



Ond Måne

Ett äventyr till Eon
av Pauli Paananen

Layout och ytterligare bearbetning: Jörgen Åkerklint
Tack till Johan Norström och Krister Sundelin

Synopsis

Handlingen utspelas mellan tre fullmånenätter i en liten by någonstans i obygden. Rollpersonerna anländer till byn och blir av byinvånarna lejda för ett enkelt, om än farligt jobb: rollpersonerna ska decimera antalet vargar i trakten då deras antal börjat bli alarmerande högt. Det visar sig dock att bybornas problem är mycket allvarligare än så! Snart förstår man nämligen att det finns en varulv i trakten...

Det visar sig till och med att det finns mer än en varulv i grannskapet och dessutom verkar dessa ha tagit kontroll över den redan så besvärliga vargflocken. Det är dock inte svårt att hitta misstänkta varulvar utan rollpersonerna lär hitta åtskilliga misstänkta bland lokalbefolkningen, vilket dock inte gör det hela ett dugg lättare!

Vilka är då varulvar och vilka är det inte? Vilka är egentligen de paranoida färjkarlarna och vad har de med saken att göra? Varför låser den

försupne prästen in sig i kyrkan? Är smeden och kanske också dennes fru hamnskiftare? Blev rollpersonernas vän, den sympatiska gamle soldaten, smittad när han jagade monstret på flykten? Är de kanske varulvar hela bunten?

Ett annorlunda äventyr utlovas! Handlingen kretsar som sagt kring varulvar och en by som paralyserats av skräck. Själva intrigen består av frustrerad paranoia och ren skräck för det Okända. Till slut ser spelarna varulvar överallt och oskyldiga riskerar att få sätta livet till, när deras egen paranoia tar överhanden i rollpersonernas försök att reda ut situationen.

Spelarnas förmåga att rollspela kommer att sättas på prov, liksom rollpersonernas moral och värderingar. Det gäller att hålla tungan rätt i mun för att inte hela situationen ska urarta i en katastrof... På ett eller annat sätt blir detta en blodig historia!

Angående äventyret

Äventyret skrevs ursprungligen till Drakar och Demoner, men omarbetades sedan i flera olika systemlösa versioner för olika fansin och rollspelstidningar. Ond Måne blev sedermera konventscenario till Eon på LinCon'97. Denna Eon-version av äventyret är en omarbetning av konventversionen och har inga färdiga rollpersoner, utan är utformad för att kunna spelas av vilka karaktärer som helst.

Äventyret kretsar kring varulvar, som beskrivs i Eon-modulen 'Monster i Mundana'.

Bakgrund till äventyret

Berättelsen handlar om en präst som har blivit drabbad av varulvsförbannelsen. Denne blev avsatt från sin bekväma sits i kyrkans högre hierarki på grund av andlig slapphet och fallenhet åt alltför grova världsliga förlustelser. Som straff skickades han till "världens ände", för att bli kaplan åt en församling bestående av ett par hundra enkla fåraherdar! Under resan till sitt nya hem råkade prästen ut för en fasansfull episod med en varulv. Han blev smittad, dock ovetande om att det var en varulv han lyckosamt nog lyckades undkomma, och är nu själv en lykantrop, en mångalen.

Efter en hård första månad, bestående av anpassningssvårigheter och accelererande skäggväxt, kom då den första fullmånenatten! Prästen genomled förvandlingen och ylade för första gången mot fullmånen. Varulven sprang ut på heden och stötte där på en vargflock. Ledarvargen var dumdristig nog att utmana varulven och blev följaktligen sliten i bitar. Nu kunde monstret ta ledarvargens plats som flockledare. Hungern slet i dess tarmar, väckt av ledarvargens färska blod, så den styrde flocken mot människans bosättningar. Där begick flocken en vansinnesslakt på får och väckte upp hela byn till ett tillstånd av fasa. Endast bysmeden, som aldrig fruktat människa eller best, greppade sin handslägga och försökte hindra vargarna. Han lyckades också skingra flocken, men blev dock allvarligt sårad på kuppen.

Följande morgon - samma dag som rollpersonerna anländer - vaknade prästen utanför byn, spritt språnglande naken och täckt av levrat blod. Han saknade dock helt alla minnen från nattens

utsvävningar. Prästen drog den teologiskt riktiga slutsatsen att en ond ande måste ha tagit hans kropp i besittning och fått honom att gå i sömnen. Prästen kom snabbt underfund med att han hade ett nytt problem på halsen, men kunde inte ens ana vidden av sin olycka. Han bad länge och väl till Daak och bestämde sig sedan för att börja fasta. Varulven i honom har dock fått mersmak, och tänker satsa på färskt människokött i fortsättningen...

Prästen behöver först en ordentlig sup. Rollpersonerna anländer på eftermiddagen. Två fullmånenätter återstår innan lugnet kan återvända till byn...

Skådeplatsen

Exakt var äventyret äger rum är inte så viktigt, men ett förslag kan vara grevskapet Nantien i nordvästra Uriens, i Consaber. Själva äventyret utspelar sig nämligen i och kring den lilla byn S:t Melows by. Det är dock viktigt att en flod eller vattendrag finns i närområdet, samt att trakten är relativt ödslig.

Inga kartor över byn och dess omgivning, eller några byggnadsritningar, bifogas till äventyret. Spelledaren får skapa dessa själv eller helt enkelt improvisera.

Tidpunkten på äventyret är månadsskiftet, förslagsvis under hösten, då fullmåne inträffar. Äventyret utspelar sig mellan den första och den andra dagen i månaden. Den andra råkar dessutom vara en helig dag.

Rollpersoner

Handlingen utspelar sig bland bönder, fåraherdar och enklare hantverkare. Ett par varulvar och allmän paranoia utgör själva intrigen. Äventyret kanske inte blir lika spännande med rollpersoner som är vana vid att nacka drakar och som umgås med furstar till vardags. Äventyret passar därför bra för en grupp "grisfarmare", det vill säga mer jordnära karaktärer som inte befinner sig skyhögt över bybornas nivå, varken ekonomiskt (det är faktiskt bättre om rollpersonerna är fattiga i det här äventyret) eller ståndsmässigt. En ensam "ärkehjärte" skulle dock kunna få sig en riktig utmaning, samtidigt som dennes hjältemod och rättrådighet skulle komma att utsättas för ett brutalt prov.

I viss mån förutsätter äventyret "sympatiska" rollpersoner som har samveten och som förmår att visa medkänsla. Äventyret utgör nämligen också ett "moralisk dilemma", som kan gå till spillo om rollpersonerna är hänsynslösa sällar och landsvägsrövare.

Det är också underförstått att rollpersonerna är människor, åtminstone om mer exotiska raser är ovanliga i trakten. Detta ska dock ses som en rekommendation snarare än en grundläggande förutsättning.

Äventyret börjar...

Texten nedan är uppdelad i två olika kategorier. Den normala texten beskriver äventyret, händelseförloppet och så vidare. Den markerade texten (som till exempel detta stycke) består av sådant som är extra viktigt för spelledaren att tänka på och hjälper till att förklara den övriga texten.

Färjkarlarna

Äventyret börjar med att rollpersonernas väg blockeras av en flod. Denna kan endast korsas i en större roddbåt som ett par färjkarlar tillhandahåller, mot en viss ersättning givetvis. Båten finns på den motsatta stranden och är förankrad i ett grovt rep som hänger över floden. Man kan också skymta en liten stuga på andra sidan. Ringer de i en mässingklocka som hänger från en gren, kommer båten med två män ombord för att hämta dem.

Männen är dock mycket misstänksamma av sig av någon anledning och rör inte ända fram till rollpersonerna. Dessutom är de beväpnade, varav den yngre med ett laddat armborst. Varken männens utseende eller deras inställning till rollpersonerna verkar alltför tilltalande. Den äldre frågar ut rollpersonerna angående deras namn, ärende i trakten, destination med mera. Förhoppningsvis låter de rollpersonerna till slut korsa floden. De senare måste dock först lämna ifrån sig sina vapen i båten, betala i förskott, samt själva ro över.

En närmare titt på karlarna avslöjar att de bägge har kraftig hårväxt på händer och ansikte (den äldre har helskägg), samt äger föga hygien. Männen bär också rikliga mängder födelsemärken, leverfläckar och andra blemmor av mer obestämbar härkomst. ("Kanske någon hemsk sjukdom eller nåt...") Männen håller ett öga på rollpersonerna under överfarten och dessa återfår sina vapen först när de stigit iland på den andra stranden. När rollpersonerna stiger av får de se en gammal kvinna stå vid stugans dörröppning. Inte heller hon ser alltför tilltalande ut eller verkar alltför trevlig.

Dessa suspekta individer utgör en familj med ett föga smickrande förflutet. Därför är de alltid på sin vakt och under åren har de blivit allt mer paranoida. Kanske tog de rollpersonerna för prisjägare eller hämnare?

Poängen med mötet med familjen är att både spelare och rollpersoner skall bli rätt förbannade på förras misstänksamhet och beteende i stort. Dessa uppträder väldigt ohövligt och otrevligt, men spelledaren bör ändå se till att blodvite inte uppstår. Det är viktigt att rollpersonerna kommer över floden och att färjkarlarna överlever mötet - familjen har nämligen tilldelats mindre biroller senare i äventyret.

S:t Melows By

En kort bit efter floden kommer sällskapet fram till en by, lagom när det börjar bli dags att börja leta efter natthärbärge. Byn är liten men hyser ändock flera hantverkare, bland annat en smed och en skräddare, samt har traktens enda kyrka. Befolkningen livnär sig huvudsakligen på fårskötsel och ett begränsat begränsad jord- och skogsbruk.

Kyrkan är döpt efter, och uppförd till minnet av, ett mindre känt helgon, S:t Melow, som också är begravd i kyrkan. Själva kyrkobyggnaden är ganska enkel men fyller ändå sin funktion väl. Ibland gästas byn av pilgrimer, men då de är ganska fåtaliga finns det inget värdshus i byn. Skräddaren har dock ett par extra rum som han hyr ut åt resande.

Byborna lär inte vara särskilt misstänksamma mot främlingar; snarare aningen opportunistiska! Rollpersonerna tas kanske för pilgrimer, om de uppför sig alltför ociviliserat vill säga.

Ankomsten

Den första bybon rollpersonerna träffar på är den nye prästen, Alfogeus. Denne står på kyrktrappan och hälsar på de anländande. Stannar rollpersonerna upp, frågar han om de är pilgrimer samt ber dem komma förbi senare för bön och eventuellt även andlig vägledning. Rollpersonerna kan lukta sig till att prästen troligen är smått onykter. Dennes ögon är även rödsprängda, håret omsorgsfullt okammat och en kraftig skäggstubbe

pryder hans kinder och haka. En uppmärksam rollperson kan också upptäcka röda fläckar på Alfogeus' prästkappa.

Spelledaren bör se till att spelarna får ett ganska mänskligt, kanske till och med sympatiskt, intryck av prästen trots, eller kanske tack vare, dennes uppenbara laster och brister. De röda fläckarna får en konspiratorisk spelare gärna till blodfläckar. Det är dock endast vin, något som prästen ogärna avslöjar.

När rollpersonerna bär in sin packning hos skraddaren, Manus, träffar de hans granne, Peder - en äldre herre som bär en ansenlig mängd ärr och ser allmänt världsvan ut. Han är veteran från otaliga krig och har levt sitt liv som legoknekt och äventyrare. (Se vidare under Veteranen, nedan)

Det gör saker och ting intressantare längre fram om rollpersonerna stiftar närmare bekantskap med skraddaren och dennes trevliga familj, samt deras granne.

Erbjudandet

Snart inser rollpersonerna att stämningen i byn inte är den bästa: traktens vargstam tycks ha växt sig oroande stor och så sent som natten innan gjorde vargarna en räd ner i byn. En stor mängd

får dödas av vargarna i något som närmast liknar ett vansinnesdåd. Byns smed lyckades dock jaga bestarna på flykten men blev svårt skadad i verket. Manus och Peder försöker, sannolikt påhejade av andra bybor, leja rollpersonerna för att decimera vargflocken. Helst ska de också döda ledarvargen, som visst ska vara ett riktigt odjur (!).

Byborna har dock sannolikt väldigt ont om pengar, men kan erbjuda rollpersonerna fårkött eller hudar, som man ju efter nattens skeenden har ovanligt gott om. Någon kan sedan också garva vargskinnen åt dem så att dessa kan säljas i mer urbana trakter. Rollpersonerna kan även frestas med gratis mat och husrum för en tid i byn.

Spelledaren bör se till att spelarna antar erbjudandet å sina rollpersoners vägnar! Peder, den gamle krigsveteranen kan till exempel uppmuntra rollpersonerna att visa sig vara på den styva linan, göra det rätta, och så vidare Peder säger att han själv skulle tagit hand om problemet om hans dåliga rygg bara tillät dylika strapatser. Det skulle kunna göra saker och ting intressantare längre fram om även prästen deltog i övertalningsförsöken!

Saker att göra

Under äventyrets gång kan rollpersonerna agera ganska fritt och det finns en hel del saker de kan göra i byn. Det är dock inte meningen att de ska göra allt direkt när de anlät. Dessutom är de inte från början införstådda med att äventyret kretsar kring varulvar, något som spelarna snart nog får gissa sig till. Därför har de kanske inte anledning att bedriva förfrågningar eller undersökningar på en given plats den första dagen och så vidare.

Rollpersonerna befinner sig i en "levande värld", vilket spelledaren bör se till att spelarna uppfattar. Spelledaren bör också låta spelarna rollspela i byn så att de verkligen känner att byn är befolkad av "verkliga människor".

Förfrågningar om färjkarlarna

Byborna kan berätta en hel del om den egendomliga familjen vid floden. Familjen är allmänt illa omtyckt och det florerar alla möjliga - och omöjliga - rykten om dem. Mycket av byskvallret är dock så pass långsökt att inte ens byborna själva tror på det. Den gamla gumman är till exempel en trollpacka om man får tro byborna. Man kastar förbannelser över hennes namn varje gång någon blir sjuk, skörden slår fel, vargarna river får eller dylikt. Hon lär också kunna såväl bota som blanda till gifter.

Det som bybefolkningen konkret kan sägas veta är att familjen inte är troende, eller åtminstone inte så kyrklig att de kommer till gudstjänsten på heliga dagar. Dottern i familjen dog också för ett antal år sedan och dödsfallet har inte direkt förbättrat familjens anseende. Fadern och sonen kommer då och då till byn för att inhandla förnödenheter. De tycks ha ganska gott om pengar, vilket också är en källa till de mest avundsjuka spekulationer.

Spelledaren bör berätta de mest hemska, överdrivna berättelser om den stackars familjen. Om man överdriver riktigt ordentligt tar spelarna inte allt på så stort allvar. Dessa bör inte få för sig att det är meningen att rollpersonerna ska söka upp familjen för att förkorta deras levnad, eller liknande. Det är inte bara meningen att spelarna ska förstå att byborna hyser agg mot familjen,

utan att de också själva ska känna obehag inför dem. Rollpersonerna bör identifiera sig med byborna, snarare än med färjkarlarna.

Smeden

Rollpersonerna kanske hälsar på hos Arnhulf, den skadade hjälten till bysmed. Denne är illa åtgången och balanserar på dödens tröskel. Smeden är inte vid medvetande och helt okontakbar. Frun sitter vid sin mans sida och tillåter inte några strapatser inne hos sjuklingen.

Smeden blev biten i halsen av en vanlig varg, alltså inte varulven. Spelarna får dock gärna tro detta, då skadorna kommer att spela en viss roll senare i äventyret.

Veteranen

Rollpersonen kanske besöker den gamle legoknekten Peder, eller träffar på honom hos sin värd, skraddaren Manus. Efter ett långt och våldsamt liv har denne gode herre återvänt till sitt barndomshem. Numera lever han av sina "besparingar" och ägnar sig främst åt att ta det lugnt på ålderns höst. Den gamle är inte längre vid bästa hälsa men är absolut ingen krympling.

Peder hjälper gärna rollpersonerna med råd och dåd, men kan inte lockas ut på några äventyrligheter. Han "vet" till exempel en hel del om varulvar, bland annat att varulvsförbannelsen upphävs om "ledarulven" dödas. Exakt vad han kan berätta vidare är upp till spelledaren. Peder kan kanske också tänkas kunna bistå med viss utrustning från sina äventyrligare dagar. Han äger bland annat ett svärd som han påstår vara förtrollat.

Spelarna bör få ett gott intryck av den gamle veteranen. Denne sitter gärna och lyssnar till rollpersonernas historier och skryt över ett glas starkt. Faktum är att Peder troligen varit med om mer än alla rollpersonerna tillsammans och kan ge dem många goda råd inför framtiden. Det gör heller inget om spelarna, eller åtminstone vissa av rollpersonerna, ser upp till Peder en aning.

Om spelarna inte förstått att de har med varulvar att göra efter den första natten, kan Peder avslöja sina misstankar i den riktningen. Även om

det inte är sant att varulvar befrias om "flockledaren" förintas, kan spelledaren ändå låta spelarna tro detta, då det sporrar dem i deras försök att konfrontera varulven.

Det "magiska svärdet" har en liten roll att spela senare i äventyret (se nedan). Det är dock helt upp till spelledaren huruvida svärdet verkligen är magiskt, samt vilka eventuella krafter det härbärgerar.

Byprästen

Prästen är oanträffbar under större delen av äventyret. Han kommer helt enkelt att barrikadera sig inne i kyrkan, där han ägnar sig åt bön, fasta och "inspektion av nattvardsvinet"... Mer om prästens förehavanden nedan i äventyrets själva händelseförlopp.

För spänningens skull bör spelledaren inte ge spelarna alltför många anledningar att misstro prästens mänskliga beskaffenhet. Ingen bör till exempel nämna att prästen är nyinflyttad, om inte rollpersonerna själva ställer frågan. De ska helst bli förvånade när de inser hur saker och ting hänger ihop till slut, men det gör ingenting om de ändå från början misstänker Alfogeus.

S:t Melows kyrka

Omedelbart bakom kyrkoporten finns ett vapenhus, där en stege leder upp till klocktornet.

Från vapenhuset leder ytterligare en port till själva kyrkorummets med altare och bänkar. På respektive sidor om kyrkosalen finns en sakristia samt prästens privata bostad. Man kan även komma till bostaden via en bastant sidoport.

Kyrkan uppfördes till minnet av det lokala helgonet, S:t Melow, en ädel riddare som räddade trakten från tirakangrepp. Altaret utgör helgonets grav och den besöks ibland av pilgrimer. På altarets sida finns en inskription samt en relief föreställande riddaren liggande i sin grav. En annan attraktion värd namnet är det magnifika kyrkfönstret, föreställande helgonet iklädd ringbrynja. Helgonbilden har en gloria över huvudet och håller ett illuminerat svärd i ena handen.

Lyckas någon öppna graven så blottas helgonets kvarlevor. Riddaren vilar i sin ringbrynja och håller sitt svärd i ett förvånansvärt stadigt grepp. En del fingrar och tår fattas, då de svårt troende pilgrimerna håller helgonets benrester för heliga relikier.

Svärdet fungerar som ett heligt vapen som biter på varulvar. Spelarna kan dock behöva lite hjälp för att komma underfund med detta. Dessutom måste de ha möjlighet att komma åt graven, trots prästens nycker (se nedan).

Händelseförloppet under äventyrets gång

Första dagen

Kanske ger sig rollpersonerna av direkt för att finna vargflocken. Den ska på sistone ha hållit till i byns närtrakter. Terrängen runt byn bör vara ogästvänlig och svårforcerad. Det är dock inte meningen att rollpersonerna ska stöta på vargarna under dygnets ljusa timmar. De kanske hittar spår efter dem men bör inte finna några vargar. Går det för bra för rollpersonerna, kan ett överraskande regn alltid spola bort spåren...

Spelarna kanske inte är så sugna på att jaga vargar om natten, men byborna kan tipsa dem om att de då brukar dyka upp nära inpå byn - för nära som det har visat sig! Mycket riktigt, flocken hörs yla på lämpligt avstånd från byn när mörkret faller (och månen går upp...).

Spelledaren bör låta vargarna yla ute på heden tills rollpersonerna ger sig av för att ta strid med dem. Flocken kommer inte in till byn den här natten, utan håller sig på behörigt avstånd. Rollpersonerna får lov att ta initiativet - annars får de inte en blund i ögonen på grund av oväsendet.

En lätt dimma har lägrat sig över heden när rollpersonerna kommer i kontakt med vargarna. Plötsligt omringas de av vargar som morrar, ylar och gläfsar medan de håller sig precis utom synhåll. Man kan endast höra och ana deras högst påtagliga närvaro. Dimman hjälper också till att dölja fienden i mörkret. Bestarna cirkelar runt rollpersonerna som om de väntade på klartecken...

Spelledaren beskriver gärna vargarna på ett sätt som sätter respekt, och möjligtvis även fasa, i spelarna. Spelledaren bör vidare för allt i världen inte avslöja deras spelvärden och liknande - de ser lätt mycket farligare ut i mörkret, speciellt när rollpersonernas nerver är på hjälpänn. De tycker att vargarnas ögon lyser ondskefullt i dimman, de toviga smutsgrå pälsarna har kala fläckar, och så vidare

Försmak av ondskan

Plötsligt hörs ett blodisande ylande en bit bort, åt byhållet. Just då kommer fullmånen fram bakom sin molnslöja och avslöjar varulven uppe på ett klippsprång. Som på ett givet tecken anfaller hela flocken rollpersonerna.

Spelledaren bör beskriva monstret ingående, gärna i överdrivna ordalag - bara denne inte avslöjar att det är en varulv det är frågan om! Eftersom flockledaren själv inte deltar i attacken är vargarna synnerligen feiga. Spelarna bör dock få sig en spännande såväl som intensiv strid!

Varulven utnyttjar vargarnas strid till att ta sig till byn. När rollpersonerna väl kommer tillbaks till byn, ledda av upphetsade rop och vilda ylanden, har varulven redan avlägsnat sig. Under tiden som de kämpade med vargflocken tog sig varulven in i skraddarens - och rollpersonernas - hus! Monstret använde helt enkelt dörren för att ta sig in, dock utan att öppna den först... Utanför huset står den gamle veteranen med ett blodigt svärd i handen. Peder berättar vad som hänt:

Efter att ha hört skrik och ljud från grannhuset, rusade han till skraddarens undsättning. Han hann dock endast blockera odjurets väg när det kom ut ur huset. Den gamle hjälten har fått en lindrig skada på armen, men kan stolt berätta att han lyckades jaga monstret på flykten. Peder kan gå på ed på att det inte var någon vanlig varg han stötte på!

Inne i huset väntar en hisklig syn: Manus är dödligt sårad, men kan dock med lite tur överleva. Frun och barnen är dock bortom all räddning...

Det är som synes inte meningen att rollpersonerna ska konfrontera varulven den första natten. Detta för att göra följande natt desto mer spännande.

Peders och även Munus' skador kommer säkert att sätta myror i huvudet på spelarna. Frågan är om de ens försöker rädda sin värd, skraddaren. Den gamle kommer dock i så fall att se till att hans granne överlever. Peder är förresten själv orolig över skadorna monstret gett dem, då han fruktar det värsta. Om han litar på rollpersonerna,

kommer han troligen att berätta om sina farhågor och rådgöra med dem. Faktum är att Peder också är smittad av lykantropi, men mer om detta nästa natt... Rollpersonernas värd är dock inte smittad, men kommer att vara medvetlös under resten av äventyret.

Svärdet den gamle håller i handen är givetvis det magiska svärdet, och det var på grund av skadan det tillfogade monstret som det flydde. Skadan var inte alls märkvärdig men skrämde ändå varulven på flykten. Svärdet kan nog komma till användning för rollpersonerna, även om de kanske själva bör komma underfund med att magiska vapen biter på varulvar, och att de behöver vapnet.

Andra dagen

När prästen vaknar på kyrkogården vid soluppgången börjar han misstänka att hans fasansfulla mardrömmar inte bara är drömmar. Alfogeus har kvar såret i ryggen som Peder tillfogade honom under natten. När han får höra vad som hänt skraddaren och dennes familj, lägger han ihop två och två... Alfogeus stänger in sig i kyrkan och ägnar sig endast åt den mest uppriktiga bön. Han vägrar att släppa in någon.

Det är dock en helig dag och folk från hela trakten samlas till gudstjänst utanför den förbommade kyrkporten. Alfogeus förklarar dock, inifrån kyrkan, att han känner sig sjuk (!) och inte förmår att leda gudstjänsten.

Prästens plötsliga svaghet bör givetvis väcka misstankar om dåliga nattvanor, men liknande spekulationer lär drunkna i den allmänna konspiratoriska andan utanför kyrkan, se nedan.

Rollpersonerna upptäcker snart nog smeden mitt i folkhopen! Arnhulf står mirakulöst nog på benen, om än stödd av sin fru. Han ser ut att må förvånansvärt bra under rådande omständigheter. En skarpsynt rollperson kan se att smedfrun har ena handen inlindad i tyg, som om handen vore skadad. Frågar man, säger hon att maken råkade bita henne i feberyran (!).

Smedens snabba tillfrisknande tolkas av paranoida spelare som ett bevis på att densamme

är varulv. Sanningen är dock att smedfrun, som mycket fruktat för sin mans liv, begett sig till "häxan" vid floden. Med hjälp av dennes brygder har hon kunnat få sin man på fötter på rekordtid. Att Arnhulf bitit sin hustru kan göra också henne skäligen misstänkt i spelarnas ögon.

Plötsligt går en kollektiv viskning genom folksamlingen - två män, närmare bestämt färjkarlarna, kommer gående från flodhålet... Det viskas ont om dem och de församlade tittar väldigt misstroget på de anländande. Dessa stannar upp på behörigt avstånd för att överblicka den oväntat uppkomna situationen. En uppmärksam rollperson kan tycka sig se att sonens skäggstubb har växt sig till något skäggliknande över natten. En skarpögd rollperson bör också lägga märke till densammes laddade armborst. Om ingen handgriplig fientlighet uppstår beger sig männen till kyrkogården, fortfarande på ett säkert avstånd. Folkhopen tycker illa om att de besöker gravplatsen men ingen är villig att hindra dem i deras värv. Efter en stund på kyrkogården beger de två sig hemåt igen.

Den yngre mannens yviga skäggstubb kan givetvis tas som ett tecken på att även han är varulv. Sanningen är dock mindre dramatisk - familjen på faderns sida har alltid haft anlag för onaturligt kraftig skäggväxt. Färjkarlarna är endast i byn för att besöka den olyckligt bortgångne dotterns grav (se ovan). Det skulle nämligen ha varit hennes födelsedag idag, om hon fått leva...

Folksamlingen skingras när inget längre finns att skåda, om inte rollpersonerna ställer till med något spektakel vill säga. Efter att folk gått in till sig vågar byborna knappt alls gå utomhus mer under dagen. Skräcken sprider sig i byn, och hotar att urarta i hysteri om rollpersonerna börjar yra om varulvar.

Spelarna bör känna ansvarets tyngd på rollpersonernas axlar inför den uppkomna situationen i byn. De bör ha flera misstänkta, vilket dock inte gör saken ett dugg enklare.

Kanske är de alla varulvar! Fältet är fritt för spelarna och deras rollpersoner att begå mycket grava misstag... Det faktum att de alls engagerar sig i handlingen torde dock utesluta massmord på hela byn, då det ju just är byborna de försöker frälsa från varulvens käftar.

Möte med ondskan

När kvällen nalkas har prästen barrikaderat sig inne i kyrkan - av förståeliga skäl! Alfogeus hoppas på att Daak ska stå honom bi under hans nattliga böner vid relikgraven. Även den gamle veteranen har vidtagit försiktighets-åtgärder. Peder har fjättrat fast sig i sitt hem och hoppas på att repen håller, om han skulle visa sig vara smittad vill säga. Mycket riktigt förvandlas även han till varulv när fullmånen träder fram på himlavalvet. Repen borde hålla honom fjättrad tills morgonen, eller så gör de det kanske inte ...

När prästen väl genomgått förvandlingen letar han förtvivlat efter en väg ut. Odjurets desperata ylanden kan möjligen höras utanför kyrkan. (Icke att förglömma att underliga ylanden också hörs från den gamle veteranens hus.) Slutligen tar varulven ett enormt språng, med altaret som språngbräde, och hoppar ut, rakt igenom det stora kyrkfönstret. Den imponerande glasexplosionen hörs lång väg. Vargflocken förenas med sin ledare på kyrkogården och sedan är resten av äventyret upp till spelledaren och spelarna!

Spelledaren kan gärna göra det klart för spelarna att detta är den sista fullmånenatten, så att de får lite press på sig. Det är som sagt upp till rollpersonerna att sätta stopp för varulvsplågan, men de måste samtidigt utreda vilka som verkligen är smittade och vilka som inte är det. Sedan återstår problemet med vad man ska göra åt saken... Man ska också hålla i tankarna att alla andra som eventuellt blir bitna av varulvar också kan bli smittade, vilket gäller såväl bybor som rollpersoner!

Slutstriden, om det blir en sådan, bör göras spännande och dramatisk. Här kan spelledaren väga in lagom portioner assistans från vargarna och kanske även från den andra varulven. Platsen för den sista striden bör också den vara dramatisk, såsom inne i kyrkan eller på kyrkogården. Icke att förglömma att varulvar antar sina normala skepnader när döden inträder!

Det skulle kunna vara intressant att se hur spelarna reagerar om rollpersonerna bryter sig in hos Peder och finner denne fjättrad i varulvshamn. Skulle rollpersonerna skona hans liv eller kanske döda honom med det svärd denne eventuellt lånat dem?

Då det inte bör vara ett alternativ att låta natten passera bör spelarna se till att slutföra äventyret under denna natt. Visar de tendenser till bristande initiativförmåga, kan spelledaren bussa bestarna på oskyldiga bybor, vars dödsångest sedan de inaktiva rollpersonerna får sitta och lyssna till! Varför å andra sidan inte låta flocken komma efter rollpersonerna istället...

Epilog

Lyckas spelarna/rollpersonerna fördriva Ondskan, kommer rollpersonerna inte att belönas av byborna i någon större omfattning - byfolket har inte så mycket att erbjuda dem. De kommer däremot att åtnjuta hjältestatus i byn med allt vad detta innebär, samt alltid ha ett hem att återvända till. Rollpersonerna blir snarare belönade med extra förbättringslag eller dylikt. Möjligtvis kan de vara glada över att endast ha överlevt! Bedrev de istället folkmord i byn blir de troligen bli ivägjagade av byborna eller av den lokale läns-herrens knektar.

Det är dock en bedömningsfråga i vilken grad rollpersonerna verkligen löst uppgiften. Har de dödat samtliga varulvar? Har några oskyldiga fått sätta livet till? Måste de vänta till nästa fullmåne för att slutföra jobbet? Skall de stanna kvar i byn i

så fall? Blev de själva bitna av varulvar? Lever de fortfarande över huvudtaget?

Har en rollperson blivit smittad med lykantropi kan detta få intressanta följder. Då måste denne försöka bli av med förbannelsen, vilket kan leda dem till vidare äventyr. Här följer ett exempel på hur detta kan gestalta sig.

Det sägs att det finns en ritual som kan rena en mångalen för all framtid. Det visar sig dock att ritualen måste utföras vid en månförmörkelse. Problemet är nu att få tag i en duktig astrolog som kan förutsäga och leda dem till närmaste sådan, såväl i tiden som i rummet. Kanske måste de resa långt för att finna månförmörkelsen, samtidigt som de måste hinna fram i tid. Denna resa kan bli början till helt nya äventyr i fjärran länder. Under tiden kommer den (eller de) drabbade att få leva under en Ond Måne...

Spelldarpersoner

Gregor Will – färjkarl

Namn	Gregor Will	Ras	Perenner	Ansikte	Snuskigt
Yrke/titel	Färjkarl	Kön	Man	Ögonfärg	Bruna
Religion	Oreligiös	Ålder	47 år	Hårfärg	Mörkbrunt
Vapenhand	Höger	Längd	185 cm	Hårlängd	Vildvuxet
Hemort	(okänt)	Vikt	94 kg	Skägg	Kraftigt helskägg
Nationalitet	Consaber	Kropp	Kraftigt byggd	Röst	Kraftfull

Attribut	Karaktärsdrag	Specialiseringar	Grundskada
STY 14	Lojalitet 8	Lojal mot sin familj	Hugg: Ob1T6+2
TÅL 12	Heder 7	Ohederlig	Stick: Ob1T6+2
RÖR 12	Amor 7		Kross: Ob1T6
PER 8	Aggression 13	Ilsken	Normal FÖR 8 m/s
PSY 11	Tro 5	Ateist	Språng 16 m/s
VIL 13	Generositet 8	Otrevlig, ohjälpsam	Spurt 24 m/s
BIL 10			Chockvärde: 13
SYN 10	Rykte 10	Stridsvana 9	VINIT: 7
HÖR 8	Tur 8	Skadetålighet 7	Insikt: 5

Färdigheter	Värde	Specialiseringar	Färdigheter	Värde	Specialiseringar
Slagsmål	11		Undvika	8	
Yxa	13				

Närstridsvapen	Chans	Huggskada	Krosskada	Stickkada	SI
Bredyxa	13	Ob4T6+1	Ob2T6+1	-	2/2

Rustningar	Material	Ger skydd åt	Hugg	Kross	Stick	Bryt
Öppen hjälm	Plåt	2	15	12	15	20
Harnesk	Ringläder	4-5, 14-15	7	5	4	14
Jacka	Mjukt läder	4-11, 14-15	3	4	3	14
Byxor	Mjukt läder	16-24	3	4	3	14

Afner Will – Färjkarl

Namn	Afner Will	Ras	Perenner	Ansikte	Snuskipt
Yrke/titel	Färjkarl	Kön	Man	Ögonfärg	Ljusbruna
Religion	Oreligiös	Ålder	29 år	Härfärg	Mörkbruntt
Vapenhand	Höger	Längd	181 cm	Hårlängd	Vildvuxet
Hemort	(okänt)	Vikt	91 kg	Skägg	Orakad
Nationalitet	Consaber	Kropp	Kraftigt byggd	Röst	Högljudd

Attribut	Karaktärsdrag	Specialiseringar	Grundskada
STY 14	Lojalitet: 9	Lojal mot sin familj	Hugg: Ob1T6+2
TÅL 13	Heder: 8	Ohederlig	Stick: Ob1T6+2
RÖR 13	Amor: 9		Kross: Ob1T6+2
PER 8	Aggression 14	Väldsbenägen, hetsig	Normal FÖR 9 m/s
PSY 10	Tro 5	Ateist	Språng 18 m/s
VIL 12	Generositet 8	Otrevlig, ohjälpsam	Spurt 27 m/s
BIL 8			Chockvärde: 13
SYN 12	Rykte: 8	Stridsvana 6	VINIT: 6
HÖR 11	Tur: 9	Skadetålighet 7	Insikt: 5

Färdigheter	Värde	Specialiseringar	Färdigheter	Värde	Specialiseringar
Svärd	10		Dolk	9	
Slagsmål	9		Undvika	8	
Armborst	11				

Närstridsvapen	Chans	Huggskada	Krosskada	Stickkada	SI
Dolk	9	Ob1T6+3	Ob1T6+3	Ob2T6+2	1/2
Kortsvärd	10	Ob3T6+1	Ob1T6+3	Ob3T6	2/3

Avståndsvapen	Chans	Räckvidd	Kort	Normal	Lång	Mkt. lång
Lätt armborst	11	5-35-75-175m	Ob5T6	Ob4T6	Ob3T6	Ob2T6

Rustningar	Material	Ger skydd åt	Hugg	Kross	Stick	Bryt
Skjorta	Ringbrynja	4-7, 14-18	10	1	4	17
Jacka	Mjukt läder	4-11, 14-15	3	4	3	14
Byxor	Mjukt läder	16-24	3	4	3	14

Alfogeus Hellner – Präst

Spelvärden med mera gäller endast i varulvsform.

Namn	Alfogeus Hellner	Ras	Conrier (Varulv)	Ansikte	Ser tård ut
Yrke/titel	Präst	Kön	Man	Ögonfärg	Blå (rödsprängda)
Religion	Daak	Ålder	38 år	Härfärg	Mörkt
Vapenhand	Höger	Längd	176 cm	Härlängd	Ganska vildvuxet
Hemort	Calnia	Vikt	77 kg	Skägg	Orakad
Nationalitet	Consaber	Kropp	Normal (Massiv)	Röst	Hes

Attribut	Karaktärsdrag	Specialiseringar	Grundskada
STY 22	Lojalitet 8	Lojal mot sin familj	Hugg: Ob2T6+2
TÅL 20	Heder 7	Ohederlig	Stick: Ob2T6+2
RÖR 22	Amor 7		Kross: Ob2T6+2
PER 8	Aggression 13	Ilsken	Normal FÖR 13 m/s
PSY 11	Tro 5	Ateist	Språng 26 m/s
VIL 13	Generositet 8	Otrevlig, ohjälpsam	Spurt 39 m/s
BIL 10			Chockvärde: 18
SYN 15	Rykte 10	Stridsvana 9	VINIT: 10
HÖR 13	Tur 8	Skadetålighet 8	Insikt: 7

Färdigheter	Värde	Specialiseringar	Färdigheter	Värde	Specialiseringar
Gömma	10	Sig själv	Speja	15	
Hoppa	10		Spåra	15	
Klättra	15		Undvika	9	
Söka	15		Smyga	15	

Närstridsvapen	Chans	Huggskada	Krosskada	Stickskada	SI
Klor	10	Ob3T6+2	-	-	1/2
Bett	10	Ob3T6+2	-	-	1/2
Språng	10	(Special)			3/!

Naturligt skydd	Material	Ger skydd åt	Hugg	Kross	Stick
Päls	Naturlig päls	Hela kroppen	3	4	3

Pieder Sturm – Krigsveteran

Spelvärden med mera gäller endast i varulvsform.

Namn	Pieder Sturm	Ras	Conrier (Varulv)	Ansikte	Ärrad och färad
Yrke/titel	Krigsveteran	Kön	Man	Ögonfärg	Stålgrå
Religion	Daak	Ålder	62 år	Hårfärg	Grått
Vapenhand	Höger	Längd	181 cm	Hårlängd	Kortklippt
Hemort	S:t Melowby	Vikt	79 kg	Skägg	Mustasch
Nationalitet	Consaber	Kropp	Normal (Massiv)	Röst	Bullrande

Attribut	Karaktärsdrag	Specialiseringar	Grundskada
STY 25	Lojalitet: 13	Bygrannarna	Hugg: Ob2T6+2
TÅL 24	Heder: 12	Överdriver gärna	Stick: Ob3T6
RÖR 24	Amor: 8		Kross: Ob2T6+2
PER 0	Aggression 13	Brusar lätt upp	Normal FÖR 12,5 m/s
PSY 5	Tro 10		Språng 25 m/s
VIL 13	Generositet 14	Gästfri, hjälpsam	Spurt 37,5 m/s
LUK 14			Chockvärde: 20
SYN 14	Rykte: 15	Stridsvana 10	VINIT: 11
HÖR 14	Tur: 12	Skadetålighet 8	Insikt: 6

Färdigheter	Värde	Specialiseringar	Färdigheter	Värde	Specialiseringar
Gömma	10	Sig själv	Speja	14	
Hoppa	10		Spåra	14	
Klättra	14		Undvika	7	
Söka	14		Smyga	14	Snabbt

Närstridsvapen	Chans	Huggskada	Krosskada	Stickskada	SI
Klor	10	Ob3T6+2	-	-	2/2
Bett	10	Ob3T6+2	-	-	1/2
Språng	10	(Special)			3/!

Naturligt skydd	Material	Ger skydd åt	Hugg	Kross	Stick
Päls	Naturlig päls	Hela kroppen	3	4	3