är de en klavikel, den Maskerade är klavikrat och de stackars rollpersonerna befinner sig i rollen som zevgiter) Den Maskerade påstår att hon (han?) är en agent för de legendariska Blå Ryttarna och visar onekligen tecken på exceptionella resurser, inklusive hans (hennes?) fantastiska förmåga att klura ut de bäst dolda personliga hemligheter. Han är också extremt förtjust i dramatiska komplotter, förklädnader och trick, sådana där som kräver stor skicklighet och ren bondröta för att lyckas.

Efter någon framgångsfull räd med flykting-smuggling blir en rollperson (den absolut över-skummaste i hela gänget; det finns alltid någon lurpelle som gillar att spela skummisar i varje spelargång) kontaktad av det Blå Ögat. De kräver att han blir deras ”man i Nagreburg” och tar reda på vad fasen som händer. Samtidigt blir en annan rollperson (helst en patricier) kontaktad och hotad till livet av vad som verkar vara luminater (om spelledaren har någon aristosofisk storskurk han brukar utnyttja som ärkefiende är det ett bra tillfälle att plocka fram honom nu). Om han inte blir deras spion ska han minsann få se på annat. En *tredje* rollperson, slutligen, finner ett hotbrev signerat med en blå hästsko omslutande solsymbolen: Om han inte blir de *riktiga* Blå Ryttarnas spion gentemot denna charlatan skall de minsann dra honom inför rätta för förräderi. Alla hotas de med döden om de skvallrar för den Maskerade. Om någon av dem *gör* det, utsätts han för ett nästan lyckat mordförsök. Alla misstror alla.

Den Maskerade är ingen Blå Ryttare; han är en avdankad agent för Blå Ögat som samarbetar med Folkrådet. Fakta om rollpersonerna fick han ur deras ”akter” som han snodde när han hoppade av. Någon gång i ett tidigare äventyr var det nämligen så att rollpersonerna blev intressanta för Blå Ögat och de snokade reda på lite om dem, fann att de inte utgjorde något hot mot det Blå Kejsardömet och glömde bort det hela.

Folkrådet har lovat honom vad det nu är han vill ha om han avslöjar vilka det är som hjälper de som sätter sig upp mot deras (och därmed, givetvis, folkets) vilja. Deras underhuggare undviker medvetet honom enligt order; hans lustiga påhitt är för att *andra* ska märka honom, t.ex. villiga båtflyktingar och patriciska sponsorer. Olyckligtvis drog han till sig sina gamla kollegor (som undrar vad håken han håller *på* med), RPs gamle ärkefiende *samt* ett gäng knasjockar som åtminstone *tror* att de är de egentliga Blå Ryttarna...

Mer Finns Mellan Himmelen Och Jorden...

”The truth is out there.”

X-Files

Om spelledaren känner för en mer fantastisk kampanj, kan han utgå från att mycket av det som sägs i *Det Gröna Hotet* är sant. Det behöver inte betyda att allt är det; det vore allt en ynkelig konspiration som avslöjar allt om sig själva i en pamflett som sprids till självkostnadspris. SL måste bestämma exakt vad som är sant och vilken effekt det får på kampanjen. Historien följer dock traditionella konspirationsslagar likt de nio som nämndes ovan.

Inspiration

För det första, Umberto Ecos roman *Foucaults Pendel*. Huvudpersonerna uppfinner en falsk konspiration för att tjäna pengar, men finner att alldeles tvättäkta konspiratörer blir ohälsosamt intresserade och att verkligheten överträffar dikten. Undvik dock att sno idéer rätt av: den är ganska välläst bland precis de rollspelare som *gillar* konspirationsteorier...

För det andra: *Lemprières Lexikon*. En ytterst omständlig konspiration i konspirationen utspelas i 1700-talets England och Frankrike. En dagdrömmande författare till ett mytologiskt lexikon verkar göra sina skrivelser till sanning. Vad ligger bakom? Bra som exempel på hur man kan kasta om förväntningar hos spelarna, eh, läsaren. Utspelas också en miljö inte alltför olik *Gondica*.

För det tredje: *GURPS Illuminati*, en modul till universal-rollspelet GURPS. Den beskriver i detalj historiska konspirationsteorier och vad som faktiskt kan ha legat bakom om de nu är sanna. Den har väldigt liten koppling till spelsystemet GURPS och kan med fördel användas till andra spel. *Secret Societies* till rollspelet Nephilim är också användbar, men tyvärr väldigt inriktad på det spelets egen hemliga världshistoria. Å andra sidan har de mer information om andra historiska epoker än nutid, vilket är bra som inspiration till *Gondica*.

Kampanj: Mannen som var Skogsdag

Rollpersonerna kommer över ett gammalt hus. Hur är ganska oväsentligt (arv, belöning, betalning av skuld etc.) Huset har stått obebott länge för brunnen på innergården ger dåligt vatten. Någon rekommenderar rollpersonerna att fixa brunnen om de inte kommer på det själva: huset visar sig omöjligt att sälja om man inte gör det och man kan inte bo där utan att hämta vatten från en av brunnarna vid torget.

När brunnen ska rensas av en skicklig brunnsgrävare finner man en ursprungligen vattenfast låda på botten. Den har läckt, och nu inser rollpersonerna varför vattnet är uselt: den är full med bly. Närmare bestämt en liten tryckpress. Någon har tydligen packat den i hast, för typerna för den sista sida den tryckte sitter fortfarande kvar på rullen. Det är beviset på att *Det Gröna Hotet* trycktes baklänges; typerna är nämligen satta för att trycka omslaget till pamfletten. En vattentät blytub finns också med: i den ligger *originalet* till *Hotet*. Med den finns också instruktioner inför dess spridande – undertecknade av *Rogrot!*

Varför sprida *Hotet*? Av två skäl. För det första, för att godtrogna människor skulle dels se mekanismen som ett hot, ge aristosofin ökad status (myten om dess uråldriga ursprung är väl förankrad i aristosofkretsar) och tro att De Blå Ryttarna är ”the good guys”. Rogrot – som arrangerade sin död – ligger också bakom De Blå Ryttarna, vilka är hans redskap, som tror sig vara medlemmar i en uråldrig ädel organisation. För det andra, att sprida så mycket gallimattias om uråldriga konspirationer att ingen förnuftig människa skulle våga påstå att det är sant – och därigenom avslöja att Rogrot lever – ett annat berömt påstående i *Hotet*. Man letar inte efter konspiratörer man tror är påhittade.

Sätt sedan saker och ting i rullning: någon av brunnsgrävarna nämner tryckpressen (han såg knappast det andra) för fel person, som kontaktar en annan person, och sedan... Rollpersonerna kommer först att bli utsatta för stöld (för att förstöra bevisen). Om detta inte hjälper blir de anklagade för något de inte gjort mord, förräderi, stöld etc) och det vimlar av vittnen emot dem. Rogrot har De Blå Ryttarna i sin hand, och kom ihåg att de har kontakter i rättsväsendet...

Deras enda chans visar sig vara P., författaren till dokumenten ovan. Hon har länge misstänkt något sådant, och när kunskapare – mer lojala mot P. själv än mot Blå Ögat – hör talas om historien sänder P. ut några underhuggare att hjälpa rollpersonerna att fly. Därefter lovar hon dem hjälp om *de* i sin tur vågar hjälpa P. Hon litar inte helt och hållet på alla sina kollegor, och börjar få ont om män hon *kan* lita på. Så

har vi skapat en situation med en inte helt pålitlig anti-konspiration-konspiration, som den som nämndes ovan.

Äventyr: De Blå Ryttarnas Skatt

En mystagog eller mentor vänder sig till rollpersonerna, som förslagsvis är ett gäng sjöhundar eller våghalsiga mercatorer. Hon har ett förslag: Hon har kommit över en karta som visar var De Blå Ryttarna (de som utplånades på 300-talet AS) gömde sina rikedomar. Rollpersonerna får precis *alla* monetära skatter om de tar henne dit och i sin tur låter henne få de skrifter som finns där. Dessa skall nämligen innehålla viktiga ekomantiska hemligheter.

Skattresan har dock förhinder. Förutom de arketypiska bovarna som kör Björnligan-stuket och låter rollpersonerna göra grovjobbet så de kan sno skatten senare, finns diverse andra som vill lägga sig i. Främst bland dessa är en person (modern Blå Ryt-tare, agent för Blå Ögat eller annan säkerhetstjänst, nattjägare, etc) som är övertygad om att RPs uppdragsgivare är aristosof. Tyvärr har den personen rätt...

Och Sudd och Tärningar kastades på spelledaren...

”The truth may be out there, but the lies are within your head.”

Terry Pratchett, *Hogfather*

Det kanske svåraste när det gäller att skapa en överraskande konspiration är naturligtvis att man i en fantasy-värld inte riktigt vet vad man kan förvänta sig. Möjligtvis kan man leka med anakronismer och placera dem i Gondica-miljö. Författarens första Gondica-kampanj baserades väldigt mycket på den gamla agent-TV-serien *På farligt uppdrag/Mission: Impossible*. Skämtet ovan om fonografrullen som utplånar sig själv efter att ha levererat instruktioner till en agent härstammar därifrån. Att omplantera klichéer från spiongenren var en grundidé som spelarna var medvetna om och gillade; jag uppmuntrade spelarna att göra detsamma. Således var gruppens mekanurg mer lik en fält-version av Q från James Bond än Leonardo Da Vinci, fast hennes uppfinningar var av Da Vinci-modell.

En sådan sak fungerar bara i en inte helt seriös kampanj där spelarna är införstådda med vad som händer och med på noterna. Annars blir det lätt löjligt.

Inspiration

En lysande källa om spelledaren bestämmer sig att tangera det löjliga: Den tyvärr nedlagda serietidningen *Bacon & Ägg*. Den innehöll ljuvliga historier som den om Chaufförssekten (tänk efter: vem har makens mäns öron? Jo, deras chaufförer, alltså behärskar de världen) eller om Dalai Lamas onde tvillingbror Leif Lama och hans dhubbistsekt, som ”predikar våld och materialism”...

Ett mer seriöst exempel kan finnas inom magisk realism a la Jorge Luis Borges och José Saramadro. I en av den förres historier finner man t. ex. en grupp partisaner som finner att en av deras mest uppskattade män är en förrädare. Vad göra? Om man avslöjar honom blir det en skandal som skadar organisationen. Så, med den ångerfulle förrädarens goda minne och hundratals medhjälpare mördar man honom, och arrangerar omständigheterna så att det blir en riktig hjältedöd som eldar upp revolutionärerna. Tyvärr har konspiratörerna så bråttom att de är tvungna att stjäla idéer till sitt ”skådespel” från bokstavliga skådespel, främst Shakespeare, så att det

för en förvånad historiker ter sig som om *Macbeth* och *Julius Caesar* blivit verklighet.

Urban Fantasy, moderna fantasyhistorier likt dem som skrivs av författare som Tim Powers (*Last Call*, *On Stranger Tides*, *The Drawing of the Dark*) och James Blaylock (*Homunculus*, *The Paper Grail*, *The Last Coin*) innehåller ofta konspirationsinslag, oftast av det ockulta slaget. Just Powers och Blaylock är också skickliga i att ställa förväntningar på huvudet. Blaylocks *Paper Grail* är en modern variant på Graal-myten, men den Graal man jagar är en papperslapp – ett papper användes för att vika en bägare som fångade upp Kristi blod, och det torkade blodet färgade ett mönster i pappret, ett mönster som ger den som äger pappersbiten och vet att tolka det otroliga krafter... Här drar författaren inte bara in det klassiska Graal-temat, utan kaosteori, taoistisk mystik och mycket annat. Powers’ *On Stranger Tides* och *The Drawing of the Dark* är extra intressanta eftersom de utspelar sig i historiska epoker och miljöer som liknar dem i Gondica.

Kampanj: Vi möts igen.

Det mesta som står i *Det Gröna Hotet* och den snårskog av legender som uppstått ur den är allmänt nonsens. Önsketänkande av det slag som uppmuntrar konspirationsteorier i verkligheten, och likt dem inte alltid av det trevligare slaget. De konstellationer av Blå Ryttare som uppstått är antingen charlataner eller romantiska vigilantes som trott på pamfletten. Den som betvivlar dess riktighet gör helt rätt. Skepticism är en sund egenskap. Fast det är klart, *en* sak i pamfletten stämmer.

De Eviga Arkonerna existerar faktiskt. På Profetens tid försökte åtta män, utsända av de dåvarande religiösa auktoriteterna i Zagrosia, att döda Profeten. Han avslöjade dem som utsända mördare innan de hann skada Honom, och de vek tillbaka inför Hans blick. Maharahul uttalade då en profetia – eller om det var en förbannelse – över männen som var väldigt enkel: ”Detta skall ni minnas till tidens ände.” Detta var en av händelserna som ledde till Maharahuls flykt till Vidonia.

Profetens profetia slog (givetvis) in. De åtta männen levde, och dog. I enlighet med sin egen tro återföddes de till nya liv – men tvärt emot all kutym mindes de vad de varit. Och så blev det, liv efter liv. I motsats till alla andra sapienter glömde de inte sin tidigare existens när de färdades runt Livets Hjul, utan

minnen – inte nödvändigtvis fullständiga – levde alltid kvar. Förr eller senare kom de att minnas att de en gång levat ett annat liv, och förr eller senare mindes de deras försök att mörda Profeten.

En del av dem har av hämndlystnad försökt skada ekomantin genom århundradena. Andra har försökt hjälpa trosrikningen, för att sona sitt brott i hopp om att få glömma. En av dessa hjälpte Aurelion Illuminatus att skapa De Blå Ryttarna. En del har följt sin egen agenda – kanske var det en sådan person som lät trycka *Det Gröna Hotet*.

Nu har det uppstått en ny Profet – inte av samma kaliber, men ändå – hieroforen i Vertiod. Hos var och en av Arkonterna – vilka naturligtvis inkluderar rollpersonerna – uppstår en insikt: De måste på något sätt gottgöra sin ursprungliga synd gentemot Profeten, och rädda hieroforen i Vertiod, eller fullborda sitt ursprungliga uppdrag, och mörda honom. Således uppstår två läger bland de Eviga.

Hur sköter man då rent speltekniskt ett gäng reinkarnerade personer som levt i tusentals år? Bli de inte för mäktiga? Här är en metod. RP får inte mer EP eller så än andra, och inte högre grundegenskaper heller. Däremot har de en särskild mental grundegenskap – låt oss kalla den Arkontskap (ARK) i brist på bättre namn. Denna löper mellan 3 och 12, och mäter deras förmåga att återuppleva minnen från tidigare liv.

Den kan helt enkelt användas för K-slag; rollpersonen kan när han konfronteras med något försöka komma i kontakt med sitt tidigare liv, och får då en flashback till ett sådant där han kände till mer om fenomenet. Om någon sådan inte finns, händer inget särskilt; om eventuella minnen är traumatiska, kan det orsaka smärta, chock och till och med skada att konfronteras med dem igen. Det är helt upp till SL vilka fenomen (folk, platser, saker osv.) de mött i tidigare liv.

Dessutom har de vaga känslor av igenkännande hela tiden. Detta låter dem använda TK i ARK som en generell bonus på färdigheter som Områdeskännedom <område>, Geografi och Historia <region> för att minnas fakta om platser och historiska händelser. De har dessutom alla fördelen Berest.

SL måste konstruera en intrig om vad som hotar hieroforen – förutom, naturligtvis, de av Arkonterna som är inställda på att utplåna honom. En del av denna intrig är naturligtvis *Det Gröna Hotet* och De Blå Ryttarna som dykt upp (se *Klavikeln i Atreburg*, ovan för mer idéer), enkom för att sinka vad det nu är hieroforen är avsedd att göra – reformera ekomantin, rädda Vertiod från en social katastrof, eller kanske något mer oväntat.

Fastän rollpersonerna på sitt sätt är övernaturliga, mycket speciella väsen med Ett Uppdrag, har

de inga exceptionella krafter egentligen, fast SL kan finna det motiverat att vara generös med Virtus – de kanske kan starta med mer än en enstaka poäng, t.ex. Temat med de små men viktiga som kämpar mot övermakten är centralt här, och man bör eftersträva en episk ton.

En variant är att spela längre ”flashbacks” som små soloäventyr där man utforskar olika perioder i Vidonias historia. Detta kan bli stämningfullt men kräver helst goda förberedelser, i synnerhet som rollpersonernas värden antagligen behöver förändras varje gång.

Äventyr: Det Gröna Löftet

Det Gröna Hotet är en bluff – men en mycket speciell bluff. Det existerar nämligen en uråldrig mystisk sekt som bevarat vissa ekomantiska hemligheter av stort magiskt/mystiskt värde, eller snarare, den *existerade*. Dess allra sista medlem, en gammal mystagog, kunde inte hitta någon som stämde överens med sektens höga krav på intelligens, förmåga att bevara en hemlighet och intresse för det fördolda. Själv var hon den sista ordenssystemen. *Det Gröna Hotet* är i själva verket ett chiffer som ger hemligheten – en chiffer som kan lösas av den som är förtrogen med ekomantiska mer mystiska traditioner, och vet vad han eller hon skall leta efter.

Tyvärr är chiffret beroende av vissa symboler som bara fanns med i den *ursprungliga* versionen av pamfletten, inte i de hundratals piratkopior (näja, copyright är inte uppfunnet som begrepp i Vidonia, så vem som helst har i princip i rätt att kopiera vad som helst) som gjorts sedan dess. RP lejs av en excentrisk men from ekomantikunnig patricier att spåra upp ett original, med vilka metoder de än anser sig behöva ta till, för att han skall kunna lösa gåtan (vad det nu är).

Detta leder naturligtvis RP in i karusellen med folk som är intresserade av uråldriga mysterier, av vilka de flesta är utan större kontakt med verkligheten och i vissa fall farliga. Dit hör en del av de små organisationer som uppstått på grund av ryktena om De Blå Ryttarna. Förutom att de är hänsynslösa till att börja med, tar de mycket illa upp om ett gäng äventyrare påstår att deras Heliga Urkund nr 1 är en sorts sofistikerad galenisk pysselbok.

Författaren erkänner villigt att uppslaget kommer från boken *Dumasklubben* och filmen *Den Nionde Porten* som bygger på den; att spelare sett filmen eller till och med läst boken kan vara en för- eller nackdel beroende på hur man ser det, eftersom stämningen i bägge fallen är mycket inspirerande, medan gåtans enskilda detaljer alls icke behöver följa filmens/bokens.