

# Götterdämmerung

SCENARIOTÄVLING 2005

Första plats:

Richard Nilsson: Doktor Grandottes vidunderliga blick (publiceras i fenix)

Andra plats:

Peter Sahlin: Det onda ögat

Delad tredjeplats:

Daniel Gustafsson: Domarens hus

Emil Sundman: Alla helgons natt

# DET ONDA ÖGAT

Skrivet av Peter Sahlin

Stort tack till Stefan Kjellin och Åsa Roos för ovärderlig hjälp med idéer och upplägg

Alexej Alexejevitj sprang genom snön för allt som hans åldrade kropp orkade med. Han visste att om han stannade så skulle han vara död. Vinternattens iskalla luft brände som eld i hans bröst och hjärtat kändes som om det skulle explodera. Hur kunde det bli så här? Vad var det som hade gått snett? Hur kunde de veta? Alexej Alexejevitj, kejsarlig astronom och nyligen fyllda 53 visste att han aldrig skulle få svar på dessa frågor. Det hade det lilla nålstick som han hade fått på handen sett till. Det lilla nålstick som hade fört in giftet i hans ådror och nu sakta såg till att han inte skulle överleva natten. Alexej Alexejevitj Rubljenko, kejsarlig astronom och alkemist springer tills hans åldrade hjärta slutar slå. De enda vittnena till hans död är de höga tysta träden i Sosnovy Bor.

## Bakgrund

Det är vinter i St Petersburg, och snön ligger djup på gatorna i den ryska huvudstaden. Kölden gör att merparten av dess invånare stannar inne, men under ytan kokar en komplot mot Kejsarhuset. De som ligger bakom komplotten är Ryska Illuminati ledda av några av Kejsarinnan Katarina II:s närmaste män. Illuminati är ute efter att störta Kejsarmakten i Ryssland för att kunna ta över landet, då de ser det som ett viktigt steg mot världsherraväldet de vill skapa. Dock har den "manual" – pampfletten Det Ryska Hoppet – som de behöver för detta blivit stulen, och det är ingen annan än Alexej Alexejevitj Rubljenko, morbror till en av RP, som har fått tag i den. Rubljenko var själv medlem i Illuminati tills han fick reda på organisationens egentliga mål, så han såg till att pampfletten "försvann". För ett par dagar sedan fick Illuminatis agenter dock reda på Rubljenkos svek, och hans straff blev döden. Han fick ett gift injicerat i kroppen, och detta gift var ofarligt så länge han var i hastig rörelse (så som att springa eller simma), men vid vila utsätts kroppen för en reaktion inte helt olik den som uppstår vid intagandet av curare, det vill säga total paralytisk av kroppens samtliga muskler, inklusive hjärtat. Man hoppades att detta skulle förhindra att information om organisationens mål, men Rubljenko hade hunnit gömma pampfletten i sitt bibliotek, och nu är deras agenter på jakt efter den.

## Händelser

### Måndagen den 13 december

Äventyret börjar vid kvällstid på måndagen den 13 december år 1784 i St Petersburg, den ryska huvudstaden. Alexej Alexejevitj Rubljenko, morbror till en av RP och Kejsarlig Astronom, har dött ute i Sosnovy Bor (skog som sträcker sig västerut från St Petersburg – betyder "Tallskogen" på ryska), och spelaren är en av arvingarna till den barnlöse morbroderns gods. Godset, som består av en herrgård med ett par tillhörande bondgårdar, är beläget fem mil väster om St Petersburg. De personer rollpersonen står i tur att arva är förutom godset och de kringliggande markerna två betjänter, en köksa, två köksflickor samt fyra livegna bondfamiljer. På godset finns även ett fullt observatorium och ett välfyllt bibliotek med vetenskapliga böcker samlade från hela Europa.

När spelarna för första gången kommer till godset så är det en tyst

vinterkväll. Mörkret har lagt sig över nejden, och det snöar ymnigt. Det bästa sättet att säkert ta sig fram är att åka släde, då det går fortare än per häst. På vägarna ligger halvmeterdjup snö men de tunga hästarna som drar släden klarar av det galant tack vare sina stora hovar.

Stora facklor står tända längs den långa allén som sträcker sig ända upp till planen framför den imposanta byggnaden. På trappan står tjänstefolket huttrande och väntar er framför entrén. En grånad man kliver huttrande fram till släden, öppnar dess dörr och bugar sig. "God afton och välkomna hit. Mitt namn är Oleg, och jag är Eder tjänare. Varm mat står framdukat i matsalen." Oleg leder er genom ytterdörren, förbi det blåfrusna tjänstefolket. Väl därinne tar han hand om era pälsar och visar er in i matsalen där bordet står dukat med såväl varma som kalla rätter.

RP serveras hett te och varmt kryddat vin till maten. Oleg lämnar RP ifred, men återkommer varje halvtimme för att se till att allt är i sin ordning. När RP väl är färdiga så visar Oleg dem till de rum som har iordningställt för deras besök.

Mitt i natten blir spelarna väckta av ljud som verkar komma från biblioteket. Om de smyger sig fram och försiktigt öppnar dörren till rummet så ser de följande:

En man klädd i mörka kläder står vid en bokhylla på andra sidan rummet. Han har ryggen vänd mot er. Innan ni hinner göra något vänder han sig snabbt mot er och springer mot det öppna fönstret. Han kastar sig ut genom fönstret och ni hör galopperande hovar som slår mot den packade snön på marken. Mannen och hästen han rider på försvinner snabbt i mörkret som omgärdar byggnaden.

Om de springer till biblioteket så finner spelarna biblioteket i oordning och fönstret står på glänt. De hör en galopperande häst som försvinner i fjärran.

Personen som genomsökte biblioteket är Illuminatis Minor och hans uppgift var att finna pampfletten Det Ryska Hoppet (se nedan). Pampfletten är dold i arvingens favoritbok som fortfarande finns kvar i Rubljenkos bibliotek.

### Tisdagen den 14 december

När morgonen gryr den 14 december så blir spelarna väckta av Oleg och efter morgontoaletten serveras frukost i matsalen. Grigorij upplyser Rubljenkos arvtagare om att morbrodern ligger för beskådan i sin sängkammare i väntan på begravningen, som ska ske den 18 december. Dessutom lämnar den åldrade tjänaren över ett förseglat kuvert till arvingen. Brevet inuti verkar vara skrivet i hast, vilket även stämpeln på lacket vittnar om. Dock är det utan tvekan morbroderns handstil. Brevet återfinns i sin helhet som Spelardokument #1. I brevet hänvisas till en Count Welldone. Denne är ingen annan än Francis Rakoczy II, ett av Greve St Germain's många alias. Mer om Rakoczy återfinns i SLP-sektionen.

Om RP vill skicka brev till Welldone så kommer han att hänvisa till Rakoczy och ber dem att kontakta honom för att träffas. Han kommer inte att träffa någon under namnet Welldone. RP kan dock inte träffa Rakoczy förrän tidigast torsdagen den 16.

Om RP går för att hämta boken som hänvisades till i brevet så faller en pampflett ur den när de öppnar boken. Denna pampflett är Det Ryska Hoppet, vilken beskrivs mer ingående i kapitlet om den. Om RP sätter sig ned för att granska trycket så tar det resten av dagen.

## Onsdagen den 15 december

Runt middagstid (d v s mitt på dagen) dyker Rubljenkos livsmedikus Hans Pfeltz upp för att prata om Rubljenkos hastiga frånfälle. Det verkar som om den gamle mannen inte har dött av kylan utan av att hans livsanda hastigt försvunnit. Om spelarna inte har sett det märke som finns i Rubljenkos handflata så påpekar Pfeltz detta för dem och visar upp märket. Under dagen blir spelarna även inbjudna till kvällens Kejsarliga bal som hålls på Vinterpalatset i St Petersburg. Det är Potemkin som har bjudit in RP för att kunna få ut dem ur huset och därmed kunna skicka fler Illuminati-agenter för att leta efter Det Ryska Hoppet. Då RP bör veta att man inte tackar nej till en inbjudan från Kejsarinnan så infinner de sig på denna bal. Tillställningen är ett glatt avbrott från den mörka årstiden, och Kejsarinnan stannar i hela två timmar innan hon drar sig tillbaka, följd av Alexandr Ermolov, som lämnar salen fem minuter senare. När RP väl kommer tillbaka till godset upptäcker de att biblioteket har blivit genomsocht, vilket även deras personliga ägodelar har blivit. Oleg hävdar att han inte har hört någonting (vilket inte heller borde betvivlas med mannens ålder i åtanke). Dock saknas inte något som RP har funnit.

## Den tredje dagen – torsdagen den 16 december

Om RP har stämt träff med Rakoczy så infinner sig denne på godset strax innan frukost denna dag. Han kan berätta lite om en man vid namn Adam Weishaupt som 1776 bröt sig loss från Frimurarna för att skapa en egen organisation. Det verkar nu som att denna organisation har nått ända till St Petersburg och Moskva, och att den håller på att bygga upp en grund för ett maktskifte i landet. Om spelarna visar upp pampfletten för Rakoczy så bladdrar han lite förstrött i den, men pekar snart ut de krypton som återfinns i densamma (se kapitlet om Det Ryska Hoppet nedan). Han säger sig även känna till en eller ett par män som skulle kunna tänkas vara liksinnade med organisationen, och nämner bland annat Alexandr Ermolov som en av dem. Ett lyckat slag i Etikett känner igen namnet som starkt förknippad med Kejsarinnans hov. Ett slag med 20 i differens känner genast igen Ermolov som Kejsarinnans nuvarande älskare.

## Vad händer om RP konfronterar Potemkin?

För det första bör SL göra allt i sin makt för att förhindra att RP konfronterar Potemkin. Exempelvis kan Rakoczy ingripa genom att avråda RP från detta med hänvisning till det gamla Ryska ordspråket "Väck inte den björn som slumrar". Om Potemkin får veta att RP känner till Illuminatis planer så kommer han att skicka nog med Illuminatis Minor till herrgården för att se till att ingen av RP överlever. Det bästa sättet för RP att lösa gåtan utan att behöva sätta livet på spel är att begära audiens med Ivan Betskoy, Kejsarinnans personliga sekreterare. Dock bör RP vara så försiktiga vid det här laget att de inte litar på någon. Låt då Rakoczy garantera att Betskoy är en gentleman och en person att lita på. Dock får RP under inga som helst omständigheter träffa Kejsarinnan Katarina innan de har avslöjat Illuminatis och Potemkins planer.

## Om RP lyckas exponera Illuminatis planer

Kejsarinnan höjer samtliga RP till grevlig status (eller högre, om de redan är adliga). Dessutom utropas de till Rikets Beskyddare och äras med en bronsmedalj till deras ära. På framsidan är en bild av Katarina den Stora i profil, och på baksidan finns samtliga RPs porträtt. En tre dagar lång fest med tillhörande Kejsarlig bal hålls även på Vinterpalatset. Samtliga RP får automatiskt

fördjupningarna Känd samt Världsvana:Hovet.

Om RP misslyckas med att exponera Illuminatis planer innan mötestiden

Mötet mellan Ryska Illuminati och Adam Weishaupt hålls och planer smids för att avsätta Kejsarinnan. I slutet av januari sker en statskupp varvid Katarina och Betskoy avrättas. Ryssland går, drygt hundraårtio år tidigare än väntat, in i Sovjeteran då Illuminati tillsätter en egen regering och inför kommunismen som statsform.

## Ledtrådar

### På Rubljenkos kropp

Det avtryck som finns i Rubljenkos vänstra handflata är av ett stirrande öga och huden verkar penetrerad av något vasst föremål i mitten av ögat.

### På Rubljenkos gods

Den information som RP kan hitta i pampfletten Det Ryska Hoppet. Se avsnittet om denna pampflett för mer detaljerad information kring innehållet.

Bakom en dold panel i biblioteket finns en krypterad lista med namn. (SL: Detta är bekräftade namn på medlemmar i Illuminati som Rubljenko har fått fram.) Om en RP lyckas med Chiffertydare så framträder ett tjugotal namn. De namn som RP kan känna igen (kräver Etikett) är Alexandr Ermolov, Greve Ivan Arkantov (se hans länk till Ermolov under dennes personbeskrivning) och Gregorij Potemkin.

Om RP kommer över ett av Illuminati-ordens tecken (en pyramid med ett stirrande öga längst upp) så kan de identifiera det med ett lyckat slag för Mystiksymbolism med en modifikation på -20.

## Illuminati i Ryssland år 1784

"Princes and nations will disappear without violence from the earth, the human race will become one family and the world the abode of reasonable men. Morality alone will bring about this change imperceptibly."

– Adam Weishaupt (1748-1830)

Illuminati grundades 1776 i Bayern av Adam Weishaupt, en avhoppad frimurare från Ingolstadt där han var professor vid stadens universitet. Organisationen har vid den här tiden växande inflytande över Katarina genom Alexandr Ermolov som är marionett för dem. Ermolovs begynnande kärleksaffärer med Katarina den Stora är, henne ovetande, arrangerat av denna hemliga men kraftfulla organisation. Ledare, eller Magus, för Ryska Illuminati är Gregorij Potemkin, Kejsarinnans Ambassadör i Polen och den som utser Kejsarinnans älskare. De flesta inom Illuminatiordens ryska kapitel är höga ämbetsmän eller andra icke-adliga rika köpmän vars mål är makt och rikedom. Dock finns det även ett antal lägre medlemmar från medel- och även underklassen (som utför uppdrag för ordens räkning utan att känna till vad den egentligen är). För de flesta inom orden verkar den som en Frimurarorden, och det är först vid ranken Illuminatis Minor som man får veta vad det innebär att vara medlem i detta ytterst selektiva sällskap. Medlemskapet är livslångt,

och utträde är ej accepterat efter graden Illuminatis Minor. Att träda ur organisationen bestraffas med döden efter denna grad. (Se Ranker inom Illuminati, nedan)

När äventyret börjar så har Ryska Illuminati precis fått sina order från Weishaupt att starta en revolution i landet, precis i enlighet med hans order till Franska Illuminati. Förberedelserna för att störta Tsarinnan och hela aristokratin har börjat, allt enligt en pampflett om sju kapitel kallad "Det Ryska Hoppet" som har tryckts upp av Weishaupt och skickats till Potemkin. Det är denna pampflett som Alexej Alexejevitj kommit över och gömt i sin bostad.

#### Ranker inom Illuminati

Novis  
Minerval  
Illuminatis Minor  
Illuminatis Major  
Illuminatis Dirigens  
Präst  
Prins  
Magus  
Rex

### Det Ryska Hoppet

Denna pampflett är skriven på ryska och avhandlar hur ekonomin i Ryssland verkar förbättras och hur den Storsinta Kejsarinnan har tagit folket under sina vingar. Dock har författaren (ingen annan än Adam Weishaupt) dolt information i texterna. Längst bak i trycket finns två rader med till synes slumpmässigt valda bokstäver i femställda serier. En driftig spelare kan säkert klura ut koden på egen hand. Annars kan SL tillåta användandet av fördjupningen Chiffertydare. Om personen lyckas så kan SL lämna följande information:

Skriv ihop alla ord i klartexten i fem rader med lika många tecken i varje rad. Fyll på slutet av sista raden med slumpmässigt valda bokstäver. Läs sedan en femställd kolumn i taget.

Klartext:

Samling kommer att ske natten den Tjugosjätte December anno Sjuttonhundraåttiofyra

Kryptotext:

STUEN ASGRD MKOAR LESNA INJNÅ NAÄOT GTTST  
KT'TJI OEEUO MNDTF MDETY EECOR RNENA ATMHX  
TJBUX

Klartext:

De Åtta Änglarna skall ledsaga dig i din jakt på Sanningen

Kryptotext:

DAEDA ERDIN ÅNSNN TAAJU TSGAN AKAKG ÄADTE  
NLIPN GLGÅX LLISX

I den andra delen av kryptotexten står det: "De Åtta Änglarna skall ledsaga Dig i Din jakt på Sanningen". Detta är en instruktion för

läsaren att applicera en åttabitars binär kod för att kunna läsa den dolda texten, vilket även det kräver ett lyckat slag för Chiffertydare. Genom att applicera kapitlets nummer i binär kod, (i ett 8-bitars system, vilket skrivs 00000000), och markerar de bokstäver som sammanfaller med ettorna så får man fram följande texter från olika kapitel:

Detta är ett upprop till ordens ryska kapitel

Tiden är kommen för en förändring

Kraften finns bland er

Makten ska bli vår genom husets fall (Huset är troligtvis Det Kejsrerliga Huset)

Där P misslyckades ska vi lyckas (P står troligtvis för Pugachev-upproret 1773-1774)

Modern kommer att vara först av flera (Modern torde vara Moder Ryssland eller Katarina, Landsmodern)

Låt främlingen komma till er i den mörka timmen (hänvisning till det första kryptogrammet?)

Samling sker hos Ledaren vid den angivna tidpunkten.

### SLP

### Gregorij Potemkin, Kejsrerlig Ambassadör i Polen och Magus

Grundintryck: Självsäker, egocentrisk, självupptagen

Potemkin var Kvartersmästare vid det Beridna Gardet och hjälpte Katarina II att komma till tronen 1762. Han blev hennes älskare 1774. 1776 blev han dock ersatt av Pjotr Zavadovskij. Strax efter det blev Potemkin kontaktad av Bayerska Illuminati och insvuren i organisationen som Illuminatis Magus och därmed ledare för det ryska kapitlet. Det är Potemkin som ha tillsatt samtliga kejsrerliga älskare efter att han själv fick kliva ner från den positionen. Han är nu kejsrerinnans utländska representant i Polen. Han är en mycket intelligent man som det inte är lätt att lura. Dock kan man spela på hans självsäkerhet för att få honom att försäga sig.

Den egentliga anledningen till Potemkins svek:

Gregorij Potemkin är en fruktansvärt egenkär och svartsjuk person, och när Katarina beslöt sig för att ta en ny älskare och lämna honom därhän för en yngre man blev han ursinnig. Att han själv blev en extremt rik och inflytelserik man såg han som en självklarhet, men att bli lämnad var något som var nära att driva honom till vansinne. Han svor i hemlighet att hämnas på henne, så han ser mer till sina personliga mål än Illuminatis storslagna plan.

Grundegenskaper

STY 13 FYS 14 SMI 14 STO 15

INT 17 PER 16 KON 17 PSY 16

Social klass: Överklass

Yrke: Kejslerlig Ambassadör

Skadebonus: 1T4

Initiativmod: -2

Kroppspoäng: 29

Färdigheter:

Etikett 85%, Iakttaga 75%, Läsa/Skriva Kyrilliska 80%, Läsa/Skriva Latinska alfabetet 60%, Lönndom 60% Retorik 80%, Tala Franska 50%, Tala Polska 40%

Utrustning:

Kläder, halskedja med Illuminati-symbolen, förgiftad ring med Illuminati-symbolen, papper, fjäderpenna, bläckhorn, bonett

## Alexandr Ermolov, Kejslerlig älskare och Minerval

Grundintryck: Frisk fläkt, kraftkarl, naiv

Nästan inget är känt om Alexandr Ermolov. Han dök upp från ingenstans, och nästan ingen visste vem han var. Detta är Illuminatis trumfkort vid den här tidpunkten. Genom att observera Katarinas tidigare älskare och på så sätt skapa sig en bild av hennes favoritdrag hos en älskare har de tagit en man från rankerna och introducerat honom för Katarina som Alexandr Ermolov. Hans rätta namn är Alexandr Orgatov, och han är en bonde från Ukraina med starka band till Illuminati genom sin husbonde, Greve Ivan Arkantov.

Grundegenskaper

STY 16 FYS 17 SMI 14 STO 18

INT 15 PER 15 KON 16 PSY 15

Social klass: Medelklass

Yrke: Bonde

Skadebonus: 1T4+1

Initiativmod: -2

Kroppspoäng: 29

Färdigheter:

Etikett 65%, Iakttaga 70%, Lönndom 40%

Vapen:

Värja, 65%, skada 1T6

Medeltung pistol (ypperlig kvalitet), 60%, skada 2T8

Utrustning:

Kläder, halskedja med Illuminatis symbol

## Typisk Illuminatis Minor

Grundintryck: Alldaglig, undflyende

Grundegenskaper

STY 14 FYS 14 SMI 14 STO 15

INT 14 PER 13 KON 13 PSY 15

Social klass: Medelklass

Yrke: Yrkesman

Skadebonus: 1T4

Initiativmod: -1

Kroppspoäng: 29

Färdigheter:

Iakttaga 40%, Lönndom 45%

Vapen:

Påk, 45%, skada 1T6

Utrustning:

Kläder, 1T10 Rubel, dolt smycke med Illuminatis symbol

## Ivan Betskoy, Kejslerlig Sekreterare och Katarinas Confident

Grundintryck: Tålmodig gammal man, smickrare, förtroendeingivande

Betskoy är en 80 årig man som har åldrats med gudabenådad värdighet. Han klär sig, som en man i hans position bör, i kläder enligt senaste vogue. Ett förtroendeingivande leende pryder oftast hans tunna läppar. Betskoy är även rektor och grundare av den första Kejslerliga Akademien i St Petersburg.

Social klass: Överklass

Yrke: Kejslerlig Sekreterare

Färdigheter:

Iakttaga 75%, Retorik 80%, Etikett 85%, Tala Franska 50%, Läsa/Skriva Kyrilliska 80%, Läsa/Skriva Latinska alfabetet 60%

Utrustning:

Kläder, papper, fjäderpenna, bläckhorn, binokel, savonette

## Katarina II, Kejsarinna och Matriark

Grundintryck: Intellektuell, vänlig, tålmodig

Katarina är en kraftigt byggd kvinna som älskar mat lika mycket som hon älskar att studera filosofi. Hon är god vän med Voltaire, och klassar Jesuiter högre än hon klassar Påven själv, vilket har lett

till att Ryssland är i stort sett det enda land där Jesuiter kan finna skydd från förföljelse. Hon är genuint intresserad av personer i sin omkrets, och inleder gärna djupt filosofiska diskussioner likväl som vetenskapliga frågor.

## Francis Rakoczy II, Transylvansk Prins

Grundintryck: Lugn, hemlighetsfull, håller sig i skuggorna

Francis Rakoczy II är ingen annan än den legendariske Greve St Germain. Hans roll i det som utspelar sig är inte klart för någon annan än han själv, och det kommer inte heller att elaboreras i varför han befinner sig i St Petersburg vid denna tidpunkt. Han är med för att kunna knuffa rollpersonerna i rätt riktning och ge dem ledtrådar om det skulle behövas. Inga värden kommer heller att skrivas ut, eftersom St Germain är en person som mycket väl kan vara nära gudomlighet. Inget är klart vem han är eller var han kommer ifrån. Det är helt upp till spelledaren att bestämma hur han/hon vill använda denna mystiska person. Det enda som är klart är att St Germain aldrig gör något som inte gagnar hans egna mål.

## Spelardokument

Spelardokument #1

Käraste systerbarn

Jag önskar att jag kunde ha fått träffa dig en sista gång, men den tiden är nu förbi. Jag har i min ägo ett dokument av yttersta vikt för Rysslands framtid. Hitta din favoritbok i mitt bibliotek så förstår du vad jag menar.

När du väl får detta brev är jag död, ett offer för ett högre syfte.

Jag har haft korta brevkontakter med en viss Count Welldone, en engelsk gentleman som för närvarande bor i St Petersburg. Han kan veta mer om detta än jag.

Var dock varnad! Det är mer som döljer sig under ytan. Lita inte alltid på dina egna ögon. Lita heller inte på någon utan att ha skäl för del.

Din evige vän

Morbror Alexej

# DOMARENS HUS

Av: Daniel Gustafsson

## Inledning

Domarens Hus är en historia om hämnd, galenskap och jakten efter återfunnen ära. Hela äventyret utspelar sig i en idyllisk liten by, avskilt från resten av samhället, som bär en mörk hemlighet. Byn kan ligga var spelledaren tycker är lämpligt. Det skrivna äventyret har italienska namn, men detta är mycket enkelt att ändra ifall äventyret gör sig bättre i något annat land. Årtalet är även det helt upp till spelledaren förutom att det utspelar sig under vintern.

## Villagio

Byn Villagio är en liten idyllisk by som kommit lindrigt undan från statens angelägenheter genom dess ensliga plats. Dalen där byn ligger i är omringad av obrukbar skogsmark och det är flera mil till närmaste stad eller ens grannby. Byn har hållit sig vid liv via jordbruk och märks enbart av till omvärlden via skogens rika djurliv, vilkas hudar invånarna i byn gör fina hantverk av, som sedan säljs i närmaste stad. Det bor omkring 400-500 invånare i byn och husen står i en klunga kring den centrala kyrkan. Vid skogsbrynet blickar en övergiven herrgård majestätiskt nedåt mot byn. En halvtimmes promenad österut leder till hospitalet.

## Bakgrund

Makten i sin yttersta form var en sötma vilken Domaren smakat och blivit alldeles överväldigad av. Makten att bestämma vem som skulle få leva och vem som skulle få dö var närmast gudomlig. Att likt Fadern och Sonen själv giva livet åter till en dömd själ, eller ta det ifrån honom. Domaren hade funnit fröjd i att skicka sina "lamm" till slakt eller fortsatt vallning och såg med belåtenhet både på de tacksamma syndarna som fick gå och de dömda stackare som sparkade med benen och kippade efter andan i galgen. Något hade dock gått fel. Lammen har ingen rätt att döma sin herde. I sin egen snara, i sin egen domsal såg han ner på de syndarna liksom Judas förrätt sin Frälsare. Lucifer skulle få dem i sin djupaste håla för detta svek. De fyra vanliga dödliga som dömt honom till döden var nu själva dömda. Pärleporten får vänta. Det var Domarens plikt att döma dessa inkarnationer av Judas. Detta var hans sista tanke då andan lämnade honom och hjärtat slutade slå.

Villagio var drabbad av en ond farsot. Farsoten var i form av Domaren vilken i sina äldre dar fick order av staten att infinna sig som lagman i det sällan besökta Villagio. Domaren tog detta först som en förolämpning men fann att Villagios brist på kontakt med omvärlden gav honom långt mer makt än han kunde föreställa sig. Befolkningen i Villagio drabbades hårt av denna makt. Domaren var en fasansfull man, fruktad för sina alltför hårda straff. Han fann nöje i att bevittna hur sina offer dinglade i galgen vilken han placerat i självaste domsalen för att kunna njuta av hela dödsprocessen. Allt fler avrättades än släpptes och Domaren blev en tyrann i den lilla byn. Men en dag fick fyra av byns invånare nog. Sent en kväll smög de sig in i Domarens hus och överraskade honom i sängen. De släpade ner honom till domsalen och hängde honom i den snara som blivit så fruktad i Villagio. Domaren såg detta som det yttersta förräderiet och med denna tanke i sitt sista andetag skulle han komma att bli en vålnad av sällan skådat slag. De fyra kände att de befriat byn från en galning och tyrann. De lät Domaren hänga inne i domsalen och det skulle komma att likna ett självmord. Men innan invånarna i Villagio anade något och hittade kroppen kom en oväntad gäst

till byn. Detta var Domarens son Giacomo vilken hade avslutat sin juridikutbildning och besökte nu för första gången sin faders nya hem. Han gick in till sin faders hus innan de fyra hann ingripa och kom snart in till domsalen där han fick syn på faderns dinglande lik. Genast försökte han hjälpa sin far men då slog dörrarna igen och faderns vålnad visade sig. Huvudet som dött tittat neråt hårt snärjd i snaran, fick plötsligt liv och såg på sin son. Domarens vålnad berättade allt för Giacomo. Han angav vilka alla de inblandade var och hur han inte kunde få frid förrän de straffats med döden för vad de gjort. Giacomo var ingen mördare och fylldes av vemod och hann inte göra något förrän dörrarna slogs upp och de fyra rusade in och tog tag i honom. Domarens vålnad försvann då dörrarna slogs upp och Giacomo visste inte vad han skulle göra. Besinningslöst började han skrika mördare och blev genast nedslagen. De fyra mördarna ville inte döda en oskyldig pojke. En av de fyra var överläkare för det närliggande hospitalet där mentalsjuka förvarades från allmänheten. De bestämde sig för att anklaga sonen som galen och tog honom som specialpatient till hospitalet där han skulle få sitta och hållas borta från omvärlden. Giacomo kläddes i en järnmask som låstes kring hans nacke för att inte kunna kännas igen och blev satt där som anonym galning. Giacomo skulle komma att befinna sig i detta tillstånd i flera år allt medan de fyra mördarna fortsatte att leva och faderns vålnad saknade ro.

## 13 år senare...

Giacomo satt än i sin ensamma cell i hospitalet. Han hade bara tilldelats föda och förutom de hårdhänta läkarna hade Giacomo inte träffat en levande själ på hela denna långa tid. Domaren anklagades för att ha begått självmord och blev därför inte begravd i den allmänna kyrkogården utan i en nu glömd plats någonstans inne i skogen. Domaren var fortfarande fruktad efter hans död av byborna och ingen vågade sätta sin fot inne i dennes hus. Det fick rykte om sig att vara ett spökhäus och den döde Domarens vålnad blev centrum för en rad spökhistorier som cirkulerade i byn. Mycket riktigt var Domarens vålnad fortfarande inne i huset och kom inte därifrån. Huset är mycket fruktad och det har det anledning att vara. Domarens vålnad har inga planer på att låta någon dödlig komma in i hans näste och överleva.

Giacomo bestämde sig efter sin hårda behandling att göra allt för att mördarna skulle bestraffas. Tråkigt nog fanns det inga vidare bevis och Giacomo kom inte ifrån hospitalet och kunde göra en personlig hämnd. Allt medan åren gick blev han mer och mer desperat. Han bad till Gud, skrek på hjälp, försökte berätta för läkarna, men inget fungerade. Till sist, detta år, gjorde han det slutgiltiga. Då en läkare kom för att ge honom mat attackerade han och ströp läkaren till döds med en repstump och stal dennes kläder. Giacomo flydde från platsen men i flykten fick flera patienter syn på honom. Samma natt, fortfarande fjättrad i järnmasken, brände Giacomo huset där en av mördarna bodde. Detta var smeden Lucios hus och innan branden ströp Giacomo ihjäl honom med samma repstump som han använt på läkaren. Branden skulle likna en olyckshändelse. Dessutom stal han Lucios pistol. I och med detta skulle den enda av mördarna som inte bodde i byn komma på Lucios begravning eftersom de alla hållit god kontakt och varit vänner alla dessa år. Då skulle Giacomo vänta och efter honom skulle han dräpa de andra två och sedan skulle fadern få ro. Giacomo tog sin tillflyktsort i sin faders gamla hus. Här kontaktades han åter med faderns vålnad som skrek efter hämnd. Domarens blodtörst hade ökat under dessa år och han krävde att han själv skulle få döma de två sista. Det enda Giacomo behövde göra var att lura in offren i huset och sedan kunde Domaren ta hand om dem själv. Till hjälp fick han två flaskor innehållande giftet Onda ögat vilken Domaren fått tag på av en ockultist (se slutet). Den som

begått en ond gärning och drack blott en droppe gift, drabbades av sådan förtvivlan och ångest att han skulle göra allt för att betala tillbaka under en kort tidsrymd. Då skulle Giacomo kunna skicka dem direkt till Domarens Hus och till deras väntande straff.

## De fyra mördarna

Mördarna har fortfarande mordet på samvetet och tänker nu i allra högsta grad på det nu när Giacomo har flytt. En av dem var smeden Lucio som nu har dödats av rep och lågor. Baffo flyttade från byn för ett par år sedan och försörjer sig nu som urmakare i en närbelägen stad. Giuseppe är prästen i staden och försöker få bot för dådet genom kyrkan. Den sista, och tillika ledaren, Parotti är överläkare för hospitalet och räds inte Giacomo i första taget. Han har en pålitlig skara läkare som han nu även beväpnat och är den svåraste nöten att knäcka.

## Rollpersonernas entré

Det kan tyckas att rollpersonerna slängs in i handlingen och förvisso är den stundande vagnkraschen helt ofrivillig men samtidigt kan spelledaren lägga in äventyret var som helst i en vagnfärd från plats A till plats B under vintern då snön ligger som tätast och kylan är som värst. Rollpersonerna sitter inne i vagnen tillsammans med Baffo. Kusken sitter ute i kylan och forcerar vagnen ganska kraftigt för att komma fram innan vädret blir värre.

På den närmast igensnöade vägen far er vagn fram tack vare de evigt frustande hästarna och kusken som kämpar sig fram genom snöovädret och den evigt påträngande kylan. Tydligt vill han inte vara ute på vägarna mer än nödvändigt. Lättsamma pisksnärtar manar hästarna vidare trots att både förare och dragdjur är utpumpade. Ni å andra sidan, sitter inne i värmen. Vagnen skumpar då och då till, men ni behöver i alla fall inte bry er om kylan och snön. På ett av sätena sitter en äldre man hopkurad. Han bär grånat hår och ett par glasögon på nästippen. Livrocken kommer knappast från det här årtiondet men sitter ändå bra på den annars välklädde äldre mannen. Rytmska dunkanden hörs från taket där det lössläppta bagaget flyger upp och ner efter guppen och groparna på vägen.

Rollpersonerna får gärna föra en konversation med mannen. Detta är Baffo som meddelar att han är på väg för att vara med på jordfästningen av en mycket kär gammal vän som nyligen gick bort mycket hastigt i en brand. Han berättar om sig själv som en urmakare i en närbelägen stad men har bott i byn Villagio vilken han nu ska besöka för att ta avsked av sin gamle vän. Han är intresserad av rollpersonerna och nu är det inte omöjligt att introducera nya rollpersoner som är på väg åt samma håll.

Baffo: Sällskaplig senior, gillar trevligt bemötande, ogillar färgglada kläder.

Då stämningen i vagnen börjar tryta meddelar kusken Vi är snart framme i Villagio. Bara runt vägkrönet där så ska vi nog vara... ghaa! Det som händer är att Giacomo, som legat på lur i ett träd, hoppat ner på vagnstaket och stryper fort ihjäl kusken med repstumpen innan han själv tar över tyglarna. Tittar rollpersonerna ut ser de:

Kusken ligger orörlig framåtböjd över kuskbocken. På taket av vagnen står en man helt upp med tyglarna i händerna och forcerar hästarna kraftigt samtidigt som han balanserar med imponerande skicklighet. Mannen är klädd i en svart livrock och trekornshatt

men vad som framför allt väcker er uppmärksamhet är att han bär en metallmask framför ansiktet med enbart hål för ögonen, munnen och näsan. Utan förvarning svänger han av vagnen från vägen och ut i terrängen. Grenarnas snärtar haglar in genom fönstret samtidigt som snö från träden rasar ner i era knän.

Det blir svårt för rollpersonerna att hinna reagera och tillåt inga pauser. Spela på panikstämningen. Efter ett litet tag av skrik och skrän inifrån vagnen kör Giacomo upp på en isbelagd sjö och kastar sig av innan tyngden från vagnen får isen att spricka. Vagnen med riddjur och sällskap rasar ner i det iskalla vattnet. Rollpersonerna måste ta sig upp ur vaken så snabbt som möjligt innan de förfrysar. Det är fortfarande rejält med panik då hästarna kämpar för att hålla sig ovan ytan allt medan vagnen drar ner dem. Ifall rollpersonerna hjälper Baffo kommer Giacomo uppenbara sig på torra land och iskallt sätta en kula i urmakarens panna. Han lämnar sedan spektaklet. Snälla spelledare kan låta rollpersonernas lösa bagage flyta till ytan så att inte allt de har försvinner. Rollpersonerna måste nu fort komma till värmen och då är Villagio nära till hands.

## Den sörjande modern

Då rollpersonerna tar sig till byn springer en kvinna fram till dem. Hon ser lite äldre ut men är ändå vacker med uppsatt mörkblont hår och enkla men varma kläder. Hon har rödsvullnade ögon och det syns att hon har gråtit. Just nu bryr hon sig mer om rollpersonerna och skyndar sig att få in dem i en stuga.

Lucrezia: Omtänksam manslukerska, gillar rika ensamman herrar, ogillar hedningar.

Lucrezia gör sitt bästa för att hjälpa de våta rollpersonerna. Hon tänder en brasa, gör varmt te och ser till att de får rena kläder. Lucrezia tar hand om dem och i synnerhet de manliga med lite finare uppsyn. Hon frågar vad som hänt och får hon veta detta råder hon att detta upplyses till resten av invånarna. Men strax börjar Lucrezia gråta. Ifall rollpersonerna frågar meddelar hon att det är för att hennes son Luca som arbetade som läkare i det närbelägna hospitalet nyligen dött. Läkarna från samma hospital menar att Luca blivit misshandlad till döds av några bryska patienter. Lucrezia får inte se sin sons kropp en sista gång på grund av skadorna och kroppen kommer inte ens att begravas utan användas i medicinsk forskning vilket läkarna menar var Lucas sista önskan. Lucrezia menar dock att Luca måste få bli begravd på ett kristet och rent vis. Hon kommer att satsa på att rollpersonerna kan övertala doktorerna eller få tag i kroppen på annat sätt. Hon erbjuder 50 marker ifall de går med på att återföra sonens kropp. Om inte försöker hon charma vissa rollpersoner och hon kan vara riktigt övertygande. Slutligen kommer hon att be på sina bara knän om att rollpersonerna hjälper henne. Hon står i evig skuld till dem om de hjälper henne. Hon säger att de inte ska nämna hennes namn för läkarna. Det blir bara problem.

## Hospitalet

Hospitalet är ett kråkslott som med rätta kan kallas just detta. Huset, byggt i tre våningar, har flera rum som istället för fina adliga salar används som rum till alla patienter som samlas in ifrån olika delar av landet. Här finns ett trettioal patienter varav de flesta är sinnesförvidna galningar, domedagsprofeter och utvecklingsskadade. Deras omvårdnad är tämligen begränsad och det halvdussin läkare som tar hand om dem gör inte så mycket mer än att mata dem, tömma pottan och då och då låta dem umgås lite i ett spartanskt sällskapsrum. Här kan eventuella intressanta



SLP:s introduceras men det lämnas till spelledaren. I den hårdast bevakade cellen satt Järnmasken som Giacomo omnämns i arkiv och liknande. Överläkaren Parotti är chef för hospitalet och tillika den av mördarna som tagit hand om vittnet under alla år. Han går från och med flykten med en pistol innanför rocken (ett lyckat Iakttaga avslöjar detta). Läkarna är alla yngre och hälften har dem har gevär med sig som alltid finns i närheten (beskrivning av Parotti och läkarna finns i slutet). Med de rätta argumenten kan rollpersonerna få tillträde att komma och gå på hospitalet. Detta kan vara i form av falska intyg, mycket vassa klingor, egenskap av rikeman, läkare, vetenskapsman och annat fint folk eller goda argument. Kroppen går att se i bårhuset. Lucas hals har ett fult märke (ett lyckat Sårvård säger att detta är ett strytmärke skapat av ett halvtumsbrett rep). Kroppen tilläts inte rollpersonerna att ta såvida de inte börjar predika ur någon lagbok eller lurar dem. Övrigt intressant kan vara att fråga runt bland patienterna. Detta har rollpersonerna tillåtelse att göra. Med en smula tålmod kan rollpersonerna då få reda på om Järnmaskens flykt. En patient vet var hans cell är och kan ge en vägbeskrivning efter lite egna krav (han vill att rollpersonerna ska smugla lite läckerheter från utsidan till honom). Rummet finns avlägset på tredje våningen. Ifall de får upp låset (nyckeln finns i receptionen) finner de bara en gammal obäddad säng. Dessutom finns det klotter på väggarna som är gjort med naglarna. Det verkar som att någon bott här ganska länge. Det är mycket svårförståligt. (Lyckat Läsa/Skriva) säger att orden är omöjliga att läsa men vissa ord återkommer så ofta att de går att tyda. Dessa är namnet Giacomo, 4 Judas, fader och hämnd. Med ett misslyckande tyder man bara något namn som börjar på G samt talet 4. Orden är inte sammankopplade till meningar. Det verkar svårt och tidskrävande att rista med naglarna i stenväggarna. Ifall en läkare upptäcker rollpersonerna kommer han mota dem ut ur rummet. Nyckeln blir mycket svår att få tag på. Den enda möjligheten är som egenskap av polisämbete eller med tjuvaktiga metoder. Ifall rollpersonerna inte är otrevliga eller gör Parotti sur får de även möjlighet att sova i olika rum på hospitalet. Mat får de dock skaffa själva från bönderna.

### Information

Utfrågning bland byns invånare: Branden i Lucios hem tycker de är konstig. Lucio var alltid en säkerhetens man och då inte minst när det gäller brandsäkerheten. Och nu när det är vinter och allt är det extra underligt att huset kunde brinna ner till grunden utan att Lucio hann ut. Överläkare Parotti har beväpnat läkarna på hospitalet. Kanske är han hotad av någon för han visar sig inte i byn längre. Några saknar höns. De misstänker någon tjuvaktig räv eller liknande (egentligen är det Giacomo som finner sin föda). Byborna vet inget om att Luca har dött eller att en patient har flytt. Bara Lucrezia vet om sin sons död men inget mer. De har ingen aning om vem Giacomo är och är helt ovetande om patienterna på hospitalet. Ifall de får reda på Baffo och vagnens öde kommer de mest handlingskraftiga att ta hästar för att rida efter hjälp. Kylan och snön ligger på vilket hindrar byborna från att agera alltför mycket. De väntar på förstärkningar. Många bybor får gärna improviseras eller göras på förhand för att det ska finnas fler karaktärer än de skyldiga och Lucrezia beskrivna.

Utfrågning av läkare: De har tystnadsplikt och använder sig av det för att undvika frågor. De har sina bostäder på hospitalet och kommer inte till byn. Ifall man får ett läge att förhöra dem eller använda riktigt goda argument kan de avslöja vad de vet om Järnmasken. Han är en man utan bakgrund som togs till hospitalet för tretton år sedan och har alltid gått klädd i en järnmask fjättrad till halsen vilken inte kunnat tas bort. Parotti menar att han är en mycket sinnesförvidet extra svårt fall av albinism som inte

klarar något solsken mot huden och sköter mestadels om honom personligen. Han rymde nyss efter att strypt ihjäl stackars Luca med en repstump.

Utfrågning av prästen Giuseppe: Giuseppe är mycket ångerfylld och särskilt nu när Lucio dött. Han tror att det är Guds hämnd för den stora synd de gjorde för tretton år sedan. Han vågar inte säga något till rollpersonerna men det märks att han är nervös när han får frågor angående ämnet. Får han reda på att Baffo är död tar han inte emot besökare utan låser in sig i kyrkan och ber till Gud. Begravningen får skjutas upp tills hjälp kommer (då är det för sent för Giuseppe). Ifall rollpersonerna frågar om Giacomo och vet att detta är Domarens son kommer Giuseppe att erkänna allt. Men då får rollpersonerna arbeta snabbt. Giacomo kommer slå till mot Giuseppe ganska snart genom att använda sig av Onda ögat.

Giuseppe: Ångerfull predikant, gillar kristna och goda människor, ogillar löskefolk.

Utfrågning av Parotti: Parotti vill absolut inte bli anklagad för ett tretton år gammalt mord och kommer därför inte säga något. Han kommer att förneka allt även ifall Giuseppe vittnar. I sådana fall kommer han att bli förolämpad och kräva att rollpersonerna lämnar hospitalet omedelbart. Därefter bestämmer han sig för att inte låta någon komma in i hospitalet och allra minst rollpersonerna. Nu avvaktar han tills faran är över. Ifall han får reda på Baffos olyckliga öde kommer bara hans aningar att bekräftas: det är en jakt efter hämnd som startat. Parotti vill inte dö och känner just nu att han inte kan få nog av säkerhet. Ifall rollpersonerna visat sig vara ett dugligt folk som han inte hamnat i konflikt med kan han anställa dem som livvakter.

## Domarens hus

Domarens Hus är en dyster skepnad. Högt beläget har den nu förfallet och är enbart en övergiven herrgård. Huset har sett bättre dagar och det är mycket dammigt och gammalt. Anledningen varför ingen huserar här är på grund av den tidigare ägaren. Det sägs att Domaren var så ond att han varken accepterades i himlen eller helvetet och driver nu planlöst i sitt hus, sökande efter nya själar att döma. Byborna är livrädda för huset. Flera gånger har folk försökt flytta in till huset men har alla drabbats av vålnaden och återfunnits inne i domsalen, hängande i galgen. Efter att detta upprepats en tredje gång för ett par år sedan så förbjöds huset att besökas, men ingen har vågat göra något åt huset som fortfarande, majestätiskt, blickar ner mot byn och alla dess invånare. Rollpersonerna kommer enbart att komma in i huset på eget bevåg. Det finns inget som tvingar dem att gå in och byborna råder dem att inte gå nära huset men förhoppningsvis kommer upptäckarglädjen ta överhand. Om inte annat kan de lockas in dit senare i äventyret då prästen Giuseppe försvinner. Det finns flera faror inne i huset. Dels Domarens vålnad som egentligen är den farligaste motståndaren, men också Giacomo som huserar här mellan de olika morderna och han är beväpnad med en laddad pistol. Stämningen inne i huset är mycket skrämmande. Trappan knakar, spindelväv hänger i olika skrymslen och dammlagret är tjockt. Men framförallt är huset otäck och tyst. Det finns inte en levande varelse här undantaget spindlar och småkryp. Enbart historierna om stället samt atmosfären ger 1 i skräckfaktor. Nedan följer de intressantaste rummen och vad man finner där. Det finns många fler rum fyllda av gamla dammiga möbler och prydnader. Det mesta värdefulla är dock borttaget av tjuvaktiga bybor som gästade huset ganska flitigt efter Domarens död.

## Domsalen

Domsalen är det största rummet i huset och ligger på bottenvåningen. Det är ett fönsterlöst rum med enbart en dubbeldörr som entré. En smal gång leder kantad av åskådarpplatser till det höga podiet där Domaren en gång satt och delade ut sina straff. Från takets bjälkar hänger ett gammalt rep framför podiet och på den bortre väggen bakom podiet hänger en dammig och otydlig tavla. Domsalen innehåller inget intressant för ögat men det är här som Domarens vålnad är som starkast. Den sista av rollpersonerna att lämna rummet kommer drabbas av Domarens vålnad. Läs detta:

Plötsligt slår dörren igen precis framför dig och ett klick hörs från nyckelhålet som om en osynlig nyckel hade vridits. Plösligt har domsalen bytt kontur. Det är fortfarande mörkt och kusligt men nu har tavlan blivit synlig bakom lagret av damm och avslöjar en domarklädd man med kalla röda ögon som stirrar rakt mot dig. Du tittar upp och finner att det malätta repet bytt plats med en hängsnara. Du känner hur du tappar kontroll över din kropp och börjar gå mot stolen som ställts fram precis under galgen. Inne i ditt huvud är du skräckslagen men kroppen lyder dig inte och du går stilla upp för stolen och lägger galgen om halsen. Innan du vet ordet av känner du hur stolen sparkas bort och du faller och kommer med ens till sans igen. Nacken håller men du ser Domarens porträtt som ler blodigt emot dig medan du känner hur andan lämnar dig.

Rollpersonen i fråga kommer ha fullt upp med att kippa efter andan och får dessutom 8 skräckpoäng. De övriga får 3 vardera. Ifall de vill rädda deras kamrat måste de komma igenom dörren. Dyrkning kommer att ta för lång tid men de kan alltid spränga upp dörren eller använda nyckelknippan om de tagit den från Giacomo. Det krävs ett lyckat STY slag med differens på 80% för att slå upp dörren. Ett alternativ är att använda en improviserad murbräcka. Då läggs alla inblandade rollpersoners STYx5 (två eller fyra) på varandra och det blir enklare att lyckas. Reglerna för kvävning står på fördjupningen Strykning i Codex Persona.

## Galleriet

På andra våningen finns ett större fyrkantigt rum vid ett hörn och har därför stora fönster på två sidor. I galleriet hänger en ganska stor och otydlig tavla. Ifall man städar den ser man Domaren sittande bredvid en dam med påsar under ögonen och likblek hy samt en blek mörkhårig pojke som står framför dem. Domaren ser sträng ut och har munnen bittert ihopkrupen.

## Biblioteket

Biblioteket är ett rum som besparats ganska ordentligt på sina ägodelar. Fyra hyllor står vid varandra med ett enkelt mellanrum som skiljer dem. I övrigt finns dessutom en dammig läsfåtölj. Slå ett slag mot Iakttaga ifall rollpersonerna söker igenom böckerna. De flesta böckerna är dammiga förutom en bit av bokhyllan där en bok saknas. Då någon rollperson står mellan två bokhyllor kommer dessa plötsligt av någon osynlig kraft att välta över rollpersonen. Lyckat Iakttaga för att märka detta och sedan ett lyckat SMI för att kasta sig undan (-20% ifall Iakttaga misslyckades). Bokhyllorna kan annars vara mycket förödande ifall de landar rakt på en person. Återigen är det Domarens vålnad som spökar. Den drabbade får ytterligare 1 i skräckfaktor.

## Det låsta rummet:

På andra våningen kommer man in överallt förutom ett litet

rum längst inne i hörnet som är låst (nyckelknippan har Giacomo). Eftersom gångjärnen är på utsidan går det inte att spräcka upp den utan man måste använda redskap som kofot eller liknande. Dyrkar går också bra. Annars kan man hämta en stege och klättra upp från utsidan till det lilla fönstret. Rummet är mycket litet och innehåller bara ett bord med tillhörande stol där enbart en bok ligger samt ett par halvt uppättna höns. Boken bär titeln "Journalen". Den innehåller till en början finstiltat texter som beskriver olika juridiska processer i olika länder som avbryts med noteringar om egna domar som Domaren själv utfört och skrivit upp. Omfånget på alla domar han har gjort är väldigt många och en överdriven majoritet av dessa har dömts till hängning. I slutet finns förutom rapporter angående domar även intressant fakta. Något om vad som kallas Onda ögat återkommer flera gånger men ger ingen klar bild. Det enda som beskriver det är texten:

Onda ögat avslöjar de själar med ont förflutet och ska ge dem samvete och möjlighet till hjälp. De kommer själv att förstå sina handlingar och bättra sig omedelbart.

Vad detta betyder kan det bara spekuleras i. Det finns dessutom ett gammalt löst brev inne i boken. Det står:

*Käre far. Jag svarar på din inbjudan och reser snarast för att återse dig och få en första blick på vad du skapat i denna ensliga by jag inte visste fanns. Vad jag har hört från dig måste du verkligen vara en viktig man där. Det ska bli trevligt att se dig igen, jag besöker min moders grav dagligen och hoppas att någon kan ta hand om den medan jag är borta. Undertecknad Giacomo.*

Vart är Giacomo?:

Det finns en chans att han kan finnas inne i huset. Det är 50 % chans på en T100. Annars är han utomhus och antingen provianterar eller synar hospitalet efter idéer att få in giftet. Ifall han är inne i huset kommer han säkerligen finna rollpersonerna ganska fort och försöker då så långt som möjligt att hålla sig gömd. Antigen inne i lönnrummet, uppe på taket eller smygande genom rummen och försöker hålla sig gömd på olika ställen. Han kommer inte att interagera såvida han inte finner en mycket ensam rollperson som ser för mycket.

## Händelser

### Prästens dom

Dagen efter att rollpersonerna kommit till Villagio slår Giacomo till igen. I gryningen tränger han in i kyrkan och överrumplar Giuseppe som sitter i morgonbön. Han trycker ner den gamle mannen mot marken och börjar tvinga i honom en bägare fylld med Onda ögat. Giuseppe får genast alla minnen tillbaka och drabbas av vansinnig ånger. Giacomo talar sedan om för honom att den som med rätta ska döma honom är sonen till Domaren som de bragde om livet. Sedan för han Giuseppe till Domarens Hus. Domaren utför sin onda process på den stackars prästen. Någon kommer att märka att prästen saknas och det enda spåret är en bägare vars innehåll ligger lite överallt inne i kyrkan. På kvällen återfinns Giuseppe dinglande i en galge som hängts upp från taket av Domarens hus. Detta ger starka känslor i byn. Byborna börjar genast bli förtvivlade och undrar ifall Domarens vålnad kan ta sig ut från huset och t o m in i en kyrka. Parottis bevakning är redan mycket stark men nu börjar han mycket febrigt att söka efter fler vapenföra män.

Onda drömmar: Den rollperson som eventuellt överlevde galgen inne i Domarens hus kommer efter att de varit där att drabbas av en fasansfull mardröm.

I drömmen befinner du dig återigen inne i domsalen. Upphängd och paniskt kippande efter andan. Nedanför ser du fyra mörka karaktärer som stirrar upp mot dig. De har röda illvilliga ögon och bakom hänger porträttet men denna gång föreställande Domaren som med sina kalla ögon hänger i galgen. Plötsligt sparkar Domaren till med benen och du märker att det inte är en tavla längre, utan en spegel. I det samma vaknar du kallsvettig.

Rollpersonen får ytterligare 2 i skräckfaktor.

## Förgiftningen

Detta är början till avslutningen på äventyret och bör läggas upp efter spelledarens tycke då han inte tror att rollpersonerna kan komma längre. De bör åtminstone inte ta mer än tre dagar efter att rollpersonerna kommit till byn. Det blir innan eventuella förstärkningar anländer och vädret har hela denna tid varit illa och det har varit svårt att ta sig ut. De flesta håller sig inomhus. Giacomo har inte kommit på någon vidare plan ännu och handlar ganska desperat. Han tänkte göra samma som med prästen fast denna gång mitt i natten. Beväpnad med pistol och snara tar han sig in hospitalet under ett obehållt ögonblick. Han stryker den vakna vakten (två beväpnade håller ställningarna på natten, en vid entrén och en utanför Parottis sovrum) och tar dennes nycklar. Sedan låser han upp för patienterna och ordnar därigenom tumult. Ifall rollpersonerna sover på hospitalet kommer de att vakna av detta och ifall de inte bor där bör de upptäcka att något är snett då massa bönder kallas upp till hospitalet av en läkare för att hjälpa till att infånga de förrymda patienterna. Under tumultet då alla läkare blir upptagna av annat (kroppen lyckas de missa, men den får gärna en rollperson upptäcka) tar sig Parotti ut för att hjälpa till men blir överraskad av Giacomo. Giacomo tar pistolen från Parotti och tvingar sedan i läkaren giftet. Sedan tar de sig genom folkhopen till utgången och vidare bort till Domarens Hus. Vakter, bönder och rollpersoner kommer att upptäcka detta men Giacomo hotar menande med sina två pistoler (lyckat Iakttaga säger att det ser ut som Parotti följer med på egen fri vilja och Giacomo behöver inte knuffa honom framåt eller pressa pistolen mot hans rygg för att han ska röra sig).

## Upplösningen

Giacomo och Parotti tar sig till Domarens Hus och detta med en stor folkmassa efter sig. Många bönder hämtar sina jaktgevär men när de ser vart de båda är på väg stannar de till. De vågar inte gå in i huset efter så många år av skräck. Läkarna tvekar även dem och menar på att de minsann inte är stridsmän och Järnmasken har trots allt pistoler. De enda som kan agera är rollpersonerna, ifall de vågar. Ifall de erbjuder sig att gå in får de gevär ifall de inte redan har det och folkmassan lovar att omringa huset. Järnmasken kommer inte komma levande därifrån. Giacomo för in Parotti till domsalen och ställer sig sedan där med sina två pistoler och avvaktar bakom åskådarläktarna på förföljare. Han vill inte låta domen på Parotti avbrytas. Under tiden försvinner effekten av Onda ögat men istället blir Parotti drabbad av Domarens inflytande. Nu gör Domaren en avslutande entré och nu i sin fulla prakt. På podiet sitter han nu med det höga bordet framför sig och en klubba i handen. Med röda iskalla ögon stirrar han på sitt offer och Parotti drabbas av en oerhörd skräck. Tavlan bakom Domaren visar bara en tom bakgrund. Domaren säger inte ett ord men omsorgsfullt förs Parotti

genom Domarens inflytande upp till snaran och hålls där ett tag innan Domaren slår med klubban och Parotti hängs. Se reglerna för Strypning på sida 117 i Codex Persona. Då måste de ta sig förbi Giacomo och Domaren. Att skåda Domaren i egen hög person ger 5 i skräckfaktor. Det finns två vägar att bli av med Domaren och det är antingen att förinta både porträttet och Giacomo eller att låta den sista av mördarna mista livet. Här kan allt hända.

## Avslutning

Det finns flera möjliga avslutningar på äventyret. Här är några av dem. Den sista av mördarna dör: Domaren lämnar huset med ett belåtet skratt och ifall inte Giacomo redan är död kommer han att falla på knä och dra en lättnadens suck. Även hans börda är borta men han är en galen man som verkligen behöver vård. Rollpersonerna har på sätt och vis misslyckats men har stött på det övernaturliga i alla fall. Giacomo dör och tavlan förstörs: Med en förstörd tavla och en död hämnare börjar Domaren att blekna och med ett förskräckt tjut bleknar han bort. Ifall Parotti räddas kommer han vara för förskräckt att göra något. Hans öde är att själv bli patient i ett hospital för han är skräm bortom sans. Rollpersonerna har besegrat Domaren men i världsliga tillgångar kommer de få uppehålla sig i byn gratis tills de reser samt ett eventuellt rykte. Giacomo överlever men Domaren dödas på annan väg (t ex genom exorcism): Då Domaren bleknar bort skriker Giacomo till och försöker hindra rollpersonerna för att rädda Parotti i tid. Domarens straff ska verkas. Detta gör han så länge som möjligt med pistolerna och laddar om dessa så fort han kan. Parotti kan fortfarande räddas men då får man passa på medan Domaren bleknar bort att ta hand om Giacomo. Rollpersonerna har chans att få samma belöning som ovan.

## Giacomo (Järnmasken):

Maskerad hämnare, gillar tysta åskådare, ogillar folk som uppträder som hinder.

STY 11, FYS 11, SMI 15, STO 10,

INT 12, PER 13, KON 12, PSY 9.

Skadebonus: 1T3, Initiativbonus: -1,

Skräckbonus: +1, Kroppspoäng: 21.

Färdigheter:

Enhandseldvapen 56%, Hoppa/klättra 45%, Iakttaga 43%, Låsdykning 21%, Lönndom 68%, Slagsmål 49%.

Fördjupningar:

Snabbladdning och Strypning.

Vapen:

Duglig medeltung flintläspistol, OM 0%, IM +3, skada 2T8 (BS>8), räckvidd 1-15/16-30, haveri 94-00, eldhastighet 1/3. Strypsnara, OM 0%, IM +3, skada (strypning).

Utrustning:

Kläder (svart trekornshatt, svart livrock, svarta knäbyxor, mjuka skor, svart skjorta, järnmask), duglig medeltung flintläspistol, strypsnara, nyckelknippa.

### Beskrivning:

Giacomo är nu 35 år och har suttit alldeles för länge inne i sin cell och förlorat en stor del av sitt liv. Han är verkligen förbannad på sina plågoandar och har det som enda mål. Vad som händer sedan har han inte tänkt på ännu. Giacomo har enbart på sig sin svarta uniform och järnmasken som döljer ett blekt och sjukt ansikte. Då han talar är det med en osäker hes röst. Han talar inte mer än nödvändigt.

### Parotti:

Elakartad vetenskapsman, gillar förnuftiga ateister, ogillar moraliskt skitsnack.

STY 9, FYS 9, SMI 8, STO 10,

INT 15, PER 11, KON 13, PSY 13.

Skadebonus: 1T2, Initiativbonus: 0,

Skräckbonus: -1, Kroppspoäng: 19.

Färdigheter:

Enhandseldvapen 24%, Iakttaga 26%, Retorik 41%, Sjukvård 59%, Sårvård 21%, Biologi 45%, Fysik 30%, Kemi 36%, Etikett 35%.

Fördjupningar:

Behandling.

Vapen:

Duglig medeltung flintläspistol, OM 0%, IM +3, skada 2T8 (BS>8), räckvidd 1-15/16-30, haveri 94-00, eldhastighet ¼.

Utrustning:

Kläder (ljusgrå kappa, ljus skjorta, ljusgrå knäbyxor, ridstövlar), glasögon, duglig medeltung flintläspistol, anteckningsblock, penna, börs med 100 daler.

Beskrivning:

Parotti är nu 54 år gammal och har tagit hand om hospitalet en mycket lång tid nu. På huvudet har han en krans av råttfärgat hår och har inte brytt sig om att skaffa peruk. Han är en mycket inbiten ateist som tror på förnuftet. Han älskar vetenskapen och föraktar kyrkan. Ändå lyckades han begå ett mord tillsammans med Giuseppe men de har tappat kontakten sedan dess. Han är mer rädd för att bli anklagad för mordet än för Giacomos talang att ta död på mördarna. Därför har han beväpnat flera ur sin personal för att skydda sig själv men han har inte tänkt gå ut med Giacomos flykt. Detta för att ingen undersökning ska komma upp och därför har han gett order till sina anställda att förneka all kännedom om den järnmaskbeprydde hämnaren. Så länge stannar han i hospitalet på förstärkning som kan få tag på Giacomo.

### Läkare (6 stycken)

STY 10, FYS 11, SMI 10, STO 10,

INT 13, PER 12, KON 13, PSY 13.

Skadebonus: 1T3, Initiativbonus: 0

Skräckbonus: -1, Kroppspoäng: 20

Färdigheter:

Tvåhandseldvapen 26%, Iakttaga 25%, Retorik 30%, Slagsmål 22%, Sjukvård 45%, Sårvård 42%, Biologi 21%, Fysik 20%, Kemi 16%, Etikett 17%.

Fördjupningar:

Behandling.

Vapen:

Medioker medeltung flintläsgevär, OM -5%, IM +6, skada 2T10 (BS>8), räckvidd 1-25/25-75, haveri 90-00, eldhastighet 1/5. (Tre av läkarna har gevär)

Utrustning:

Kläder (svart trekornshatt, svart livrock, svarta knäbyxor, mjuka skor, svart skjorta, stångpiska). Beskrivning: Läkarna är mellan 20-40 år och kommer inte från byn. Den enda förmågan från Villagio var Luca som ströps av Giacomo. Men detta mord har Parotti gett order om att hållas tyst. Han menar att situationen är kritisk för hospitalets rykte och därför ska läkarna inte avslöja något. De bor på hospitalet och lämnar inte byggnaden. De bär samma kläder som Giacomo.

### Domaren (osalig ande) SPI = 20

Skada på spiritus:

1. Utförs en exorcism över Domaren erhåller han 1T4 SP för varje SR exorcismen håller på.

2. Ifall porträttet i domsalen förstörs erhåller Domaren 10 SP i skada.

3. Ifall Giacomo avlider erhåller Domaren 10 SP i skada.

4. Ifall Domarens journal bränns erhåller Domaren 5 SP i skada.

5. Ifall Lucio, Baffo, Giuseppe och Parotti avlider försvinner Domaren.

Strid:

Domaren kommer i sista scenen bara sitta stilla på stolen och bevittna spektaklet. Han kommer inte att påverkas av kulor vilka bara kommer att gå igenom honom. Svärds slag och annan handling mot honom är lika värdelösa. Ifall en person rör honom själv eller med vapen känner han en isande kyla och kommer att drabbas av en chockvåg som kastar personen flera meter bakåt och in i någon vägg eller olycklig rollperson. Denna får 1T6 i skada på den kroppsdel

han slår in i. Domaren kommer inte att flytta på sig.

Beskrivning:

Domaren bär en post-allongeperuk, en blå livrock samt en ljusblå skjorta och bruna knäbyxor och låga svarta skor. Han har ett kraftigt rynkat ansikte som pressats ihop i ett blodigt leende. Hans ögon är röda och kalla och går inte att se på en längre stund. Han är mycket kylig och skräckinjagande.

Onda ögat

På sidorna står det anteckningar om hur man tillverkar giftet Onda ögat vilket är en dröm för vilken lagman som helst. Det är nästan som ett sanningsserum bara att det har mycket stark effekt i form av kraftig ångest och en obrytbar vilja att bättra sig. De kommer att fortast möjligt att leta efter ett sätt att betala tillbaka. Den som dricker giftet och gjort någon "ond" handling kommer genast att vilja göra rätt för sig. Det är enkelt att påverka drabbade människor i löften om att bättra sig. Effekten håller i 20-PSY minuter och efter det vaknar man till sans igen. Men under dessa minuter är man extremt sårbar. Detta gift hade Domaren två doser av i separata flaskor. Han fick tag i dem av en ockultist för länge sedan men sparade dem fram till Giacomo kom.

# ALLA HELGONS NATT

Av: Emil Sundman

Jag har valt att göra vissa egna regler då jag inte vet hur böckerna behandlar sådana situationer. Det gäller främst minus i Psy och Fys. Egentligen tror jag att reglerna säger att man ska slå mot värdena med olika modifieringar men då jag tycker att man nog ändå klarar i princip samma fysiska påfrestning varje gång man utsätts för den (förutsatt att man inte är sjuk eller på annat sätt har ändrat sitt Fysvärde till exempel om man börjat eller slutat träna) och likadant med Psy. Dock är det enkelt att ändra mina modifieringar till tärningslag om man tycker det passar bättre. Jag har dessutom valt att skriva scenariot väldigt linjärt för att det ska vara enklare för en nybörjargrupp att spela det. På de mest uppenbara ställena har jag lagt dit extra text i kursiv stil om hur man som SL kan göra istället. Annars ska det vara enkelt att ändra i historien var man än vill då den är mer punkterad än skriven med en hård röd linje. Förhoppningsvis kommer scenariot att bjuda upp till en annorlunda spelkväll där spelarna själva saknar kontroll över situationen och förhoppningsvis också inser att det ibland är bättre att fly än illa fåkra. Jag ville också ha med mer psykisk och fysisk utmattning tillsammans med ren skräck snarare än tänka och slåss och småmystisk stämning vilket annars är vanligt.

## Viktiga SLP:

En icke troende präst, vilket inte byborna vet och RP inte kommer få reda på. Bara att han inte kommer att fördriva eller ens försöka fördriva några vålnader eller gastar.

McGregor och hans familj, där RP får övernatta. En trevlig men lite knepig man.

En byfåne som berättar om att Alla helgons natt just det här året är vålnadernas år att hämnas för vad de levande har gjort.

## Inledning

Det är den 30:e oktober, tidig morgon. Molnen är svarta och ovädret ser ut att hålla i sig till helgen. Det har nu regnat nästan oavbrutet i flera veckor. RP är på väg mot Dublin. Deras plan är att mellanlanda i Kilney, en liten by några dagar från Dublin. På vägen möter de en vagabond som varnar dem från att gå på vägen till Kilney. Det ska tydligen gå en mördare lös på vägen dit, som redan har tagit två mäns liv. Mördaren kallas tattaren då han tros vara av folkslaget romer. Som alternativ föreslår han en väg genom skogen. Han har skurit i träden för att lättare hitta igenom och rekommenderar RP att följa dem. Det är en gammal stig som börjat växa igen men det ska ändå inte vara några problem att gå där. Det är både närmare och säkrare. RP borde vara framme på en dag ungefär jämfört med de 4 dagarna det skulle ta att följa vägen i det här vädret.

Runt middag ser de hur vägen tar av åt höger och rakt framför ligger skogen. Då RP har fått reda på att det inte skulle vara så långt till Kilney har de inte tagit med några extra matransoner. Tyvärr har det dåliga vädret sinkat dem. Vägarna är ofta översvämmade och det är svårt att ta sig fram. RP har minus 1 Fys redan från start.

### Totala modifieringar:

Fys: -1

## Vägen

Om RP väljer att följa vägen ändå kommer de att stöta på mördaren. Skräckvärde 1 om de fortsätter på vägen. Mördaren är mycket skicklig i sitt yrke och kommer förmodligen att kunna dräpa en eller ett par av dem. Mördaren använder sig av överraskningsattacker. Skräckvärde 6 när de möter mördaren. Mördaren flyr dock hellre än dör. Dessutom tar det istället 5 dagar att följa vägen då regnet har förstört vägen så pass mycket. Det är kallt och RP kommer att frysa om nätterna. Minus 2 i Psy och minus 4 i Fys när de kommer fram – fördelas jämnt över de fem dagarna. Det slutar aldrig att regna. Dessutom drar en otäck snålbläst emot dem hela tiden.

### Totala modifieringar:

Psy: -2

Fys: -4

Skräckfaktor: 6 under valfri dag/natt.

## Skogen

### Dag 1

Om RP istället väljer att följa vagabondens råd kommer följande att hända:

När RP vandrar in i skogen märker de så småningom att det är väldigt tyst. Inte en fågel kvittrar, ingenting. RP med svagt psyke får sin modifiering i skräckvärde. RP med normalt eller starkt psyke påverkas inte.

I början finns en aning till en stig och det är ganska ljusst men efter hand börjar det lura mer och mer uppåt och det blir svårare att gå. Det är mycket stenigt och stigen försvinner. Slå Smi-slag ibland. Misslyckas de med Smi-slag är 1-2 kp i skada inte helt fel. Fumlar de skadar de sig mer. Hela tiden blåser det också en otäck snålbläst mot dem.

Framåt kvällen har de ännu inte sett ett spår av Kilney. Det var också ett tag sen de såg något av vagabondens märken. Skräckfaktor 2. Minus 2 i Psy. De börjar undra om de är vilse. För att undvika att faktiskt gå vilse bör de slå läger snarast. Då det fortfarande regnar så mycket som det gör går det inte att få upp någon eld.

Under kvällen kommer de att höra prassel lite här och var. Skräckfaktor 1. De kommer också att höra ett ylande några gånger under natten. Varje gång tycks ylandet vara närmare. Börja med 1 i Skräckfaktor och höj sedan med 1 för varje gång ylandet hörs. På grund av kylan och snålblästen kommer RP förmodligen inte kunna sova så bra. Minus 2 i Fys. Minus 1 i Psy.

### Totala modifieringar:

Psy: -3

Fys: -2

Skräckfaktor: 4 + antalet ylanden utöver det första.

### Dag 2

På morgonen den 31:a oktober väcks RP av kråkorna som kraxar. Regnet öser ner även den här dagen. Vägen går uppåt i cirka en timma framöver. Minus 1 i Fys. Därefter är det plan mark i en stund. Sen bär det utför istället. Det är ganska brant och Smi-slag

bör slås då och då. Den leriga marken är som välling och det är lätt att halka och slå sig. Misslyckas slagen kan fallskada delas ut. 1-2 kp är inte fel. Fumlas det blir skadorna värre. Minus 1 i Psy varannan gång någon skadar sig (gäller endast den som skadar sig). Minus 2 i Psy varje gång någon fumlar (gäller endast den som fumlar).

På eftermiddagen ser de Kilney ligga en bit ner på slutningen (plus 2 i Psy). Nervägen ger ytterligare minus 2 i Fys på grund av utmattning och hunger.

Just där byn ligger är det plant men på andra sidan börjar det slutta igen.

**Totala modifieringar:**

Psy: +2 minus de Psy de förlorar för skador och fummel.

Fys: -3

## Byn

Kilney är en liten by. Där bor cirka 20 familjer. I byn planeras det för alla helgons natt. Överallt springer barn och vuxna styr med diverse olika grejer. Barn skär ut hemska ansikten i kålrötter, mödrar har fullt sjå att fixa maten och männen sköter om djuren. Runt omkring hela byn reser sig en mäktig lövskog som kämpar mot slutningen.

Byn har varken ölstuga, vandrarhem eller något annat som kan hjälpa RP med att skaffa mat och husrum över natten. Däremot finns en riktig ful och halt bybo som kommer att berätta att det är en hemska natt att vänta, denna dödens natt - Alla helgons natt år 17XX. H\_n (SL får själv välja kön) är full och stinker sprit och exkrementer. H\_n berättar att det är Onda ögats natt och alla döda själar som har något ont till levande människor kommer den här natten att söka upp dem och hämnas. Om någon RP bär en symbol eller något som kan liknas vid ett öga kommer h\_n att beskylla denne för nattens hemskaheter i byn. Denna SLP kan stoppas in när som helst under kvällen bara det görs innan RP har gått och lagt sig.

I kyrkan finns också ett litet bibliotek där RP kan finna information. Informationen är svår att hitta då den dels är inlindad i andra ord och omskrivningar och dels för att den är utspridd i flera böcker och handstilarna är av varierande kvalitet. Allt är dessutom skrivet på latin. Int något över det normala och medelgod kunskap i latin krävs samt att det krävs medelbra syn för att man ska få ut allt. Informationen står punkterad här nedan och graderad på en skala 1-5 hur svårt det är att hitta informationen med ovan ställda krav.

Att befolkningen genom grymma och orättvisa rättegångar dömt både män och kvinnor för häxeri ofta helt ogrundat eller på grund av rivalitet mellan släkter. 2

Granssämjan var inte god förr i tiden och det är först de som nu är i medelåldern som har börjat försöka gräva ner gammalt groll. 2

Också kan RP ana att många släktingar och vänner till de häxanklagade svor att hämnas. 3

Ett stiliserat öga är dessutom en symbol för Guds allseende (att Gud vet vad invånarna har gjort och rättfärdigar ett straff). 4

Dessutom kan de se att det för ett par hundra år sen har spökat i byn. 5

## McGregors

En stor blek och rödhårig man får syn på RP och hälsar på dem. Om RP behöver kost och logi erbjuder han det för några slantar eller hjälp med att sköta gården. Hans namn är Ivan McGregor. Beroende på hur RP klär sig kommer han bete sig olika trevligt. Då ovädret håller i sig har han överseende med smutsen. Ser RP riktigt sjaviga ut kommer han inte låtsas om dem alls. Prästen i byn kan då kanske ordna boplatz över natten, fast då först efter att han träffat dem under gudstjänsten.

Om SL vill passar det här att låta RP själva undersöka byn. Oanstående stycke är mest till hjälp ifall RP är väldigt initiativlös. Om RP hittar någon annan är det bara att byta namnen på SLP men huset kan se likadant ut i alla fall. Skulle RP se riktigt sjaviga ut är det förmodligen ingen som vill bjuda in dem, trots att de erbjuder pengar. Pengar får byborna förmodligen bara att misstänka tjuveri. Allt är upp till SL. Men om de inte blir bjudna kan SL strunta i husbeskrivningen och hoppa till "Prästen" eller enkelt hitta på ett eget alternativ till vad som händer RP fram till "Alla helgons natt".

Inne i McGregors hus håller frugan, Mary Kate, och barnen, Judy och Thomas på och styr med maten. Drängen Mike O'Sohterton kommer in lite senare. Han är mycket artig och tar i hand och bockar när han hälsar. Det är en trevlig yngling runt 20 år gammal.

Vid skymningsdags ringer kyrkklockorna och McGregor berättar att det är dags för gudstjänst. För att RP inte ska väcka misstänksamhet bör de gå till kyrkan. Prästen talar om helgon och alla helgons natt. Hur de döda denna kväll vandrar över Jorden för att nå himmelen eller helvetet beroende på hur de har levat. Han berättar hur vi tänder ljusen och skär ut kålrötterna för att skrämja iväg de onda andarna. Det finns en som går runt och väcker de som har somnat. Även RP kan drabbas. Om det händer hamnar de i sämre dager hos prästen. SL bestämmer själv konsekvenserna av det.

Efter kyrkomötet bjuder McGregor på middag. Något som RP borde vara mycket sugna på nu. På vägen mot McGregors hör de ett förskräckligt ylande, mycket starkare än vad en vanlig varg kan åstadkomma. Skräckfaktor 3. RP får plus 3 i Fys för vilan under kyrkomötet och maten. På kvällen kommer Mike att vilja spela kort med RP, om de ser ut att ha några pengar. Han är en mycket skicklig spelare som inte drar sig för att fuska när RP är ouppmärksamma.

**Totala modifieringar:**

Fys: +3

Skräckfaktor: 3

## Prästen

Om McGregor inte vill veta av RP:na kan de om de går på kyrkomötet stöta på byns präst. Vid skymningsdags ringer kyrkklockorna och det är dags för gudstjänst. För att RP inte ska väcka misstänksamhet bör de gå till kyrkan. Om RP undrar varför klockorna ringer kan de fråga någon bybo.

Prästen talar om helgon och alla helgons natt. Hur de döda denna kväll vandrar över Jorden för att nå himmelen eller helvetet beroende på hur de har levat. Han berättar hur vi tänder ljusen och skär ut kålrötterna för att skrämja iväg de onda andarna. Det finns en som går runt och väcker de som har somnat. Även RP kan drabbas.

Prästen är en trevlig lätt splittrad person vars kära syster nyligen blivit mördad. Han erbjuder dem sovplats i den lilla kyrkan. Tyvärr har han inte mer än lite bröd att bjuda på så RP får hungra. Plus 2 i Fys för vilan i kyrkan och den torftiga maten.

På kvällen hör de ett förskräckligt ylande, mycket starkare än en vanlig varg kan åstadkomma. Skräckfaktor 3.

**Totala modifierationer:**

Fys: +2

Skräckfaktor: 3

## Allahelgonafton

### McGregors

Under kvällen tilltar ovädret ytterligare och det börjar åska. Luften känns extra spänd och elektrisk den här kvällen och under kvällen och natten märker de hur blixterna slår ner närmare och närmare. Ett fruktansvärt åskmoln verkar ha stannat precis över byn. Skräckfaktor 5. Många av blixterna slår ner på den lilla kyrkogården som ligger vid kyrkan. En extrem ljuskälla uppenbarar sig samtidigt som RP hör ett våldsamt sprakande. Det tar kanske någon sekund innan RP inser att blixten har slagit ner i huset. Skräckfaktor 8. När RP kommer ut ser de hur folk springer omkring i besinningslös skräck och försöker fly från diverse flygande föremål. De får reda på att McGregors dotter fortfarande är kvar i det brinnande huset. Här och var syns byggnader slås i bitar av vålnader och gaster. Högafflar, grytor och hinkar är bara några av de saker som flyger i luften. Per-slag behövs då och då för att undgå att bli träffad.

Ovanför kyrkogården uppenbarar sig något lysande som ett stiliserat öga. Skräckfaktor 3.

**Totala modifierationer:**

Skräckfaktor: 16

### Prästen

Under kvällen tilltar ovädret ytterligare och det börjar åska. Luften känns extra spänd och elektrisk den här kvällen och under kvällen och natten märker de hur blixterna slår ner närmare och närmare. Ett fruktansvärt åskmoln verkar ha stannat precis över byn. Skräckfaktor 5. Många av blixterna slår ner på den lilla kyrkogården som ligger precis utanför. Efter en stund uppenbarar sig något som liknar ett stiliserat öga som tittar på RP. Skräckfaktor 5. Strax efter märker de hur en blixtn slår ner i ett av husen i byn. Utanför flyger det en massa lösa saker. Högafflar, grytor och hinkar är bara några av de saker som flyger i luften. Per-slag behövs då och då för att undgå att bli träffad. Skräckfaktor 3.

**Totala modifierationer:**

Skräckfaktor: 13

## Alla helgons natt

Här är det viktigt att SL ger en noggrann och stressad återgivning av scenariot för att spelarna ska få känslan av att de är jagade och måste fly, samt hur jobbigt det faktiskt är att springa i det vädret och på det hala underlaget.

Förhoppningsvis inser RP snart att det är bäst att fly från byn. I samma stund hör de ett avgrundsbråk bakom sig. Ett antal gaster

kommer snabbt emot dem och RP gör bäst i att springa för livet. Om RP ens tänker på att springa ut mot vägen ser de att träd har blåst omkull på den av regnet förstörda vägen. Att springa där är minst lika svårt som att springa ut i skogen. RP kan alltså välja mellan att springa uppför och tillbaka till där de kom ifrån, nerför vidare bortåt Dublin eller ut på vägen som är fylld med fallna träd. Vilken väg de än väljer kommer marken att vara som välling och i backarna kommer fötterna lättare att halka. Ett svårt SMI-slag någon gång i minuten är inte fel. Det är mycket lätt att stuka en fot eller rent av att bryta en. Kp-skador bör delas ut. Grenar river i ansiktet och sliter i kläderna. Blåmärken vid lätta snubblingar är också vanligt.

De måste springa bort minst 1 i Fys för att hinna stanna och hämta andan. Dock kommer gastarna snart och de bör fly igen. När de har nått minus 4 i Fys kan de ana gryningen och gastarna kommer inte mer. De varken hör eller ser något av det som följer efter dem. Om RP väljer att vila hinner de återfå 3 i Fys.

**Totala modifierationer:**

Fys: -1

## Alla helgons dag

När de vaknar har det blivit morgon och de har ingen aning om var de är. Dessutom är det nästan lika mörkt som på natten i det här vädret. Förmodligen väljer då RP att gå åt ett håll för att söka sig ut ur skogen. De har ingen möjlighet att ta ut en kurs baserad på väderstreck. RP går hela dagen utan att hitta något att äta vilket ger dem minus 2 i Fys. Då de ännu inte sett glesning i skogen börjar en oro sprida sig i kroppen. Skräckvärde 1.

På kvällen när RP slår läger hinner de inte sova mer än någon timme innan de väcks av ett träd som vräks omkull precis intill dem. Skräckfaktor 6. Gastarna står och tittar på dem innan de går till anfall. Skräckfaktor 8. De attackerar RP med vad slags tillhyggen SL väljer att ge dem. När det gått en stund och RP ännu inte har flytt dyker det upp vålnader som kastar grenar och stenar på RP. Dock håller de sig osynliga hela tiden. Dags att fly igen kan man tänka. RP:na har ännu inte tagit sig ut ur skogen och regnet fortsätter att ösa ner. Efter ett tag börjar marken att flacka och det blir lättare att springa. Därefter räcker det med ett normalt SMI-slag någon gång i minuten och snubbelskadorna blir inte lika illa heller. Det är ganska lätt att springa ifrån gastarna men varje gång de vilar mer än några minuter kommer gastarna igen. Så håller det på hela natten. Minus 3 i Fys.

**Totala modifierationer:**

Fys: -5

Skräckfaktor: 14

## Alla själars dag (dagen efter Alla helgons dag)

När morgonen väl kommer och RP kan andas ut är de helt slutkörda. De får bara möjlighet att vila några timmar innan ännu ett åskväder drar förbi och åskknallarna är så höga att RP inte kan sova. Plus 2 i Fys.

RP väcks sen av ett ylande utan motstycke. Dessutom får de syn på gastarna igen som direkt attackerar och även den här gången dröjer det en stund innan vålnader kommer och hjälper gastarna. RP bör fly eller dö. Om de flyr kommer de ganska snart ut på



öppen mark. Det är istället åkrar som ligger framför dem. Det har även börjat ljusna något. Nu måste RP dock springa tills de stupar (minus 3 i Fys då vissa RP kan ha hög Fys) för att hinna undan gastarna och vålnaderna. Skulle RP ha mindre än 3 kvar i Fys när RP börjar springa hinns RP ifatt och dödas av gastarna. Om RP har någon ögonliknande symbol eller något som kan tolkas som ett öga är det lätt att bygga upp fler bekymmer då ryktet från byn sprids fort och byfänen får trovärdighet.