

SOMMAN SÄR



BORTOM
Lögnens slöja

Why do you run? Answer me
Whom do you follow? Talk to me
What is hidden, that I cannot see?
What is the prize, you try to hide from me?
– *Halloween, Listen to the Flies*

SOM MAN SÄR

En berättelse till

BORTOM Lögnens slöja

Konstruktör

Robert Jonsson

Bidrag

Henri Paasovaara (för utformandet av CIA-bunkern), Tobias Jensen (Scen 4 och Scen 6)

Korrektur

Marie A. Sjödin

Sättning & Layout

Tina Engström

Omslag

Tobias Jensen

Illustrationer

Stefan Backlund (Thomas Xavier), Linda Nilsson (karaktärsbilder)

Grafik

Robert Jonsson (kartor)

Speltest

Regina Backlund, Emil Westholm, Stefan Backlund, Robert Karlsson, Daniel Renfana, Daniel Lindberg, Jimmy Jonsson, Martin Kling, Mathias Kaati, Robin Gustavsson, Henri Paasovaara

Tack till

Jonas Wallin, Arvid Kongstad

Stort tack till alla berättare på GothCon

Daniel Renfana, Martin Jostby, Ville Kugelberg, Kalle Palm, Fredrik Johansson & Regina Johansson

Tack till alla lagen på GothCon

Accent, Bedlam, De Drabbade, De små benjägarna, En liten pung +3 attack bonus, Frispel, Gobz, Gummi Golem, Kalas klubben, Kartoffel, Saftblandarna, Smäsinta illvättar, Zorros Locos

INLEDNING

Dörren sköts sakta upp och det fick kvinnan i sängen att vakna upp. Då hon såg mannen som stängde dörren bakom sig log hon.

"Välkommen hem, min frälsare. Hur var mötet?"

"De lyssnade hänfört på mig. Jag lämnade mina lärjungar att skola dem." Mannen satte sig ned på sängen och kvinnan kröp upp ur den för att massera hans axlar.

"Utmärkt." Han slöt sina ögon och njöt av hennes ömma behandling. Hon var gudomlig och full av njutning. Det var hon som funnit honom och vägledde honom fram till de stordåd som de skulle utföra tillsammans.

"Jag önskade bara att du lät mig få predika för omvärlden att de borde dyrka dig istället." Hon hyssjade honom.

"Idén är större än mig. Dessutom är det du som har utstrålningen som folket trollbinds av." Han vände sig om och såg in i hennes vackra ögon.

"Du är skönare än stjärnorna på himlen, än det klarblåa havet, än Afrodite själv." Kvinnan rodnade, vilket fick mannen att luta sig framåt mot henne och deras läppar möttes i en djup kyss. Deras läppar slöt sig tätt intill varandra och det var som om två heta eldar möttes. Passionen mellan dem var stark.

Något kunde höras i bakgrunden, men bara otydligt. Sakta lyckades mannen dra undan sina läppar från sin kvinnas vackra ansikte. Hon blundade, helt hänförd av kyssen. Nu kunde han höra vad som lät. Någon knackade på dörren.

"Vem är det?"

"Det är Judas, mästare." Jesus suckade.

"Kom in." Dörren öppnades och i dörröppningen syntes Judas. Han var på väg att stiga in då han såg Jesus sitta på sängen med Maria bredvid sig. Maria Magdalena hade nu öppnat ögonen och log mot Judas.

"Maria." Judas och nickade mot henne, innan han vände blicken mot sin mästare.

"Vad vill du, Judas?"

"Matteus skickade mig. Han sade att han behövde din hjälp, men han vägrade berätta med

vad." Jesus nickade och reste sig upp. Han vände sig mot Maria, gav henne en lätt kyss.

"Jag måste lämna dig igen, min älskade."

"Lämna mig då din lärjunge så att jag har någon att tala med." Jesus nickade och vände sin blick mot Judas.

"Gör du mig en tjänst och stannar hos Maria? Hon är ensam och behöver sällskap." Judas stod där tyst en kort stund, även om hans ansikte dölde hans sanna tankar.

"Ja, mästare. Är det din önskan skall jag givetvis göra det." Jesus skyndade därefter ut och Judas steg in. Försiktigt stängde han dörren bakom sig. Maria sjönk ned på rygg i sängen och började där kräma sig inför Judas blick.

"Judas, du hörde din mästare. Jag är ensam."

"Jag hörde."

"Jag vill att du kommer och ligger hos mig." Han svalde djupt och klev fram till sängen. Judas kunde inte låta bli att trollbindas av den fagra Maria. Hon var personifieringen av skönhet, det som tilltalade var mans innersta lust. Hon var den förbjudna frukten som ingen utom Jesus fick röra.

Men Jesus hade sagt vad han skulle göra så han slog sig ned på sängen. Det var inte förbjudet att ligga. Se, men inte röra. Maria placerade sig halvliggande ovanför honom och log ett sådant leende att det vandrade en rysning av vällust genom hans kropp.

"Vad önskar du av mig, Maria?"

"Han lämnar mig ensam och otillfredsställd." Judas blinkade. Han skulle inte svika sin mästare. "Och hungrig." Hennes ord fick honom att öppna ögonen och där såg han inte längre skönhet. Istället var dess raka motsats där. Han skrek inte. Han behärskade sig istället.

"Vad är du?"

"Jag är Gud. Den som man skall minnas i evighet, tack vare din mästare."

"Nej, Jesus är en god man!"

"Än så länge, men jag skall svärta hans själ precis som den övriga mänsklighetens." Inte förrän då skrek Judas, men det var för sent. Skriket däm-

pades då Maria gav honom en djup, skändande kyss...

~O~

Martin vaknade sakta upp med en dundrande huvudvärk. Hade allting varit en dröm? Det måste ha varit en mardröm. Inte skulle hans ängel kunna ha gjort något sådant? Inte efter den gudfruktiga uppfostran han gett denne? Men då Martin försökte röra sig insåg han att det inte var en mardröm. Händerna var fortfarande fängslade bakom hans rygg av det kalla stålet som var tryckt mot hans nakna hud.

Rummet han befann sig i var en källare. Hans nakenhet mot det kalla stengolvet förklarade, tillsammans med rädslan, varför hela hans kropp skakade. Från trappan hördes fotsteg och Martin ansträngde sig för att komma upp i en sittande ställning.

Först gick en man som inte alls skulle sticka ut i en folkmassa, men som vid detta tillfälle fick sitt utseende fastbränt i Martins inre. Bakom honom följde hans ängel – den person som betytt mest i hans liv sedan hans fru hade gått bort. Faktum var att ängeln betytt mer än pastorsyrket som han tagit upp efter fruns död. Ängeln, för det var vad hans barn såg ut att vara i hans ögon, hade ett leende som fick det att rysa i Martin.

"Min ängel..."

"Tyst med dig, gamle man." Det var nu som han såg den vågbladiga dolken i ängelns hand. "Se till att hålla i honom."

"Inga problem." Mannen grep tag i Martins handled och höll den i ett järngrepp, samtidigt som ängeln höjde kniven.

"Min ängel, det är inte för sent att vända bort från dessa villfarelser ännu. Jag förlåter dig. Gud förlåter..." Martin hann inte slutföra meningen innan han blev avbruten.

"Gud?" Ängeln skrattade hänfullt mot honom. "Gud är en lögn. Ditt falska dyrkande av ett väsen som inte finns är patetiskt. Min mästare har berättat sanningen om Gud. Den enda gud som finns är vi själva."

"Du menar det inte. Du kan inte mena det! Du har alltid omfamnat Gud." Ett hårt slag träffade Martins käft. Martins ängel lutade sig fram hotfullt mot sin "far" och la kniven mot strupen.

"Du skulle bli förvånad över hur länge som jag låtsas för dig..." Martin svalde djupt, samtidigt som hans ängel klev bakom honom. Med ett snabbt snitt skar denne upp pulsådern över ena armen och Martin skrek till. Mannen kollade mot ängeln.

"Skär upp den andra också så målar jag ut pentakeln sedan, så slipper du se det här."

"Tror du att jag skulle missa det här? Vet du hur länge jag fått stå ut med hans försök att trycka ned sin gudsdyrkan i halsen på mig? Jag har längtat efter den här dagen länge och nu är den äntligen här. Jag kommer att njuta av att se hur livet rinner ur honom."

"Men han är väl ändå din far?"

"Nej. Han har aldrig varit det." Martin började bli allt mer frånvarande, men orden från hans ängel hördes tydligt. Det var en hemsk sanning som han själv aldrig avslöjat. Hans fru hade blivit våldtagen och ur den våldtäkten hade hans ängel fötts. "Och de faderskänslor han möjligen kan ha haft övergav han för en falsk Gud. Tro mig, min "far" får vad han förtjänar." Mannen nickade tyst och såg ned på Martin. Martins sinne blev allt mer omtöcknat då blodet rann ur hans kropp. Med en sista ansträngning tog han de ord som han aldrig trott att han skulle ta, i sin mun.

"Du är precis lika ond som din far..." Ängeln som betraktade den döende mannen noggrant la ifrån sig dolken och lyfte upp en pensel.

"Du vet inte ens hälften om vem min far egentligen är..."

TEMA OCH DISKUSSION

Temat för **Som man sår ...** är tabula rasa. Karaktärerna får chansen att leva sitt liv en andra gång. De startar om på nytt utan att ha några minnen av sina tidigare liv. Allt eftersom berättelsen fortsätter framkommer mer information om det förflutna och frågan är då vilket liv som är det bättre: det gamla eller det nya?

Amnesi: Hur tror ni det skulle kännas att vakna upp utan några som helst minnen? Vad är det värsta med att inte minnas någonting?

Identitet: Vad är det som utgör vår identitet egentligen? Är det våra minnen eller är det våra handlingar i nuet? Blir våra handlingar detsamma även om vi förlorar vårt minne? Sitter det i generna eller är våra handlingar något som beror på vår fostran?

Valen: Av de tre val som man ställs inför i slutet, vilket är det som är mest moraliskt rätt? Att släppa fri en person som är dömd för hemska handlingar eller låta en demon husera fritt genom karaktärernas kroppar?

Desperation: Vad skulle egentligen krävas för att man i sin dödsrädsla skulle vända sig till en person som erbjuder sig att bota din obotliga sjukdom genom ”magi”? När blir vår rädsla för att dö större än vår möjlighet att acceptera det som annars rationaliseras bort?

BAKGRUND OCH HANDLING

Bakgrunden till **Som man sår ...** står att finna i Thomas Xaviers förflutna. Han är en man dömd till döden för våldtäkter och mord på ett flertal personer. Dock misslyckades alla sätt att döda honom och man satte honom i en specialbyggd cell. Genom drömmar fann han emellertid en lärjunge som han började manipulera till att hjälpa honom att bli fri. Den tiden har nu kommit och lärjungen har gjort sina förberedelser inför Xaviers frigörelse.

Det resulterar i att sex skilda individer vaknar upp nakna i en källare utan minnen om vad som har hänt dem. Ett spöklikt sken finns vid platsen, men det tynar sakta bort allt eftersom karaktärerna vaknar och lämnar en kvar med många frågor. Vem är man? Hur kom man hit? Varför minns man inget av sina tidigare liv?

Som man sår ... är berättelsen där karaktärerna börjar nysta upp svar på dessa frågor.

FÖRBEREDELSE

Som man sår ... är uppbyggt kring ett par viktiga scener som sker kring de tillfällen som karaktärerna förlorar sitt minne. Dessa minnesförluster placerar karaktärerna i nya situationer på nya platser. Som berättare är det viktigt att du låter karaktärerna utföra sina handlingar i den tid de själva vill ta innan du går vidare med nästa scen. Annars kommer allt kännas väldigt styrt på

ett negativt sätt. Försök dock att tajma det så att du går vidare till nästa scen precis innan de har fått slut på alla sina idéer och förslag, men att de ändå har fått utföra de viktigaste.

Antalet karaktärer kan som mest vara sex stycken, men även färre går bra. Dock kommer berättaren att vara tvungen att ta på sig de karaktärer som inte används i övrigt då de är knutna till berättelsen. Idealet ligger dock på fem till sex aktörer. Förslagsvis tar någon av aktörerna på sig rollen som Jennifer Kingstone av skäl som är uppenbara i början såväl som slutet av akten.

Aktörerna kommer inte heller att få reda på allt om sina karaktärer i början. Deras karaktärsblad visar bara deras utseende, uppträdande och egenskaper. Allt eftersom akten fortgår får karaktärerna mer ledtrådar om sina sanna identiteter.

Som tumregel kan du efter att karaktären använt en färdighet för första gången säga om den känns bekant (att hon har ett värde i den) eller om det känns främmande (om hon inte har färdigheten). Efter andra tillfället hon använder den säger du om hon är bra (4 eller mer) eller dålig på den (3 eller lägre). När hon använt färdigheten för den tredje gången ger du värdet.

När de når en viss punkt i berättelsen kan du räcka över speldokumentet med karaktärens bakgrundsbeskrivning. Vid detta tillfälle får karaktären även tillgång till alla hennes färdigheter.

Odödliga karaktärer: Oavsett hur mycket karaktärerna i **Som man sår ...** än försöker att dö, kan de inte längre göra det. Genom ritualen de utfört innan berättelsens start har de blivit totalt osårbara mot allt som världen har att erbjuda. Endast mycket mäktiga ritualer kan påverka karaktärerna, men inget från den mundana världen kan skada dem permanent. Speltekniskt innebär det att karaktärerna har annorlunda läketider. En skråma läks på en minut, ett sår på tio minuter och en skada på en timma. Karaktärerna är även helt immuna mot gifter, sjukdomar och åldrande.

BERÄTTELSEN

SCEN 1: UPPVARNANDE

Det första som sker i berättelsen är att karaktärerna vaknar upp i en källare. Alla saknar minnen om vilka de är och vad de gör här. Det dunkar rejält i tinningarna och man är helt torr i munnen. Den som vaknar först är Jennifer Kingstone och vid detta laget kan hon märka att hon håller i en ceremoniell, vågbladig dolk.

Lite längre bort ser Jennifer en pentakel (ett pentagram i en cirkel) målad i blod som fortfarande inte torkat. Vid varje spets av pentagrammet ligger det en naken person. Dessa är de andra karaktärerna, vars utseende beskrivs i *Appendix B*.

Undersöker Jennifer kropparna närmare lägger hon märke till att det ligger en liten avlång stälcylander vid Selene Spectre (annars märker Selene detta då hon vaknar upp). Inspekterar man stälcylandern närmare (ett LÄTT SLAG med EGO + AVSTÄNDSSTRID) kan man gissa på att det varit utformat som en enskottspistol. Eftersom skottet inte finns där så betyder det att den avfyrats, men hur man än letar efter en kula finner man den inte.

Det är dock inte vad som sticker ut mest. Det är det spöklika gröngula skenet som skimrar i pentakelns mitt. Det är nästan som det för ett eget liv i dess mitt.

Då Jennifer börjar återhämta sig hör hon plötsligt en djup, mullrande mansröst eka genom hela rummet.

"De är borta nu. Kan jag gå nu?"

Berättare: Dolken som Jennifer har i sin hand när hon vaknar upp är ett tänkt villospår. Den ser underlig ut och kan antas vara en ritualdolk. Beskriv hur de olika karaktärerna känner att den är intimt knuten till dem på något sätt – samtidigt som den utstrålar något obehagligt och viktigt.

Alla, förutom Jennifer, verkar känna ondskan krypa upp och ned längs ryggen då man tar i den. Jennifer känner däremot ingenting sådant alls. Känslorna kommer av att endast Jennifer är den som har så lite "moral" kvar att hon inte berörs av de minnesbilder som finns, djupt förträngt av morderna på oskyldiga personer som utförts med kniven. De andra, även fast de inte minns morderna, färgas av dessa minnen och kopplar undermedvetet samman kniven med ondskan.

Dolken följer karaktärerna genom berättelsen. Kastar de bort dolken återfinns den vid karaktärernas sida nästa gång de vaknar upp, då Jennifer under Asmodeus inflytande kommer att ha hämtat den. Det kommer troligen få karaktärerna att börja misstänka att det är något skumt med dolken.

Då berättelsen spelades på GothCon var det många grupper som valde att försöka förstöra dolken. Du kan som berättare ge dem en känsla av att förstöra dolken

skulle släppa fritt någonting ondskefullt – som om dolken har något inneboende, levande i sig som vill att dolken skall förstöras. Det känner dock inte Jennifer eftersom hon inte har några som helst problem med dolken. Struntar aktörerna i varningen och ändå har sönder den, så är dolken förstörd eftersom det inte är något magiskt med den.

Genom efterforskningar (LÄTT SLAG med EGO + INFORMATIONSSÖKNING) kan man härleda dolkens ursprung till Egypten där den var vanlig under faraoernas tidsera. De användes där av prästerskapet vid ceremonier av olika slag (dock inte sådana riter där offer förekom, utan de var snarare en symbol för andlighet och visdom). Givetvis har detta ingenting med akten att göra, utan är endast ett villospår.

Frågor

Jennifers aktör har nu möjlighet att försöka få fram svar ur rösten, som hon snart även kan härleda till ljusskenet i pentakeln. Rösten kommer från demonen Asmodeus som blivit frammanad och denne skiftar vilt mellan engelska och latin. Ett förslag kan vara att låta allt som sägs på svenska representerar det engelska språket och allt som sägs på engelska representerar latin.

Exakt vad Jennifer frågar om kan omöjligt förutspås, men nedan anges ett par av de vanligare frågorna som kan tänkas dyka upp.

Vem är du?

"Jag är den som mänskligheten säger vara född av Honom och henne. Han som är fylld av berusning och lust."

Svaret på frågan kommer direkt, men i en kryptisk form. Rösten utvecklar inte det ytterligare, utan försöker man fråga honom vad det betyder upprepar rösten bara svaret. Senare i akten kommer det att bli tydligare vem väsendet är, det vill säga Asmodeus, och då blir strofen mer förstälilig.

Asmodeus: När man får höra namnet Asmodeus är det möjligt att man känner igen det sen tidigare. Med ett marginellt misslyckat LÄTT SLAG med EGO + OKULTISM drar man slutsatsen att han är eller är associerad med djävulen. Ett lyckat slag ger mer information än så. Asmodeus kallas för lustens och beruselsens demon, och kom till liv genom föreningen mellan en fallen ängel och en dödlig kvinna. Asmodeus åträdde en kvinna som kallades Sarah och försökte att få henne genom att dräpa hennes sju makar. Det var inte förrän efter den sjunde maken som Asmodeus fördrevs med hjälp av brinnande fisk.

Med ett perfekt slag kan karaktärerna få reda på att Asmodeus troligen är en frestare som vid ett flertal till-

fällen försökt manifesteras sig på jorden. Ljuset skulle kunna indikera att ritualen använts för att åkalla honom. Han brukar besätta folk och släpper därefter sällan greppet om kroppen, som ofta lever onaturligt långt.

Vem är jag/vi?

"Ni är de som kallade mig. Ni är de som bad om priset."

Rösten säger att karaktärerna var de som åkallade honom till platsen för att bli renade från sina sjukdomar, oavsett priset. Frågar karaktärerna vad priset var eller vad som skulle tas bort blir svaret:

"De är borta nu och ni kommer att finnas här så länge de är borta."

Troligen leder detta vidare till frågan vilka som är borta, se i så fall nedan.

Vilka är borta?

"De som var inne i er."

De flesta aktörer kommer att bli nyfikna på vad som var inom dem och fråga det, vilket får rösten att svara:

"Det som lik cancer gnagde inom er."

Mer än så kommer han inte att säga.

Vad gör vi här?

"Ni kallade mig. Minns ni icke varför?"

Det gör karaktärerna naturligtvis inte. Rösten hånar dem för att de inte minns, men efter en stunds lirkande kan de få ut följande svar:

"För att ni skulle ta farväl av de som var här då jag anlände."

Troligen leder detta vidare till frågan vilka som är borta, se i så fall ovan.

Ju fler kockar ...

Om Jennifer försöker att väcka de andra karaktärerna, upplever de samma sak som Jennifer: torrhet i munnen och en rejäl dunkande värk i tinningarna. De lägger märke till omgivningen och det grönskande ljuset.

För varje karaktär som väcks till liv blir rösten allt mer uppspelt. Den kommer att fortsätta uppmuntra de vakna karaktärerna till att väcka de andra också. Det är nämligen så att då den sista karaktären väcks kommer Asmodeus att helt ha nått sitt mål, vilket får till följd att ljusskenet försvinner helt.

Du som berättare kan låta karaktärerna börja vakna upp då man kommer in i ett kritiskt skede av utfrågning. Asmodeus blir allt mer upphetsad över att snart glida ur karaktärernas grepp och undvika frågorna som karaktärerna har. För att få svar på frågan måste karaktärerna ta till en smula okonventionella metoder – som att slå de uppvaknande karaktärerna medvetlösas.

SCEN 2: PRESENTATIONER

Då samtliga karaktärer har vaknat har ljuset falnat och rösten lämnat platsen. De befinner sig i ett kolsvart rum vid en pentakel målad i blod, utan några som helst minnen om vilka de är. Med andra ord kan det bli dags att börja undersöka var man är någonstans och förhoppningsvis även finna några ledtrådar till vilka man är och vad man gör här. I *Appendix B* finns det en närmare beskrivning av huset.

Det finns inte många ledtrådar till varför man är här, men däremot finns det i ett par av gästrummen ledtrådar till vilka personer karaktärerna är. Dessa återges närmare i beskrivningen av stugan, men det finns ledtrådar som leder vidare: tre nycklar. Mer om vad man kan finna om dem beskrivs nedan.

Efter att man undersökt stugan och omgivningen kring den finns det inte speciellt mycket mer att göra här. Uppifrån kullen kan man se en mindre stad och det troliga är att man beger sig ned dit i förhoppning att få reda på mer om sig själv.

Staden är Danforth och har runt 150 000 invånare. Utåt sett är det en typisk amerikansk småstad där folket lever sina liv, men allt är inte så idylliskt som det först verkar. Precis som vilken annan stad som helst dras Danforth med kriminella problem som inte försvunnit trots flera års satsningar av polisen.

Danforth har det mesta som städer brukar kunna erbjuda: ett par mindre hotell, en buss- och en tågstation, tre museer och ett större köpcentrum, bara för att nämna några saker. Staden har onekligen satts på kartan, tack vare Adam Parker, stjärnan i komediserien *Forever Yours*, då denne föddes och bor här då han inte spelar in nya avsnitt av serien.

Det finns även en hemlighet i staden. I närheten finns ett topphemligt CIA-fängelse för Thomas Xavier, en fånge som visat sig innebära stora problem för staten. Men mer om detta senare.

Vill karaktärerna ta reda på mer om staden Danforth när de är där kan du låta dem slå ett LÄTT SLAG med EGO + INFORMATIONSSÖKNING om de spenderar tid på lämplig plats, till exempel ett bibliotek eller turistbyrå.

Danforth är en stad i Colorado och har funnits sedan i slutet av 1800-talet. Den grundades tack vare gruvdriften i de närliggande bergen. Gruvdriften har sedan länge försvunnit och man livnär sig nu främst på jordbruk. Det har varit mycket lugnt genom åren – fram till mitten av 70-talet då staden hemsöktes av Thomas Xavier. Han var en man som mördade ett flertal kvinnor efter att ha våldtagit dem. Tidningarna skrev mycket om honom och hur han dyrkade djävulen. Han fångades efter att ha våldtagit en prästfru och dömdes till döden under 1978. Därefter verkar staden ha återgått till sitt relativa lugn.

Med ett perfekt slag kommer man dessutom snappa upp rykten om att det för ett antal år sedan skymtades militära helikoptrar som flög över området. Det förnekade dock militären, men det tog tid innan ryktena dog ut. Fortsätter karaktärerna att gräva i det

här kommer det ta sin tid, men snart får hon reda på att det tydligen finns en gammal militärbunker uppe i bergen. Den byggdes under det kalla kriget i en av de gamla övergivna grotterna. Uppenbarligen är den bunkern fortfarande aktiv. Frågan är bara varför och var den finns?

Arthur Ryans nyckel

En närmare granskning av nyckeln avslöjar att den tillhör något slags förvaringsskåp – sådana som vanligen brukar återfinnas på buss- eller tågstationer. Det har stått ett nummer på den, men någon har filat bort numret så att man inte ska kunna se det. Granskar man granskar nyckeln närmare och har rätt sorts lösning på den kan man få fram ett skåpnummer (35). Det kräver dock att karaktärerna lyckas med ett LÄTT SLAG med EGO + ÖVERLEVNAD.

I Danforth finns det både en buss- och tågstation och de har båda förvaringsskåp. Nyckeln verkar passa till båda ställena, så för att finna rätt skåp måste man helt enkelt testa varje skåp för att finna det rätta. Lyckas man få fram skåpnumret, kan man utesluta busstationen då de endast har skåp upp till och med nummer 25. Med andra ord finns det rätta skåpet på tågstationen.

I skåpet finns en välpackad ryggsäck som främst innehåller enklare hygienprylar och ombyte. Det är som om detta var en färdpackning för någon på resande fot. Det finns tre andra saker som sticker ut: en bussbiljett, en ny nyckel och en dagbok.

Bussbiljetten visar att Arthur kom ifrån Ohio till Danforth för ungefär två månader sedan.

Den nyckel som finns där ser ganska anonym ut. Den verkar höra till ett förvaringsskåp, men det finns inga som helst ledtrådar till vart. Den passar varken i stadens buss- eller tågstationsskåp. Nyckeln går egentligen till ett bankfack, men det är ett minne som måste framkallas (mer om det senare). Till dess förblir nyckeln ännu ett mysterium.

Dagboken är dock en värdefull ledtråd i jakten på sin identitet. Av noteringarna i början får man fram att dagboksskribenten heter Arthur. Han är en enkel grovarbetare som sällan stannar längre stunder på en och samma plats. Framåt slutet i boken framgår det att han har AIDS, något som han verkar ha fått av en kvinna som han hyllat högt tidigare i boken – även om de endast spenderade en natt tillsammans.

Den sista anteckningen i boken säger att han blev kontaktad av en präst som erbjöd honom ett botemedel mot sjukdomen, men bara om denne var villig att delta i en ritual. Arthur skriver att det inte kan skada, och att han har skaffat en bussbiljett för att bege sig till Danforth för att möta de andra.

Adam Parkers nyckel

Nyckeln som återfinns bland Adam Parkers tillhörigheter ser ut att vara en husnyckel. Med hjälp av ett LÄTT SLAG med EGO + KONTAKTNÄT kan en person som studerar nyckeln få fram att låset som nyckeln passar till är av senaste kvalité, vilket antyder att nyckeln går till en

lägenhet av finare skick ... eller till en lägenhet för någon som är paranoid.

Då man begett sig till Danforth kan man försöka spåra nyckelns nummer (SVÄRT SLAG med EGO + INFORMATIONSSÖKNING), och lyckas det kan man få fram adressen till Adam Parkers bostad. Bostaden ligger i de bättre kvarteren och lägenheten är belägen på takvåningen.

Då man öppnar lägenhetsdörren finner man vad som en gång i tiden varit en mycket vacker lägenhet, men som nu ligger i ruiner. Spegel på väggarna är sönderslagna, kristallkaraffer ligger krossade på golvet, teven är vält och inredningen kastad mot väggarna och förstörd. Det ser onekligen ut som om någon gått bärsärkagång i ett anfall av raseri i lägenheten.

Telefonsvaren har ett meddelande från privatläkaren Dr. Joseph Ramsay, som säger att han fått in provsvaren och att han önskar tala med Adam. Om Adam tar kontakt med Dr. Ramsay kan han få reda på vad svaren är (igen): han är HIV-positiv.

På samma våning finns det även två grannar. Först och främst är det Harry Killian, en välbeställd pensionär med förkärlek för antikviteter, och Juanita Noriega, en äldre spansk dam och halvkänd författare.

Juanita är mycket pratglad och har bara goda saker att säga om sin granne Adam. Får hon tillfälle kommer hon att släppa in honom, och hans vänner, på en fika. Frågar man henne om hon hört något oväsen skakar hon på huvudet. Hon lägger sig vid 20.00 och tar sina sömntabletter. Hon skulle inte vakna ens om någon skrek henne rätt i örat.

Harry är Juanitas raka motsats. Han vägrar att öppna dörren och säger åt dem att försvinna om de inte vill att han ska ringa polisen. Ett LÄTT SLAG med UTSTRÄLNING + EMPATI avslöjar att han är otroligt rädd för Adam. Övertygar man honom att Adam inte vill något ont (LÄTT SLAG med UTSTRÄLNING + KOMMUNICERA) får man reda på att för ungefär tre veckor sedan återvände Adam under dagen, vilket var två veckor tidigare än väntat.

Senare under samma kväll hade Adam ett otroligt utbrott. Det verkade som om han slog sönder hela lägenheten. Då detta var störande, bestämde sig Harry för att prata med Adam. Men då Adam öppnade dörren stod det snabbt klart att resonemang inte skulle hjälpa. Adam verkade galen och uppträdde mycket hotfullt. Faktum var att det gick så långt att denne hotade Harry till livet om han inte slutade gnälla. Om man frågar Harry kan han säga att Adam inte verkade påverkad av droger eller alkohol på något sätt.

Joshua Denvers nyckel

Joshuas nyckel är en typisk hotellnyckel, och man kan även läsa ut rumsnumret 302 på den. Emellertid har brickan med hotellnamnet lossnat, och det är omöjligt att se vilket hotell nyckeln tillhör.

Kollar man efter hotell i Danforth finner man sammanlagt fyra stycken. Tre av hotellen är av ordinär kvalitet, medan ett av dem är reserverat för de absolut rikaste personerna. Hotellet heter Scarlet Emerald och det är här som Joshua Denver bor. Redan i receptionen

kommer Joshua att bli igenkänd och välkommen hem efter sin ”affärsresa”.

Rummet är beläget på översta våningen och redan då man kommer in känner man en stark doft av parfym. Allting är prydligt ordnat och sviten är mycket vackert inredd. Det framgår snabbt att detta inte är ett ställe som enbart används som övernattningsrum. Det är ett hem.

I sviten finner man en hel del saker som kan säkerställa mer om Joshuas personlighet. Fotoalbum visar på att Joshua tycks ha ett mycket socialt aktivt liv och verkar umgås intimt med såväl män som kvinnor. Utdrag från bankkonton visar att Joshua har dyra vanor och tjänar flera tusen i veckan – även om det sällan framkommer från vad. Hans telefonbok är otroligt stor och verkar vara fylld av ett flertal kontakter bland stadens mer inflytelserika män och kvinnor.

Det mesta karaktärerna finner i lägenheten är antydningar om att Joshua är en promiskuös gigolo som förtjänar sitt leverne genom prostitution (vilket dock inte är helt sant), men det finns en sak som sticker ut. Den som lyckas bäst på ett UPPMÄRKSAMHET + SPANINGSTEKNIK kan finna ett läkarutlåtande. Där står det att han diagnosticeras med HIV. På samma ställe finner man ett flertal recept över ett antal mediciner. Med ett LÄTT SLAG med EGO + MEDICIN känner man igen ett flertal HIV-mediciner, men även ett antal mot depressioner.

SCEN 3: EN BEFLÄCKAD OSKULD

Denna scen inträffar när karaktärerna börjar få slut på saker att göra.

Det är med en dundrande huvudvärk ni sakta vaknar. I bakgrunden skriker radion ovanligt högt och när ni öppnar ögonen ser ni se att rummet är obekant för er. Ni befinner er på ett motellrum där spritflaskor ligger spridda över golvet. Det stinker svett och sprit i hela rummet. Det är också nu som ni märker att ni alla ligger nakna och inslingrade i varandra i en stor dubbelsäng – med undantag från en person. En av er (Adam) sitter påklädd i en stol vid sängkanten med uppslagna byxor. Han har en god uppsikt mot sängen, precis som han nog har studerat vad som pågått i sängen.

Detta klipp är något som aktörerna troligen inte är förberedda på. Eena stunden håller de på med någonting, för att i nästa vakna upp någon annanstans. Kläderna verkar ha slitits av vilt och ligger kastade på golvet. En sak som du som berättare får berätta för Adam Parkers aktör är att dennes karaktär känner blodsmak i munnen.

Då man väl återfår sin sinnesnärvaro har man troligen en fråga man vill ha svar på: vad är det som har hänt? Alla karaktärer utom Adam Parker verkar ha svimmat av i en orgie i sängen. Adam däremot kan se hur hans händer, liksom hans byxor, är befläckade av torkat blod.

Innan man helt har hunnit återhämta och klä på sig hör karaktärerna en nyckel vrids om i låset. Låt aktörerna reagera som hastigast innan du säger att dörren öppnas och ett ungt par kliver in. Det unga paret, Mary

och Tom, har hyrt detta rum för att ägna sig åt en stunds het kärleksakt, men får en kraftig överraskning då de får syn på karaktärerna. Mary skriker högt och börjar rusa därifrån, och Tom är inte långt efter.

Karaktärerna har inte betalt för detta rum, utan har istället brutit sig in i rummet genom ett fönster för att kunna utföra sin orgie. Om inte karaktärerna tar sig ut ur rummet snabbt anländer polisen inom några minuter, då Tom och Mary rapporterar om inbrottet till motellägaren, som i sin tur genast ringer polisen. Givetvis finns det möjlighet för karaktärerna att förhindra detta.

Rör man sig utanför rummet kan man, längre ned på gatan, se polisavspärningar vid en kyrka. Ett flertal polisbilar står där och en större folkmassa har samlats. Man kommer troligen dock inte att reagera särdeles mycket på just det för tillfället, men det kommer att bli uppenbart med tiden. Nästa dags löpsedel kommer att handla om hur en präst brutalt blivit mördad i den närliggande kyrkan.

Ledtrådar kring mordet

Det är dock möjligt att karaktärerna vill undersöka vad som hänt borta vid kyrkan (antingen nu eller senare) och vill gräva i detaljerna kring mordet. Här anges det vad man kan få ut relaterat kring mordet.

Motellrummet

Bortsett från den blodsmak som Adam har i munnen finns det inte mycket ledtrådar rörande mordet i kyrkan i det hotellrum man vaknar upp i. Man checkade som sagt var inte in på rummet, så att höra med receptionen ger inte några svar – annat än att man möjligen blir igenkänd av motellägaren Henry Mannings från Tom och Marys beskrivningar.

Däremot kan man se att det i närheten finns ett antal utelligare i närheten. Hör man sig för bland dem kan man få reda på att man bröt sig in i rummet genom fönstret sent under natten, cirka 01.20. Om någon av karaktärerna förhört sig om mordet på brottsplatsen, kan de givetvis bli smått oroad över tidpunkten de anlände då det skulle kunna innebära att de är skyldiga. Utelligarna kan beskriva karaktärerna som kraftigt berusade och kåta. De verkade ”heta på gröten” och knappt kunde vänta på att komma in i rummet.

Mordplatsen

Vid kyrkan har det upprättats en kraftig polisavspärning. Med tanke på grymheten i mordet är man mycket nitisk ifråga om att släppa in folk på platsen. Att försöka smita förbi osedd är i stort sett omöjligt (MYCKET SVÄRT SLAG med KROPP + SPANINGSTEKNIK), och att snacka sig in likaså (MYCKET SVÄRT SLAG med UTSTRÄLNING + KOMMUNICERA).

Det enda egentliga enkla sättet är, att försöka bluffa sig förbi som antingen en släkting (något som kräver att man hör sig för bland den nyfikna skaran folk om vem som dött) eller någon slags myndighet (vilket utan legitimation kräver ett SVÄRT SLAG med UTSTRÄLNING + KONTAKTNÄT).

I det senare fallet kommer poliserna gladeligen att ta emot hjälp i detta fall, då det är av en sådan brutal och hemsk natur. Man kommer att ges fri insikt över brottsplatsen, samtidigt som poliskapten Alexander Wells kan berätta vad som hittats hittills.

Polisen kallades hit efter ett samtal från en av kyrkans nunnor som fann Fader Jeremy mördad. Nunnan heter Patricia Colridge, och befinner sig nere på stationen för att ge sitt vittnesmål. Om man önskar att prata med nunnan går det givetvis bra, men hon kan inte säga så mycket egentligen.

Fader Jeremy var placerad i en pose föreställande den korsfästa Kristus. Runtom kroppen var en pentakel målad i blod, antagligen från Watts själv men det går inte att bekräfta förrän labbet har gjort sina tester. Kroppen är redan förd till rättsläkaren för undersökning, och rapporten bör vara klar någon gång i morgon kväll. Wells erbjuder sig att ringa så fort den är klar så att man kan ta sig en titt på den. Preliminärt verkar dock mordet ha skett mellan 01.00-02.00 på natten.

På brottsplatsen fanns även bokstäverna "A" och "S" skrivna på väggen i blod. Wells säger sig vara oroad över det, för det tyder på att det troligen kommer att följa fler mord.

Senare kontakter: När Wells hör av sig igen (alternativt då de själva kontaktar honom) har han lite mer information om mordet. Det som framkommit av obduktionen är att prästen blev dödad mellan 0.00 och 0.30. Han hade åsamkats grova sår av en vågbladig dolk, men dog inte av det. Istället dog han då någon brutalt plockade ut ett av prästens inre organ: hjärtat. Övriga organ är kvar, men bar spår av att någon tuggat på dem. Blodet som användes för att måla upp pentagrammet har även bekräftats som Fader Jeremy.

Fader Jeremys bostad

Det är möjligt att man vill undersöka Fader Jeremy bostad, men det visar sig snabbt vara lönlöst då polisen redan genomskött den tagit eventuella bevis från platsen. Inte för att det fanns så mycket till att börja med.

SCEN 4: VARDAGSBEKYMMER

Denna scen är tänkt att anspela på lite mer jordnära problem som tillåter karaktärsfördjupning. De kan läggas in när du tjänar för det. Du kan börja med dem innan *Scen 3* om du tycker det är lämpligt.

Skuggade

Någon gång efter mordet på Fader Jeremy kommer karaktärerna att bli förföljda av en röd Mercedes. Även om det är en bil som kanske sticker ut en del så är det inte säkert att karaktärerna lägger märke till den (LÄTT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + KÖRA) men skulle någon av dem göra det, kan man se att det är fyra personer i bilen.

Skulle Daniel Day få syn på någon av dem får han en stark känsla av att de är bekanta på något sätt. Han kan dock inte dra sig till minnes varifrån. En ledtråd som

säger att de nog inte är vänner är den kalla rysningen som han känner krypa upp längs ryggraden på honom.

Bilen fortsätter att följa efter karaktärerna tills de antingen går in i en byggnad eller gör en ansats att gå fram mot bilen. I detta fall kommer den att gasa på och slira iväg med en väldig hastighet.

De som har följt efter karaktärerna är William "Toot-hpick" McKenzie och hans gäng. Det är gänget som Daniel Day lurade genom att lämna i sticket efter ett kurirjobb. Gänget är nu på jakt efter att få tag i sin före detta kumpan för att återfå sina pengar. De kommer senare att göra en liten påhälsning under *Scen 6*.

Fansen

Någon gång då karaktärerna går på Danforths gator kommer en vit minibuss att passera dem. Plötsligt tvärnitar minibussen och ut ur den, bokstavligt talat, störtar åtta stycken tonårstjejer i åldern 16-18 år gamla. De stirrar först mot gruppen innan de utbrister:

"Det är han! Jag tror jag döör! Han är ju bara sååå snygg!"

Tjejerna rör sig sedan snabbt fram till Adam Parker för att presentera sig. De är, enligt dem själva, hans största fans och de kommer inte att lämna honom ifred förrän de åtminstone fått hans autograf – även om de är öppna för andra skamlösa inbiter.

Gruppen är väldigt påstridig och trängs för att komma åt honom. De kan till och med gå så långt att de knuffar de andra karaktärerna åt sidan, särskilt de kvinnliga. Uppträdandet hos flickorna gör att folk runt omkring blir ganska nyfikna över vad det är som pågår. Detta gör att karaktärerna får mer uppmärksamhet än vad de önskar.

Du kan låta Daniel Day tycka sig skymta den bil som tidigare förföljde dem, men försöker man ta sig fram mot den, kommer de få tränga sig igenom folket som samlats runt omkring dem. Då man till slut tagit sig igenom folkskaran är bilen dock borta.

Blir tjejerna avhysta utan att ha fått tillräcklig "tillfredsställelse" av sin stjärna kommer de att följa efter karaktärerna i sin minibuss och de kommer att innebära problem då det ställer till som mest bekymmer för karaktärerna. Det är även möjligt att de blir vittnen till händelserna i *Scen 5* och i sådant fall kommer polisen ha goda signalement på karaktärerna. Eftersom Adam Parker är känd kommer nyheterna att bli rikstäckande. Det kommer att bli mycket svårare att hålla låg profil för karaktärerna under resten av akten.

SCEN 5: FARVÄL SPÅDAM

Denna scen inträffar när karaktärerna börjar få för lite att göra. Scenen för karaktärerna vidare kring mysteriet om sina identitetsförluster.

"Återigen vaknar ni upp med en dundrande huvudvärk, men den här gången är det inte radion som drar er ur mörkret. Det är polissirener. Det tar er några sekunder att vakna till innan

ni inser att de kommer utifrån. När ni vaknat märker ni att ni ligger nakna, inslingrade med varandra på golvet.

Sakta lägger ni märke till rummet ni befinner er i. Det är ett vardagsrum i en lägenhet som verkar tillhöra människor i den äldre åldersgruppen. Allting ser ut att en gång ha varit snyggt och prydligt, men har nu förstörts av ett vilt festande. På väggen hänger ett porträtt av en gammal dam, som fått ett flertal tuschmärken målade på sig.

Sirenerna utanför verkar i alla fall sluta, men man kan höra skriket från bildäck då bilar bromsar in utanför fönstret..."

Om man tittar ut genom fönstret ser karaktärerna att de befinner sig på andra våningen. Polisbilar har samlats kring en lokal på andra sidan gatan. Man kan inte se vad det är för slags lokal men det ligger ett par mindre butiker vid sidan om den, så troligen rör det sig om någon slags affär. Polisen håller som bäst på med att dra upp avspärningstejp och gör sitt bästa för att hålla nyfikna på avstånd.

Damen är vagt bekant för Joshua Denver. Det verkar otroligt familjärt. En släkting, eller nära bekant? Joshua kan inte få de exakta omständigheterna klara för sig.

Om man undersöker lägenheten får man reda på att kvinnan som bor i lägenheten heter Sheila Espenson som är i övre femtioårsåldern. Hon lever ensam, och man kan inte finna några som helst bevis på barn eller tidigare make. Sheila verkar djupt fascinerad av popkulturella fenomen som hypnotism och spåkonster då hon äger ett flertal böcker om det.

Med ett marginellt misslyckat LÄTT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + SPANINGSTEKNIK kan man inse att det ockulta intresset är mer utvecklat än vad man först kan tro. Man hittar bland annat blanka brevpapper med ett brevhuvud där det står:

"Madame Espenson, din andliga guide".

Flera av de ockulta böckerna som hon äger är dessutom sällsynta utgåvor och något som troligtvis endast en mycket insatt person skulle få tag i. Det är föga sannolikt att de fallit i Sheilas händer av en slump.

Ett lyckat slag gör att man finner en anteckningsbok. De sista anteckningarna gjordes där nyligen och hon skriver att Fader Jeremy blivit mördad och att hon oroar sig för att Ritualbröderna är i fara. Vem som ligger bakom mordet är inte Sheila säker på, men hon säger att man måste samlas igen för att göra något åt saken.

Får karaktärerna ett perfekt slag finner de en klippbok som är gömd i ett lönnfack bakom taklisten. Boken innehåller en massa urklipp om de våldtäkter och mord som Xavier dömdes för på sjuttioalet. Klippen börjar med det andra mordet där en kvinna (Jessica Aday) återfanns i sin lägenhet och löper sedan fram till hans dom i rättegången.

Jessica Aday var Sheilas bästa vän och boken lades undan då Sheila till slut fick ett avslut i och med Xaviers dödsdom. Nuförtiden har boken fallit i glömska, liksom det avslut hon tidigare haft.

Ledtrådar kring mordet

Försöker karaktärerna få reda på information om vad som pågår där nere får man reda på att kvarterets omtyckta spådam, Madam Espenson, har blivit brutalt mördad.

Samma sak gäller för det här mordet som vid det första, men det är något lättare att smita in nu (SVART SLAG) eftersom polisen inte hunnit mobilisera sig till fullo. Även detta mord har tilldelats Wells och han har vid det här laget fått sina misstankar bekräftade. Det rör sig om en seriemördare som är ute efter att gäckta polisen.

Offret denna gång är spådamen Sheila Espenson. Precis som med prästen återfanns hon i en pentakel målad i blod och placerad som Kristus på korset. Det som oroar Wells mest är det fortsatta meddelandet. På väggen i lokalen finns det ytterligare två bokstäver skrivna i blod: "M" och "O".

Med polisen hack i häl

Utifall karaktärerna, särskilt Adam Parker, behandlade de unga kvinnorna otrevligt i Scen 4 kommer det att innebära att karaktärerna hamnar i problem. De unga kvinnorna har följt efter sin idol under tiden som karaktärernas medvetande varit borta och såg karaktärerna utföra mordet. De ringde efter polisen och har gett sina vittnesmål till Captain Wells – tillsammans med en beskrivning vart karaktärerna tog vägen.

Wells kommer snabbt att ta med sig ett par trogna poliser (använd samma värden som Wells) för att arresterera karaktärerna. Här har du upplägg för en riktig dramatisk situation då karaktärerna har fullt sjå med att ta sig ut ifrån lägenheten. Det är inte omöjligt att det uppstår en eldstrid mellan karaktärerna och poliserna – och att det hela slutar med ett blodigt gisslandrama. Som berättare får du lita på dina instinkter för att utveckla denna situation.

SCEN 6: KOMPLIKATIONER

Karaktärerna kommer antagligen att börja känna sig trötta efter att ha varit med om så mycket på sistone. Till slut kommer de behöva stanna till någonstans för att andas ut. Det är då som det kommer att knacka på dörren. Tittar någon av karaktärerna ut genom titthålet eller liknande kommer denne att se en ganska storväxt person med hårda anletsdrag, bakom honom verkar ytterligare två-tre personer befinna sig. Det ser inte ut att vara poliser och ser Daniel dem får han samma känsla som då han såg personerna i bilen.

När männen väl kommer in i rummet, antingen genom att de släpps in frivilligt eller om de slår in dörren, drar tre av dem vapen och säger åt karaktärerna att sätta sig ner. Efter dem kommer en man in som Daniel är bekant med sedan tidigare. Daniel börjar nu minnas honom från något kasino. Först känns det som att de var vänner, men den känslan förbyts snart mot en känsla av att något är fel.

William ”Toothpick” McKenzie går in i rummet, tittar sig omkring och flinar. Han låter tandpetaren i munnen vandra från ena sidan till den andra. Toothpick sätter sig ned på en ledig stol, medan hans kumpaner håller koll på karaktärerna, för att sedan vända sin blick mot Daniel Day.

”Vet du hur länge jag och grabbarna har letat efter dig. Det var inte direkt lätt att hitta dig. Du var snabb att lämna oss senast vi sågs. Nåväl, istället för att slösa en massa tid... Var har du gjort av pengarna, Daniel?”

Uppenbarligen känner mannen Daniel men tyvärr kan inte Daniel minnas vem Toothpick är. Om inte Daniel ger de svar som Toothpick vill ha kommer en av hans killar att försöka slå sanningen ur honom.

Desto mer Toothpick frågar ut honom, desto fler minnen börjar återvända. Till slut kommer Daniel att minnas hur han var delaktig i ett kasinorån, men avvek med pengarna. Det sista han minns var att han skulle använda pengarna till någonting, men var och till vad förblir en hemlighet. Det spelar ingen roll hur mycket Toothpick och hans killar försöker få ur honom, han kommer inte att komma ihåg mer.

Det finns några alternativ till att Toothpick kommer att låta karaktärerna gå.

Förhala: Daniel Day säger var pengarna finns, alltså helt enkelt ljuger (vilket kräver ett motståndslag med UTSTRÄLNING + KOMMUNICERA mot Toothpicks UTSTRÄLNING + EMPATI), för att på det sättet vinna lite tid.

Väld: Karaktärerna försöker övermannas Toothpick och hans gäng, vilket kan sluta i en blodig historia även om karaktärerna inte kan dö.

Spela död: Det går så långt att Toothpick har ”ihjäl” Daniel och därefter känner sig tvungen till att likvidera resten av karaktärerna för att slippa vittnen. Det i sin tur kommer att betyda att de vaknar upp ute i vildmarken, två meter under marken, som levande begravda. Inte dödligt, men knappast trevligt.

Sanningen: Arthur Ryan får tillbaka sitt minne och inser att det är han som har pengarna.

När Arthur och Daniel träffades för första gången, inför ett möte med Jennifer, hade Daniel med sig en väska med pengar för att överlämna till Jennifer som betalning. Jennifer ville dock inte ha pengarna och Daniel gömde dem på dasset i stugan de alla hade samlats i. Vad dock Daniel inte visste var att Arthur såg detta.

Arthur hade redan räknat ut att Daniel var kriminell. Då Daniel smög ut på dass med en portfölj och återvände utan den väcktes hans misstankar. Efter att grävt lite i skiten (bokstavligen) fann han pengarna. Arthur beslutade sig för att stjäla dem till sitt nya liv. Trots allt ansåg han det vara okej att stjäla från en tjuv. Glad i hågen tog Arthur med sig pengarna till the National

Bank i Danforth dagen efter och skaffade sig ett bankfack där han läste in i bytet för framtiden.

Under det hot som nu uppstår kan Arthurs minne, om du som berättare finner det lämpligt, återvända. Han minns hur han stal pengarna från Daniel och att de ligger på banken i säkert förvar: i bankfacket som är låst med den nyckel man kunde finna i ryggsäcken. Det enda problemet är självfallet att det endast är Arthur själv som kan ta ut pengarna, vilket gör att William och hans gäng kommer att ta med sig Arthur för att göra ett uttag på banken.

Att ta ut pengarna kommer att gå ganska smärtfritt. När väl William fått sina pengar kommer han att lämna dem i fred. Men han kommer att göra upp en plan om hur han ska gå tillväga för att hämnas på Daniel, helt ostraffad kommer han inte att gå. Troligen kommer denna hämndplan inte att påverka akten särskilt mycket, men om du finner det lämpligt kan du givetvis låta Toothpicks hämnd komma redan under denna akt. Det ligger i så fall i dina händer.

Givetvis finns ju möjligheten till att Arthur även håller tyst om pengarna, något som troligen kommer att leda till någon slags blodig uppgörelse mellan karaktärerna och Toothpicks män.

SCEN 7: DÖDENS VILLA

Ännu en scen som för karaktärernas jakt på sina identiteter äger rum. Precis som tidigare lägger du in den när du tycker det passar sig.

Överallt runtom finns ett rofyllt mörker som tätt svept sig omkring er. För en kort stund är allting ytterst rofyllt, men så plötsligt exploderar en enorm smärta genom era kroppar. Den dundrande huvudvärken återvänder som trumpetstötar, och era luktsinnen dränks av doften svett och spritångor.

Ni vaknar upp nakna, tätt slingrade kring varandra i ett okänt rum. Då ni kollar närmare omkring er ser ni att ni befinner er i en korridor, precis vid en trappa som leder nedåt. Era blickar flyter över platsen och ni kan se att ni befinner er i en välbeställd villa ...

När karaktärerna granskar sig själva ser de att alla är nedsmetade med blod, även om Arthur Ryan är den som är klart blodigast. Detta är något som helt klart triggar Arthurs Vietnam-minnen, så istället för att han ser det som de andra karaktärerna ser, så kan du läsa upp följande text för honom.

Stanken av svett, sprit och blod är det första som slår emot dig då du vaknar upp mitt i rummet av en liten hydda. Du är tillbaka i den gudsförgätna djungeln. Utanför kan du höra smattret från automatvapnen och bomberna som faller inte långt ifrån där du befinner dig. Du är helt nedsmetad med blod och du inser plötsligt att du inte är ensam i hyddan. Runt dig står det fyra vietnameser: två män och två kvinnor. I sina händer håller de pistoler och k-pistar. Paniken kommer över dig när du inser att du är helt obehäpnad ...

Arthur Ryan kan snabbt komma ur "illusionen" om någon av de andra karaktärerna försöker väcka honom, för dem verkar han frånvarande. Men alla deras handlingar får sin motsvarighet i de fyra vietnameser som Arthur ser. Tanken är, att dels blottlägga lite av Arthurs krigsminnen, men även att ställa en karaktär mot de andra. Du kan gärna låta det krävas drastiska metoder för att få Arthur ur den krigspsykos han fått.

Ingen karta finns över villan där man vaknar upp, men den har två våningar samt källare och vind. I mångt och mycket är det en vanlig villa, men det finns tre platser av intresse: hallen, arbetsrummet och källaren.

Hallen

Då man kommer nerför trappan möts man av en hiskelig syn. På golvet mellan trappan och ytterdörren ligger en grovt misshandlad man i en pentakel av blod. Mannen är placerad i samma korsställning som de tidigare offren. Han har fått båda handlederna uppskurna och blodet har spridit sig ut i pentakeln.

Karaktärerna ser att blod kladdats på väggen också och att det på den finns två bokstäver skrivna: "D" och "E". Blodet på väggen och golvet har inte hunnit koagulera helt ännu. En undersökning av kroppen (LÄTT SLAG med EGO + MEDICIN) kan slå fast att kroppen fortfarande är varm. Personen dog troligtvis inte för mer än några minuter sedan.

Arbetsrummet

Arbetsrummet verkar synnerligen ostadat. Böcker ligger huller och buller, precis som om någon desperat velat gå igenom böckerna under en kort, intensiv period. Du kan gärna låta aktörerna tro att det är de själva som orsakat oredan under tiden för sin minnesförlust, men det är husets ägare som är skyldig till röran.

Om man undersöker vad för slags böcker det rör sig om ser man att det handlar om böcker som har en koppling till kristendomen. Med ett LÄTT SLAG med EGO + STUDIEÄMNET får man fram vad som böckerna har använts till. De verkar att ha med ånglar att göra.

På skrivbordet kan man också finna ett förseglat kuvert på vars baksida står skrivet: "Till Andrew Mill om detta återfinns efter min död". Öppnar man brevet finner man ett brev som verkar ha skrivits i stor hast. Dela ut *Speldokument #2* till karaktärerna.

Källaren

Från en dörr i köket kommer man ned till källaren, men istället för att finna en ordinär källare ser man att den är fylld av ockult parafernalia som gamla luntor, svarta ljus, kittlar och glasflaskor med underliga vätskor bara för att nämna en del.

Luntorna är mestadels skrivna på grekiska, medan de övriga är av latinsk natur. För de som lyckas med ett LÄTT SLAG med EGO + OKULTISM framgår det att utrustningen inte är den från en wannabe-magiker. Det är utrustning som är värdig en sann besvärjare. Karaktärerna är fria att stjäla hur mycket utrustning de önskar härifrån. Det har väldigt liten påverkan på själva akten.

Det var källaren som var Ritualbrödernas coven. De samlades här i sitt hat mot Xavier och sin önskan om att få sin hämnd på honom. Om karaktärerna gör en noggrann undersökning av källaren kommer de finna böcker och papper som bekräftar att det här var Ritualbrödernas coven.

Övriga huset

Genomsöker man resten av huset kan man få reda på att mannen som levde i huset var Marcus Conklin. Han arbetade som översättare åt bokförlaget Tabernacle Publishing, från sitt hem. Han var femtio år gammal, hade en välrenommerad utbildning och levde ensam.

Hans telefonbok tyder inte på speciellt många vänner, utan de flesta verkar tillhöra yrkeskretsen. Det finns tre undantag, varav två är bekanta sedan tidigare: Sheila Espensons och Fader Jeremy. Det knyter honom samman med de två andra offren. Deras telefonnummer finns tillsammans med ett tredje namn: Andrew Mill.

Försöker man ringa upp honom når man endast hans telefonsvarare. Det enda sättet att komma i kontakt med honom är att söka upp honom. Mer information om det finns i *Scen 8*.

Ritualbröderna

Ritualbröderna bildades under mitten av åttiotalet och bestod då av samma medlemmar som idag med undantag av Simon Salvatore. Det som de hade gemensamt var att de förlorat en kvinnlig vän/släkting på grund av Xavier. Marcus Conklin grundade Ritualbröderna när han fick höra talas om att Xavier fortfarande var vid liv.

Han kastade sig in i ockultismen för att finna ett sätt att döda honom. Under sina efterforskningar mötte han de andra Ritualbröderna. Samtliga kände ett stort behov av hämnd och de slöt sig samman till ett Coven med ett mål: att finna ett sätt att döda Xavier.

Under 1990 trodde man sig slutligen ha rätt medel och satte igång sökandet efter Xavier och kom i kontakt med Simon. Simon togs in i Ritualbrödernas gemenskap: inte för magiskt kunnande eller för att han var personligt motiverad utan snarare för att han var redo att ta till alla tillgängliga medel för att döda Xavier.

Ritualen utfördes i Xaviers cell, men fick inte någon verkan. Besviket fick man återvända till ruta ett och börja om sina efterforskningar för ett nytt sätt att ta död på honom. Man har sedan dess försökt ett par ritualer, men hittills har ingenting fungerat på Xavier. Simon å sin tur har börjat tvivla på Ritualbrödernas motiv.

SCEN 8: ÄNNU ETT OFFER?

Andrew Mills lägenhet ligger på tredje våningen i ett hus beläget i Nightingale Run, de sämre kvarteren av Danforth. Även om Andrew egentligen har pengar nog att flytta från platsen bor han kvar eftersom han är född och uppväxt i dessa kvarter. Det är hans sanna hem, något som inte ens pengar kan förändra.

Andrew är bekant med karaktärerna sedan tidigare eller rättare sagt, två av dem. För ungefär tre veckor

sedan blev han uppsökt av Jennifer Kingstone och Daniel Day. Dessa var på jakt efter Simon Salvatore och ville veta hur man skulle få tag i honom. Först vägrade Andrew att lämna ut informationen, men han ändrade sig efter att Daniel "övertalade" honom.

Andrew har fortfarande kvar skador från deras förra möte och reagerar extremt våldsamt om han ser Jennifer eller Daniel. Han kommer under inga som helst omständigheter att släppa in dem, utan Andrew säger att de bör bege sig härifrån om de inte vill att Daniels "kompanjoner" ska komma. Det är Andrew som sett till att tipsa Toothpick om att Daniel befinner sig i staden.

Om inte det verkar hjälpa blir Andrew desperat och säger att han är beväpnad. Försöker karaktärerna slå in dörren skjuter han rätt igenom den. Exakt hur allting utspelas beror på hur karaktärerna går till väga. Andrew kommer att göra sitt bästa för att döda dem eftersom han är övertygad om att de är skyldiga till de andra Ritualbrödernas död.

Kan man ta honom tillfånga kan man bryta ned honom rätt snabbt. I så fall kommer han kunna ge nedanstående information. Om inte Jennifer eller Daniel är med kan karaktärerna försöka spela oskyldiga utredare (vilket kräver ett motståndslag: UTSTRÄLNING + INFORMATIONSSÖKNING för karaktären som för talan och UTSTRÄLNING + EMPATI för Andrew). Lyckas det kan man få ut olika mycket information.

Marginellt misslyckat: Andrew är med i en grupp som kallar sig Ritualbröderna. Det finns bara en kvar i brödrskapet, förutom han själv, och det är Simon Salvatore. Övriga personer har mördats.

Simon var den som deltog minst i ritualerna för att han ofta var upptagen med andra saker. Exakt vad säger sig Andrew inte veta, men han tror denne jobbade för regeringen.

Lyckat slag: Simon arbetade för regeringen. Han tillhörde CIA och hade en tjänst som inte officiellt existerade. Han hade i uppdrag att bevaka någon form av topphemlig fånge som staten inte ville att man skulle veta om. Andrew säger sig inte veta vem det är, utan bara att fångelset finns någonstans ute i skogen.

Perfekt slag: Simon erkänner att han vet vem den topphemliga fången är. Det är massmördaren och satanisten Thomas Xavier. Regeringen har försökt ta livet av honom ett flertal gånger, utan att lyckas. Han verkar vara helt odödlig, vilket är skälet till att han hålls inspär-rad. Han kan också säga exakt var karaktärerna finner fångelset. Andrew är övertygad om att Jennifer och Daniel är Thomas Xaviers hantlangare.

Minnet av mördaren

Både Adam Parker och Joshua Denver är uppväxta i Danforth, vilket betyder att namnet Thomas Xavier klingar bekant. Första gången de får höra namnet väcks ett minne till liv.

De ser en man sitta i en stol, hukad över något vid ett skrivbord i en källare. Bakom honom på golvet ligger två halvt förvridna och skändade lik med grova skärsår över sig. Vad mannen än sysslar med verkar han avbryta det då han lyfter sitt huvud och vänder det bakåt. Karaktärerna ser rätt in i mörka, hatiska ögon och de får en känsla av att han stirrar rätt in i deras själ, innan minnesbilden bleknar bort.

Minnesfragmentet är i själva verket inget annat än vad de skapat sig för bild av Xavier från skrönor de hört. De har aldrig träffat honom tidigare men tanken är att aktörerna skall tro att de gjort det.

SCEN 9: ALLT NÄRMRE DÖDEN

Hittar inte karaktärerna till Mills på egen hand använder du denna scen. Alternativt kan du lägga in den efter mötet, om du inte vill *Scen 11* istället. Det skapar en känsla av hopplöshet och mörker att karaktärerna inte kan påverka sitt handlande. Var dock på din vakt för det kan även väcka negativa känslor hos aktörerna av just det skälet.

Än en gång vaknar ni upp från mörkret och denna gång är annorlunda än tidigare. Ni känner att ni har era kläder på er den här gången. Ni är inte heller tätt insingrade i varandra heller. Det som drar er ur mörkret denna gång är det hastiga kippandet efter andan från någon. Ni hör en röst plågsamt flämta åt er.

"Må Gud fördöma era själar..."

Då ni öppnar ögonen ser ni att ni befinner er i köket i en nedgången lägenhet. Rösten och kippandet som förut hördes kom bortifrån vardagsrummet, men det verkar ha tystnat helt nu ..."

Det är nu som Daniel Day lägger märke till att han i sin hand håller ett organ från en människa i sin hand. Ett LÄTT SLAG med EGO + MEDICIN avslöjar att det är en lever.

Rör karaktärerna sig till vardagsrummet ser dem att det på golvet ligger en naken vacker, medelålders man i Kristusställning, med ansiktet nedåt, i en pentakel av blod. Under mannen har det flutit ut en mängd blod som ännu inte börjat koagulera.

Vänder man på kroppen finner man hela buken uppskuren. En medicinsk undersökning (LÄTT SLAG med EGO + MEDICIN) kan ge vissa svar.

Marginellt misslyckat: Mannen är inte död ännu, men att det ändå är för sent för mannen. Man måste ha hört mannens sista ord då man vaknade upp.

Lyckat slag: Av såret att döma så rör det sig om en vanlig kökskniv. Kroppen saknar en lever, som slitits ut ur kroppen relativt nyligen. Det saknas även ett flertal av kroppens inälvor.

Perfekt slag: Inälvorna har inte slitits av, de har tuggats av. Kontrollerar man de olika karaktärerna finner man rester av dem på allas tänder – bortsett från Daniel.

På väggen i vardagsrummet kan man se två bokstäver på väggen: "U" och "S". Vid det här laget utgör alla bokstäverna ett ord: Asmodeus. Bestämmer sig karaktärerna för att kolla upp vem Asmodeus är, se *Scen 1*.

För de som genomskär lägenheten (LÄTT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + SPANINGSTEKNIK) kan följande information fås fram:

Marginellt misslyckande: I köket finner man mordvapnet, en kökskniv, i vasken. Den är slängd där tillsammans med disken och är fortfarande blodig. Man kan även få fram att lägenheten tillhör Andrew Mill, en medelålders man som inte verkar ha något fast jobb.

Lyckat slag: I sovrummet finner man Andrews telefonbok och finner där telefonnummer till Fader Jeremy, Sheila Espenson och Marcus Conklin tillsammans med ytterligare ett namn, Simon Salvatore. Ett mobilnummer till Simon finns angivet tillsammans med en veckodag (torsdag), medan de andra har vanliga telefonnummer. Samtliga fyra personer står under en sektion där överskriften lyder "Ritualbröderna".

Trots att Andrew troligen har haft det mycket dåligt ställt, finner man vissa attiraljer som tyder på bättre ekonomi än vad som han först antas ha. Bakom en av listerna i sovrummet finner man ett litet lönnfack där man finner hundra gram heroin.

Perfekt slag: Vål gömt i en av taklamporna finns ett kuvert innehållande ett flertal namn på högt uppsatta personer inom den undre världen, tillsammans med uppgifter hur man kommer i kontakt med dem och vad de har för hemligheter.

Snärja Salvatore

Eftersom Simon är väl medveten om att några individer är på jakt efter honom kommer han inte svara på sin mobiltelefon såvida inte samtalet kommer från någon av Ritualbröderna som är i liv, vilket i praktiken troligen betyder Andrew eller möjligen Marcus. Dessutom måste samtalet ske på en torsdag (den enda dagen han har täckning på mobilen).

Ringer man från någon av Ritualbrödernas telefoner svarar en bestämd mansröst. En uppmärksam person kan med ett LÄTT SLAG med EGO + SPRÅK lägga märke till att han har en svag spansk brytning. Försöker man utge sig för att vara någon av Ritualbröderna krävs ett motståndslag med karaktärens UTSTRÄLNING + UPPTRÄDA mot Simons UTSTRÄLNING + EMPATI. Lyckas karaktären hålla masken, kan hon mycket väl bestämma ett möte med Simon. Han kommer att lägga allt annat åt sidan om någon av Ritualbröderna kräver hans hjälp.

Exakt hur ett sådant möte utspelas beror på karaktärernas egna förberedelser och hur de lagt upp mötet med Simon. I samma stund som han inser att han blivit lurad till ett möte kommer Simon bli mycket vaksam och ana ett bakhåll. Är Selene med vid mötet kommer detta att lugna honom, eftersom han känner till hennes egentliga identitet.

Lyckas de däremot inte hålla masken vid uppringningen, eller inte ens tänker på det, kommer Simon försöka att ta reda på vem han talar med. Men han vågar inte hålla igång samtalet längre än fyrtiofem sekunder för att minska risken att bli spårad. Som berättare kan du låta samtalet ske i realtid; fyrtiofem sekunder i spelet är alltså lika mycket som i verkligheten.

SCEN 10: CIA-BUNKERN

Lyckas karaktärerna få informationen ur Andrew om var man kan få tag i Simon kan dem bege sig ut i skogen för att finna honom.

Det finns emellertid ett annat sätt att få reda på var man kan finna Simon, men det kräver att aktörerna ständigt för anteckningar om var mordet sker på en karta. För varje mord som sker bildas det nämligen en spets i ett pentagram (eller ett uppochnedvänt sådant, beroende på hur man ser det).

Lyckas man se det mönstret kan man räkna ut exakt var Simon finns. Med ett LÄTT SLAG med EGO + INFORMATIONSSÖKNING får man reda på att det i början av 1900-talet fanns en gruva där. Den lades ned då det inte längre gick att göra någon ekonomisk vinning där. Det är där nästa mord sker. Dock bör Aktörerna få klura ut det själva, utan att de får slå slag för sina karaktärer.

Vi nu till gruvan gå...

Området ligger som sagt var en bit upp i ett av de mindre berg som finns i skogsområdet. En gång i tiden fanns det en gruva här, men den lades ned och användes istället under det kalla kriget som en militärbunker. Emellertid fick bunkern inte speciellt mycket stöd, efter att dess främsta förespråkare i USA:s militära ledning dog i en hjärtattack. Beslutet blev att lägga ned bunkern, men då man behövde ett ställe att fängsla Thomas Xavier föll valet på denna bas. Simon Salvatore sattes som vaktkapten och har spenderat större delen av sitt liv där. Han är det närmaste man kan komma en expert på Xavier.

Då man närmar sig området för CIA-fängelset börjar Selene känna igen sig. Hon får en känsla av att hon har varit där förut, som hon inte kan skaka av sig. När man väl ser ingången kommer hon att se sig själv vandra in där, fram till ett rostigt skåp som hon öppnar. Bakom luckan kan hon se ett kodlås med kortdragare och en kamera.

Selene plockar upp sin plånbok och visar upp en CIA-bricka mot kameran, för att därefter identifiera sig som CIA-agent Selene Spectre och ange en säkerhetskod. Efter en kort stund hörs en röst som undrar vad hon vill, på vilket hon svarar att hon önskar tala med Simon Salvatore om Thomas Xavier. Därefter bleknar minnet bort, men omgivningen kommer att verka mer bekant än tidigare.

Karaktärerna kommer till slut fram till ingången Selene såg i sin återblick. Borta i berget finns det en stor gruvöppning (5 kvadratmeter) och från den leder det ut en väg över grusplanen och som sedan går in i skogen. Vägen inne i skogen har dock växt igen med åren och

endast med ett LÄTT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + ÖVERLEVNAD hittar man den.

Som berättare bör du vara väl förtrogen med CIA-fängelset som beskrivs närmare i *Appendix B* då du fortsätter vidare. Då karaktärerna rör sig in i grottgången kommer de slutligen fram till det rostiga skåpet, som Selene känner igen från sin återblick. Eftersom hon minns kameran är det möjligt att lyckas dölja sin identitet och försöker koppla sig förbi säkerhetssystemet och tvinga upp dörren. Det kräver att man har rätt utrustning och lyckas med ett SVÅRT SLAG med EGO + TEKNOLOGI. Man får -5 på slaget om man har bristfällig utrustning och -10 utan någon som helst utrustning.

Om Selene däremot visar sig själv i kameran hörs snart en röst från andra sidan radion som undrar om hon är tillbaka för att prata med Xavier? Exakt vad Selene svarar är inte relevant, utan vakten ber dem vänta så kommer Simon att komma till dem.

Ogästvänligt välkomnande

Efter ett antal minuters väntan kan man höra hur dörren börjar glida upp, och bakom den står en man som verkar vagt bekant för Selene, men även för Jennifer. Det är Simon Salvatore. Han hälsar på Selene och ber henne presentera sina följeslagare - ja, förutom hennes assistent som hon hade med sig förra gången, tillägger han med en nick åt Jennifer.

Efter att Selene presenterat övriga karaktärer nickar säger han att om hon litar på dem, gör han det också. Om karaktärerna vill ha svar på diverse frågor säger Simon att han skall försöka ge dem det, men att de förslagsvis följer med honom in i basen istället för att stå ute i gruvgången.

Han kommer leda dem in genom gången och de kan se att de passerar två större hålrum på sidan där det står fordon parkerade och att de femtio meter ner kan se en kraftig stäldörr. Efter att man passerat förbi fordonsparkeringen hör man bakom sig ett skrik att de skall stå stilla.

Bakom karaktärerna har det dykt upp två personer i mörka uniformer (Adrian Alberic och Alvin Kendall), beväpnade med automatkarbiner (räknas som ett tungt automatvapen, skada: tärning +3). Simon ber karaktärerna att hålla sig lugna och låta sig handfångas en och en, samtidigt som han tillägger:

"Ni måste förstå att vi måste vidta vissa försiktighetsåtgärder efter vad Selene gjorde här sist."

Om karaktärerna vägrar kommer de två soldaterna att skjuta skarpt för att oskadliggöra karaktärerna, samtidigt som Simon drar sin tunga automatpistol. Även om karaktärerna inte kan dö, kan de oskadliggöras för tillfället. Vakterna däremot kan dödas om karaktärerna. Skulle man lyckas med det kan man "bluffa" sig in i basen eftersom vakten känner till Selene och det som han fått veta av Simon är att hon är okej.

Då karaktärerna kliver in i basen öppnar vakten dörren från kontrollrummet och frågar var Simon är.

Om karaktärerna försöker ljuga, låt den som bluffar slå ett UTSTRÄLNING + KOMMUNICERA mot vaktens UTSTRÄLNING + EMPATI. Om flera karaktärer pratar i munnen på varandra får vakten +5 på sitt slag. Lyckas karaktären tar vakten honom på orden, men misslyckas det fattar han misstankar och larmar de övriga vakterna. Hursomhelst kan karaktärerna utforska basen: antingen i lugn och ro eller med vakterna hack i häl.

Det andra alternativet är att man blir handfångslade, med händerna bakom ryggen. Därefter förs man in i basen, närmare bestämt till taktikrummet. Eventuellt "döda" eller svårt skadade karaktärer kommer att föras in i basens sjukrum och hamna i Richard Elsdons vård nere i sjukrummet. Skadade karaktärer kommer att fångas vid sängen eftersom de visat sig våldsamma, medan döda karaktärer endast kommer att läggas på en stålbräda med ett skynke över sig, i väntan på att Simon är klar med de andra. Det är möjligt för karaktärerna att här försöka göra sig fria och utforska basen, men betänk att Richard trots allt är en tränad CIA-agent.

Förhöret

Om karaktärerna "grips" kommer de att föras in i taktikrummet. Där kommer de att få slå sig ned på stolarna, för att sedan se Simon slå sig ned i högsätet, samtidigt som en av personerna som "eskorterat" karaktärerna hit stannar (Kendall).

Då alla är samlade kommer Simon förhöra dem om vad som de egentligen var här för, förra gången. Det var då inte för att avrätta Xavier, som Selene tidigare sade till honom. Vad han kunde urskilja verkade det snarare som om man var där för att hämta information. Frågan är till vad, eftersom Selenes chefer har anmält henne som landsförrädare. Simon vill ha bra svar och han vill ha dem nu – oavsett om karaktärerna tänker samarbeta eller inte. Om det krävs våld för att få svar kan han tänka sig att använda det.

Är man inkonsekvent i sitt berättande, ljuger eller utelämnar stora delar av sanningen kommer våldet att öka och om man fortfarande vidhåller sanningen kommer Simon mycket väl kunna tänka sig att skjuta en av karaktärerna till döds. Detta är dessutom ett utmärkt sätt att splittra gruppen och få ned en av karaktärerna i sjuksalen för att vakna upp där senare.

Berättar karaktärerna däremot sanningen om minnesförlusten kommer Simon först att tro att det är ett sätt att slingra sig. Håller man fast vid det och lyckas med ett LÄTT SLAG med UTSTRÄLNING + EMPATI (-5 på slaget om man trilsrats innan) kommer han att inse att de faktiskt talar sanning.

I sådant fall blir Simon djupt irriterad över situationen, men inser att det inte finns mycket att göra åt det. Frågan är nu bara vad han skall göra med dem? Simon frågar om de kan tänka sig göra honom en tjänst – och kanske på kuppen få tillbaka sina egna minnen? Han vill att de ska besöka Xavier och försöka ta reda på vad de tidigare diskuterade med honom. Under tiden de pratar med honom kommer de att vara buggade, så att Simon kan höra vad som sägs, samtidigt som han varnar Selene

för att ta av utrustningen då det kommer att få konsekvenser.

Nekar man till detta kommer man att föras till en temporär ”cell” där man läses in i väntan på att man kommer fram till ett beslut vad man skall göra med karaktärerna. Karaktärerna kommer att bli kvar där tills nästa minnesförlust, innan de vaknar upp igen. Som berättare kan du då använda dig av *Scen 11* även om du är tvungen att förändra den något för att passa in – särskilt under rubriken för *Ledtrådar kring mordet*.

Går man istället med på att utrustas med mikrofoner lämnar Kendall rummet, för att återvända efter några minuter med mikrofoner för samtliga karaktärer. De tejpas fast på deras kroppar och sedan förs man med hissen ned till Xavier. Klipp till *Scen 12*.

Att bryta överenskommelsen

Om karaktärerna antingen dödar mikrofonen, försöker befria Xavier, dödar varandra på Xaviers order eller något annat som är opassande, vidtar han åtgärder.

Det första sättet är genom att spruta in gas genom ventilerna för att slå ut karaktärerna, men eftersom karaktärerna inte riktigt är som vanliga människor kommer de att vara immuna mot det. En person som lyckas med ett SVÅRT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + SPANINGSTEKNIK kan ana att det är något konstigt med luften, men inte att det är gas. Gasen är nämligen helt osynlig och har nästintill ingen avvikande lukt.

Som andrahandsåtgärd kommer han att rusta två vakter med tungt kavalleri för att sedan sända in dem, först för att ”arrestera” dem eller döda dem (om de gör motstånd).

SCEN 11: SLUTET PÅ SALVATORE

Denna scen används främst för de karaktärer som inte lyckades med att hitta CIA-fängelset på egen hand. Den går även att använda med viss modifikation om man hittar fram på egen hand, men saker går över styr.

”Ljudet av en pistol som avfyras väcker er från dvalan som ni omedvetet sjunkit in i. Redan i samma stund åtföljs det av ett skrik och då ni kollar upp ser ni en latinamerikansk man falla omkull på golvet, mitt i en pentakel av blod. Längre bort i det oktagonala rummet ligger ett flertal organ från en människas inre.

”Då mannen slår i marken med en duns, tystnar allt och era ögon vänder sig mot skytten...”

Skytten är Selene Spectre och vapnet har tagits från mannen framför dem. Mannen är klädd i en grå uniform och om man genomsöker hans kropp kan man finna en legitimation som säger att han är CIA-agent och heter Simon Salvatore. Dödsorsaken är ganska klar: det finns ett rykande färskt kulhål i pannan. Karaktärerna befinner sig i *rum 25*.

Pentakeln är målat i blod, men Simon är inte tillräckligt skadad för att ha lämnat blod till det. Det är troligen Joshua som målat pentakeln, då hans händer är

helt insmorda i blod som ännu inte koagulerat. Blodet kommer ifrån andra vakter man stött på i komplexet, även om karaktärerna inte vet det för tillfället.

Karaktärerna ser att de befinner sig i en lång hallgång bestående av betong, av den modell som vanligen återfinns i källarliknande utrymmen. Dem kan också lägga märke till att det finns en kamera monterad uppe vid taket längre bort i gången vid dörren.

Ledtrådar kring mordet

Det kan tyckas ganska självklart hur mordet skedde: ett pistolskott i Simons skalle. Det finns inte speciellt mycket andra bevis. Det finns inga bokstäver skrivna på väggarna och de är inte tätt slingrade omkring varandra, slutkörda efter en orgie.

Däremot kan karaktärerna få se det som ledde fram till denna scen om dem finner övervakningsrummet. Där kan de granska de olika övervakningskamerorna. Slå ett LÄTT SLAG med EGO + INFORMATIONSSÖKNING för att se vad man får reda på.

Marginellt misslyckat

Man finner klippet där Selene och Simon kommer gående över golvet i navet på den nedre nivån (*rum 25*). De andra karaktärerna står och väntar på de två, i mitten av en pentakel uppmålad på golvet. Simon stannar upp då han får se det och verkar säga något, då Selene, som står bakom Simon, sliter upp pistolen ur hans sidohöfter. Då denne vänder sig då om trycker Selene av och skottet träffar i pannan, vilket får till följd att Simon rasar ihop. Väl där äger händelserna rum efter vad som skedde då man vaknade upp.

Lyckat slag

Nedan anges tre olika saker som går att finna. Slumpa fram en av dem – eller dela ut en för varje karaktär som lyckas med slaget.

Joshua och Adam: Man ser hur en vakt sitter i ett kontrollrum (*rum 31*) och reser sig för att öppna dörren. Mannen öppnar dörren och bakom den står Adam och Joshua. Vakten som öppnade dörren verkar skina upp och ett kortare samtal pågår mellan de två, innan Joshua och Adam blir inbjudna i rummet.

Vakten börjar beskriva sysslorna för Adam, medan Joshua slår sig ned bredvid honom. Joshua stirrar förföriskt på denne. Vakten verkar snart tröttna på Joshua och då tänder Joshua till rejält. Han slänger sig över den oförberedda vakten och får hjälp av Adam, som får vakten i ett järngrepp. Joshua börjar misshandla den andre vakten, samtidigt som han skriker högt.

Efter någon minut av grov misshandel slänger Adam ned den döde vakten på golvet och Joshua sliter upp en kniv från vaktens stövelficka och karvar upp bröst-korgen. Han börjar därefter rota omkring därinne och plockar ut två inre organ, ett åt sig själv och ett åt Adam. Kameran fångar upp hur de hungrigt slukar organen, innan de lämnar rummet.

Daniel och Arthur: Man ser ett uppehållsrum (rum 18) där två vakter sitter och spelar kort. De verkar helt uppslukade av kortspelet och märker inte hur dörren öppnas bakom dem. In i rummet kliver både Daniel och Arthur tyst fram mot dem, för att sedan snabbt knäcka deras nackar. Därefter rör de sig snabbt ut ifrån rummet. Båda två ser ytterst känslökalla och nästintill mekaniska ut i sitt beteende.

Vid det här tillfället har Adam och Joshua tagit sig ut till navet där Simon blev mördad och Joshua håller som bäst på med att måla upp pentakeln.

Jennifer: Inne i toaletten kliver en man ut ur ett av toalettbåsen och börjar tvätta sina händer då Jennifer kliver in (*rum 13*). Mannen kollar förvånat upp, men Jennifer verkar tala lugnande och rör sig fram till honom. Jennifer lägger sin hand vid hans midja och böjer sig fram och kysser honom. Mannen verkar inte vara sen att svara och snart ökar intensiteten mellan dem.

De stapplar kyssandes in i ett av båsen och man förlorar dem ur sikte. Ungefär en minut senare kommer Jennifer ut med ett lugnt, tillfredsställt leende och blodiga händer. Sakta kliver hon fram till kranen och tvättar sina händer, för att sedan lämna rummet.

Perfekt slag

I kameran som bevakar utgången kan man se hur Selene kliver framåt med Jennifer bakom sig. De andra karaktärerna går ett antal steg bakom och verkar underdåniga inför de två kvinnorna. Selene kliver fram till porttelefonen, använder den och ställer sig sedan och väntar. Det dröjer någon minut innan dörrarna öppnas och man kan se hur en man i uniform visar dem in. Mannen är inte Simon, utan en av vakterna. Då han vänder sig om sliter Daniel tag i honom. Vakten försöker slita sig loss ifrån greppet, men Daniel agerar snabbt och knäcker nacken på vakten. Han kastar vakten åt sidan och gruppen kliver sedan in.

SCEN 12: XAVIER

Oavsett om man tog sig fram till Xavier på egen hand eller fann honom efter att man vaknat upp efter mordet på Simon, kommer man troligen att finna vägen till Thomas Xavier. Om man är i CIA-fängelset men missar honom hamnar man i samma rum som honom efter ännu en minneslucka.

Som det omnämns i beskrivningen av bunkern sitter Xavier fängslad i sin cell utan möjlighet att röra sig. Faktum är att det vid en första granskning verkar vara löjligt tilltagna säkerhetsåtgärder som är grymt inhumana, men utan dem skulle förmodligen Xavier inte kunna hållas inspärrad.

Man kommer in rummet där man ser Xavier hänga fem meter upp i luften. Hans händer är utsträckta, fjättrade vid kedjor som leder ut till vardera sidoväggen. Runt halsen sitter en kraftig järnkedja som leder upp till taket, något som får det att se ut som han har hängts.

Benen är tätt surrade kring varandra och spända med kedjor som leder ned i golvet.

Själva ställningen som han befinner sig i har uppstått av en slump, men för karaktärerna så kan de inte låta bli att dra en parallell till hur Ritualbrödernas döda kroppar har återfunnits.

Då Xavier ser dem ser man att hans ansikte fylls av sorg. Med en tung, besviken röst hälsar han dem välkomna och tillägger:

"Välkommen åter, även om mitt hjärta fylls av sorg av att se er..."

Nedan finner du ett par frågor som troligen kommer att ställas. Som berättare bör du vara förberedd på att karaktärerna har en uppsjö av frågor. Alla spår har lett fram till Xavier och nu kommer de flesta troligen att vilja ha några konkreta svar.

Känner vi varandra?

Xavier ler vänligt mot dem och nickar. Han säger att han är mycket välbekant med en av dem sedan tidigare. Det är dock av mindre vikt för det finns väsentligare saker att ägna sig åt. Xavier berättar att han för lite mindre än en månad sedan blev uppsökt av både Selene och Jennifer i sin cell.

Det är också här som Xavier kommer att vända sin blick mot Selene och tilltalar henne:

"Jag antar att allt inte gick som du väntat? Ibland får ens egna handlingar konsekvenser som man inte kunnat förutse. Jag tror inte dina chefer kommer att ta ditt ord på alltför stort allvar efter vad du gjort. Men för vad det är värt så tackar jag dig att du stoppade ritualen."

Givetvis syftar Xavier på att Selene i slutänden av ritualen insåg att Jennifer hängett sig åt något helt annat än det som hon tidigare sagt. Hon stoppade då ritualen, men eftersom karaktärerna inte har alla kort på bordet kan de tro att han syftar på något annat.

Xavier är plågad av att Jennifer använt sig av krafter som han föraktar, men slits samtidigt av de djupa faderskänslor som han har för henne. Det sista han vill är att berätta för Jennifer hur hon svikit honom och undviker därför att gå djupare in på deras relation.

Varför kan vi ej dö? Vad har hänt oss?

Xavier ser på karaktärerna med en sorgsen blick och säger att de har bundit demonen Asmodeus, vars främsta attribut är ruset och lusten. Genom att ta en del av honom i sig kan de inte dö förrän han inte längre finns i dem. Xavier säger att de lekt med krafter bortom deras förstånd och inte insåg att Asmodeus skulle få ett så starkt grepp om deras själar som han nu har. Asmodeus kan nu ta kontroll över dem med jämna mellanrum.

Frågar man hur Asmodeus kan kuvas så att man inte förlorar kontrollen över sitt liv, får Xavier ett lättat leende på sina läppar. Han säger att det är möjligt att

stoppa Asmodeus kontroll, men att det givetvis har sina konsekvenser.

Hur kan vi stoppa Asmodeus?

Troligen kommer karaktärerna att få reda på deras koppling till Asmodeus. Det är också troligt att de ställer sig frågan hur de kan göra sig fria från hans kontroll. Få personer gillar att vakna upp utan minne vad som hänt, men vara säkra på att något hemskt har inträffat.

Xavier berättar att det endast finns ett sätt att göra sig fri från Asmodeus kontroll över dem: att utföra en ny ritual. Xavier säger sig besitta den kunskapen, men att det kostar om han skall ge dem den informationen. Xavier påpekar också snabbt, att de nog gärna vill förkasta hans ord, men att minnesförlusterna de lider av nu endast är början. Sakta håller deras sinne på att brytas ned för att Asmodeus helt skall kunna ta kontroll över deras kroppar.

Om karaktärerna undrar vad han vill ha i utbyte så är det hans frihet. Ger de honom den kommer han till och med hjälpa dem att utföra ritualen åt dem om de så önskar. Xavier kommer att spela på detta, även om han i slutänden inte bryr sig mycket om att bli fri i det här läget. Han räknar med att bli det senare ändå.

Vägrar karaktärerna att ge honom det, har han ett annat önskemål. Eftersom varje karaktär inte kan dö, vill han se någon av dem dödas på plågsammast möjliga sätt. Frågan är dock om karaktärerna har mod/brist på moral för att utföra det? Dessutom kommer troligen Simon att betrakta det som ett mindre bra beteende och ingripa på så sätt som beskrivits ovan.

Om karaktärerna vägrar att göra även detta frågar Xavier varför han skulle släppa ifrån sig kunskapen om ritualen till dem. Hot viker han sig inte för. Alla böner om kunskapen besvarar han alltid med motfrågor. Om de säger att de vill leva sitt liv ostört frågar han vad de planerar göra med sitt liv. Utifall karaktärerna lyckas hålla stånd under en längre tid (som berättare får du avgöra då det känns som mest dramatiskt) berättar Xavier hur ritualen skall utföras. Det beskrivs närmare nedan.

Skulle karaktärerna inte hålla stånd i diskussionen eller vägra att samarbeta med en sådan man som Xavier kommer de att förbli i Asmodeus ledband. Mer om det finns att läsa i *Scen 13* under rubriken *Spela med den givna handen*.

Varför vill Asmodeus döda dina fiender?

Det är inte Asmodeus som utför dem, utan än så länge har en av karaktärerna kontroll över Asmodeus och denne vill se Ritualbröderna döda. Xavier har tidigare get en ledtråd till att han känner en av karaktärerna väl och med den ledtråden står det klart att den personen vill skydda Xavier.

Xavier vet mycket väl att det är Jennifer som ligger bakom det. Hon vill skydda Xavier och driver, undermedvetet, de övriga karaktärerna att mörda de olika Ritualbröderna. Asmodeus styr dem till att göra det, för att på så sätt uppfylla alla delar av det avtal han nu

är fångslad till, för att kunna få kontroll över samtliga karaktärer senare.

Ritualen

Då man väl får Xavier att berätta vad som krävs för att utföra ritualen säger han att de redan har kunskapen. Däremot kan han hjälpa dem att minnas den. Jennifer är nämligen en besvärjerska, även om hon själv inte minns det för tillfället. Endast hon har de rätta förutsättningarna för att utföra ritualen, så hon måste vara den som sköter det mesta i ritualen.

Xavier berättar att de måste återvända till platsen där de först vaknade upp utan minne. Där måste de rita upp en pentakel (ett pentagram i en cirkel). I varje hörn måste fem personer av de personer som ska exorceras läggas och sedan dödas (bortsett från Jennifer, eftersom hon skall utföra ritualen). Eftersom karaktärerna inte kan dö, är det viktigt att ritualen sker så snabbt efter ”morden” som möjligt.

Allt eftersom varje kropp placeras i hörnen kommer Asmodeus grepp om karaktärerna att vekna, men kommer inte att häva Asmodeus besättning av dem. Emellertid kommer detta att låta Jennifer att minnas mer om sig själv och på så sätt återvinna sina kunskaper om hur ritualen utförs. Exakt hur detta går tillväga säger Xavier sig inte veta, något som givetvis är en lögn. Att låta Jennifer utföra ritualen är hans sista trumfkort.

Frågar karaktärerna om inte ritualen kommer att döda dem skakar han på huvudet. De kommer att lämnas i samma skick som de var i då den första ritualen skedde.

Vad karaktärerna väljer att göra med denna kunskap är nu i deras egna händer. Valet de gör påverkar aktens slut i *Scen 13*.

SCEN 13: VALEN VI GÖR

Klimax på akten kan ske på tre olika sätt beroende på vad karaktärerna väljer att göra. Nedanför finns de tre olika valen närmare beskrivna.

Självisk på bekostnad av godhet

Detta är kanske den absolut svåraste lösningen av dem alla: att befria Xavier från CIA-cellen. Såvida de inte tog sig in hit genom en av sina minnesförluster (vilket snarare innebär att det är enklare att befria Xavier), kommer de troligen vara obehäpnade och under Simons strikta kontroll. I principen finns det två vanliga lösningar på detta problem: antingen genom våld eller övertalning.

Väljer man den våldsamma lösningen är det bättre att försöka spela på att man inte vill befria Xavier, försöka lugna ned Simon och sedan anfalla dem då de som minst anar det. Överraskningen är deras främsta vän i det här läget. Exakt hur det slutar är upp till berättaren. Det är inte omöjligt att det slutar med en variant av *Scen 11*.

Försöker man att övertyga Simon om att släppa Xavier fri har man en utmaning framför sig. Först och

främst måste man lugna ned Simon, som definitivt inte vill släppa Xavier fri. Först när han är lugn kan man börja med att försöka förhandla för Xaviers befrielse.

Den enda egentliga lösningen på problemet är att visa på hur man själv inte kan dö, utan att man är lika odödlig som Xavier. Genom att visa det och säga att Xavier har en lösning på problemet kan Simon tänka sig en kompromiss. Om de tar reda på var någonstans ritualen hålls, så han kan placera ut sina män i förväg och fånga in Xavier då ritualen är över. Det är något som bör framkomma genom gott rollspel, inte genom tärningslag. Köper karaktärerna lösningen kommer Simon att släppa Xavier.

Väl fri kommer Xavier att be dem föra honom till platsen där de vaknade. Väl där ställer han sig mitt i pentakeln för att sakta börjar tala med en lugn, sävlig röst på ett gammalt, okänt språk. Låt karaktärerna slå ett SVÅRT SLAG med EGO + SPRÅK för att förstå att det är en uråldrig form av grekiska. Till skillnad från ritualen som Jennifer utför behöver karaktärerna endast stå vid hörnspetsarna, inte ligga mördade där.

Karaktärerna ser det gulgröna skenet långsamt börjar glida ur dem och flyter ned mot pentakeln. Skenet glider längs kanterna på pentakeln och lyser upp marken runt Xavier. Då den sista strimman av gulgrönt sken lämnar dem så känner de sig tomma och bräckliga. Det är som om man plötsligt känner hur vek man är och hur sjukdomen i ens kropp nu åter börjar gnaga på en – bortsett från Jennifer som inte är sjuk.

Med ett kraftfullt ord från Xavier trycks ljusskenet ned i marken och med det följer ett omänskligt vrål. Därefter försvinner ljusskenet helt och Xavier säger att ordningen nu är återställd. Han vänder sig sedan mot Jennifer och skakar på huvudet.

"Jag önskar att du inte lekt med krafter som du inte kunde hantera, min dotter."

Därefter viskar han ett ord på forngrekiska och Jennifer känner en enorm smärta fara igenom sin kropp, likt en eld som förtär henne inifrån. Smärtan växer lavinartat på endast några få sekunder och de andra karaktärerna ser hur Jennifer slår upp i lågor. Skriken från Jennifer tystnar då hon sekunderna senare endast finns kvar som en hög rykande aska.

"Det där smärtade mig mer än dig."

Xavier vänder sig sedan mot de andra karaktärerna och tackar dem för deras hjälp. Asmodeus kommer inte längre vara några problem för dem eller hans dotter. Det var hon som satte dem i denna röra i första läget och Xavier ber om ursäkt för det, även om han passar på att poängtera att man inte kan lura döden hur som helst. Istället handlar det om att ta tillvara den tid man har kvar innan man dör. Därefter säger han farväl och bleknar bort som om han aldrig varit där.

Slöt karaktärerna en allians med Simon så att denne kunde fånga in Xavier igen kommer de ha ett och annat

att förklara. Då Simon får höra att Xavier försvunnit blir han nedstämd, då han inser att det är han som kommer att bestraffas för detta i slutänden.

Han försäkrar sig dock om att ritualen först lyckades, innan han vågar göra nästa drag: att arresteras Selene Spectre för landsförräderi. Om han åker dit ska någon i alla fall åka dit med honom. Berättaren bör spela ut detta så det kommer som en överraskning eftersom det verkar som om han accepterat deras "misslyckande". Simon har de flesta trumfkorten på handen nu: han har beväpnade män redo att slå till samtidigt som karaktärerna inte längre är odödliga. Allt kan snabbt sluta med att samtliga karaktärer dör i en eldstrid. Om man istället svarar att man fortfarande är odödlig kommer han inte våga slå till, utan kommer att låta karaktärerna gå.

Hursomhelst är det här som akten slutar. I efterdyningarna i en sista eldstrid eller då man lämnar stugan fridfullt, fri från Asmodeus inflytande och sjukdomen brinnande i kroppen. Nedan beskrivs ödena för de olika karaktärerna efter akten (och som inte dör i en eventuell eldstrid). Som berättare kan du i avtoningen berätta om dess öden.

Adam Parker

Adams sjukdom blir allmänt känd och han tar avsked från sin sitcom med mängder av lyckönskningar från både filmvärlden och fansen. Adam donerar stora summor med pengar till AIDS-forskningen och börjar ta uppdrag där han försöker samla in pengar till forskningen. Adam dör under tidiga 2006 i sitt eget hem efter att ha gjort mycket gott för forskningen. Efter sig lämnar han en värld som ansåg att de blivit av med en stor talang alldeles för tidigt.

Arthur Ryan

Arthur finner en slags inre frid och accepterar att han skall dö, vilket får honom att slå sig ned i en mindre stad och börja hjälpa till vid en kyrka. Hans tro på Gud ökar och han blir djupt respekterad av församlingen. Arthur återfinns död under sommaren 2007 i sin lägenhet av en församlingsmedlem. Han verkar ha dött stillsamt och i hans dagbok finner man en anteckning från samma natt som han dog.

"Jag hade nyss en dröm där Gud talade till mig. Han förlät mina synder och välkomnade mig till himlen. Jag är redo att dö nu..."

Daniel Day

Efter händelserna i Danforth bestämmer sig Daniel för att det inte finns något egentligt hopp och betalar därför en prostituerad att ha sex med honom en sista gång. Efter samlaget tar han hennes liv och skjuter sedan sig själv för att slippa dö en utdragen plågsam död.

Joshua Denver

Joshua blir galen av att blivit berövad sitt sista hopp och bestämmer sig för att kasta mänskligheten åt sidan. Han drivs av ett rovdjurs sexuella lustar och våldtar kvinnor

som män. I slutänden arresteras han och döms till dödsstraff för det medvetna sätt han spritt AIDS, men innan han hinner avrättas dör han av sin sjukdom under 2005.

Selene Spectre

Selene överväger att gå under jorden för att undvika att ställas inför rätta, men redan efter några veckor börjar hennes samvete att gnaga på henne. Selene överlämnar sig själv till rättvisan och döms för bland annat landsförräderi. Hon blir dömd till döden och avrättas i början av 2005, vilket blir en befrielse för Selene efter att hennes AIDS gått in i slutfasen. De sista orden som hon säger innan dödsstraffet utförs är:

"Mina handlingar var alltid fulla goda intentioner, även om inte omvärlden såg dem. Jag dör med rent samvete och befrias från det helvete jag nu lever i. Ni kan börja avrättningen nu."

Mördarens ritual

Litar man på Xaviers ord tar man sig tillbaka till stugan för att utföra ritualen. Troligen finns pentakeln kvar i källaren så det är lätt att sätta igång med ritualen. Troligen kommer karaktärerna att känna det mycket obehagligt att låta sig själva dödas. Även om man gör det för sitt eget bästa och att man vet att man inte dör.

Jennifer måste vara den som är ensam kvar för att utföra ritualen. Redan då den första personen mördas kommer första minnet tillbaka, för att sedan ett efter ett komma tillbaka. Minnena beskrivs nedan och efter dem beskrivs vad som sker då ritualen fullföljs.

Det första minnet

Då du mördat den första personen fylls du med en känsla av extas. Inte härifrån, utan av någonting tidigare i ditt liv. Du känner kraft susa igenom dig och någonting i din själ vrålar högt av smärta såväl som njutning.

Det andra minnet

När den andra personen mördats hör du barngråt, samtidigt som bilder av en gammal kyrka uppenbarar sig för dig. Du ser en välbekant präst inför sina ögon (samma präst som man kunde finna i bagageluckan i början). Han ler mot dig och kallar dig för "älskade dotter". Men istället för att känna kärlek eller tillgivenhet, fylls du av förakt och ogillande inför mannen som hycklar om en falsk guds budskap.

Det tredje minnet

Du befinner sig i ditt sovrum och överallt finns det mörka ljus som brinner och kastar kusliga skuggor över rummet. Ur munnen kommer det uråldriga ramsor på ett språk som känns mycket gammalt. Du förstår inte orden, men det verkar inte heller nödvändigt. Istället lämnas det kvar en känsla av att det viktiga är hur orden uttalas. Det är som om du övar inför någonting stort.

Det fjärde minnet

Ett flertal minnen sköljer över dig. Du ser hur du berättar för Arthur Ryan att du kan bota hans sjukdom och

finna hans förlorade kärlek. Du minns hur du spelade på Adam Parkers önskan att inte dö i rampljuset, hur Joshua Denver var på väg att ta en överdos innan du gav honom ett val och hur Daniel Day dränkte sin sorg på en bar i Danforth. Du minns att du med viss rädsla sökte upp Selene Spectre för att erbjuda ett utbyte och lättmoden då denna gick med på det.

Dessa bilder sjunker sedan undan och ersätts av ett stort mörker. Du känner sig rofylld i mörkret, mer hemma än du någonsin känt sedan någon annanstans. Dina handlingar är nödvändiga och rättfärdiga, men du vet att folk är trängsynta och skulle se dem som onda. Precis som din far prästen. Därför måste du ljuga för de andra. De får inte veta sanningen.

Det femte minnet

Du ser hur ritualen verkar utföras. Pentakeln är uppriktad och i varje hörn står de övriga karaktärerna, alla lika nakna som dig själv. I mitten av pentakeln står du och mässar men trots att du utåt verkar koncentrerad, skratrar du inombords åt de idioter som befinner sig runt dig. Hur de tror att de kommer att överleva ritualen som är till för att stärka dig själv så att du får kraft nog att befria din far och sanna läromästare, Thomas Xavier.

Triumferande når du ritualens crescendo och ur pentakelns mitt slår det upp ett spöklikt gulgrönt sken. En kaskad av det träffar varje person i pentakeln. De faller döda ned, offrade för att bringa Asmodeus kraft till dig så att du ska bli odödlig.

Just som du ska uttala de sista och mest viktiga orden hör du en knall bakom dig, som sekunden senare följs av en enorm smärta. Du stapplar ut ur cirkeln samtidigt som du vänder dig om och ser Selene, som uppenbarligen inte var helt död, falla ihop på marken. Sekunden senare faller även du ihop och allting blir svart.

Du minns nu exakt hur du ska utföra ritualen, men frågan är bara vad du vill göra. Vill du fullfölja din ursprungliga plan eller avbryta den?

Ritualen

Med alla minnen tillbaka är Jennifer mycket väl medveten om hur ritualen ska utföras. Med varje person i pentakeln ska Jennifer ställa sig i mitten av pentagrammet och uttala ett antal fraser på latin som kallar på Asmodeus närvaro. Frågan är dock hur pass villig aktören är att låta karaktären slutföra ritualen.

Insikten om vad ritualens egentliga syfte är nu klart: att öka sin egen kraft genom att offra de andra och med hjälp av den kraften befria Xavier. Även fast karaktärens sunda förnuft säger det, så kan aktörer ha svårt för att offra de andra karaktärerna. Det är inget fel med det: det är fullt möjligt att Jennifer genom minnesförlusten börjat ty sig till de andra. Förhoppningsvis blir det hela ett stort moraliskt dilemma där hon tvingas göra ett val. Om hon inte offerar de andra karaktärerna, spela ut det och gå sedan vidare till *Spela med den givna handen*.

Skulle däremot Jennifers aktör välja att fullfölja den ursprungliga planen, den som känns rätt i hennes huvud, kommer hon att se hur det gulgröna skenet växa

runt henne. Därefter slår den ut i kaskader mot offren, för att någon minut sedan dras in i hennes kropp.

Som berättare kan du därefter beskriva hur Jennifer lämnar huset med de livlösa karaktärerna kvar. Hur alla deras drömmar om kärlek, berömmelse och lycka ligger krossade i de livlösa köttklumpar som månader senare hittas av en spekulant på huset. Hur CIA innan dess har förlorat kontakten med fängelset där Xavier finns fångslad och då de skickar män dit upptäcker att alla där är döda, medan Xavier själv är försvunnen. Hur det utbrända skalet av det som en gång var Jennifer Kingstone aldrig återfinns, utan lämnas av Xavier att förmultna ute i naturen efter att demonen slitit sig fri ur Jennifers kropp. Hur Xavier nu är fri att vandra bland den övriga mänskligheten återigen...

Spela med den givna handen

Denna version är den som officiellt sker i **Bortoms** tidslinje.

Vägrar man ge vika för Xaviers utpressning eller är så arrogant att man tror sig kunna hålla tillbaka en demon i sina kroppar, påbörjas en daglig kamp om den egna kroppen. I slutänden kommer Asmodeus för över-skådlig framtid bli en del av karaktärerna och de får alla kämpa med det. Vissa lyckas okej med det, andra misslyckas rejält. Var och en av dem får sina egna speciella öden och du kan läsa upp dem för aktörerna som en slags epilög för akten.

Adam Parker

Efter att Adam Parker inte hörde av sig till sin agent blev denne orolig. Snart följde en undersökning om vart Adam Parker tagit vägen. Under undersökningen framkom informationen om hans HIV-sjukdom. Då det verkade allt mindre troligt att Adam skulle finnas vid liv, bestämde sig agenten för att iscensätta sin klients död och efter det skriva en biografi för att håva in extra med pengar. Biografin släpptes under 2005 och blev en storsäljare.

Adam i sin tur bröt snabbt samman under Asmodeus kontroll och förlorade sig helt åt demonen. Han saknade vilja att leva och lät Asmodeus sköta det, samtidigt som han drog sig djupt in i sig själv. Asmodeus kunde nu röra sig runtom i världen i Adams kropp. Det har gjort att det går rykten om att Adam lever och har gått under jorden av skam för att han är HIV-smittad. Ett flertal grupper har bildats på nätet som ber Adam att återvända till filmvärlden och dela med sig av sin talang.

Arthur Ryan

Den som onekligen har den mest tragiska efterhistorien är Arthur Ryan. Han lyckas behålla kontrollen över sig själv till skillnad från de flesta andra. Arthur blir allt mer medveten om vilka brott han begått och har snart hela minnet tillbaka om alla hemska dåd han gjort under berättelsen. De hemsöker honom och gör honom djupt olycklig.

I början av 2004 begår han självmord för första gången, men överlever. Därefter blir det allt värre.

Självordsförsök på självordsförsök misslyckas och sorgen driver Arthur allt längre in i depressionens töcken. Han blir en vagabond som vandrar över världen utan att någonsin finna frid.

I alla fall fram tills han möter Thomas Xavier igen, men det beskrivs i en senare av akt av **Via Dolorosa**.

Daniel Day

För Daniel ändrades inte världen speciellt mycket, utan han rörde sig fortfarande i samma skumma kretsar som tidigare. Men saker och ting var helt klart annorlunda. Daniel Day blev en ytterst fruktad man då han började röra sig i de skumma kretsarna efter sin vistelse i Danforth.

Folk försökte röja honom ur vägen, men oavsett vad de gjorde kom han tillbaka med en hämnd värre än någon kunnat ana. Visserligen förlorar Daniel minnet emellanåt, men han uppnår istället en slags symbios med Asmodeus då de strävar efter samma sak. Genom det samförståndet kan Daniel fortsätta sitt liv i stor utsträckning. Han har gjort en pakt med djävulen och njuter av alla dess fördelar... i alla fall fram tills Tystnaden närmade sig.

Jennifer Kingstone

Redan några dagar efter att gruppen splittrats bestämmer sig Jennifer för att låta demonen ta över hennes kropp i utbyte mot att den befriar Thomas Xavier. Eftersom Jennifer byter bort sin själ mot detta blir Asmodeus kraft så mycket starkare än de andra personerna och med den kraften bryter hon sig in i CIA-bunkern.

Trots att motstånd görs finns det inget som kan stoppa henne. I samma ögonblick som Asmodeus uppfyllt sitt löfte till Jennifer och fört Xavier ut ur bunkern bestämmer sig Asmodeus för att dräpa Xavier. Xavier visar sig dock inte vara ett enkelt offer, utan en vild strid utbryter där Xavier besegrar demonen och tvingar den ur kroppen.


Jennifer vaknar till liv och tackar sin far och mästare för att han räddade henne. Istället för att få ett tack slår han brutalt ihjäl henne för hennes misslyckande. Jennifer är den enda av de sex som lyckas med konststycket att dö... något som hon inte alls uppskattar. I senare akter av **Via Dolorosa** kommer Jennifer att kräva sin hämnd från andra sidan.

Joshua Denver

Med en beruselsens och lustens demon fjättrad i sig visade det sig att Joshuas liv inte alls förändrades så mycket som man först kunnat tro. Joshua fann sig tidigare väl hemma på fester och hade ett mycket hektiskt sexliv, något som passar hans nya liv mycket väl. Även fast Joshua inte längre är den som håller i festerna så deltar han nu mer aktivt i dem. Han reser världen över för att njuta av sex och berusning vart han än kommer.

Med åren bygger han upp ett rykte som en otroligt dekadent, mystisk man som sägs kunna ge personer sexuella upplevelser som de aldrig tidigare drömt om. Givetvis har detta sina kostnader, då Asmodeus





kräver sin tribut i det nakna köttet från dem som sökt nå tillfredsställelse genom Joshua. Offren får emellertid känna en stund av perfekt harmoni innan de slukas av demonens hunger.

Selene Spectre

Selene faller för demonens frestelse först och sprider kaos. Hennes förmåga att smälta in bland folk kommer Asmodeus väl till pass. Hon rör sig runt bland en varierande krets av olika människor för att tillfredsställa behovet av lust och berusning. Var än Selene går följer döden i hennes fotspår. FBI börjar så småningom utreda detta utan att misstänka Selene.

Det är inte förrän under 2008 som man får tillräckligt med bevis som pekar på att den mördare som man kallat för "the Savage" egentligen är samma person som Selene. Vid detta tillfälle tar CIA över och de samarbetar nära med Faith (en organisation specialiserad på det övernaturliga) för att fånga henne.

Selene verkar dock undgå alla försök till infångande, men till slut lyckas man fånga henne sent under vintern 2012. Skälet till att det lyckas är för att Selene då lyckats ta tillbaka kontrollen över kroppen. Hon döms för både landsförräderi, en flertal mord och en hög andra brott och straffet blir döden.

Dessvärre visar det sig att hon inte kan dödas och man drar en parallell till den försvunne Thomas Xavier. Faith drar slutsatsen att vad det än var som besatt Xavier, så finns det numera i Selene. Eftersom man inte funnit ett sätt att döda henne, spärras hon in i ett specialbyggt fängelse precis som Xavier blev.

I hennes fängelse kommer hon bli uppsökt av Gabriel West, en man som värvar henne till Skuggstaten för att utföra goda dåd. Det, tillsammans med hennes öde, beskrivs närmare i **Den femte kolonnen**.

Xavier betraktade staden Danforth från hustaket där han nu inandades den härliga luften. De år som han spenderat i sin cell i CIA:s vårdnad hade bjudit på sådana tillfällen, utan han njöt nu av att vara fri. Det var inte de stora tingen som Xavier hade saknat, utan de små. För ett ögonblick var allting i perfekt harmoni. Xavier önskade den skulle vara för evigt, men han visste att så inte skulle vara fallet.

Xavier visste att spelet, ja, han valde i alla fall att kalla det så, åter skulle börja då han var fri. Åren i fängelset hade tillåtit honom att bida sin tid. Det hade låtit honom lägga upp en ny strategi för att möta det som skulle slungas emot honom. Xavier var farligt nära att vinna insikt om de inre mysterierna kring sin själ och därmed även kunna vandra i sin fulla prakt.

För omvärlden var han en galen, ondskefull man som inte gick att döda, men det var långtifrån sanningen. Skenet bedrog och ingen kunde se vem han egentligen var eller vad för krafter han besatt. Inte ens hans dotter och tidigare lärjunge.

Jennifers handlingar hade bringat honom vanära och sorg. Xavier hade försökt predika för henne om vägen hon borde ta i sitt liv, men då hon kom till vägskalet hade hon kastat undan allt som hon lärt sig. Jennifer hade blivit förblindad av honom, en förbannelse som Xavier bar på sina axlar.

Genom åren hade han blivit besviken gång på gång över att hans lärjungar hade för svaga viljor och endast blev viljelösa tjänare till honom som handlade utan eftertanke. Jennifer hade sett ut att vara ett undantag. Hennes obändiga järnvilja var det få som kunde bryta och Xavier hade satt sin tilltro på den. Han hoppades att den skulle vara nog att stå emot hans egen utstrålning, men återigen hade han blivit besviken. Jennifer hade tillåtit sig att börja dyrka honom, istället för att dyrka sig själv. Hon hade valt den enkla vägen, istället för den svåra. Hon hade misslyckats.

Kanske var det det onda blodet som rann i henne? Trots allt hade hennes moder blivit våldtagen, även om Xavier inte var den skyldige. Åtminstone inte fysiskt. Minnena var fortfarande tydliga från de händelserna i Danforth under sjuttioalet. Han hade kommit hit, förföljd av en demonisk kraft som ville slita ut hans själ och kväsa uppväckelsen och insikten som Xavier kämpade för. Hur spelet mellan dem hade påbörjats och hur demonen under en kortare tid lyckats ta kontroll över honom

utföra de hiskeliga dåden. Hur maktlös han varit då demonen flytt kroppen då han gripits.

Det enda sättet att stoppa demonen hade varit att låta sig själv bli fasttagen och avrättad precis som demonen hade räknat med. Föga anade demonen att Xavier inte kunde dödas av mänskliga medel, och Xavier lyckades lägga en slöja över sin själ. För omvärlden var han död och i sin död fick han tid att lägga upp en ny strategi.

Xavier hade förbarmat sig över Alicia, den sista av offren. Han kände sig skyldig över vad demonen gjort för att komma åt honom. Xavier hade gråtit då Alicia hade dött, men svurit att försöka leda, vad som tekniskt sett var deras dotter, på rätt väg i livet. Det hade misslyckats.

Xavier klandrade varken sig själv eller demonen för det. Insikt var inte någonting som man kunde tvinga på någon, utan det var någonting som man endast kunde vägleda folk mot. Vad de själv valde att göra i slutändan var upp till dem. Xavier hade gjort sitt bästa på den punkten. Hade Jennifers val gjorts för att hon hade spår av det demoniska i sig? Efter den demon som våldtagit hennes mor? Kanske, men det var ingen ursäkt. Det fanns inga ursäkter. Allting handlade om vad man själv gjorde.

Redan nu kunde Xavier känna krafterna som rörde sig ute i världen. Heartstone & Winter var som en klippa i en kaotisk värld, men de lekte med krafter som de inte förstod. Faith, organisationen som han en gång sett som mänsklighetens sista hopp hade problem som de inte kände till. De började jaga fiender som var allierade och såg inte de lojala som blivit till fiender. Det själsliga gisslet som stod tätt kring mänskligheten greps allt hårdare tag i av Orden, som bidat sin tid i Faiths skugga. Han kände kraften från Fagrins antågande, liksom den uråldriga kraft som kallades för Ritveria som rörde sig fram i världen. Hon var mer kraftfull än demoner och människor. Som om inte det var nog närmade sig Tystnaden.

Den sista och svåraste prövningen låg framför honom. Världen hade förändrats under de tusentals år han hade vandrat över den. Aldrig hade det sett så här illa ut. Kanske skulle han ha ingripit mer i världens skeenden? Kanske skulle han kunnat påverka världen till det bättre? Men det var för sent att ångra saker och ting nu. Det enda han kunde göra var att påbörja sin sista prövning. Det var dags för honom att påbörja det sista spelet...

APPENDIX A: BERÄTTARPERSONER

CAPTAIN ALEXANDER WELLS

Alexander Wells är den ansvariga poliskaptenen för utredningen av de mord som karaktärerna utför. Alex, som han kallas, är relativt rutinerad som utredare men har inte haft fall av denna makabra kaliber förut.

Utseende: Alexander är en välklädd man i sena medelåldern med mycket bestämda, allvarliga ansiktsdrag. Han har svart rufsigt hår och en kraftig skäggväxt, som han gärna stryker sin högra hand igenom då han grubblar. Alex talar med en grov, raspig röst och förstärker ofta det han säger med handgester.

Personlighet: Det som driver Alexander är att göra världen till en tryggare plats att leva i. Han gör sitt jobb med sann plikt känsla, utan att kompromissa i kvalitén på sitt jobb. Man får helt enkelt intrycket av att han är en erfaren polis som ändå är obekvämt med de bestialsika morderna. Det i sig tyder på att han har kvar mycket av sin empati trots en lång tjänst.

Egenskaper: EGO 4, KROPP 4, UPPMÄRKSAMHET 5, UTSTRÅLNING 4

Sekundära egenskaper: SKADECHOCK 4, SMÄRTKAPACITET 8

Relevanta färdigheter: AVSTÅNDSSTRID 4, EMPATI 6, KÖRA 4, RÖRLIGHET 3, SPANINGSTEKNIK 6, STRIDSVANA 2

Specialiseringar: BROTTSPLOTSUNDERSÖKNING, PROFILERING

WILLIAM "TOOTHPICK" MCKENZIE

William McKenzie, alias Toothpick, blev lurad och blåst på ett antal hundratusen dollar av Daniel Day under ett kasinorån. Det har fått William att jaga efter Daniel. Efter att fått ett tips var Daniel är hittar William honom. Just nu väntar han bara på den rätta tidpunkten att få prata i "lugn och ro" med Daniel.

Utseende: William klär sig i kostym, alltid mörk, då han anser att det ingjuter respekt. Hans hår är alltid vattenkammat bakåt och han ser alltid till att det ligger rätt med en svart liten kam som han bär med sig i bakfickan. William har ett ärr på kinden som sträcker sig bak till örat, ett märke som han fick i ett bråk med en rivaliserande gängledare i sin ungdoms dagar. I munnen bär han alltid en tandpetare, som han gärna låter rulla fram och tillbaka utan att tänka på det - vilket gett honom hans smeknamn. Williams röst är mörk och lite hes, han talar alltid lugnt och bekvämt.

Personlighet: William är en ganska stor och respektgivande person. Det märks att han har varit med om mycket. Han är mycket självmedveten och vet oftast hur långt han kan gå. I regel är det rätt långt - särskilt i de fall då han utkräver hämnd. William är dock i grunden en rätt simpel man som drivs av heder och girighet. För honom finns det inget värre än då någon sviker honom. Bortsett från de fall där någon sviker och stjälar från honom.

Egenskaper: EGO 5, KROPP 4, UPPMÄRKSAMHET 3, UTSTRÅLNING 3

Sekundära egenskaper: SKADECHOCK 3, SMÄRTKAPACITET 7

Relevanta färdigheter: AVSTÅNDSSTRID 5, KOMMUNICERA 6, KONTAKTNÄT (kriminella kretsar) 5, KÖRA 4, NÄRSTRID 4, STRIDSVANA 3

Specialiseringar: ÖVERTALA

ANDREW MILL

Andrew Mill har gjort sig känd i Danforth som en farlig man. Inte på grund av sina kunskaper om våld, utan snarare på grund av de hemligheter som han besitter. Han har utpressningsmaterial på en mängd människor (särskilt de inom undre världen) och det har gjort honom onåbar. I samma stund som han dör har Andrew sett till att alla hemligheter kommer att offentliggöras, något som folk också är väl medvetna om.

Andrew lever gott på sina hemligheter och använder dem ofta för att försöka få reda på mer ockulta saker som kan komma Ritualbröderna till gagn. Hans hat mot Xavier härstammar från att hans syster tillhörde ett av Xaviers offer.

Utseende: Andrew är en vacker medelålders man. Hans vattenkammade hår har börjat gråna, men har fortfarande kvar mycket av sin svarta hårfärg i en markant mittbena. Andrew klär sig i synbart fina märkeskläder, men en närmare granskning visar att det rör sig om billigare imitationer.

Personlighet: Andrew verkar otroligt försiktig - på gränsen till paranoid. Han framstår som ett nervvrak som kan explodera när som helst. Med åren har Andrew blivit mycket paranoid av sig, något som krävs i hans yrkesbana för att överleva. En annan drivkraft i honom är hans egen nyfikenhet och hans hat mot Xavier.

Eventuellt hör man att istället hans sista ord och man lämnas då med känslan av att han är säker på att hans död kommer att bli hämnd.

Egenskaper: EGO 4, KROPP 3, UPPMÄRKSAMHET 4, UTSTRÅLNING 3

Sekundära egenskaper: SKADECHOCK 3, SMÄRTKAPACITET 6

Relevanta färdigheter: AVSTÅNDSSTRID 2, INFORMATIONSSÖKNING 8, KONTAKTNÄT 6, OCKULTISM 5, STUDIEÄMNEN 5

Specialiseringar: MÖRKA HEMLIGHETER, UNDRE VÄRLDEN, UTPRESSNING

SIMON SALVATORE

Simon Salvatore föddes i Danforth, men flyttade vid tio års ålder till New York där han växte upp. Han hade en strålande framtid som utvecklare av teknisk utrustning, men efter att hans familj mördades vände Simon sin blick mot rättsväsendet.

Han ville bli polis, men värvades av CIA under sin utbildningstid. Simon skaffade sig genom tjänsten viss status och blev tilldelad ansvaret för övervakningen av Xavier. Det var tänkt som ett temporärt uppdrag, men Simon valde att stanna där för att studera Xavier och har blivit kvar där sedan dess.

Simon är djupt fascinerad av Xavier, men även skräckslagen inför hur en så ond man kan framstå som så sympatisk. Då regeringen inte funnit ett sätt att döda honom på tog han emot Ritualbröderna med öppna armar då de sa att de skulle kunna döda Xavier. De gjorde honom besviken då de misslyckades gång på gång, men Simon har låtit dem fortsätta för, som ordspråket säger, ”skam den som ger sig”.

Under de sista månaderna har dock Simon börjat tvivla på Ritualbrödernas agenda. Faktum är att han finner Xaviers ondska som en bluff. Orden börjar kännas som sanningar för honom...

Utseende: Simon är en man i sextioårsåldern som en gång i tiden måste ha varit en imponerande fysisk gestalt. Idag har åldern tagit ut sin rätt och hans kropp är inte vad den en gång var, även om han fortfarande utstrålar en stark ledarskapsförmåga.

Simons en gång mörkbruna hår har blivit grått, medan de vaksamma ögonen har behållit sin mörkbruna färg. Man kan i Simons tydliga drag se att han är latinamerikan, eller rättare sagt har delar av det i sig.

Personlighet: Den främsta plikten i Simons liv är att hålla Xavier inspärrad. Med åren har Simon också blivit djupt fascinerad över den man som han blivit satt att vakta. Xavier är en man med många olika lager och Simon har utforskat många av dem. För varje lager han funnit har Xavier verkat allt mindre ondskefull.

Simon ger intrycket av att vara en auktoritär, men sympatisk ledare.

Egenskaper: EGO 4, KROPP 3, UPPMÄRKSAMHET 5, UTSTRÅLNING 6

Sekundära egenskaper: SKADECHOCK 3, SMÄRTKAPACITET 9

Relevanta färdigheter: AVSTÅNDSSTRID 5, EMPATI 5, KONTAKTNÄT (CIA, militären) 5, KOMMUNICERA 7, NÄRSTRID 4, STRIDSVANA 2, STUDIEÄMNEN 6, TEKNOLOGI 6

Specialiseringar: CIA-HEMLIGHETER, JÄRNVILJA, LEDARSKAP, ÖVERVAKNINGSUTRUSTNING

CIA-AGENTERNA

Sammanlagt finns det fem stycken vakter stationerade i CIA-fängelset. Tillsammans med Simon utgör de tre enheterna som håller basen igång och ser till att bevakningen av Xavier sköts. Med undantag för Simon byts enheterna ut en gång varje år och under tjänstetiden tillåts de inte lämna basen. De som för tillfället tjänstgör på basen är Eric Richards (reparationer och underhåll), Edgar Kelly (säkerhetssystem), Alvin Kendall (radio och kommunikation), Richard Elsdon (läkare) och Adrian Alberic (kock). Samtliga är utbildade CIA-agenter och har utfört ett flertal hemliga uppdrag för USA:s säkerhet, vilket visar på att de är rutinerade yrkesmän.

De är uppdelade i tre enheter, varav varje enhet har ett befäl. I enhet Alfa är befälet Simon Salvatore (och under honom står Eric Richards), i enhet Beta har Edgar Kelly befäl (Alvin Kendall arbetar under honom) och i enhet Gamma har Richard Elsdon befäl över Adrian Alberic.

Utseende: De fem männen varierar i åldrarna 35-45 år. De är samtliga vältränade, med det typiska ”tuffa, amerikanska hårdingar”-utseendet över sig. De går klädda i militäruniformer under sina skift, och bär mer lediga kläder då de är lediga (även om det utanför militären fortfarande verkar som om kläderna är uniformer).

Personlighet: Plikttrogna agenter som ser det som ett kall att skydda USA från den mördare som hålls inspärrad. De är otroligt hierarkiska och följer befälsstrukturen utan att ifrågasätta. Professionella.

Egenskaper: EGO 4, KROPP 5, UPPMÄRKSAMHET 5, UTSTRÅLNING 3

Sekundära egenskaper: SKADECHOCK 5, SMÄRTKAPACITET 8

Relevanta färdigheter: AVSTÅNDSSTRID 7, MEDICIN (endast Elsdon) 5, NÄRSTRID 6, STRIDSVANA 5, ÖVERLEV-NAD 5

Specialiseringar: KAMPSPORT, TRESKOTTSSALVA

THOMAS XAVIER

Thomas Xavier är fruktad av den amerikanska regeringen. Under sjuttioalet knöts han till ett flertal våldtäkter och efterföljande mord på kvinnor. Då dem grep honom fann de en mängd ockult paraferalia i hans ägo.

Det gav en otrolig genomslagskraft i medierna och hysterin växte lavinartat till den grad att media krävde dödsstraff. Det blev också så, eftersom Xavier vägrade låta sin advokat försvara honom under rättegången.

Emellertid misslyckades man med att verkställa dödsstraffet: man försökte med giftinjektioner, gas, den elektriska stolen, arkebusering, kvävning – ja, till och med försök att svälta ihjäl honom gjordes – men ingenting verkade skada honom. Den första tanken var att dra nytta av detta och undersökningarna påbörjades av honom men fick avbrytas när man inte fann någonting märkligt med honom. Valet föll då på att spärta in Xavier i en gammal bunker i väntan på att man skulle finna ett sätt att döda honom.

Från det fängelset har Xavier bidat sin tid och väntat på att tiden ska bli den rätta för att ta sig fri.

Utseende: Thomas Xavier ger intrycket att vara evig. Hans drag är vackra och rena, vagt påminnande om en grekisk staty. Han saknar hårväxt på huvudet och har en kal hjässa. Ögonen är bruna och verkar ha något allseende i sig. Kroppen är trots Xaviers fängslade fortfarande i gott skick.

Runt Xavier finns det någonting som får en att känna förtroende och sympati för honom. Han utstrålar sårbarhet och vishet, trots att ryktena om honom säger annat. Xavier passar inte alls ihop med den mentala bilden man skapat sig efter att ha hört talas om vad han ska ha gjort.

Personlighet: Xavier är ytterst målmedveten. Hans yttersta mål är att få full insikt i sin egen själ, för att på så sätt förstå vem han, och vem människan, egentligen är. Xaviers drivs av behovet av kunskap.

Intrycket man får av Xavier är kluvet. Man är säkert djupt medveten om hans handlingar, men personen man träffar verkar inte passa den beskrivningen. Istäl-

let är troligen den uppenbarelse man får då man möter honom i CIA-bunkern en känsla som kan dras till en parallell med Jesus på korset.

Egenskaper: EGO 9, KROPP 4, UPPMÄRKSAMHET 4, UTSTRÅLNING 10

Sekundära egenskaper: SKADECHOCK 4, SMÄRTKAPACITET 14

Relevanta färdigheter: EMPATI 7, INFORMATIONSSÖKNING 7, KOMMUNICERA 7, MEDICIN 5, OCKULTISM 8, SPRÅK (de flesta) 8, STUDIEÄMNET 9, UPPTRÄDA 7, UTTRYCKELSEFÖRMÅGA 7

Specialiseringar: BRANDTAL, FILOSOFI, FINNA BLOTTOR, FÖRHÖRA, FÖRTROENDEINGIVANDE, HISTORIA, IDDH, JÄRNVILJA, KOSMOLOGI, MINNE, ORDFÖRSTÅELSE, PEDAGOGISK, RETORIK, SYMPATISK, UTDÖDA SPRÅK, VISIONÄR

Speciella förmågor: Xavier är inte odödlig i egentlig mening, men det finns få saker i dagens mänskliga samhälle som kan påverka honom. Ingenting i akten är något egentligt hot mot honom då hans själsliga insikt är alldeles för stark. Den gör att han inte behöver vare sig mat, vatten eller luft.

Han har en extremt ljus iddhi med fokus på psykagogos. Det gör att han har en enorm förmåga att med ord få och forma andras upplevelser. I princip kan han få folk att göra och uppfatta världen som han vill. Xavier försöker dock inte använda sig av den, eftersom han ser det som en intrång mot mänskliga sinnen.

ASMODEUS

Asmodeus är som ovan nämnts i texten en figur som förekommer inom den kristna tron – även om han inte är någon stor centralgestalt. Men den fiktiva Asmodeus som beskrivs där, har ingenting med denna demon att göra. Denne besudlare har snarare givits namnet av de folk som dyrkat honom eftersom han delar samma attribut som brukade tilldelas Asmodeus. Demonen kände sig smickrad och lät sig kallas det eftersom det som med all annan religion sakta bryter ned människans själ.

Utseende: Det man ser av Asmodeus i **Som man sår...** är det gulgröna skenet i aktens början.

Personlighet: Asmodeus främsta drivkraft är att bryta ned den mänskliga själen och få återvända till jorden, hans sanna hem.

Intrycket man får av det gulgröna skenet som är Asmodeus är att den djupa mullrande rösten är kryptisk och undviker att svara på de frågor som man har. Den bör framställas så enigmatisk som möjligt.

Inga värden anges för Asmodeus då de inte är relevanta. Han kommer inte att manifesteras i vår värld under berättelsen, utan finns endast i vår värld som ett gulgrönaktigt sken i början och, förstås, i karaktärernas kroppar.

APPENDIX B: PLATSER

Här finner du en beskrivning av de platser som finns omnämnda i akten.

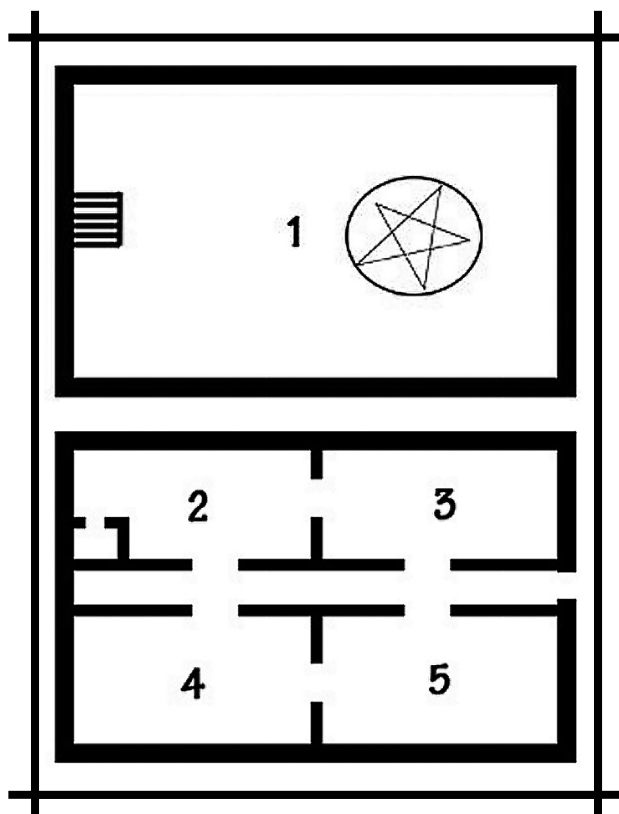
KINGSTONES SOMMARSTÄLLE

Det är i detta hus som karaktärerna vaknar upp i berättelsens början och som även kan bli där akten avslutas. Huset var en gång platsen för familjen Kingstone, långt innan Jennifers moder mördades och Martin blev präst. Det var deras sommarställe och många goda minnen fanns här. I alla fall tills Jennifers mor dog.

Martin bestämde sig för att stänga igen och överge huset eftersom det påminde honom för mycket om hans fru. Men han hade inte heller hjärta att sälja det. Därför barrikaderade han igen huset och flyttade ut de mesta av möblerna. Många år senare då Jennifer behöver en avskild plats för att utföra en ritual mindes hon sin fars gamla sommarhus.

Ingen karta följer med över omgivningen kring Kingstones sommarställe, men kan sägas bestå av tre saker: stugan, utedasset och en bil. De beskrivs nedan.

Stugan



1. Källaren

Ett stort, kallt rum i sten. Golvet är av solid sten och det enda egentliga föremålet i rummet är stentrappan som leder upp till marknivån.

Vid aktens början finns det dock en pentakel (ett pentagram i en cirkel) målad i blod som ännu inte hunnit torka i rummets inre. Vid vardera spetsen ligger det ett antal nakna människor och en bit ifrån dem ligger en naken kvinna.

Berättare: Här startar berättelsen när alla vaknar upp. Det finns inga föremål här – förutom två saker. Först och främst är det den stälcylander som ligger vid Selene (se *Sven 1*), sedan är det den vågbladiga dolken som ligger hos Jennifer.

Dolken är guldskimrande och ser mer ut som ett prydnadsföremål än någonting annat. Handtaget är format som en äldre, egyptisk faraogestalt och parerstängeln är som ett par utspridda vingar som fogas samman av en skarabé.

2. Kök och matsal

Man kommer ut i ett gammaldags kök som även innehåller en mindre matsal, stor nog för en familj att äta i. Av skicket att döma har inte den blivit använd speciellt mycket de senaste åren. Det mesta av attiraljerna har städats ur, vilket skapar ett ännu mer ensligt intryck än det man hade i källaren.

Berättare: Vid en närmare granskning kan man dock se att så är inte riktigt fallet. I diskhon står det använda tallrikar, i soppåsen finns det matrester, i skafferiet finns det en del nya konserver och så vidare. Ju mer man kollar runt, desto mer tecken finner man på att det har levt ett antal personer här under mycket enkla förhållanden.

En sak som dock står ut är att det överst i soppåsen ligger en målarpensel vars strån är täckta av blod. Det var denna pensel som användes av Jennifer för att måla upp pentakeln i källaren.

3. Vardagsrum

Vardagsrummet visar mer tydliga tecken på att ha blivit använda. Möbler som tidigare varit övertäckta av stora

tygstycken, men som nu slängts åt sidan då möblerna åter börjat användas. Två fätöljer och en soffa står runt ett bord där det ligger kort från ett abrupt avbrutet pokerparti med ett antal tändstickor som insatsmarker, ett par ölflaskor och ett askfat.

Rummet i övrigt är dock lika kallt och ensligt som köket.

Berättare: Pokerpartiet som avbröts här skedde precis innan ritualen började och inkluderade alla - bortsett från Jennifer och Daniel. Detta gör att det finns fyra händer givna, varav en verkar ha lagt sig vid tillfället. De tre andra givarna består av en triss i kungar (Arthurs giv), ett fyrtal i åttor (Selenes) och en Royal Straight Flush (Joshuas).

4. Sovrum

Då dörren öppnas står det direkt klart att detta är ett sovrumsrum. En stor dubbelsäng står bäddad och på vardera sidan om den finns det ett nattduksbord. Ett par garderobers finns mot väggen som vetter mot hallen. Dock tas vardera sidan av sängen upp av två fällsängar.

På dubbelsängen ligger det en nytvättad prästskrud, medan det på den bädd om finns till höger om sängen ligger ett par grövre, välanvända kläder som ser ut ha varit med om en livstid av vandringar. På golvet framför bädden står ett par kraftiga vandrarkängor. Vid sängen på andra sidan kan man se en kavaj med tillhörande klädesplagg och skor ligga prydligt hopvikta på sängen. Det syns tydligt att kläderna tillhör en kvinna. Bredvid kläderna ligger ett axelhölster med en automatpistol.

Berättare: Detta var rummet där Jennifer, Arthur och Selene sov.

Prästskrudan är egentligen Martin Kingstones, men Jennifer har burit den (trots att den inte passar henne) som ett hån mot allt vad hennes far står för. De raggiga kläderna och vandringskängorna tillhör Arthur Ryan och i fickan på byxorna finns det en nyckel. Mer om vart den leder finns i *Scen 2*.

Kläderna som ligger prydligt hopvikta är Selenes. Pistolen är en tung automatpistol (skada: tärning +1) och är fulladdad. I byxfickan finns det en bilnyckel (till den BMW som står utanför) och en mindre nyckel, som inte leder till någon slags dörr. Ett lätt slag med EGO + SPANINGSTEKNIK kan avslöja att de leder till ett par handklovar (närmare bestämt de som håller Martin Kingstone fångslade i bilen).

5. Gästrum

Detta rum har antagligen fungerat som gästrum tidigare, för det finns två mindre sängar här på vardera sidan om dörren. Mot väggen, rakt framför dörren, finns det en fällsäng inställd.

På sängen till vänster om dörren kan man se kläder av det ledigare slaget, men som ändå är av finare märken och tyder på att personen de tillhör har det gott ställt och klass. De italienska lyxmodellskorna står vid sängens kant. På sängen till höger ligger ett par mycket

tajta jeans och en färgsprakande sidenskjorta och ett par sandaler finns prydligt ställda vid sängens kant.

På fällsängen ligger det en kostym som en gång i tiden varit vit, men som blivit nedsmutsad och skrynklig den senaste tiden. Man kan ana att den som burit kostymen varit ute i vildmarken. De trendriktiga skorna står vid sidan om kostymen på sängen. Under kostymen ligger en tung automatpistol.

Berättare: Detta var rummet där Adam, Daniel och Joshua sov.

Kläderna på sängen till vänster är Adam Parkers. I fickan finns det en plånbok med bland annat ett körkort, ett par kreditkort och ett par hundra dollar. I den andra fickan finns det dessutom en husnyckel. För mer information om vart den leder, se *Scen 2*.

Sidenskjortan och de tajta jeansen tillhör Joshua och i fickan finns en plånbok med ett tiotal dollar, legitimation, ett antal kondomer av olika modeller och en hel hög med visitkort från de mest varierade slags personer (alltifrån advokater och makthavare, till mer ordinära personer som leverantörer av mat och dryck). I byxfickan finns också en hotellnyckel med rumsnummer 302 ingraverat, men brickan med hotellnamnet har dock lossnat.

Kostymen på fällsängen tillhör Daniel Day och automatpistolen är fulladdad (skada: tärning +1). I fickan finns en plånbok med ett par tusendollarssedlar och körkort. I övrigt är den helt tom.

Dasset

Ett gammalt, traditionellt utedass. För de nyfikna kan man se att dasset har använts nyligen om man använder luktsinnet och/eller synen.

För de hugade som bestämmer sig för att (bokstavligen) gräva i skiten kommer de att finna att det en bit ner har grävts ned en portfölj. Denna portfölj innehöll tidigare de kurirpengar som Daniel Day stal ifrån Tootpick, men numer är den tom då Arthur stulit pengarna och förvarar dem i ett bankfack.

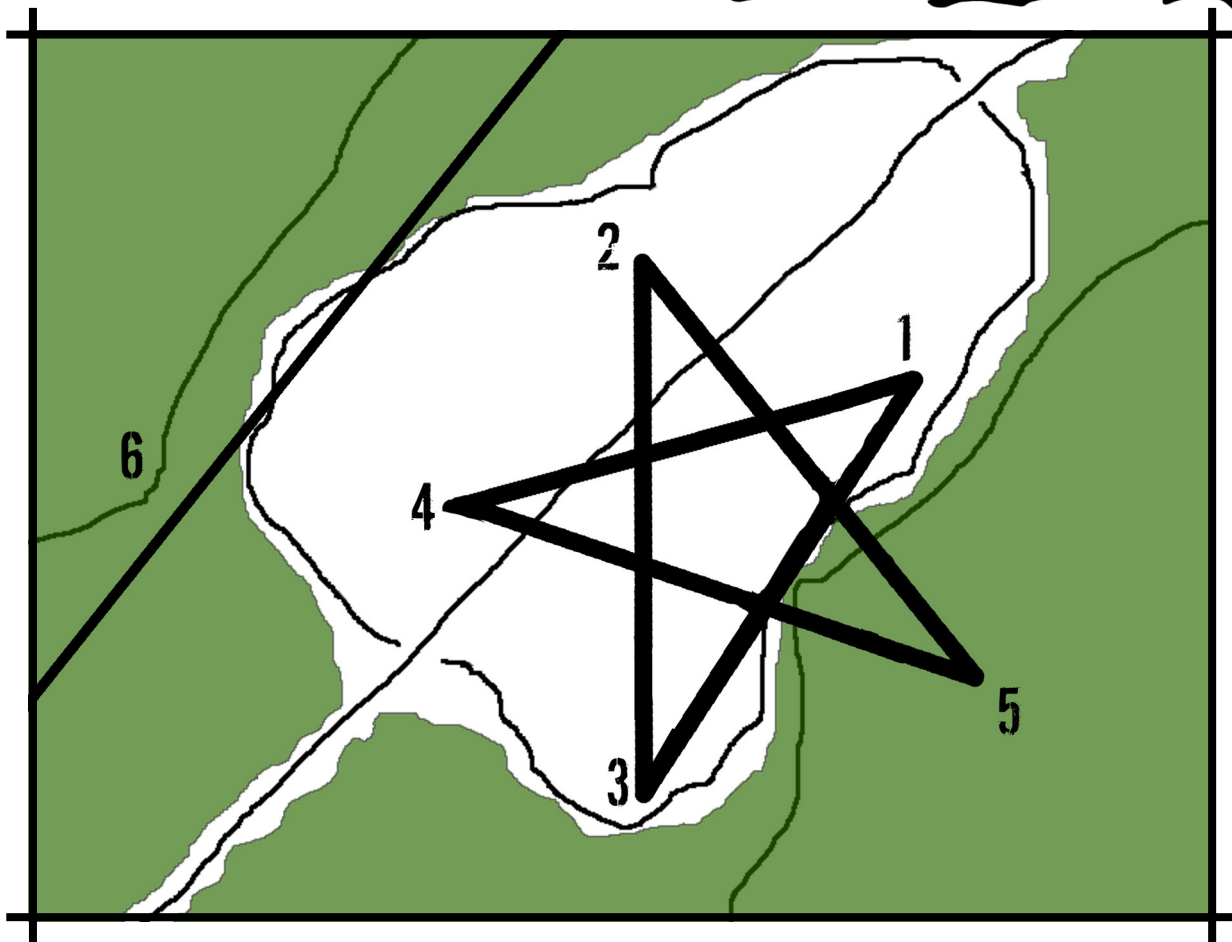
Bilen

Utanför stugan står det en svart BMW parkerad.

Genomsöker man bilen finner man i handskfacket bevis att det är en hyrbil, utställd på en Daniel Day och att den skulle lämnats tillbaka den 22 april (vilket tekniskt sett var för två dagar sedan, även om karaktärerna ibörjan inte känner till det).

I bagageluckan kan man finna en man naken och med händerna i handfängsel bakom ryggen, försedd med munkavel. Vid en närmare granskning ser man att hans handleder har skurits upp och att han är död. Det är från honom blodet i pentakeln kommer.

Mannen i bagageluckan är Martin Kingstone, Jennifers far som hon innerligt hatar. Då karaktärerna ser honom kan de inte undgå att få en känsla av att han är bekant på något sätt. Jennifer känner dessutom ett enormt starkt hat mot personen, utan att veta varför.



DANFORTH

Här finner du en översigtskarta över staden Danforth, där större delen av akten utspelar sig. På kartan finns ett flertal nummer.

Nummer ett visar var Fader Jeremy blir mördad, nummer två visar på var Sheila Espenson blir mördad, nummer tre är Marcus Conklins bostad, i nummer fyra lever Andrew Mills och slutligen visar punkt fem var den gamla militärbunkern ligger, och följaktligen även var Simon Salvatore är.

Nummer sex visar var Kingstones sommarställe ligger. Det är här som berättelsen börjar.

CIA-BUNKERN

CIA-fängelset var en gång i tiden en bunker som skulle fungera som tillflyktsort för högre uppsatta regerings-tjänstemän under det kalla kriget. Emellertid skrotades bunkern, men fick ett nytt syfte då Xavier behövde förvaras någonstans.

Fortfarande finns det material lagrade här från bunkertiden, något som man inte ansåg sig behöva flytta på för att förvara någon annanstans då bunkern ändå används. De flesta gånger dit har dock Simon sett till att försegla.

Bunkern är uppbyggd kring nav som leder ut till de andra rummen. Dessa rum var de första som sprängdes ut, innan man borrade ur de andra områdena. Det är runt navet som varje plan är byggt omkring.

Observera att varje rum i bunkern är försedd med en övervakningskamera. De som lyckas med ett LÄTT SLAG med EGO + TEKNOLOGI kan se att endast kamerorna i de oktagonella rummen (naven) ser ut att tillhöra den ursprungliga designen. De andra verkar ha satts dit senare. Det finns två rum som dock inte har någon kamera i sig: rum 8 och rum 32. Kamerorna på plan -3 är inte inkopplade och fungerar därmed inte.

Plan 0: Marknivå

1. Nav

Man kommer in i ett åttakantigt rum (tio meter brett och djupt, samt fem meter högt) med dörrar i samtliga väggar, utom den nordvästra väggen där det istället finns en stor järnlucka.

I den östra väggen kan man se ett pansarfönster (även om glaset är av sådant slag att det inte går se igenom det) bredvid dörren. Mitt emot den finns ett par hissdörrar.

2. Taktikrummet

Man ser in i ett avlångt rum med rundade kanter (15 meter djupt, 7 brett samt 2,5 högt) vars väggar är täckta av mörk träpanel. Golvet består av en gråbrun heltäckningsmatta. Rummets mitt upptas av ett bastant ekbord.

På väggen längst in i rummet kan man se en äldre taktikkarta över världen som mest påminner om en relik från en annan tid. På den vänstra väggen hänger en whiteboard som inte helt och hållet passar in med rummets övriga utsmyckning.

Berättare: Detta var ursprungligen tänkt att vara militärbunkerns taktikrum, men används i dag mer som ett sammanträdesrum. Whiteboarden monterades upp för några år sedan och brukar användas för att gå igenom olika rutiner, vilket främst sker då en ny grupp kommer.

3. Hiss/Trapp

Hissen och trappan delar på samma utrymme. Hissen kommer man in i från navet, medan dörren till trappan är placerad till höger om hissdörren. Bakom dörren ser man en stältrappa slingra sig runt väggen till hissen.

Berättare: Hjädrädda karaktärer har inte speciellt mycket att hämta här. Stältrappan är av det slaget som man kan se rakt igenom och ana hur den slingrar sig långt ned, samtidigt som den känns riktigt instabil (utan att för den skull vara det).

En sak som kan vara värd att poängtera är att hissen inte är en personhiss, utan är byggd för att ta emot en truck med last vilket gör att den känns väldigt stor då man som person åker i den.

4. UUS-schakt

Om man får loss luckan kan man se in i ett djupt mörkt schakt. Schaktet är fyllt med ledningar och rör.

Berättare: Här är lite grann av militärbunkerns nervcentrum för det är härifrån all el och vatten distribueras. Att öppna luckan utifrån är enkelt för den kunnige med rätt utrustning. Inifrån kan en enkel spärr låsas upp.

Från schaktet kan man ta sig till samtliga nivåer, men för de som planerar att använda denna väg för att smyga sig osedda mellan nivåerna kan få en obehaglig överraskning av de väl dolda (SVÄRT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + STRIDSVANA) kamerorna som finns monterade på ett flertal ställen. Det bör påpekas att kamerorna inte är aktiva nu, men kan snabbt aktiveras vid behov.

5. Kök och matsal

Köket är utformat som ett storkök. Det är fyllt av rejäla kylar och svalor tillsammans med gryta och ugnar som har kapacitet att tillaga mat för ett helt kompani. Mycket av utrustningen ser inte ut att ha använts på länge.

En del av köket är avgränsat och där finns en liten matsal för sammanlagt tio personer - om man får tro på antalet stolar vid bordet.

Berättare: Ursprungligen var det tänkt att de högsta militärerna skulle äta här och manskapet i en matsal på plan -3, men Simon såg till att denna privata matsal nu delas av samtliga personer.

6. Verkstad

Bakom dörren kommer man in i vad som verkar vara en verkstad för de mer avancerade teknologiska uppgifterna. På väggarna hänger ett flertal verktyg och man kan se ett par plåtskåp där olika tyngre verktyg förvaras.

Mot den borte väggen finns det en stor arbetsbänk och vid de andra väggarna står det två mindre arbets-

bänkar. Den stora bänken verkar ha ett flertal ”projekt” på sig och ger ett mycket rörigt intryck, medan de två andra är mer välstädade.

Från den östra väggen har det dragits ut ett par provisoriska sladdar ut till ett par provisoriska eluttag ovanför de olika arbetsbänkarna.

Berättare: Detta rum var ursprungligen inte tänkt att vara en verkstad, utan var ett annat bostadsrum vilket Simon valde att ändra på genom att flytta upp verkstaden från utrymmet där cellen nu finns.

Verkstaden är först och främst Erics ansvar och det är även han som spenderar den största delen av sin tid här, men även Edgar och Alvin har varsina bänkar för de tillfällen de behöver justera någonting som gäller deras säkerhetsområden.

I detta rum finns det en hel del uppsjö utrustning. De aktörer som uttryckligen säger att de letar efter någon speciell utrustning kommer troligtvis att finna den här.

De som granskar det stora arbetsbordet och lyckas med ett SVÄRT SLAG med EGO + TEKNOLOGI kan lägga märke till att det finns en prototyp på en mobiltelefon vars syfte verkar kunna vara att aktivera en EMP-signal (som slår ut elektricitet i närheten). Karaktärerna inser också hur den ska användas och kan, om mobiltelefonen aktiveras i militärbunkern, slå ut samtliga säkerhetssystem i militärbunkern.

7. Kontrollrum

Kontrollrummet består av en stor datorterminal med ett flertal monitorer anslutna. Ovanför det finns det ett stort pansarfönster som man kan se ut i navet med.

I bakänden av rummet finns det två stora skåp: det ena utan lås, det andra med ett kraftigt lås.

Berättare: I det stora skåpet finns ett antal skyddsdräkter i varierande storlek som härstammar från militärbunkern. I skåpet med det kraftiga låset finns vapen. På denna nivå är de av senare slag, medan de andra nivåernas kontrollrum har äldre vapen. För att ta sig in i skåpet krävs ett SVÄRT SLAG med KROPP + SPANINGSTEKNIK för dyrka upp låset – eller att ha nyckeln som vakterna har.

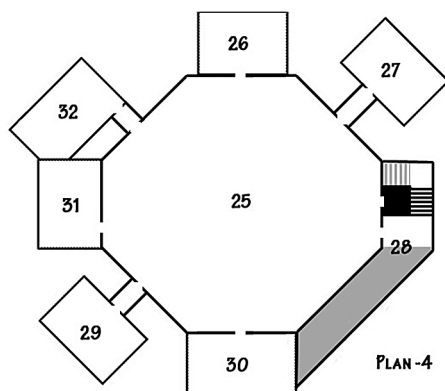
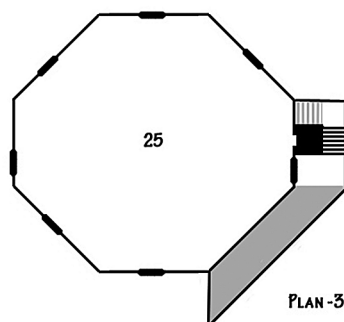
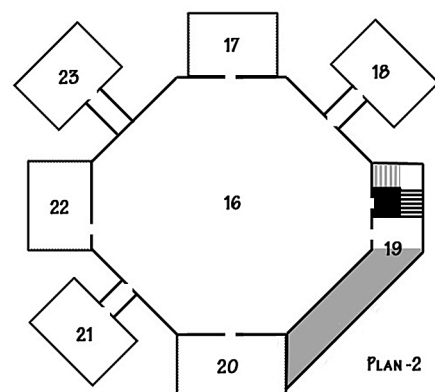
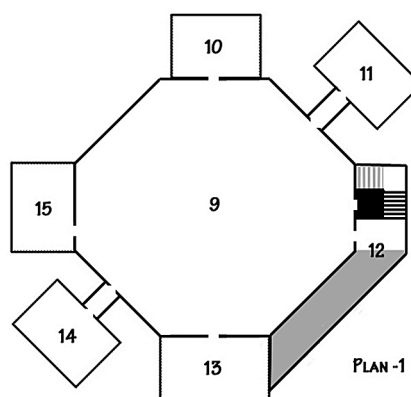
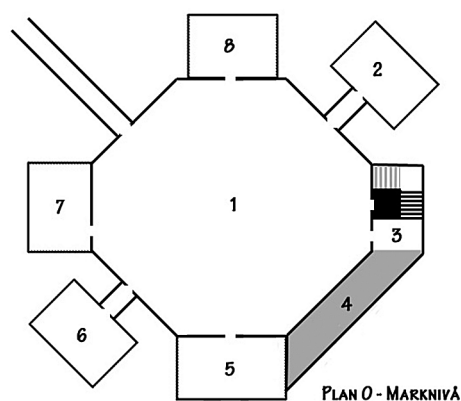
Karaktärer som lyckas med ett LÄTT SLAG med EGO + TEKNOLOGI kan snabbt lista ut hur de olika kontrollerna fungerar och bland annat få tillgång till alla kameror i militärbunkern för att på så sätt få en översikt av den. Däremot kan man inte stänga av alla säkerhetssystem.

8. Simons rum

Man kliver in i ett mycket välinrett rum som verkar vara ett kombinerat kontor, vardags- och sovrum. Längst in i rummet finns en bekväm säng och vid dess sida finns det ett nattduksbord med en läslampa.

Framför sängen finns det ett skrivbord där det står en dator med en inkopplad skrivare. På skrivbordet finns det även mer allmänt kontorsmaterial. Till vänster om skrivbordet, mot väggen, står det ett arkivskåp i stål.

Framför skrivbordet, närmast ingången, finns en tvåsitsig soffa i läder med tillhörande fätölj runt ett



CIA-BUNKERN

bord. En hylla finns monterad på den vänstra väggen där det finns en stereoanläggning och skivor med klassisk musik. Runtom i rummet finns krukväxter.

Berättare: Rummet innehåller ett par intressanta saker. I arkivskåpet finns många långa utdrag från Simons och Xaviers samtal. Observanta personer kan utläsa Simons fascination och tidigare hat för Xavier. Xavier verkar aldrig erkänna sin skuld, men förnekar den inte heller. Istället ägnar sig han åt ordlekar för att förvirra Simon.

Om man lyckas ta sig förbi datorns säkerhetssystem (SVÅRT SLAG med EGO + TEKNOLOGI) kan man få tag i

information om basens uppbyggnad och personalakterna. Man kan även få reda på att Kendall och Richards tillsammans håller på att utveckla en mobiltelefon med kapacitet att sända ut EMP-signaler och som skulle kunna lamslå basen. Dessutom kan man få fram hur man släpper fri Xavier från dennes fängelse.

Plan -1

9. Nav

Man kommer in i ett åttakantigt rum (tio meter brett och djupt, samt fem meter högt) med dörrar i samtliga

väggar, utom den nordvästra dörren där det istället finns en stor järnlucka.

I den östra väggen kan man se ett pansarfönster (även om glaset är av sådant slag att det inte går se igenom det) bredvid dörren. Mitt emot den finns ett par hissdörrar.

10. Sjuksalen

Redan då man kikar in i rummet ser man direkt att det är en läkares rum. Det finns en patientsäng i mitten av rummet och bortom det hänger ett flertal skåp på väggen innehållande mediciner. På bänkarna under ligger det redskap för diverse medicinska ingrepp och bredvid bänkarna, till höger om dörren, finns det ett par maskiner som troligen används för att övervaka patientens tillstånd.

Berättare: Detta är Richard Elsdons rum och här finns medicinsk utrustning för det mest grundläggande, samt även för möjligheten till att göra kirurgiska ingrepp. Här bedrivs alla medicinska undersökningar och behandlingar av diverse skador. I de låsta skåpen finns ett flertal receptbelagda mediciner.

11. Träningsrum

Rummets syfte framgår snabbt då man ser den löparbana som löper runt väggen i rummet, tillsammans med de flertal träningsredskap som finns i mitten av rummet. Vid vardera ände av rummet finns en basketkorg upphängd, så att om träningsredskapen flyttas undan finns det möjlighet till att spela basket.

Berättare: Här brukar många spendera en stor del av sin fritid för att hålla sig i form. Varje vecka har man en match mot varandra, något som alla ser fram emot.

12. Hiss/Trapp/UUS-schakt-block

Se rum 3 och 4.

13. Dusch och WC

Man kommer in i ett förrum där man kan hänga av sig kläderna och handdukarna, för att sedan gå rakt fram in i duscharna. Till vänster finns en dörr till en mulltoa och till höger finns tvättmaskin och torktumlare.

14. Växthus

Rummet ger intrycket av att vara ett större växthus och består av flera rader med grönskande växter, varav en del bär frukter. Uppe i taket kan man se provisoriska vattenledningar som används för att bevattna frukterna.

Längst in i rummet finns en bänk med enkla jordbruksredskap. Vid sidan om bänken finns en kompost.

Berättare: Richard Elsdon sköter om växterna under sitt arbetsskift. De ger en blygsam skörd av färska frukter.

15. Kontrollrum

Detta kontrollrum liknar i mångt och mycket rum 7, med ett undantag. Det ser inte speciellt välanvänt ut, utan man kan ana ett första lager damm som har lagt sig.

Plan -2

16. Nav

Ett oktagonellt rum (tio meter brett och djupt, samt fem meter högt) med dörrar i samtliga väggar, utom den nordvästra dörren där det istället finns en stor järnlucka.

I den östra väggen kan man se ett pansarfönster (även om glaset är av sådant slag att det inte går se igenom det) bredvid dörren. Mitt emot den finns ett par hissdörrar.

17. Enhet Alfas rum

I rummet finns en säng med ett nattsduksbord på ena sidan och ett stort stålskåp på andra. Framför sängen finns ett runt bord med ett stolar och på väggen finns ett ställe att hänga av sig kläder och ställa ifrån sig skor.

Rummet har ett flertal planscher uppsatta på väggen med varierade krigshjältemotiv och lättklädda kvinnor. I rummet står även en luftfuktare som gör luften mer behaglig i detta rum än på flera andra ställen i bunkern. Trots det känns rummet väldigt glest möblerat och ger intryck av enslighet.

Berättare: Här lever Eric Richards.

18. Upphållsrum

En ljus träpanel täcker väggen och ger rummet ett stort, ledigt intryck. En soffgrupp står i ena hörnet och på bordet framför finns det ett flertal tidningar. Mitt emot soffgruppen finns också en bänk med en teve med både DVD, Playstation 2 samt DVD-skivor och spel till dem.

Längre in i rummet finns det en större bokhylla med ett varierat utbud och en dartzavla.

Berättare: Här och i träningsrummet spenderar männen största delen av sin fritid. Spel- och filmutbudet är varierat, liksom "biblioteket". Det senare innehåller även material som tillåter de personer som spenderar tid i bunkern att vidareutbilda sig inom olika områden.

19. Hiss/Trapp/UUS-schakt-block

Se rum 3 och 4.

20. Enhet Betas rum

Rummet består till stor del av två sängar med ett nattsduksbord på ena sidan och ett stort stålskåp på andra. Framför sängarna finns det ett runt bord med ett par stolar och på väggen finns även ett ställe att hänga av sig kläder och ställa ifrån sig skor.

Berättare: Här lever Edgar Kelly och Alvin Kendall. Stålskåpen innehåller deras kläder och tillhörigheter.

21. Enhet Gammans rum

Rummet består till stor del av två sängar med ett nattsduksbord på ena sidan och ett stort stålskåp på andra. Framför sängarna finns det ett runt bord med ett par stolar och på väggen finns även ett ställe att hänga av sig kläder och ställa ifrån sig skor.

Berättare: Här lever Richard Elsdon och Adrian Alberic. Stålskåpen innehåller deras kläder och tillhörigheter.

22. Kontrollrum

Se rum 7.

Berättare: Detta rum har förseglats genom igensvetsning, eftersom sysslorna kan skötas från de andra kontrollrummen.

23. WC

Ett mindre rum med två mulltoaletter i bås, med tillhörande handfat och speglar.

Plan -3

24. Nav

Ett oktagonellt rum (tio meter brett och djupt, samt fem meter högt) med dörrar i samtliga väggar, utom den nordvästra där det istället finns en stor järnlucka.

Man ser direkt att detta rum har blivit ombyggt. De flesta dörrarna (med undantag av hissdörrarna och järnluckan) har nämligen blivit igensvetsade.

Berättare: Simon beslutade att försegla denna nivå eftersom den inte behövdes. Om karaktärerna hämtar rätt utrustning för att ta sig in i de här rummen, kan du använda en liknande mall som plan -2, med undantag av att rummen är tomma.

Plan -4

25. Nav

Man kommer in i ett åttakantigt rum (tio meter brett och djupt, samt fem meter högt) med dörrar i samtliga väggar, utom den nordvästra dörren där det istället finns en stor järnlucka. I den östra väggen finns ett pansarfönster (även om glaset är av sådant slag att det inte går se igenom det) bredvid dörren. Mitt emot den finns ett par hissdörrar. Den södra dörren är igensvetsad.

26. Lager

Ett stort lagerutrymme med mängder av olika trälårar, stålhyllor, sängar och liknande.

Berättare: Detta rum är som sagt igensvetsat och förseglat. Mycket av materialet här är saker som rensats ut från cellen och andra platser som inte längre behövdes sedan Xavier kom hit.

27. Lager

Ett stort lager med mängder av höga hyllor där det finns matvaror i konserver och andra förpackningar. På hyllorna finns det även saker som relaterar till matlagning, men även jordbruksredskap.

Berättare: Detta förråd är inte förseglat, utan CIA använder sig av maten här och fyller på varje gång som nya CIA-agenter kommer till bunkern.

28. Hiss/Trapp/VVS-schakt-block

Se rum 3 och 4.

Berättare: I slutet på VVS-schaktet finns ett aggregat som ger all el i bunkern. Vill man slå ut elen på enklast möjliga sätt slår man sönder aggregatet här.

29. Lager

Ett stort lagerutrymme med mängder av olika trälårar, stålhyllor och liknande.

Berättare: Detta rum är igensvetsat och förseglat.

30. Garage

Bakom dörren ser man ett stort sett tomt rum – bortsett från gaffeltrucken som finns parkerad här.

Berättare: Trucken har använts för att flytta omkring saker i de olika lagren. Den kan åka med hissen upp och ta sig ut om behov skulle uppstå.

31. Kontrollrum

I mångt och mycket liknar detta kontrollrummet på övre planet (rum 7), men en sak skiljer sig. Det finns även ett fönster som gör att man kan se in i cellen intill.

Berättare: Detta kontrollrum är själva basen för alla system. Härifrån kan man slå ut alla säkerhetssystem om man lyckas med ett SVÄRT SLAG med EGO + TEKNOLOGI.

Här finns också kontrollerna för att öppna dörren till cellen, vilket görs genom att man startar ett program från dessa kontroller och aktiverar ett liknande program i kontrollrummet på övre nivån. Därefter måste en sextonsiffrig kod slås in samtidigt på de båda stationerna inom loppet av fem sekunder. Detta kan man få reda på genom att studera kontrollrummet närmare och lyckas med ett SVÄRT SLAG med EGO + TEKNIK eller om man funnit information i Simons rum (rum 8).

32. Cellen

Innan man kan ta sig in i rummet måste man passera en kort korridor och en tjock järndörr, innan man kommer in i cellen. Både korridoren och järndörren framstår klart och tydligt som efterhandskonstruktioner gentemot den övriga bunkern.

Då man väl kommer in i cellen märker man att det egentligen är ett stort utrymme (10 kubikmeter) helt i vitt. Det finns bara en sak som sticker ut. Det är den kraftigt kedjade mannen som finns i rummet.

Berättare: Att komma in i detta rum kräver att man passerar genom korridoren. Dessa dörrar är mycket kraftiga och kan endast öppnas från kontrollrummen (31 och 7). Då ytterdörren öppnas kliver man in i korridoren, väntar på att dörren stängs bakom en innan nästa dörr kan öppnas. Båda dörrarna kan nämligen inte vara öppna samtidigt.

För mer information om Xavier, se *Scen 12*.



APPENDIX C: SPELDOKUMENT

Speldokumenten är en slags rekvisita som berättaren kan dela ut till aktörerna vid lämpliga tillfällen. De används dels för att aktörerna inte ska glömma viktig information och dels som stämningshöjare. Som de sitter monterade i berättelsen kommer de att skrivas ut med något annat på baksidan. För att underlätta utdelning av dem och även urklippning kan det vara lämpligt att skriva ut dem på separate blad.

Dokumentet delas ut ett i taget när karaktärerna får tag i informationen som presenteras på dem. Exakt när detta bör ske står omnämnt i berättelsetexten.

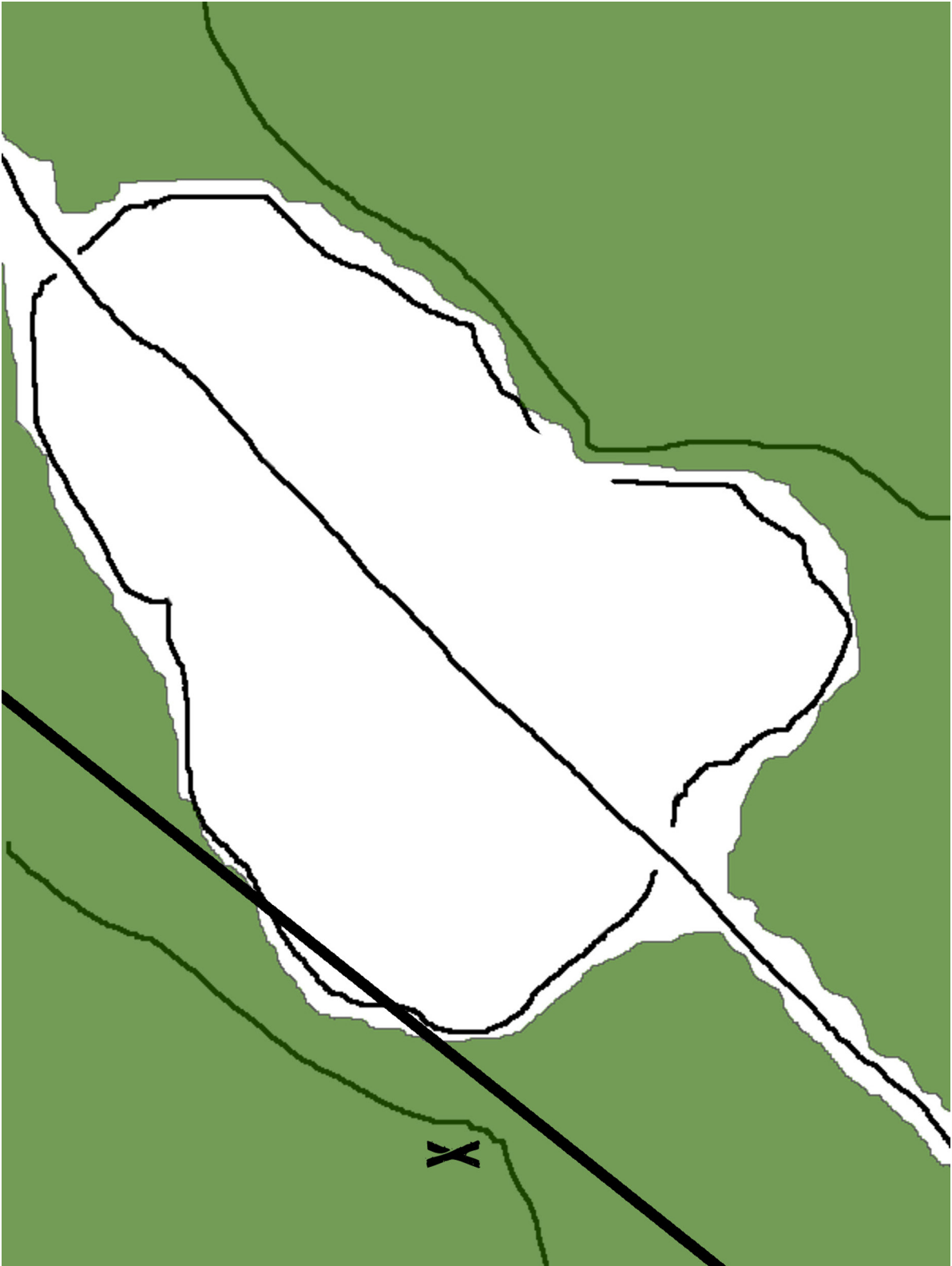
Efter de två första följer information om respektive karaktärs bakgrund. Dessa delar du ut till aktörerna när du anser att de har upplevt tillräckligt för att minnas sin bakgrund.

Speldokument #1: Danforth-karta

Kartan kan delas ut till Aktörerna då de nått till staden. Anledningen till att det kan vara en bra idé är att du som berättare efter varje mord kan peka ut var de vaknar upp.

På så sätt kan de själva försöka finna ett mönster och på så sätt kunna förekomma morden. På så sätt kan de själva ta viss kontroll över sitt öde. Samtidigt kommer de troligen känna en stor tillfredsställelse om de lyckas se symmetrin bakom platserna för sina uppvaknanden.

Speldokument 1: Danforth-karta



Andrew,

Jag har slutfört mina efterforskningar och det har gjort att jag nu är säker. Xavier måste vara den fallna ängelns tjänare. Det är det enda som skulle förklara hans odödlighet. Han är den enda som har svaren på hur man stoppar den legion som är ute efter oss.

Både Jeremy och Sheila är döda. Jag fruktar att de kommer efter mig härnäst. Om du får detta brev, varna Simon Salvatore för att mörka krafter försöker frigöra den fångade innan vi funnit ett sätt att förgöra honom.

Marcus Conklin

ARTHUR RYAN (MAN #1)

Du har inte haft ett lätt liv. Redan som barn flackade du runt i USA med din familj och hade svårt att få vänner. Ibland mobbades du, men då du började träna blev mobbandet betydligt mer sällan ett problem.

Du tog värvning som militär och deltog i Vietnamkriget. Under den tiden såg du alla möjliga sorters rysligheter: allt från inhumana krigs-förhållandena till vietnameser som hängav sig åt kannibalistiska ritualer. Du skickades hem efter att brutit samman av synerna och hade svårt att behålla ett jobb. Istället flackade du runt precis som i din ungdom.

Då du återvände från kriget blev du en av USA:s utslagna veteraner. Precis som i din ungdom flackade du runt utan att veta vad du skulle ta dig till. Du spenderade kortare tidsperioder på samma ställe och arbetade med ströjobb och, ibland, stal för att få mat.

För runt två år sedan träffade du en vacker kvinna, Jennifer Beckett, som du spenderade en het natt tillsammans med innan hon försvann ur ditt liv. Du ägnade mycket tid åt att leta efter henne, men fick till slut ge upp. Hon gick inte att finna och ditt hjärta var krossat. I samband med en anställning något år senare genomgick du en medicinsk undersökning där du fick reda på att du hade hiv som var på väg att övergå i aids. Företaget dumpade naturligtvis dig, vilket skickade in dig i en djup depression.

Vägen ut ur det kom när du uppsöktes av Jennifer Kingstone för två månaders sedan. Hon sa att hon kunde bota din sjukdom och återfinna din älskade Jennifer. Det enda du behövde var att samla ihop ett antal andra aidssjuka personer åt henne och utföra en ritual som skulle rena er från sjukdomen.

Du var skeptisk till förslaget, men vad hade du att förlora på det? Att tro på det otroliga med förhoppning om att se den kvinna du älskade var i alla fall bättre än att dö.

Skriv ned följande färdigheter på karaktärsbladet:

AVSTÅNDSSTRID 4, EMPATI 2, KÖRA 3, MEDICIN 1, NÄRSTRID 4, OCKULTISM 2, RÖRLIGHET 4, SPANINGSTEKNIK 3, STRIDSVANA 4, STUDIEÄMNET 1, TEKNOLOGI 2, ÖVERLEVNAD 4



ADAM PARKER (MAN #2)

Du lärde dig tidigt de spelregler som gäller i samhället, något som för andra kan ta en livstid. Genom beröm och manipulationer såg du till att alltid vara en av de populäraste killarna under din uppväxt. Du var den omtyckta och sågs av alla som en sympatisk person – även om du mest använde dig av dem för att uppnå det du ville ha. Det vill säga, att få dig att må bra och ha kul.

Du sökte dig bort ifrån din hemstad Danforth och började på en dramaskola. Du förutspåddes en stor filmkarriär efter din utbildning, men du råkade göra dig ovän med en av de mer inflytelserika personerna inom branschen och blev därmed svartlistad.

Det var din första motgång någonsin. Du lät dig dock inte nedslås, utan vände blicken mot televisionen och föll för ett manus till piloten för sitcomen Forever Yours. Det var en romantisk komedi där berömda inredningsarkitekten Quinton Clay faller för en servitris och problemen som uppstår med deras skilda bakgrunder.

Piloten satte dig på stjärnkartan för Forever Yours blev en stor succé. Den har nu gått i tre säsonger, varav den senaste avslutades i ett bröllop mellan din karaktär och servitrisen Natalie Thorne.

Du har blivit en kändis och lever väl – lite för väl. Efter många kändisfester där både droger och sex varit en del av din vardag, började du känna dig ur form. Då du uppsökte din privata läkare, en kort tid före säsongsfinalen av Forever Yours, togs ett par prover. Dagarna efter att säsongsfinalen hade spelats in fick du beskedet att du var HIV-positiv.

Världen brakade samman för dig då nu oroade dig för framtiden och vad som väntade dig. Du ville inte att din status skulle försvinna, än mindre att din långsamma död skulle bli ett allmänt spektakel. Du fruktade vad media skulle förvandla din tillvaro till. Då Jennifer dök upp och erbjöd dig en lösning genom en ockult ritual var du beredd att köpa det. Trots att hon verkade sinnessjuk, så var du desperat nog att köpa hennes pitch. Lite hopp är bättre än inget hopp...

Skriv ned följande färdigheter på karaktärsbladet:

AVSTÅNDSSTRID 2, EMPATI 5, KOMMUNICERA 6, KONTAKTNÄT 4, KÖRA 2, MEDICIN 3, SPANINGSTEKNIK 2, STUDIEÄMNET 4, UPPTRÄDA 7

Du har även följande specialiseringar: FÖRHANDLA, SKÅDESPELANDE



JOSHUA DENVER (MAN #3)

Du växte upp i en välbeställd familj med två mycket kärleksfulla fäder som såg till att du fick en trygg uppväxt i staden Danforth. Du visade tidigt en stor talang inom det estetiska och gick på konstskola under ett flertal år. Men med tiden fann du andra intressen som skolan hade att erbjuda: festerna och drogerna. Snabbt blev du en viktig person på festerna och började hjälpa till att arrangera dem.

Du fann snabbt ditt sanna kall och hoppade av skolan för att börja arbeta med fester på heltid. Dina föräldrar såg inte med glädje på det, men de älskade dig och lät dig hållas. Allt eftersom tiden gick knöt du kontakter med folk i både inom branschen och de som besökte festerna, kontakter som du snabbt bestämde sig för att använda. Du drev dina chefer i konkurs och startade upp ett eget företag dit du lockade de flesta av dina forna klienter.

Vardagen kom att fyllas av fester, droger och kontaktknytande. Då dina båda fäder dog i ett rånöverfall ärvde du en stor förmögenhet, vilket gjorde dig till en ännu större maktfaktor i nattlivet. Folket uppskattade dina fester: rika som fattiga, hederliga medborgare som de mindre hederliga. I hemlighet fruktade de dock dig, eftersom du nästan alltid fick någon att viska andras hemligheter i dina öra som du inte tvekade att använda för utpressningsändamål.

Livet lekte med andra ord för dig och du ägnade dig åt din favorithobby: sex. Din promiskuösitet var ohämmad och du njöt av såväl män som kvinnor i mängder, ofta tillsammans med droger. Dina många, långa nattliga eskapader var din drivkraft och i slutänden var det din egen dom.

Det var under någon av dessa nattliga eskapader som du smittades med HIV. Det upptäcktes dock tidigt och du blev helt förkrossad då du ansåg ditt liv vara över. I början försökte du kämpa mot dina depressioner och tog mediciner mot både HIV och depressionen, men till slut blev allt för hopplöst.

Du bestämde sig för att ta livet av dig med en överdos, men just som du skulle ta den, klev en mystisk kvinna in i ditt liv. Det var Jennifer Kingstone som erbjöd dig en väg ut ur depressionen och du var i detta läge beredd att gripa efter varje halmstrå du kunde finna.

Skriv ned följande färdigheter på karaktärsbladet: EMPATI 4, KOMMUNICERA 6, KONTAKTNÄT 8, RÖRLIGHET 7, UPPTRÄDA 4

Du har även följande specialiseringar: FÖRFÖRA, JETSET, MINGLA, SAMLAG, STRIPTEASE,



DANIEL DAY (MAN #4)

Du har aldrig haft ett lätt liv. Redan som liten fick du lära dig det den hårda vägen. Din far slog dig ofta, du mobbades i skolan och hade svårt att få vänner. Det ledde till att du hoppade av skolan och gav dig in på brottets bana.

Endast som brottsling tyckte du att du faktiskt lyckades. Även om du visste att det var fel att stjäla behövde du pengarna och det här var ett enkelt sätt att få tag i dem. I början hängde du mest runt med småkriminella gäng och rånade folk på gatan eller stal bilar.

Efter att ha hamnat i ett gängkrig valde du dock att dra dig ur det hela för ett tag. Istället började du jobba som en bilmekaniker. Men det tog inte lång tid innan du var tillbaka på brottets bana eftersom Svensson-livet var oerhört tråkigt. Den här gången blev det däremot större stötar och, med det, större pengar. Du började klä sig i kostym och umgås med killarna högre upp. Fortfarande var du ganska tyst av dig och visste när du skulle tala och inte tala.

Du tyckte om kvinnor och spenderade gärna mycket tid med dem. Mest var det prostituerade, men det förekom även tillfälliga relationer även om dem inte varade länge. Efter att ha varit hos en läkare för att kolla ett revben som värkte genomgick du en omfattande läkarundersökning där det visade sig att du hade AIDS.

För första gången blev du riktigt förtvivlad. Du började söka runt efter läkare som kunde hjälpa honom, men det var förgäves. Du insåg att du behövde mer pengar. Mycket mer pengar. Det var då William ”Toothpick” McKenzie dök upp.

Han behövde en extra person för ett kasinorån. Du insåg snabbt att det handlade om stora pengar och tackade ja. Stöten gick som den skulle, men istället för att utföra det kurirjobb du anställdes för stack du med pengarna. Du hamnade till slut i staden Danforth.

Du tog in på ett hotell och kontaktade ett flertal läkare i hopp om en mirakelkur, men inte ens den nya förmögenheten gav dig hopp. Döden kröp allt närmare. Det var då du satt på en bar och dränkte dina sorger som du mötte Jennifer Kingstone. Hon gav dig ett erbjudande: en chans att få ditt liv tillbaka. Oavsett hur skumt och överkligt hennes erbjudande lät var du inte redo att ge upp livet riktigt än. Detta var din sista chans...

Skriv ned följande färdigheter på karaktärsbladet:

AVSTÅNDSSTRID 5, KOMMUNICERA 2, KONTAKTNÄT 3, KÖRA 3, MEDICIN 1, NÄRSTRID 2, RÖRLIGHET 2, SPANINGSTEKNIK 4, STRIDSVANA 2, STUDIEÄMNET 2, TEKNOLOGI 1



JENNIFER KINGSTONE (KVINNA #1)

Din mor Alicia var Thomas Xaviers sista offer. Hon överlevde och hennes vittnesmål gav Xavier ett dödsstraff. Alicia födde dig nio månader efter våldtäkten, men dog själv i barnsäng. Hennes make, Martin, fostrade dig som sin egen dotter. Du fick en trygg uppväxt och på ytan var allting gott.

Martins nyblivna arbete som präst fick honom att resa runt från församling till församling. Under ytan var inte allt så väl som det såg ut. Du blev förtjust i det ockulta och fick besök av din verkliga far, Xavier, i dina drömmar. Han blev din läromästare och du började manipulera din far att besöka de platser Xavier bad dig uppsöka. Du gav sken av att vara troende, även om du visste att det inte fanns någon Gud.

För några månader sedan hade du äntligen nått den nivå av magiskt kunnande som Xavier önskade av dig och för att se om du verkligen var värdig att bli hans sanna lärjunge. Ditt eldprov blev att finna var Xavier satt fängslad någonstans och därefter befria honom.

Spåren ledde tillbaka till Danforth och där började du planera hur du skulle gå vidare härnäst. Först körde du fast, men till slut fann du en lösning. Asmodeus. Du kallade demonen till sig i dina föräldrars gamla sommarstuga, och bildade en allians. Han skulle få manifesteras sig i världen efter att han hjälpt dig att befria Xavier.

Med demonens vägledning samlade du ihop fem personer som skulle fungera som offer och du använde dem för att få reda på var Xavier satt fängslad. Med hjälp av Selene besökte du honom i ett hemligt CIA-fängelse som fanns i trakten. Du ville få reda på de hemligheter som krävdes för att utföra ritualen att släppa fri Asmodeus, så att denne skulle kunna befria Xavier.

Du visste att Xavier aldrig skulle godkänna detta, utan höll dina motiv hemliga då de för första gången möttes i verkligheten. Du lyckades manipulera Xavier att få den kunskapen du behövde och lämnade honom glad i hägen.

När ni sedan återvände till stugan påbörjade du ritualen. Allting gick som planerat och människorna som du planerat att offra verkade omedvetna om vad som väntade dem. Asmodeus anlände efter din kallelse och sög livskraften ur de andra. Eller det var vad du trodde.

Selene visade sig fortfarande vara vid liv och genom en sista kraftansträngning sköt hon dig. Smärtan fick dig att tappa koncentrationen och ritualen misslyckades. Istället för att ge dig kraften att befria Xavier, raderade den ditt och de andras minnen och lät Asmodeus besätta era kroppar.

Skriv ned följande färdigheter på karaktärsbladet: KOMMUNICERA 5, MEDICIN 3, OCKULTISM 7, SPRÅK 6, STUDIEÄMNET 7, UPPTRÄDA 2, UTTRYCKELSEFÖRMÅGA 4

Du har även följande specialiseringar: KATOLICISM, RITUALER, ÄLDERDOMLIGT UTTAL



SELENE SPECTRE (KVINNA #2)

Du växte upp i Washington DC, dotter till en ambassadör och en mor som arbetade på UD. Redan tidigt lärde du dig att anpassa ditt beteende till de sociala situationer du levde i – även om du varken förstod eller tyckte om dem. Samma sak skedde i skolan. Du visade en stor förmåga att anpassa dig till vilken situation som helst och tog en del dramakurser, trots att hennes föräldrar protesterade.

Emellertid skulle det visa sig att de kurserna skulle komma dig väl till pass och göra dina föräldrar stolta. De gav dig en god förmåga att snabbt kunna ta på sig olika roller och smälta in i folksamlingar. Det kom väl till pass när du senare i livet hade genomgått CIA-utbildningen.

Faktum var att din förmåga till infiltration uppmärksammades under dessa kurser. Du blev erbjuden en plats i utbildningen. Du kände dig smickrad av det och även fast det kanske var fel skäl för att acceptera erbjudan det, var det på grund av det som du ställde upp.

Dock fann du med tiden även en viss förtjusning i utbildningen då det för första gången fick ditt hjärta att slå hårdare i takt med att adrenalinerna pumpade. Du genomgick utbildningen och blev en CIA-agent. Under ett antal år utförde du ditt jobb klanderfritt. I huvudsak arbetade du med infiltration, vilket även var ditt expertisområde.

Det var under ett av dessa uppdrag som du var tvungen att ha samlag med en högt uppsatt person inom en terroristcell. Endast så kunde du få snabb tillgång till dennes hem och kunna stjäla det dödliga virus han förvarade där. Du lyckades med ditt uppdrag, men det visade sig att du ådrog dig ett virus från terroristledaren.

Det blev inte känt förrän några uppdrag senare, under en läkarkontroll som ditt alias. Det var då du fick reda på att du var HIV-positiv. Du kollapsade, men bet trots det ihop och bestämde dig för att avsluta uppdraget hon hade och sedan ta ditt eget liv innan smärtan knäckte dig.

Emellertid förändrades allt då du mötte Jennifer, som kom med ett oheligt förslag. Om du hjälpte henne att rädda Thomas Xavier skulle hon få din sjukdom botad. Du övergav uppdraget och försvann också med en hel del viktig information, vilket fick dig att stämplas som landsförrädare. Du är dock inte oroad. Efter att du är frisk kan du fånga in både Jennifer och Xavier och rentvå ditt namn.

Skriv ned följande färdigheter på karaktärsbladet:

AVSTÅNDSSTRID 4, EMPATI 3, INFORMATIONSSÖKNING 4, KOMMUNICERA 2, KONTAKTNÄT 4, KÖRA 4, NÄRSTRID 3, RÖRLIGHET 3, SPANINGSTEKNIK 4, STRIDSVANA 3, STUDIEÄMNEN 3, UPPTRÄDA 2, UTTRYCKSEFÖRMÅGA 2.



APPENDIX D: KARAKTÄRERNA

Här finner du karaktärerna till akten. Först ges en bakgrund till händelserna som ledde fram till att de olika karaktärerna sammanfördes och vad som resulterade i en minnesförlust. Under akten kommer bitar av detta att komma fram så det är bra om du är medveten om vad som föranleder händelserna.

Därefter följer en tabell till berättaren som hjälper dig att hålla koll på karaktärernas värden i färdigheterna, eftersom de själva inte har koll på det i berättelsens början.

BAKGRUND

Som man sår... utspelar sig i staden Danforth, vilket på många sätt är en typisk stad med sina hundra år. Men allt är inte så lugnt som det kanske kan förefalla på ytan, då staden ruvar på mörka hemligheter. En av de mer kända är att Danforth för runt trettio år sedan härjades av en förskräcklig satanist vid namn Thomas Xavier. Denne torterade, offrade och våldtog flera av stadens kvinnor.

Hans fall skulle dock komma då han kidnappade den unga kvinnan vid namn Alicia Kingstone. Under långa tortyrsessioner nöjde han sig inte bara med att orsaka smärta, utan han våldtog även henne. Innan Xavier slutligen hann offra henne, blev han gripen av CIA. Tidningarna skrev en hel del om denne man, men det tystnade lika fort och folk försökte glömma bort honom.

En som inte glömde det var Martin Kingstone, den nyblivne maken till Alicia. Alicia var grovt traumatiserad av denna händelse och visade sig senare även ha blivit gravid. Både Martin och Alicia var djupt troende, så abort var inte ett alternativ. Ytterligare tragedi skedde vid födseln av dottern Jennifer, nämligen Alicias död.

Kvar blev Martin med en dotter som han egentligen inte var far till. Trots det beslutade sig att ta hand om henne – trots att han nu blivit präst. Samtidigt hade rättegången mot Xavier skett och han dömdes till döden, men det visade sig att han inte kunde avrättas. Skrämda av Xaviers odödlighet satte CIA honom i en gammal bunker från kalla krigets dagar, där en specialcell inrättades.

Under tiden växte Jennifer upp, men trots att hon fick all kärlek man kunde önska från Martins kände

hon att något saknades. I hemlighet drogs hon till det ockulta och började utforska den djupare. Allt eftersom hennes kunnande steg, började hon få drömmar där Xavier manifesterade sig som en faderlig läromästare. Sakta leddes Jennifer in på samma bana som honom – allt utan att Martin insåg vad som skedde.

Jennifer började snart manipulera Martins liv. Hon fick honom att flacka runt från församling till församling, för att hon skulle kunna bevista platser som Xavier sade åt henne att besöka för lärdom. Även fast Jennifer inte gick i Martins fotspår, gav hon sken av att vara intresserad och djupt engagerad i kyrkan.

För några månader sedan hade Jennifer äntligen nått den nivå av magiskt kunnande som Xavier önskade av henne. Han kände nu att hon var redo för sitt elddop: att befria honom ifrån det fängelse han nu fanns i. Jennifer bestämde sig för att använda sig av demonen som kallades för Asmodeus och genom att kontrollera hans krafter befria Xavier, men berättade inte det för Xavier.

Hon fann fem stycken personer som alla var döende i AIDS eller som nyligen var förkrossade av nyheten om att de var dömda till döden genom HIV. Jennifer var mycket övertygande i sina erbjudanden att hon kunde bota dem genom en ritual. En del var tillräckligt insatta i det ockulta för att ana magiska ritualers existens, de övriga hade inget att förlora på att delta.

De fem personerna var: Arthur Ryan (en simpel grovarbetare som aldrig haft ett stadigt jobb), Selene Spectre (en CIA-agent med kontakter viktiga för Jennifer), Adam Parker (en teveskådis med blomstrande karriär), Joshua Denver (en promiskuös festfixare) och Daniel Day (en brottsling med maffiakontakter).

För ungefär tre veckor sedan blev Andrew Mill uppsökt av Jennifer och Daniel. De var på jakt efter Simon Salvatore och ville veta hur man kunde få tag i honom. Först vägrade Andrew att lämna ut informationen, men han ändrade sig efter att Daniel "övertygat" honom. Genom Andrew fick man reda på att Simon Salvatore (och CIA) höll Xavier fängslad i gammal militärbunker. Tack vare Selenes kontakter tog sig hon och Jennifer in under förevändningen av att de var utsända av CIA för att döda honom. Selene sa att Jennifer var hennes assistent och hade med sig ett gift som skulle

döda Xavier inom en veckas tid. Det var en lögn för att Jennifer skulle få prata med Xavier på egen hand.

Det var det första mötet Jennifer och Xavier hade med varandra – i alla fall i fysisk form. Xavier var omtumlad av det och lät ett antal hemligheter slinka ut, som han egentligen inte menade att Jennifer skulle få veta. Då sedan hon och Selene tog sig ut därifrån var det för att utföra den ritual som skulle bota allas dödliga sjukdomar. I alla fall var det vad Jennifer sa.

I själva verket var ritualen till för att ge henne tillräckligt med kraft för att rädda Xavier från fängelset

genom att låta en demon besätta henne. Allting såg ut att gå vägen – ända tills Selene insåg att de blivit lurade. Hon sköt Jennifer i ett kritiskt läge av ritualen, vilket fick ritualen att snedtända. Samtliga personer blev besatta av demonen Asmodeus och förlorade minnet. Det är där som **Som man sår...** får sin start.

LATHUND

I tabellen nedan presenteras värdena för de olika karaktärerna.

| VAPEN | MAN #1 | MAN #2 | MAN #3 | MAN #4 | KVINNA #1 | KVINNA #2 |
|---------------------|--------|--------|--------|--------|-----------|-----------|
| EGENSKAPER: | | | | | | |
| Ego | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 3 |
| Kropp | 6 | 3 | 6 | 4 | 2 | 5 |
| Uppmärksamhet | 3 | 2 | 2 | 6 | 1 | 5 |
| Utstrålning | 2 | 7 | 6 | 3 | 8 | 3 |
| FÄRDIGHETER: | | | | | | |
| Avståndsstrid | 4 | 2 | - | 5 | - | 4 |
| Empati | 2 | 5 | 4 | - | - | 3 |
| Informationssökning | - | - | - | - | - | 4 |
| Kommunicera | - | 6 | 6 | 2 | 5 | 2 |
| Kontaktnät | - | 4 | 8 | 3 | - | 4 |
| Köra | 3 | 2 | - | 3 | - | 2 |
| Medicin | 1 | 3 | - | 1 | 3 | - |
| Närstrid | 4 | - | - | 2 | - | 3 |
| Ockultism | 2 | - | - | - | 7 | - |
| Rörlighet | 4 | - | 7 | 2 | - | 3 |
| Spaningsteknik | 3 | 2 | - | 4 | - | 4 |
| Språk | - | - | - | - | 6 | - |
| Stridsvana | 4 | - | - | 2 | - | 3 |
| Studieämnen | 1 | 4 | - | 2 | 7 | 3 |
| Teknologi | 2 | - | - | 1 | - | - |
| Uppträda | - | 7 | 4 | - | 2 | 2 |
| Uttryckelseförmåga | - | - | - | - | 4 | 2 |
| Överlevnad | 4 | - | - | - | - | - |



BAKGRUNDSFAKTA

Karaktärens namn Man #1

Aktörens namn _____

Berättelsens namn Som man sår ...

Födelseår & ort _____

Yrke/koncept _____

Utbildning _____

Bostad _____

Religion/livsfilosofi _____

Förläpenser _____

Sjukdomar _____

Grupptillhörighet _____

EGENSKAPER

VÄRDE

Ego 3

Kropp 6

Uppmärksamhet 6

Utstrålning 2

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

VÄRDE

Skadechock (kropp) 6

Smärtpacitet (kropp + utstrålning) 8/

FÄRDIGHETER

VÄRDE

Avståndsstrid _____

Empati _____

Informationssökning _____

Kommunicera _____

Kontakt nät _____

Köra _____

Medicin _____

Närstrid _____

Ockultism _____

Rörlighet _____

Spaningsteknik _____

Språk _____

Stridsvana _____

Studieämnen _____

Teknologi _____

Upptäda _____

Uttryckelseförmåga _____

Överlevnad _____

ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera _____

Spenderade _____

SKRÄCKNIVÅER

Opåverkad Nervös

Chock

Mild Svår

Galenskap

Mild Svår

Stress

Mild Svår

SKADENIVÅER

Lätt skråma (-)

Medelsvår skråma (-1)

Svår skråma (-2)

Lätt sår (-3)

Medelsvårt sår (-4)

Svårt sår (-5)

Lätt skada (-6)

Medelsvår skada (-8)

Svår skada (-10)

Medvetlös (-)

SPRÅK

KONTAKTNÄT

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

UTRUSTNING

SPECIALISERINGAR

Hörsel, råstyrka

VAPEN

SKADA

MAGASIN

RÄCKVIDD

ÖVRIGT

| | | | | |
|-----------------|-----------|-------|-------|-------|
| Obeväpnad strid | Tärning/2 | x | x | x |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

| | | |
|-------|-------|-------|
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |

MAN #1

Utseende: Du är en grovmuskig, medelålders man som ser ut att ha arbetat hårt under hela ditt liv och genom det skaffat sig en rejäl råstyrka. Magen har växt till och gett dig ett aningen lönnfett utseende, medan åldern sett till att håret blivit tunnare och gråare. Det hår som finns kvar är dock kortklippt.

På en av de grova armarna, den vänstra för att vara exakt, finns en tatuering där det står "Jennifer".

Personlighet: De saker som präglar din personlighet, trots minnesförlusten, är ditt sävliga uppträdande. Du är inte heller rädd att kavla upp ärmarna och bli skitig om händerna. Du har god hörsel och verkar alltid hålla öronen öppna, även om det inte alltid verkar som det.





BAKGRUNDSFAKTA

Karaktärens namn Man #2
 Aktörens namn _____
 Berättelsens namn Som man sår ...
 Födelseår & ort _____
 Yrke/koncept _____
 Utbildning _____
 Bostad _____
 Religion/livsfilosofi _____
 Förarlicenser _____
 Sjukdomar _____
 Grupptillhörighet _____

EGENSKAPER

VÄRDE

Ego 5
 Kropp 3
 Uppmärksamhet 2
 Utstrålning 7

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

VÄRDE

Skadestyrke (kropp) 4
 Smärtpacitet (kropp + utstrålning) 14

FÄRDIGHETER

VÄRDE

Avståndsstrid _____
 Empati _____
 Informationssökning _____
 Kommunera _____
 Kontaktnät _____
 Köra _____
 Medicin _____
 Närstrid _____
 Ockultism _____
 Rörlighet _____
 Spaningsteknik _____
 Språk _____
 Stridsvana _____
 Studieämnen _____
 Teknologi _____
 Uppträda _____
 Uttryckelseförmåga _____
 Överlevnad _____

ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera _____
 Spenderade _____

SKRÄCKNIVÅER

Opåverkad Nervös
 Chock
 Mild Svår
 Galenskap
 Mild Svår
 Stress
 Mild Svår

SKADENIVÅER

Lätt skråma (-)
 Medelsvår skråma (-1)
 Svår skråma (-2)
 Lätt sår (-3)
 Medelsvårt sår (-4)
 Svårt sår (-5)
 Lätt skada (-6)
 Medelsvår skada (-8)
 Svår skada (-10)
 Medvetlös (-)

SPRÅK

KONTAKTNÄT

SPECIALISERINGAR

Manipulativ

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

UTRUSTNING

VAPEN

SKADA

MAGASIN

RÄCKVIDD

ÖVRIGT

| VAPEN | SKADA | MAGASIN | RÄCKVIDD | ÖVRIGT |
|-----------------|-----------|---------|----------|--------|
| Obeväpnad strid | Tärning/2 | x | x | x |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

| SKYDD | VÄRDE | EFFEKT |
|-------|-------|--------|
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |

MAN #2

Utseende: Du är lång och välbyggd, men är inte muskulös på något sätt. Du är aningen tanig, men har definitivt ett fagert yttre. Du rör dig med stor auktoritet och har ett bländvitt leende. Ditt blonda hår är kammat i en mittbena.

Personlighet: Trots att minnet inte är vad det en gång var finns det vissa saker som sitter kvar i ditt uppträdande. Du har lätt för att prata med folk och påverka dem. Antingen genom ren övertalning eller med mer subtil manipulation. Trots det, eller kanske på grund av det, är du en mycket utåtriktad person som har lätt för att vara en rolig och lättäm person.





BAKGRUNDSFAKTA

Karaktärens namn Man #3

Aktörens namn _____

Berättelsens namn Som man sår ...

Födelseår & ort _____

Yrke/koncept _____

Utbildning _____

Bostad _____

Religion/livsfilosofi _____

Förläpenser _____

Sjukdomar _____

Grupptillhörighet _____

EGENSKAPER

VÄRDE

Ego _____ 4

Kropp _____ 6

Uppmärksamhet _____ 2

Utstrålning _____ 6

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

VÄRDE

Skadestyrka (kropp) _____ 6

Smärtpacitet (kropp + utstrålning) _____ 12

FÄRDIGHETER

VÄRDE

Avståndsstrid _____

Empati _____

Informationssökning _____

Kommunicera _____

Kontakt nät _____

Köra _____

Medicin _____

Närstrid _____

Ockultism _____

Rörlighet _____

Spaningsteknik _____

Språk _____

Stridsvana _____

Studieämnen _____

Teknologi _____

Upptäcka _____

Uttryckelseförmåga _____

Överlevnad _____

ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera _____

Spenderade _____

SKRÄCKNIVÅER

Opåverkad Nervös

Chock

Mild Svår

Galenskap

Mild Svår

Stress

Mild Svår

SKADENIVÅER

Lätt skråma (-)

Medelsvår skråma (-1)

Svår skråma (-2)

Lätt sår (-3)

Medelsvårt sår (-4)

Svårt sår (-5)

Lätt skada (-6)

Medelsvår skada (-8)

Svår skada (-10)

Medvetlös (-)

SPRÅK

KONTAKTNÄT

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

UTRUSTNING

SPECIALISERINGAR

Charm, uthållig

VAPEN

SKADA

MAGASIN

RÄCKVIDD

ÖVRIGT

| | | | | |
|-----------------|-----------|-------|-------|-------|
| Obeväpnad strid | Tärning/2 | x | x | x |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

| | | |
|-------|-------|-------|
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |

MAN #3

Utseende: Du är en slank, atletisk man med ett attraktivt yttre. Du har långt svart hår, men nästan ingen som helst kroppsbehåring i övrigt. Tillsammans med ditt fagra ansikte, det inbjudande leendet och de djupa gröna ögonen så smälter ofta personer i din närhet.

Personlighet: Du minns inte alls vem du är, men vissa saker sitter djupt rotade i din personlighet. Du är en typisk minglare som trivs i folkmassor. Det är nästan som om du lider av en smärre fobi mot ensamhet. Du gör allt för att hålla dig i en grupp till vilket pris som helst.





BAKGRUNDSFAKTA

Karaktärens namn Man #4

Aktörens namn _____

Berättelsens namn Som man sår ...

Födelseår & ort _____

Yrke/koncept _____

Utbildning _____

Bostad _____

Religion/livsfilosofi _____

Förläggare _____

Sjukdomar _____

Grupptillhörighet _____

EGENSKAPER

VÄRDE

Ego _____ 3

Kropp _____ 4

Uppmärksamhet _____ 6

Utstrålning _____ 3

ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera _____

Spenderade _____

UTSEENDE

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

VÄRDE

Skadestånd (kropp) _____ 4

Smärtpacitet (kropp + utstrålning) _____ 71

SKRÄCKNIVÅER

Opåverkad Nervös

Chock

Mild Svår

Galenskap

Mild Svår

Stress

Mild Svår

FÄRDIGHETER

VÄRDE

Avståndsstrid _____

Empati _____

Informationssökning _____

Kommunicera _____

Kontakt nät _____

Köra _____

Medicin _____

Närstrid _____

Ockultism _____

Rörlighet _____

Spaningsteknik _____

Språk _____

Stridsvana _____

Studieämnen _____

Teknologi _____

Upptäcka _____

Uttryckelseförmåga _____

Överlevnad _____

SKADENIVÅER

Lätt skråma (-)

Medelsvår skråma (-1)

Svår skråma (-2)

Lätt sår (-3)

Medelsvårt sår (-4)

Svårt sår (-5)

Lätt skada (-6)

Medelsvår skada (-8)

Svår skada (-10)

Medvetlös (-)

ÖVRIGA KARAKTÄRER

SPRÅK

SPECIALISERINGAR

Vaksam

KONTAKTNÄT

UTRUSTNING

VAPEN

SKADA

MAGASIN

RÄCKVIDD

ÖVRIGT

| | | | | |
|-----------------|-----------|-------|-------|-------|
| Obeväpnad strid | Tärning/2 | x | x | x |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

| | | |
|-------|-------|-------|
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |

MAN #4

Utseende: Till utseendet är du en helt vanlig man som ingen skulle höja på ögonbrynet för om de träffade på gatan. Du är normallång och har en normalvikt. Håret är cendréfärgat i en kortklippt frisyr.

Personlighet: Utan att minnas varför verkar du inte kunna låta bli att betrakta omgivningen med ständig vaksamhet. Du är en diskret person och försöker undvika att dra uppmärksamhet åt dig, vilket även tar sig uttryck i att du alltid talar lågmält och tänker efter innan du säger något.

Utän att minnas varför lider du av en stor rädsla för höga höjder och gör ditt bästa för att undvika dessa.





BAKGRUNDSFAKTA

Karakterens namn Kvinna #1
 Aktörens namn _____
 Berättelsens namn Som man sår ...
 Födelseår & ort _____
 Yrke/koncept _____
 Utbildning _____
 Bostad _____
 Religion/livsfilosofi _____
 Förarlicenser _____
 Sjukdomar _____
 Grupptillhörighet _____

EGENSKAPER

VÄRDE

Ego 5
 Kropp 1
 Uppmärksamhet 2
 Utstrålning 8

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

VÄRDE

Skadechock (kropp) 4
 Smärtpacitet (kropp + utstrålning) 14

FÄRDIGHETER

VÄRDE

Avståndsstrid _____
 Empati _____
 Informationssökning _____
 Kommunera _____
 Kontaktnät _____
 Köra _____
 Medicin _____
 Närstrid _____
 Ockultism _____
 Rörlighet _____
 Spaningsteknik _____
 Språk _____
 Stridsvana _____
 Studieämnen _____
 Teknologi _____
 Uppträda _____
 Uttryckelseförmåga _____
 Överlevnad _____

ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera _____
 Spenderade _____

SKRÄCKNIVÅER

Opåverkad Nervös
 Chock
 Mild Svår
 Galenskap
 Mild Svår
 Stress
 Mild Svår

SKADENIVÅER

Lätt skråma (-)
 Medelsvår skråma (-1)
 Svår skråma (-2)
 Lätt sår (-3)
 Medelsvårt sår (-4)
 Svårt sår (-5)
 Lätt skada (-6)
 Medelsvår skada (-8)
 Svår skada (-10)
 Medvetslös (-)

SPRÅK

KONTAKTNÄT

SPECIALISERINGAR

Viljestark, vältalig

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

UTRUSTNING

VAPEN

SKADA

MAGASIN

RÄCKVIDD

ÖVRIGT

| | | | | |
|-----------------|-----------|-------|-------|-------|
| Obeväpnad strid | Tärning/2 | x | x | x |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

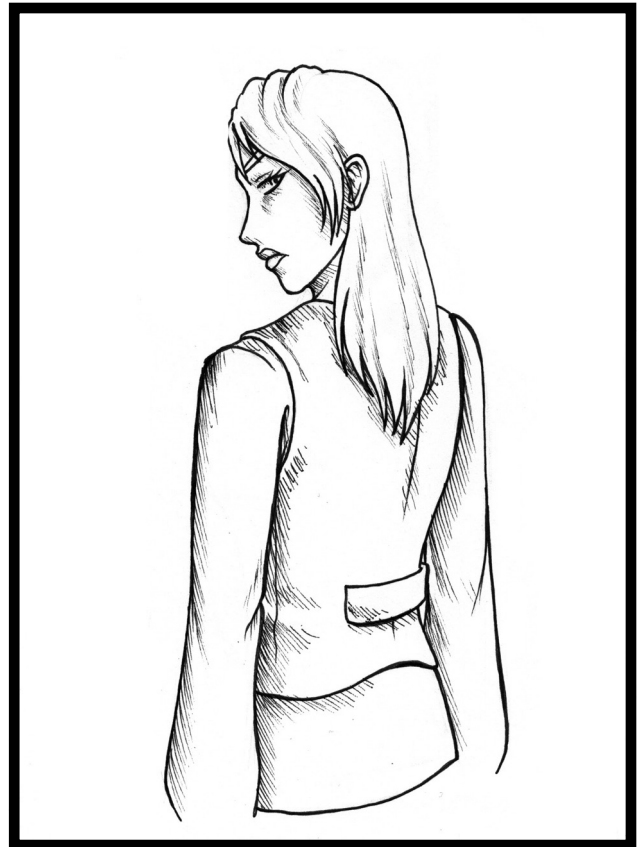
| | | |
|-------|-------|-------|
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |

KVINNA #1

Utseende: Du är en spensligt byggd kvinna i 30-årsåldern som är runt en och en halv meter lång. Hyn är blek och ditt hår är kritvitt, vilket gör att du utstrålar en kuslig, spöklik aura, tillsammans med dina isblåa ögon och kalla blick.

På ett flertal delar av kroppen finns gamla läkta ärr som du får känslan av att vara gjorda av dig själv.

Personlighet: Trots att du saknar ditt minne finns det saker som ändå präglar din personlighet. Du är otroligt målinriktad då du bestämmer dig för något. Tillsammans med din järnvilja känner du sällan rädsla och ger aldrig upp innan du uppnått dina mål.





BAKGRUNDSFAKTA

Karaktärens namn Kvinna #2
 Aktörens namn _____
 Berättelsens namn Som man sår ...
 Födelseår & ort _____
 Yrke/koncept _____
 Utbildning _____
 Bostad _____
 Religion/livsfilosofi _____
 Förarlicenser _____
 Sjukdomar _____
 Grupptillhörighet _____

EGENSKAPER

VÄRDE

Ego _____ 3
 Kropp _____ 5
 Uppmärksamhet _____ 5
 Utstrålning _____ 5

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

VÄRDE

Skadechock _____ (kropp) 3
 Smärtpacitet _____ (kropp + utstrålning) 10

FÄRDIGHETER

VÄRDE

Avståndsstrid _____
 Empati _____
 Informationssökning _____
 Kommunicera _____
 Kontaktnät _____
 Köra _____
 Medicin _____
 Närstrid _____
 Ockultism _____
 Rörlighet _____
 Spaningsteknik _____
 Språk _____
 Stridsvana _____
 Studieämnen _____
 Teknologi _____
 Uppträda _____
 Uttryckelseförmåga _____
 Överlevnad _____

ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera _____
 Spenderade _____

SKRÄCKNIVÅER

Opåverkad Nervös
 Chock
 Mild Svår
 Galenskap
 Mild Svår
 Stress
 Mild Svår

SKADENIVÅER

Lätt skråma (-)
 Medelsvår skråma (-1)
 Svår skråma (-2)
 Lätt sår (-3)
 Medelsvårt sår (-4)
 Svårt sår (-5)
 Lätt skada (-6)
 Medelsvår skada (-8)
 Svår skada (-10)
 Medvetlös (-)

SPRÅK

KONTAKTNÄT

SPECIALISERINGAR

Rollgestaltande

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

UTRUSTNING

VAPEN

SKADA

MAGASIN

RÄCKVIDD

ÖVRIGT

| | | | | |
|-----------------|-----------|-------|-------|-------|
| Obeväpnad strid | Tärning/2 | x | x | x |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

| | | |
|-------|-------|-------|
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |

KVINNA #2

Utseende: Du är en normallång kvinna i dina bästa år. Det axellånga, svarta håret hänger fritt och är lätt vågigt. Dina ögonbryn är smala och blicken misstänksam. Du är vältränad och din hy är len, utan några som helst födelsemärken eller ärr. Hyn är mörkt honungsfärgad, något som vittnar om din mulattbakgrund. Håret är svart, långt och sitter i en hästsvans då du vaknar upp.

Personlighet: Utan att riktigt veta varför verkar du besitta en otrolig anpassningsförmåga. Du har lätt för att enkelt smälta in i alla möjliga varierande sociala situationer. Det är nästan som om du är en social kameleont. Bortsett från det agerar du med ett självsäkert, auktoritärt sätt.

