

DE NEMTE KOLONNEN



~~BORTOM~~
Lögnens slöja

I'm not an evil person. I've not chosen who I am.
I always do what I must and that people and circumstances pick for me.
– *Annie Douglas-Richards*

DEN FEMTE KOLONNEN

En berättelse till

BORTOM Lögnens slöja

Koncept & Spelidé

Robert Jonsson

Författare

Robert Jonsson

Korrektur

Marie A. Sjödin

Sättning & Layout

Tina Engström

Omslag

Daniel Thollin

Illustrationer

Christoffer Saar (karaktärer), Daniel Thollin (illustrationer), Robert Jonsson (kartor)

Speltestare

Stefan Backlund, Jimmy Jonsson, John A. Jonsson, Robert Karlsson, Daniel Lindberg, Johan Nilsson, Viktor Nyberg, Martin Svahn, Emil Westholm samt spelgrupperna på GothCon XXXII

Särskilt tack till

Daniel Lindberg, Marie A. Sjödin, Carl Odhnoff, Tomb Svalborg,
Viktor Nyberg, Daniel Renfana

INLEDNING

Det var aldrig lätt. Inte för att han hade några problem med att det fanns hinder, utan dem skulle de hemligheter han sökte redan varit förlorade. Nej, det var istället samma återkommande problem. Varje gång han försökte finna en av de fem kolonnerna hade de funnits där precis framför honom och skapat problem. Fides.

Hade det varit olika sällskap som försökt hindra honom hade det varit en sak. Men Fides varje gång? Garcia var trött på det. Deras mål var nästan identiska, men Fides kunde inte förstå det. Han hade övervägt att förklara för dem, men hade snabbt gett upp tanken. De var fanatiska i sin kamp och skulle finna ett sätt att pervertera hans planer.

Garcia släckte facklan i vattenfallet intill honom och tittade ut över lagunen som breddade sig ut framför hans fötter. Sju veckors seglats hade krävt för att nå denna plats, Kapten Golden Emidgios försvunna paradiso. Legenderna om den var många och det sades att ön var den plats där piraten slutit en pakt med Djävulen innan han spårlöst försvann.

Fåglarna skrek under den gassande solen. Utan att låta sig distraheras av skränet plockade Garcia fram sin tubkikare och svepte med blicken över landskapet. Där, mitt i sjön som bildats nedanför vattenfallet, kunde han se någonting. Det fanns under vattenytan och måste vara det han sökte. Han såg inte exakt vad det var eftersom det starka ljusskenet var det enda som kunde skimras under ytan. Men vad kunde det annars vara?

Bakom sig kunde Garcia höra de andras röster. De skulle stjäla hans skatt om han inte var snabb. Utan att tänka tog han ett språng från klippkanten och dök. De andra fick inte nå kolonnen han funnit. De skulle förstöra den i Guds namn eftersom de inte visste bättre. Han visste. Kolonnen var första steget till mänsklighetens räddning och han, Garcia, skulle bli dess förlösare.

~O~

Allt hade varit så lätt från början. Lura de godtrogna invånarna i Winetka att han var pålitlig som borgmästare för att sedan roffa åt sig deras

pengar. Vad skulle de göra för att stoppa honom? Pengarna hade varit enkla att sno, men sedan hade det snabbt gått utför. Den satans snöstormen hade fått honom att köra vilse. Scootern hade farit över stupet och Tom kunde ha råkat ut för samma öde.

Lyckligtvis hade han fått tag i en klippkant och blivit hängande medan scootern och förmögenheten for ned i ravinen ett femtiotal meter nedanför. Med ren viljestyrka hade Tom lyckats dra sig upp på avsatsen och nästan blivit så skrämmd att han trillat ned igen. Hade han haft tur skulle han ha gjort det.

Två stora stenstatyer föreställande monstruösa varelser med fruktansvärda treuddar tornade upp sig framför honom. Först hade han verkligen trott att de var monster, innan han insåg vad det var. Lättad hade han skrattat över sin dårskap. Mellan statyerna fanns en grottöppning och i snöstormen hade valet att söka skydd därinne varit enkelt. Sånär i efterhand skulle Tom hellre ha frusit ihjäl.

Sakerna han sett... Galenskapen. Mardrömmarna. Skönheten.

Det var därför han sprang nu. Bort från vad han skådat djupt nere i mörkrets hjärta, där ruinerna av forntida mardrömmar fortfarande existerade lika aktuella som de varit en gång. Hans fotsteg ekade då han sprang allt hans knubbiga små ben tillät genom gångarna, vilket i ärlighetens namn inte var särskilt fort. I och för sig var de uråldriga grottgångarna inte direkt lämpade att röra sig mycket snabbare än han gjorde utan att göra sig mer illa.

Bhogavati.

Namnet ekade i hans sinne, men han förstod inte vad det betydde. Vad var Bhogavati? Vad var det för kolonn som strålat i det mardrömslika landskap som brett ut sig därnere?

Utan att kunna kontrollera sig började Tom fnittra medan hans tjocka lemmarna stapplande förde honom framåt i takt med trumslagen. De taktfasta slagen hade börjat när han skådat kolonnen. Föga anade Tom att trumslagen med åren skulle bli allt starkare ju närmare Tystnaden mänskligheten kom. Han skulle aldrig få uppleva den, men han hade varit där då trummorna börjat signalera undergången till människornas värld.

TEMA OCH DISKUSSION

Den femte kolonnen är ett uttryck som betyder förrädare som verkar i det fördolda med infiltration, sabotage och subversiv verksamhet och uttrycket skapades av Emilio Mola. Namnet syftar på Jordy Chase. Hon ses som en förrädare av Faith, inte bara för organisationen utan för mänskligheten som helhet. För dem är hon Den andra Eva, den andra i ett led att förråda mänskligheten på ett monumentalt sätt. Där Eva fick mänskligheten utslängd ur paradiset tror Faith att Jordy är den som kommer få människorna att förlora sin tro på Gud.

Som inte det vore nog är den femte kolonnen även ett faktiskt föremål. Längst ned i de urgamla ruinerna av Bhogavati finns en kolonn, den femte och sista i sitt slag, som Jordy är på väg att förgöra. För den goda saken eller den onda? Ingenting är så enkelt att det kan definieras som det ena eller andra.

Förräderi: Bortsett från Jordy finns det gott om saker som relaterar till förräderi. Skuggstaten är född ur förräderi och en av karaktärerna kommer att förråda de andra. Alla har sina egna motiv till vad som blir deras förräderi gentemot andra. Förräderi är någonting som har en väldig negativ klang, men vad är egentligen ett förräderi? Är det att svika ett löfte även om det är av goda skäl? Är det akten i sig eller intentionen som avgör om det är ett förräderi? Av vilka skäl skulle du förråda någon?

Offer: En av de viktigaste punkterna i berättelserna är då karaktärerna finner Jordy precis innan hon är redo att offra sig. Samtliga har motiv till varför de skulle kunna ta hennes plats och offra sitt liv för allas bästa. Låt aktörerna diskutera karaktärernas anledningar och se vem de tycker hade bäst motiv för att ta Jordys plats. Är det Gabriel som har en vision om Jordys framtid? Har Selenes önskan att dö en större vikt därför att hon har en demon i sig? Kanske är Christophers hatkänslor mot Faith och Ricks lojalitet till Faith nog för att vara värda möjligheten att rädda världen? Den ena har vigtt sitt liv åt att sabotera organisationen och den andra sitt för att tjäna den, vilket gett båda i övrigt tämligen tomma liv. Dessutom har Christopher genom sina syner redan blivit varse vad som är på väg att ske, gör det honom mer värdig än de andra? Vem borde ha offrat sitt liv istället för Jordy?

BAKGRUND OCH HANDLING

För väldigt, väldigt länge sedan existerade en uråldrig civilisation i trakten som blev Winter Hills. Det här var långt innan den kända tideräkningen. En urgammal ras byggde här kronan på sin civilisation, en underjordisk stad som kallades för Bhogavati. Traktens invånare, urfäderna till de lokala indianstammarna, började dyrka dem som gudar och blev deras väktare.

Så skedde en stor katastrof och civilisationen dränktes och dog ut, men ett arv lämnades kvar. Inte bara här,

utan även på fyra andra platser på Gaia. Tillsammans hade de en enorm kraft fångslad i sig och släpptes de alla fria skulle världen dränkas i en evig Tystnad som fick slut på allt lidande. De fem kolonnerna glömdes dock bort och kulturens högsäten föll i glömska ända tills en demonjägare sprang på deras hemligheter. Han var ytterst besudlad av det han själv jagade och saknade moraliska begränsningar. Där andra skulle frukta att se världen dränkas i Tystnad såg han en möjlighet att utplåna alla demoner på en gång, oavsett vad som i övrigt dog. Demonjägaren påbörjade sitt sökande och hade tiden på sin sida eftersom han hade sätt att hålla sig ung. Genom århundraden sökte han kolonnerna och fann dem en efter en, vilket är anledningen till att han befinner sig i Winetka då berättelsen startar.

I samma stad befinner sig Jordy Chase som en gång i tiden var Faiths främsta agent. Hon besatt vad många skulle kalla ett öde och hon pekades ut som Den andra Eva, vilket enligt Faith var personen som slutligen skulle krossa all tro på religionerna. För Faith var det hädelse och hon blev dömd till döden. Jordy lyckades slingra sig ur deras grepp och levde på ständig flykt från dem, ända tills hon fejkade sin död. I dag vet få om att hon lever.

För att hålla låg profil tog sig Jordy till den avlägsna staden Winetka i Alaska. Den var övergiven sedan länge och det visade sig vara en bra plats om man ville vara anonym. Däremot var det långt ifrån en lugn plats. Tillsammans med folket tvingades hon försvara staden från demoniska fälor. Lyckligtvis har den senaste tiden varit lugn och hoten har nästan helt försvunnit.

När karaktärerna anländer till Winetka är det för att finna Jordy. De tillhör nämligen Skuggstaten, en organisation som bildats inom Faith av sådana som tycker att moderorganisationen förlorat fokus. Deras ledare Gabriel West är övertygad om att Jordys insikt är sann och är där för att föra henne tillbaka i säkerhet. Jordy är nyckeln till mänsklighetens frälsning!

FÖRBEREDELSE

Den femte kolonnen är skriven kring de fyra karaktärer som presenteras i *Appendix E* och även om det går att spela utan dem kräver det en hel del omarbete.

Akt 1 är rätt rälsad, särskilt om karaktärerna går från scen till scen. Tanken är dock inte att de ska göra det, utan att du som berättare ska använda händelserna som presenteras för att skapa en mera mystisk och varaktig stämning. Du är fri att lägga in egna händelser också.

Det är också viktigt att karaktärerna är medvetna om bakgrunden till Faith och Skuggstaten innan spelet börjar. Det behandlas närmare i *Appendix D*. Det kan också vara bra att innan berättelsen börjar beskriva för aktörerna vad skräcknivåerna gör, så att de kan spela på det om de inte redan är förberedda.

AKT 1: I WINETKAS RUINER

Det var något som var ruttet i Winetka. Inte bokstavigt talat, utan mer symboliskt. Det hade varit så en lång tid. Folket hade visserligen flyttat från trakten då näringslivet dog ut, men några hade fortfarande dröjt sig kvar. Jordy antog att hon borde vara glad att staden nu knappast hade någon befolkning kvar att försvara. Civilister innebar ofta problem, även om Winetkas invånare visat sig betydligt mer kapabla att hantera sanningen än vanligt folk. Det var priset att bo i vad somliga skulle kalla för helvetes yttersta krets.

Winetka var beläget långt norrut i Alaska och var en gång i tiden en valfångststation. Långsamt hade samhället dock växt och under 1900-talet hade dessutom både olja och mineraler påträffats, vilket fått byn att bli en stad. Till och med den amerikanska militären hade visat intresse för området då situationen var som värst under det kalla kriget.

Ironiskt nog var den hetluft som Winetka fick känna på under det kalla kriget ungefär så varmt det blev i trakten. Under hela 1900-talet var platsen en av världens kallaste platser. Tjugo minusgrader var inget ovanligt, utan sågs som bladväder. Som tur var hade det sedan början av 2000-talet blivit betydligt varmare, vilket många trodde berodde på växthuseffekten. Jordy visste dock bättre. Lyle hade berättat sanningen för henne.

Lyle var stadens gamle sheriff och hade länge så varit, men synbart inte åldrats ett år. Han var lik Jordy på många sätt, både handlingskraftig och godhjärtad. I alla fall innan hon hade blivit förrädd av dem hon alltid sett upp till. Hela sitt liv hade hon vigt åt Faith i syfte att skydda mänskligheten och bekämpa de monster som fanns i världen.

Vad hade hon fått som tack? Hon hade pekats ut som Den andra Eva från en gammal profetia och anklagats för att vara mänsklighetens största förrädare. Under ett till synes lätt rutinuppdrag hade hon sett sanningen om vem hon var och vad hennes brott mot mänskligheten skulle bestå i, men det var inte därför hon jagades. Faith höll hennes största synd som sin dygd och det gav henne avsmak.

Sedan dess hade hon levt på resande fot, ständigt på flykt från Faith och andra som ville se henne

död. Inte förrän hon kommit till världens kant hade hon kunnat stanna och andas ut. Här i Winetka hade hon funnit ett nytt hem och sakta hade Lyle lyckats dra upp henne ur hennes depression.

Lyle hade glatt tagit emot hennes expertis, även om han knappast var okunnig om farorna som hotade staden. Tillsammans hade de gjort sitt bästa för att skydda invånarna de senaste åren, även om kampen ofta var hård. De var inte många kvar nu.

Månaderna hade gått sedan de fördrev den kraft som belägrat staden och under den tiden hade det varit lugnare än på länge. Både Lyle och Rick, hennes två bästa vänner här, hade hoppats att det skulle vara kulmen på hemskheterna. Jordy visste dock bättre. Det här var bara lugnet före stormen.

~O~

Gabriel West såg ut över oljeplattformen då helikoptern gick in för landning. Plattformen var övergiven sedan flera år, då de sista invånarna flyttat. Områdets ödslighet var perfekt för dem som försökte hålla sig gömda. Jordy Chase var en av dem.

Gabriel och hans grupp var här för hennes skull. Det krävdes en särskild begåvning att få två fraktioner som hatade varandra att betrakta henne som mänsklighetens främsta förrädare. Just den begåvningen var vad Gabriel behövde, för där andra såg ett hot såg han hopp. Kanske var profetian om Den andra Eva sann, men han var säker på att Faith misstolkat den. De skrämdes av den insikt Jordy fått och om hon bara ville dela med sig skulle mänskligheten kunna förlösas från sina bojar.

Det var därför han, grundaren av Skuggstaten, var här själv istället för att skicka sina underhugare. Skuggstaten behövde hennes vision om den nya världen för att rena den gamla från lögn och okunskap. Jordy var världens sista hopp och Gabriel visste att det inte fanns någon viktigare än hon. Hon var den enda som skulle kunna visa världen den sanning som han själv kommit till insikt om.

Finn Jordy. Rädda världen. Gabriel visste vad som stod på spel och var beredd att offra allt för att uppnå målet.

SCEN 1: ETT ÖDSLIGT WINETKA

Karaktärerna sitter i en helikopter, på väg in i för landning på det övergivna oljeborrornet utanför staden Winetka. Platsen har valts för att här finns en helikopterplatta. Christopher är pilot, de andra sitter där bak.

När helikoptern går in för landning kränger den plötsligt till av en kraftig sidvind. Be Christophers aktör att slå ett SVÅRT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + KÖRA. Han är tillräckligt bra för att undvika en krasch, men inte tillräckligt bra för att landa. Beroende på hur väl han lyckas blir det istället en mer eller mindre halsbrytande skräckupplevelse. Be dem slå ett skräckslag med KROPP. Svårighetsgraden beror på vilket resultat man får: CHOCKARTAT för ett marginellt misslyckande och NERVKITTLANDE för ett misslyckat slag.

Christopher känner hur vinden gör helikoptern mycket svår att hantera. Det är inte bara en enskild kastvind, det är som om de flugit in i en plötslig storm. Försök som berättare spela upp paniken inför vad som sker. Alla utom Christopher är hjälplösa inför situationen och ju lägre aktören slog på slaget desto mindre kontroll har hon över helikoptern.

Spela upp paniken, men beskriv också hur helikoptern snart kommer ur den värsta stormen när den närmar sig staden. De flyger in över staden och som berättare lägger du nu ut *Speldokument #1*, vilket är en karta över Winetka. Ta tillfället i akt att övergripande beskriva de byggnader som sticker ut då de flyger över dem.

Hamnen med lagerlokalerna: Då karaktärerna flyger över hamnen kan de se ett flertal förfallna lagerlokaler. Några verkar taket ha rasat in på, andra står med vidöppna dörrar.

Anna-Belles hus: På en kulle i stadens centrum finns ett hus med fyra våningar. Det gör utan tvekan platsen till stadens högsta punkt.

Rådhuset: Rådhuskomplexet består av en stor stenbyggnad med två flyglar. Utanför finns ett torg som är fullt av bråte.

Skolan: Långt till höger kan karaktärerna se en liknande stenbyggnad, fast något mindre, vid ett litet torg.

Kyrkan: Utanför staden syns igenväxt, snårig mark som gör det svårt att landa. Lite längre bort syns dock en kyrka i trä med en mindre kyrkogård.

X på kartan märker ut platser som är lämpliga landningsplatser. Då helikoptern landat kan karaktärerna börja undersöka staden. Låt dem peka på kartan vilken väg de beger sig då de går in mot staden.

Winetka

Staden Winetka var en gång i tiden ett litet, men ändå levande samhälle. Folk levde på fiske, jakt och gruvar-

bete och umgicks som i andra städer. Det var en plats fylld av värme och gemenskap, även i den mörkaste av tider. Men det var länge sedan den värmen försvann. När naturtillgångarna började sina i början av 2010-talet övergav företagen staden, vilket sakta fick trakten att börja dö. Fisket fanns kvar i ytterligare något år men vid 2012 verkade det inte längre finnas någon fisk kvar. I alla fall inte tillräckligt för att vara lönsamt nog att fortsätta bedriva yrkesmässigt. Folk flyttade från staden och endast några få stannade kvar.

Trakten blev ödslig och hotfull. Runt 2015 började onämnbare fälor röra sig i utkanten av Winetka. De som stannat kvar var medvetna om de övernaturliga hoten och bekämpade dem. Åren gick och folk dog en efter en, allteftersom de kämpade mot nya faror som uppstod. En hyfsat stor delseger skedde under 2018 men kostade livet för många av de kvarvarande. Nu finns endast en handfull personer kvar i trakten.

Husen står övergivna och har förfallit av både vind och regn genom åren. De är långt ifrån vackra. En del är till och med så illa åtgångna att de när som helst kan falla samman. De flesta är tömda på värdeföremål, även om det går hitta en del praktisk utrustning vid närmare undersökningar. En del hus har blivit hem för råttor och andra för insekter. Med tiden har dessa blivit rejält territoriella av sig och kan tänkas attackera karaktärer som inkräktar på deras revir.

I vissa av husen syns spår efter strider (torkat blod med mera), vilka har skett under de hårda omständigheter som uppstått sedan Winetka lämnades åt sitt öde. Dessa hus har ofta en svag svärdefinierad odör som får det att klumpa sig i halsen.

Gatorna var det länge sedan någon skötte om och en hel del löv tillsammans med skräp och ris har blåst in och samlats i rännstenar, dörröppningar och prång. Lagren byggs på år efter år och ligger på vissa ställen i djupa drivor. Det gör att då man vandrar i staden är det nästan aldrig tyst. Inomhus knarrar golven och utomhus knakar det bland kvistar eller prasslar i löven. Alla försök att smyga får -3 på slaget. Det är ungefär fem grader varmt under kvällarna, något varmare på dagarna och något kallare nattetid.

Winetka är en ödslig och livlös plats. Det finns dock undantag, då några individer och väsen rör sig i staden. Karaktärerna kan under sin vistelse råka ut för båda det ena och det andra. Här presenteras några händelser som kan placeras in utöver egna detaljer du vill lägga till. De flesta är frivilliga att använda sig av och ska endast ses som en krydda. Har du bara tid att använda dig av ett fåtal bör du prioritera *En välkomsthälsning*, *Balthazar* och *Hjärtstryparen*, då dessa scener etablerar element i berättelsen som återkommer längre fram.

En välkomsthälsning

När karaktärerna rör sig in mot Winetka får Selene en känsla av att någon är bakom dem. Vänder de sig om ser de hur Darcy avslappnat står framför dem med ett svagt leende på läpparna. Hon välkomnar dem till glömskans stad, en plats dit folk flyr för att glömma sitt förflutna.

För en kort stund verkar hon tveka innan hon ställer frågan ”Men ni är väl inte här för att glömma?”

Darcy spelar rollen av en flicka som förlorat sin mor här i staden. Hon varnar karaktärerna för att Winetka är en farlig plats och att de bör hålla sig beredda på faror som ruvar. Annars är det möjligt att de slutar på samma sätt som hennes mor.

Hon verkar också intresserad av vad som dragit karaktärerna hit och nämner de Jordy, be aktörerna slå ett LÅTT SLAG för UPPMÄRKSAMHET + EMPATI för att se om deras karaktärer uppfattar hur Darcy stelnar till. Hon väntade sig inte det svaret, men det väcker direkt hennes nyfikenhet. På något sätt verkar Darcy känna Jordy.

Darcy kommer att försöka få ut så mycket information som möjligt ur karaktärerna. Hon följer även med dem en bit på vägen in mot staden, men kommer att försvinna spårlöst innan nästa händelse. Spela upp någon form av distraktionsmoment som får karaktärerna att titta bort, till exempel ser de en mörk gestalt (kanske Hjärtstryparen?) passera förbi på avstånd mellan två byggnader. Då tillfället är över är Darcy spårlöst försvunnen. Börjar de leta efter henne är det rätt naturligt att fortsätta med nedanstående händelse som introducerar den sista karaktären.

Rick

Då karaktärerna rör sig fram längs stadens gator byter du perspektiv till Rick. Beskriv att han efter att ha tagit sig genom staden mot helikoptern nu hör fotsteg och samtal. Det är givetvis de andra karaktärerna han hör och det här är scenen som introducerar dem. Eftersom han är här för att göra sig till vän med dem, borde en introduktion ske på ett naturligt sätt, annars får du som berättare improvisera. I värsta fall får Lyle, när karaktä-

terna finner honom, insistera på att de finner Rick och tar med honom då Jordy skulle ha velat det.

Barnskratt

Då karaktärerna rör sig fram längs gatorna kan de tycka sig höra barnskratt från andra sidan ett hus. Går de för att undersöka saken verkar ljudet förflytta sig, så att det ständigt finns bakom nästa hus och precis utom räckhåll. Som om inte det vore nog kommer barnskratten snart att förvirras och låta allt mer morbida. Ljudet förföljer karaktärerna ett tag innan det dör ut.

Balthazar

Någon gång under sitt sökande i Winetka kommer Selene att bli attackerad av en person som är betydligt skickligare i strid än henne. Hon känner plötsligt hur en knivsegg trycks mot hennes hals och en röst som säger åt henne inte göra något förhastat om hon inte vill dö. Försöker Selene göra motstånd beskriv på ett grafiskt sätt för de andra hur mannen skär upp halsen på henne och hur hon faller död till marken. Selene kommer givetvis läka det här, men inte förrän efter att mannen försvunnit. Rick och Christopher kan få slå ett NERVKITTLANDE skräckslag med UTSTRÄLNING, medan Gabriel får slå ett CHOCKARTAT skräckslag.

Mannen som sätter kniven mot Selenes strupe ser ut att vara i fyrtioårsåldern och hans ögon är obehagliga. Det ena känns kallt och livlöst medan det andra är en het låga av brinnande passion. För en kort stund stirrar han in i Selenes ögon, innan han på mindre än sekund släpper greppet om henne, sänker kniven, tar ett steg tillbaka och spinner kniven runt fingrarna innan han stoppar ned den i rockfickan. Allt görs i en svepande rörelse och sker onaturligt fort.



Mannen säger sig vara Balthazar, en erfaren demonjägare. Det finns en demon som han jagat ända hit och som nu besatt en äldre kvinna här i stan och när fotstegen hördes trodde han att de kunde tillhöra demonen. Frågar de Balthazar om han sett till Jordy eller Lyle skakar han på huvudet, men säger att de bör höra sig för hos den gamla änkan, då han såg spår där utanför.

Balthazar varnar karaktärerna för att det finns någonting mycket ondskefullt i trakten och att de inte bör dröja sig kvar – eller komma i hans väg. Balthazar är här för att hejda ondskan till varje pris. De som försöker läsa hans känslor får slå ett LÄTT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + EMPATI (Selene och Rick får använda sin specialisering ROLLGESTALTANDE) för att få en känsla av att det mesta Balthazar säger är sant, men att någonting i berättelsen inte stämmer. Vad det är går inte att urskilja, såvida det inte är ett perfekt slag. I så fall får karaktärerna intrycket av att det ondskefulla inte är det han jagar, faktum är att det ondskefulla verkar snarare vara någonting han vill beskydda. Däremot är orden om att han är en demonjägare ironiskt nog helt sanna. Något för karaktärerna att fundera över.

Det monster som Balthazar jagar finns utanför staden och avser det som Jordy längre fram syftar på har tagit änkan Anna-Belle. Det här är inte någonting som karaktärerna kommer att stöta på i berättelsen, så frågan är då varför det tas upp? Tanken är att det ska bidra till att ge en känsla av att staden faktiskt inte är helt död, utan att det pågår någonting och att det inte är helt säkert här. Som berättare är det en möjlighet att skapa en viss osäkerhet och ett osynligt hot utan att fysiskt hålla det över aktörernas huvuden.

Anledningen till att Balthazar jagar monstret är för att det har insikt om vart han ska bege sig närmast. Balthazar får insikten till slut, vilket gör att han dyker upp i slutet av *Akt 2*.

Hjärtstryparen

Någon gång då karaktärerna rör sig i staden kommer de stifta bekantskap med Hjärtstryparen. Det är denne som finns på omslaget och han beskrivs närmare i *Appendix B*. Innan de ser honom hör de ett hjärta slå någonstans i närheten. Då karaktärerna ser sig omkring ser de Hjärtstryparen flyta fram genom luften med sitt finger pekande på en av dem. Ur bröstkorgen pulserar det röda skenet i samma takt som de eskalerande hjärtslagen.

Från och med nu kommer Hjärtstryparen att följa efter dem. Den rör sig inte fram speciellt snabbt och karaktärerna kan fly från den rätt så enkelt. Däremot rör den alltid på sig och vilar aldrig, vilket gör den till ett ständigt hot. Enda skyddet finns i rådhuset och biografen, där Hjärtstryparen förlorar sin instinktiva känsla över var hans offer finns – såvida denne inte är tillräckligt nära för att ”se” karaktärerna ta sig in där. I så fall väntar den utanför, annars fortsätter den vidare för att leta efter ett nytt offer.

Samtliga karaktärer kan slå ett NERVKITTLANDE skräckslag med UTSTRÄLNING vid första mötet med

Hjärtstryparen. Du kan nu använda Hjärtstryparen för att skapa ett ständigt orosmoment. Karaktärerna ska känna sig stressade och jagade utan möjlighet till vila. Låt dem med andra ord inte inse alltför snabbt att det finns säkra platser.

SCEN 2: ANNA-BELLES HUS

Hur får du karaktärerna hit? Den första ledtråden till att de bör undersöka Anna-Belles hus är givetvis att hon är den enda personen förutom Jordy och Lyle, som Rick vet var hon finns. Sedan antyder även Balthazar att karaktärerna bör undersöka platsen. Fungerar inte någon av dessa två ledtrådar kan du låta Darcy tända ett ljus på övervåningen. Säg till Rick att det är mycket ovanligt att Anna-Belle gör något sådant och att det verkar som om någonting är på gång i huset.

Då karaktärerna undersöker Anna-Belles hus finner de spår efter Jordy, även om de inte finner några spår av kvinnan som bott där. Hon är spårlost försvunnen och är inte en del av Den femte kolonnen. Det som förekommer i berättelsen är vad Jordy skriver om, vilket är för att visa upp att det finns annat som pågår i staden. Karaktärerna är ute efter Jordy och de kommer inte att stöta på Anna-Belle under den resan.

Huset beskrivs översiktligt i *Appendix C*, men det finns framför allt två platser som relaterar till berättelsen: källaren och översta våningen. I källaren kan karaktärerna finna en stol som provisoriskt nitats fast vid vägg och golv med järnstänger som fästs med skruvar och förseglats med limpistol. I stolen finns en tvångströja fastsatt med en häftpistol (som i sin tur ligger slängd på golvet). Tvångströjan är färgad av torkat blod och den har slitits sönder av vad det än var som en gång fängslats vid stolen. Här kan det vara lägligt med ett chockartat skräckslag med uppmärksamhet då de ser stolen och att något slitit sig loss.

På översta våningen har Anna-Belle skapat ett altare i sin mans gamla mörkrum, som hon klätt med fotografier av sin make. Fotografierna finns inte bara på altaret, utan också på väggarna. Där finns dessutom en sida från Jordys anteckningsblock fäst med häftstift över ett fotografi på Anna-Belle och hennes make Leopold. De står framför stadens lilla biograf och ser mycket lyckliga ut. Ge aktörerna *Speldokument #2*.

Platsen nära hennes hjärta syftar på biografen på fotografiet. Det är inte bara en hjärteplats tillsammans med hennes älskade Leopold, Jordy har nämligen också fäst anteckningsbladet med ett häftstift på fotografiet nära stället där människor traditionellt brukar räknas ha sitt hjärta.

SCEN 3: HÄNDELSE

Följande händelser kan du lägga in i mån av tid. Givetvis kan du improvisera fram egna utifrån en kuslig stämning. Har du möjlighet att lägga in karaktärsfördjupande bitar under deras färd genom Winetka, gör det.

Hallucination

Vid något tillfälle då karaktärerna befinner sig inne i ett hus bleknar den nedgångna miljön omkring dem helt bort. De befinner sig i ett prydligt hem och bortifrån vardagsrummet kan de höra ljudet av en TV. Då karaktärerna rör sig ditåt ser de in i ett vardagsrum där en familj sitter och tittar på TV och verkar ha en trevlig hemmakväll.

Så fort karaktärerna ger sig till känna kommer de skrika av skräck. I nästa ögonblick ser de hur de står i vardagsrummet, men att de befinner sig i det övergivna och nedgångna huset, utan spår av någon familj. Ett NERVKITTLANDE skräckslag med ego kan vara på plats här.

Döda fåglar

Då karaktärerna passerar över en gata ser de hur vägen är nästan blockerad av döda fåglar av olika slag. De täcker marken och har inga synliga skador.

Rör någon karaktär vid en fågel ser de hur det plötsligt börjar kravla larver ur kadavret. Ett CHOCKARTAT skräckslag med UTSTRÄLNING är på sin plats för upplevelsen.

Röster

Då karaktärerna befinner sig i ett hus hör de röster på övervåningen som skriker. Rösterna låter mycket uppskrämda och personerna verkar frukta för sina liv.

När karaktärerna tar sig uppåt blir den fräna odören i huset allt tydligare och ljudet dör ut. På övervåningen finner de ett sovrum vars väggar är helt nedstänka med blod som torkat. Det finns inga spår av några personer eller röster. Vill du kan du låta karaktärerna slå ett CHOCKARTAT skräckslag med EGO.

Nedslaget

Någon gång då karaktärerna befinner sig in i ett hus hör de hur det dundrar till på taket, precis som om någonting föll från himlen med enorm kraft. Tar karaktärerna sig ut ser de ingenting, men uppe på taket finns en djup grop efter ett nedslag. De ser dock inget som kan förklara vad det var som slog ned. Det är spårlost försvunnet.

Karaktärerna får aldrig se skymten av varelsen som hoppade från ett tak till ett annat och lämnade spåren efter sig. Det är dock den varelsen som Balthazar jagar. Han finner den senare och får tag i den information som så småningom leder honom till samma plats som karaktärerna beger sig till.

Rester

Någonstans finner karaktärerna resterna av vad som verkar ha varit två människor. Det är endast skeletten kvar, men det ser ut som om någon har tuggat på dem. Undersöker Gabriel dem närmare ser han att det inte rör sig om djurtänder, utan troligen var det någon form av rovdjursdemon. Spåren är dock långt från färska och om han måste gissa är de åtminstone tre år gamla.

Darcy

Då karaktärerna rör sig genom staden kan de som hastigast se Darcy passera mellan två hus. Följer de efter henne finner de hennes fotspår som leder vidare en bit, tills de verkar upphöra mitt i steget.

Darcy har klivit in i umbran, det vill säga skuggorna, och försvunnit från platsen. Hon har nu insett var Jordy är och försvinner från staden.

SCEN 4: BIOGRAFEN

Precis som många andra av Winetkas byggnader är biografen nedgången. Blekta filmaffischer hänger fortfarande kvar bakom spruckna glasrutor och de en gång vackert ornamenterade svarta dörrarna är nu forna skuggor av sin tidigare glans. När karaktärerna kommer hit står de öppna och verkar ha gjort så länge, eftersom löv och skräp har blåst in i entrén.

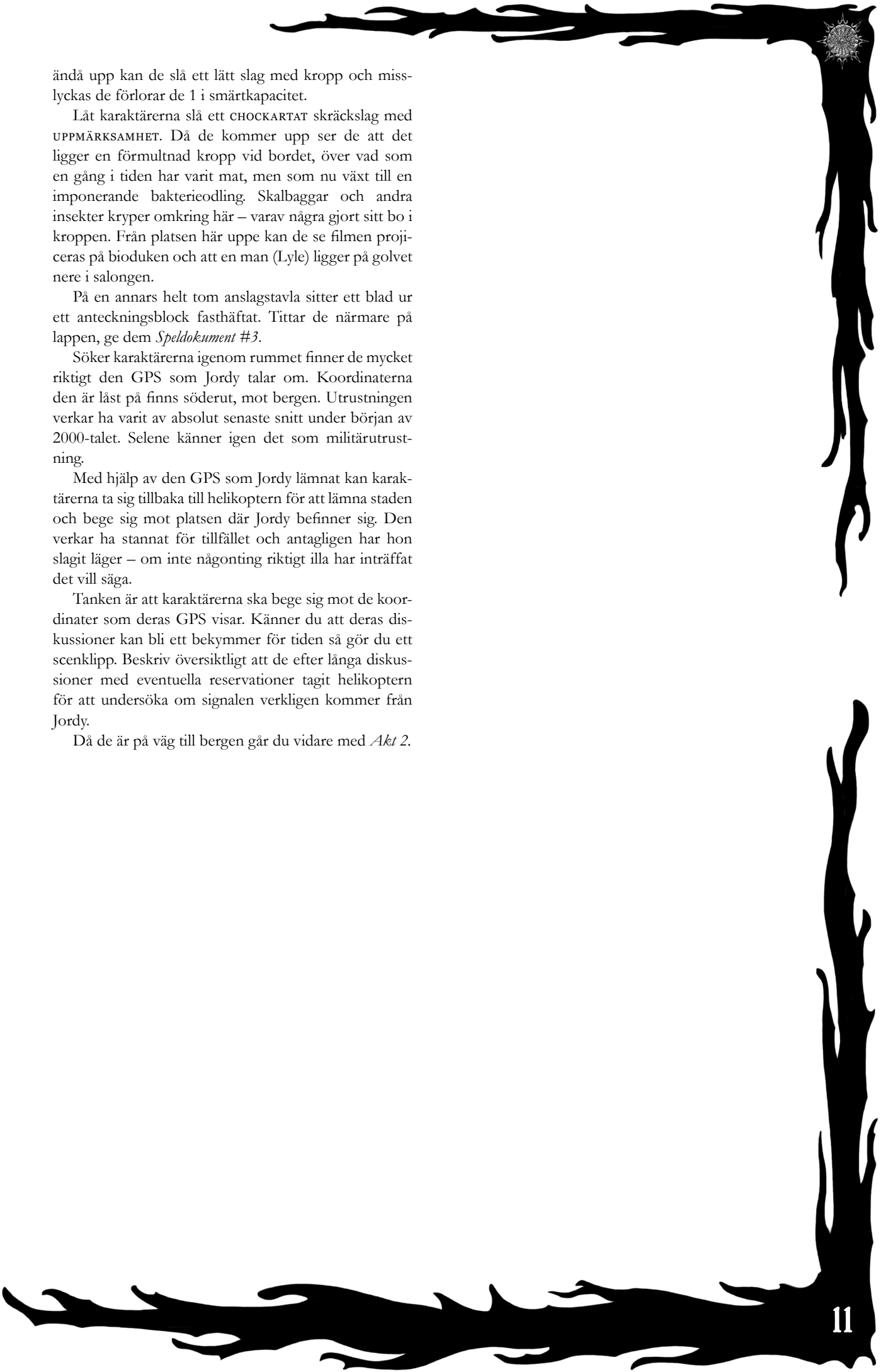
I foajén syns det traditionella ståndet där popcorn, läsk och godis en gång kunde köpas, men vars lösa attiraljer har vräcks omkull och spridits över golvet. Ett litet bås för biljettförsäljning finns också, men glaset har krossats och ligger över golvet så att det knastrar under deras fötter då de går genom lokalen. Det finns två dörrar. En liten på samma sida som biljettkassan som leder upp till övervåningen och en stor dörr in till biosalongen.

Går de in i salongen ser de direkt hur rummet lysas upp av filmen som spelas upp på duken. Det verkar vara någon sorts amatörfilm som skildrar viktiga händelser ur ett pars liv. Kom karaktärerna hit efter att ha besökt Anna-Belles hus känner de igen de två som Anna-Belle och hennes make Leopold. De lägger också märke till en man som ligger i gången och verkar ha kollapsat. Rick känner igen mannen som Lyle.

Lyle vaknar sakta till och stönar. Han frågar vilka de är och vad de gör i staden samtidigt som han håller sig för huvudet. För tillfället har han en sprängande huvudvärk och har inget minne av hur han kom hit. Det sista han minns är hur han såg en flicka. Personer som lyckas med ett SVÄRT SLAG MED UPPMÄRKSAMHET + EMPATI inser att Lyle vet vem flickan är och konfronteras han med kunskapen erkänner han. Hon heter Darcy Ward och gick i skolan här under 2002 och det är något konstigt med det. Hon ser lika gammal ut nu som då, vilket i och för sig inte förvånar honom. Däremot är han orolig över hur karaktärerna ska ta det, varför han inte säger det direkt.

Han vet inte var Jordy befinner sig, men såg lappen i Anna-Belles hus och var på väg hit då han såg flickan och förlorade minnet. Då det står klart att karaktärerna letar efter Jordy vill han slå följe med dem. Tillsammans är de starkare. Det är upp till dem om de väljer att ta med Lyle eller inte.

Tar karaktärerna dörren som leder till övervåningen lägger de först märke till den unkna doften i trappan. Det känns instängt och luften är mycket syrefattig. Det bildas klumpar i halsen bara av att vistas här. Tar de sig



ändå upp kan de slå ett lätt slag med kropp och misslyckas de förlorar de 1 i smärtpkapacitet.

Låt karaktärerna slå ett CHOCKARTAT skräckslag med UPPMÄRKSAMHET. Då de kommer upp ser de att det ligger en förmultnad kropp vid bordet, över vad som en gång i tiden har varit mat, men som nu växt till en imponerande bakterieodling. Skalbaggar och andra insekter kryper omkring här – varav några gjort sitt bo i kroppen. Från platsen här uppe kan de se filmen projiceras på bioduken och att en man (Lyle) ligger på golvet nere i salongen.


På en annars helt tom anslagstavla sitter ett blad ur ett anteckningsblock fasthäftat. Tittar de närmare på lappen, ge dem *Speldokument #3*.

Söker karaktärerna igenom rummet finner de mycket riktigt den GPS som Jordy talar om. Koordinaterna den är låst på finns söderut, mot bergen. Utrustningen verkar ha varit av absolut senaste snitt under början av 2000-talet. Selene känner igen det som militärutrustning.

Med hjälp av den GPS som Jordy lämnat kan karaktärerna ta sig tillbaka till helikoptern för att lämna staden och bege sig mot platsen där Jordy befinner sig. Den verkar ha stannat för tillfället och antagligen har hon slagit läger – om inte någonting riktigt illa har inträffat det vill säga.

Tanken är att karaktärerna ska bege sig mot de koordinater som deras GPS visar. Känner du att deras diskussioner kan bli ett bekymmer för tiden så gör du ett scenklipp. Beskriv översiktligt att de efter långa diskussioner med eventuella reservationer tagit helikoptern för att undersöka om signalen verkligen kommer från Jordy.

Då de är på väg till bergen går du vidare med *Akt 2*.



Darcy svor inombords över Jordys impulsivitet. Inte nog med att hon gjort sig i stort sett omöjlig att finna under lång tid, när Darcy väl fann henne hade hon försvunnit på nytt. Kunde hon inte bara hålla låg profil på ett ställe länge nog för att bli funnen. Å andra sidan antog Darcy att hon inte skulle klaga. Hur många århundraden hade det inte tagit för henne att finna någon form av kontroll och genomtänkta planer? Inte förrän lite över ett sekel sedan gjordes de första riktiga framstegen, mycket tack vare hennes sa'al.

Staden hon befann sig i, Winetka, var avlägsen från civilisationen, så det var förståeligt att Jordy flytt hit, men den var å andra sidan långt ifrån säker. Platsen var inte ett särskilt bra val att gömma sig på om man ville överleva. Det var vad som oroade Darcy.

Hur mådde Jordy egentligen? Allt som hon tvingats genomlida skulle ha brutit ned en vanlig människa för länge sedan. Först hade hennes älskade dött inför hennes ögon, sedan hade hon värvats till Faith för att bekämpa sådana monster. Det hade lett fram till att hon hamnat öga med öga med den man hon trott sig förlorat, bara för att inse att han tillhörde Faiths ärkefiende Orden. Hon förlorade inte bara honom, i samma veva förlorade hon också det kanske största arkeologiska fyndet någonsin. Noas ark. Som om inte det hade varit nog blev de kollegor hon arbetat med drivna till galenskap och hamnade på mentalsjukhus, vilket knappast gav henne någon fjäder i hatten.

Sedan skedde det där rutinuppdraget som skulle förändra hennes liv så drastiskt. Det hade varit första gången som Darcy träffade Jordy och det mötet skulle onekligen ha knäckt de flesta. Insikten som Jordy hade fått på det uppdraget var egentligen för tung för en person att bära på sina axlar, men Darcy hade sina order. Hennes sa'al hade tydligt visat vilken roll Jordy hade tilldelats i Gaias historia.

Hon hade blivit ett jagat villebråd i samband med det. Varför? För att hon hade velat berätta sanningen för dem som betytt mest i hennes liv. Faith hade istället skrämts av hennes insikt och agerat i panik. Jordy hade då insett sanningen: hennes liv hade stulits av den man hon litat mest på.

Men inte ens det hade varit nog, prövningarna som följt under hennes liv på flykt var många och

hårda och det verkade aldrig finnas något slut. När skulle bördan bli för stor? Darcy undrade om den kanske redan hade blivit det. Var det därför hon hade slagit sig ner här? Utåt sett kanske hon verkade finna stabilitet i att bekämpa ondskan, för att inombords i hemlighet hoppas på att finna frid i döden? Darcy trodde att det mycket väl kunde vara fallet. Hon var tvungen att finna Jordy innan det var för sent...

AKT 2: BHOGAVATIS RUINER

Jordy stirrade på symbolerna på bergväggen. De var uråldriga och endast en handfull personer besatt förmågan att tyda dem. Hon hade lett expeditionen till Turkiet för sjutton år sedan som återfunnit Noas legendariska ark och det var där hon sett dem för första gången. Jordy hade kallat språket för noaitiska och på något sätt hade vistelsen i arken gett henne förmågan att tolka symbolerna. Minnena från tiden ombord var inte helt klara, men skammen över att ha förlorat arken var desto tydligare. Inte för att det spelade någon roll nu. Faith ville se henne död till varje pris och det var inte för att arken förstörts.

Bakom henne på den smala stigen fanns ett brant stup som endast ledde till en plats. Döden. Hon var inte alls berörd av närheten till döden, för trots allt var det något hon lärt sig leva med. Faktum var att döden på många sätt skulle komma som en befrielse för Jordy. Ingen flykt mer, bara glömska. Hon visste att döden inte var slutdestinationen för människorna, istället var det en återfödelse till något nytt. Det var en av de sanningar som Faith fruktade.

Å andra sidan ville hon inte utsätta sitt nästa liv för samma plågsamma uppvaknande som hon själv fått i detta. På så sätt skulle det vara själviskt. Hon hade aldrig flytt från sitt liv tidigare, det låg i hennes gener att kämpa för saker och ting även när det var som värst. Dessutom fanns det inte så mycket som hon saknade från sitt gamla liv. Trots allt gjorde hon samma arbete som när hon var med i Faith, nämligen att bekämpa ondskan där den visade sitt fula anlete.

Det fanns dock en sak hon saknade och det var systemen Jessica och hennes familj. De hade inte skilts som vänner och när Jordy varit tvungen att fejka sin död gavs hon aldrig tillfälle att ställa allt till rätta. Hon kunde inte låta bli att oro sig för dem. Så länge de flesta trodde hon var död skulle Jessica och hennes barn vara i säkerhet.

Jordy slog undan tankarna på sin släkt och fokuserade på vad symbolerna talade om. Det verkade som om skriften talade om en uråldrig civilisation som gick under namnet... Bhogavati.

Hon stirrade förvånad på ordet. Bhogavati? Det skulle väl ligga någonstans i Indien? Var i hela fridens namn fanns det ledtrådar till att det låg här? Då hon funnit Noas ark hade det varit vid Ararat, så som källorna hade föreskrivit. Kunde verkligen källorna ha så fel när det gällde detta?

Nyfiket fortsatte hon att läsa den inristade texten och hennes förvåning förbyttes snart till skräck. Snart hyste hon inga tvivel om att hon stod på gränsen till Bhogavati, men samtidigt kände hon djup fruktan för vad som ruvade därnere.

~O~

Balthazar log triumferande. Han stod i det gamla templet, byggt i ett valskelett. Vid hans fötter låg Abigails livlösa kropp. Så som hon hade kämpat, men demonens styrka sinade till slut. Balthazar hade känt kraften vid första penetrationen och njutit av hennes kött då han hamrade henne hårt mot marken. Gång på gång hade han tryckt sig in i henne i våldsamt klimax, ständigt törstande, och för varje gång kände han kraften rinna ur henne.

Han var imponerad över hur länge demonen orkat stå emot. Vanligen brukade han sluka den demoniska energin på ett tillfälle, men för Abigail hade han behövt sju. Få demoner var så starka.

Demonens kraft var egentligen irrelevant. Det var inte därför han jagat den från Winetka ända till den gamla staden. Istället var det för den kunskap den besatt och fruktade. Då han tryckt ned Abigails nakna kropp mot den leriga marken hade han känt hennes skräck. Den berodde inte på Balthazar, utan på det trummande ljud som fanns i berget. Demonen visste inte vad det var, utan kände bara hur skrämmande det var. Balthazar däremot visste vad det var och han var inte rädd.

Han drog eftertänksamt upp sina byxor.

Han mindes inte hur länge han sökt efter det och egentligen spelade det inte heller någon roll. Demonen hade gett honom den information han behövde... och tillfredsställelse.

"Dags att rädda världen" sa Balthazar tyst för sig själv och drog igen gylfen.

SCEN 1: PORTEN TILL UNDERJORDEN

Då karaktärerna närmar sig bergen slutar signalen röra på sig. När de närmar sig platsen syns en uppslagen lägerplats. Enklare packning såsom mat och vildmarksutrustning finns i lägret. I eldstaden syns fortfarande en svag glöd, vilket betyder att den använts nyligen.

Undersöker karaktärerna området finner den som får högst på ett slag med UPPMÄRKSAMHET + ÖVERLEV-NAD Jordys spår bort från lägret. Hon har klättrat högre upp i bergen, vilket blir i sydlig riktning. Spåren leder fram till en stig längs med en bergvägg på ena sidan och ett stup på den andra. Det är tydligt att Jordy fortsatt vidare längs stigen, men utan att använda sin klättrrustning, då det inte finns spår av fästen i bergväggen.

Så länge en person får gå ostört och utan stress är det ingen risk att trilla ned. Skulle karaktärerna däremot plötsligt hamna i en situation där de är stressade eller blir jagade skulle det plötsligt vara mycket svårt att ta sig fram. Försök skildra faran så att karaktärerna tror att någonting snart kommer jaga dem. Ungefär som om ett osynligt hot väntade på att kasta sig över dem.

Det finns symboler inristade på bergväggen, ifyllda med mörk färg. Ett LÄTT SLAG med EGO + SPRÅK gör inte att karaktärerna kan placera språket men de tror att det rör sig om ett skriftspråk utvecklat av traktens indianer. Gabriel har dock sett tecknen förut och du kan ge aktören *Speldokument #4*.

Är Lyle med säger han att symbolerna är bekanta. Han har sett Jordy skriva sådana tidigare, men vet inte vad det är för språk. Dock syns det tydligt för Gabriel att Jordy inte ligger bakom tecken, han gissar att de är åtminstone hundratals, om inte tusentals år gamla.

I slutet av stigen ser karaktärerna en avsats. Där finns en öppning in i berget och på vardera sidan står en staty föreställande en stor kobralik orm med armar som greppar en treudd. Statyerna är runt två meter höga och korsar treuddarna ovanför ingången. Det är någonting med ormarnas hållning och ansiktsuttryck som får dem att verka visa, näst intill upplysta.

Innanför finns en liten avsats tio meter över golvet i grottsalen som breder ut sig framför karaktärerna. Har de en ljuskälla ser de en gång leda vidare in i mörkret. Golvet är täckt med grus och småsten, utöver stalagmiterna och stalaktiterna. I mitten av rummet har en pelare bildats.

Det finns spår av att Jordy varit här, då ett rep är fäst vid avsatsen och hänger ned till salens golv.

Hjärtstryparen (igen)

Då samtliga karaktärer befinner sig vid ingången får de slå ett CHOCKARTAT skräckslag med KROPP. Borta på stigen hör och ser de Hjärtstryparen flyta fram och blockera den enda vägen tillbaka. De är inträngda i ett hörn och enda vägen ur knipan är in i grottan. Karaktärerna bör redan vara bekanta med Hjärtstryparen och inse att de inte kan besegra den i strid. Tvekan tvingar dem in i en konflikt med Hjärtstryparen och resulterar i tragiska förluster.

När karaktärerna flyr in i gångarna känner de hur berget börjar skälva. Från taket börjar sand och grus rasa ned och rusar de inte framåt kommer de sekunderna senare att begravas under rasmassor, då gången bakom dem rasar samman. De räddas visserligen från Hjärtstryparen och får en respit men de är också instängda och måste finna en annan väg ut.

SCEN 2: HÄNDELSE

Karaktärerna tvingas söka sig vidare in i gångarna och kommer där att ställas inför flera problematiska situationer som miljön i grottsystemet skapar. Grottgångarna beskrivs utförligt i *Appendix C*, men det finns ändå en del saker du bör tänka på när de befinner sig där. Hur tar de sig fram? Hur hanterar de sin utrustning? Hur sköter de ljuskällorna?

Utöver de vardaliga problemen att ta sig fram äger dessutom ett antal händelser rum. De kompletterar och kopplas samman med grottgångarna som beskrivs i *Appendix C*. Se till att vara bekant med dem och lägg in händelserna när karaktärerna kommer till rätt plats, vilket anges i texten nedan såväl som i beskrivningen av rummet.

Trummandet

I samma stund karaktärerna kliver in i grottan hörs trummandet allt tydligare för Christopher. Ju längre in de kommer, desto starkare blir ljudet. Trummandet är kopplat till närheten av staden Bhogavati som finns längst in i grottsystemet. På olika platser drabbas Christopher av skrämmande syner som påverkar honom mer och mer ju längre in han kommer.

Varje syn Christopher får ger honom skräcknivåer, vilket driver honom mot ett sammanbrott, även om han får insikt om vad som finns därinne. Vilket kommer först och vad blir resultatet? Ja, det är upp till aktören att gestalta.

Den första synen är *Speldokument #5* och den delas ut då karaktärerna lämnar grottsal 1 samtidigt som raset börjar. För de andra stelnar han till precis då raset upphör och verkar onåbar för några sekunder. Vad Christopher ser är Winetkas gamla borgmästare Tom Arnold som försvann och hans sammanbrott efter upplevelserna i grottan. Ser Christopher Toms lik (rum 2) känner han igen denne från synen.

Speldokument #6 delas ut då karaktärerna lämnar rum 3 eller 4 för första gången. Christopher ser vad som skedde med ett av skeletten längre fram (rum 4).

Nästa syn, *Speldokument #7*, ger du till Christopher då han sett skelettet (rum 4). Synen är symbolisk och representerar att en vit mans handlingar fick indianstammen som var Bhogavatis väktare, att utplånas för länge sedan. Även Tom hade denna syn.

Speldokument #8 får Christopher efter att karaktärerna har passerat ravinen (rum 7). Synen skildrar känslorna Tom hade då han tog sig ut från Bhogavati. Det ger också Christopher en föraning om en fara längre fram i passagen.

Den sista synen, *Speldokument #9*, får han i kristallrummet (rum 8). Christopher upplever vad Tom gjorde och som drev honom galen. Tom flydde därefter och upplevde de tre första synerna på väg ut. Han kom dock bara till rummet där den första synen utspelade sig, innan han bröt samman och dog i en hjärtattack.

Demonisk kontroll

Då karaktärerna tar sig djupare in i grottsystemet beskriver du för Selene att grottgångarna känns allt mer hotfulla. Det är som om de börjar krympa och sluta sig omkring henne. Ibland verkar det nästan som om hörseln mattas för någon minut innan den återvänder. Det kliar ständigt irriterande i huden och illamåendet blir allt starkare ju längre in hon kommer.

Orsaken är att varelsen som besatt Selenes kropp blir allt mer panikslagen. Denne känner av närvaron i Bhogavati och gör sitt bästa för att hejda henne. Skälet är att det finns någonting där som faktiskt kan döda henne och därmed honom. Demonen försöker först manipulera henne men ju längre in hon kommer desto svagare och desperatere blir han. Dela ut följande speldokument till Selenes aktör vid rum 1 (*Speldokument #10*), 4 (*Speldokument #11*), 7 (*Speldokument #12*) och 11 (*Speldokument #12*). Det sista delas endast ut om Selene erbjuder sig att ta sig in i gången.

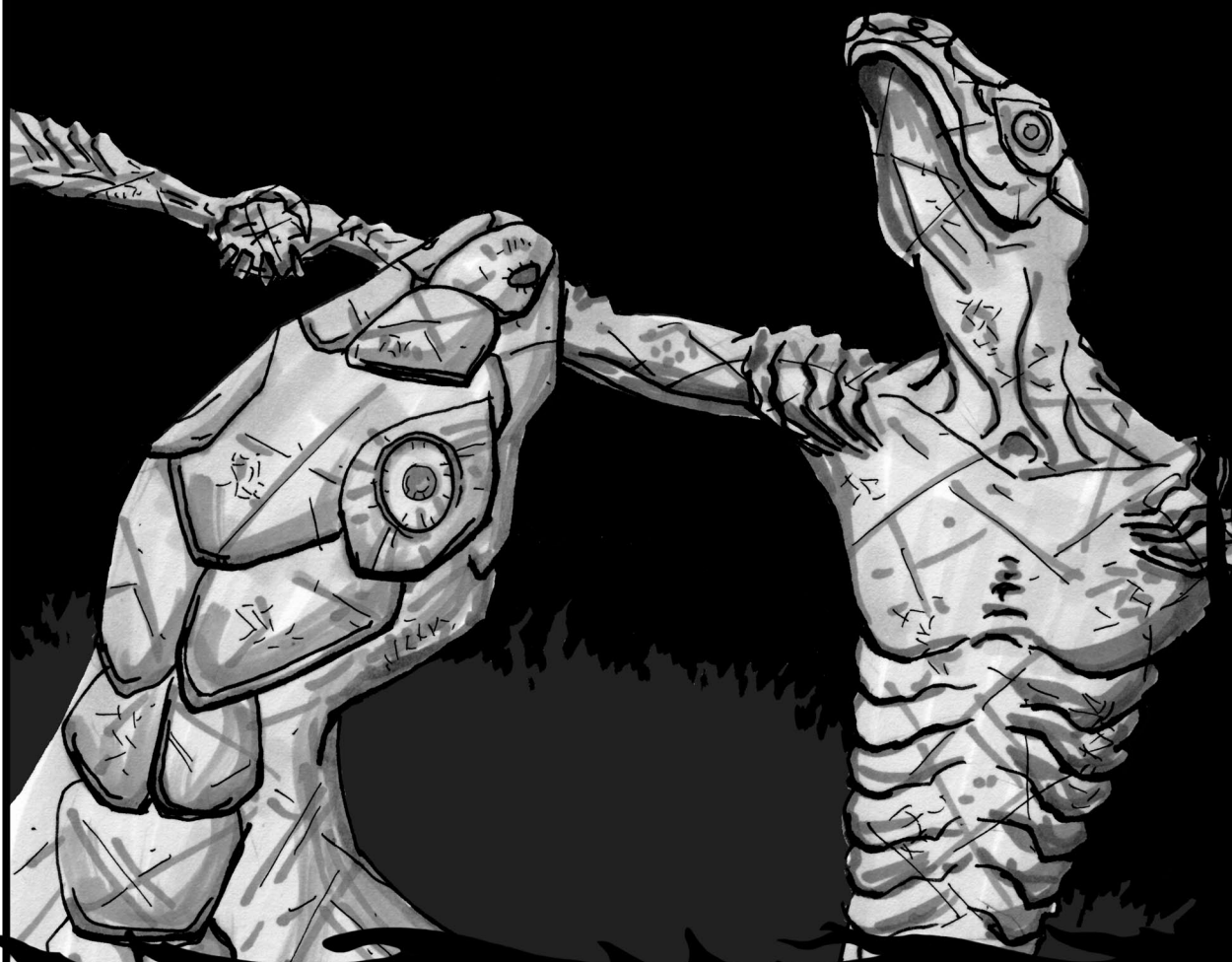
Vid *Speldokument #11* kan demonen i Selene ta kontroll över kroppen och simma ut ur berättelsen. Väl därute väntar hon på de andra karaktärerna på stranden, men det lär inte ge aktören mycket spelglädje. Sker det ger du Lyle till aktören att spela.

SCEN 3: DEN JAGADE KVINNAN

Den långa gången leder till slut fram till en enorm grottsal. Det ekar kraftigt och karaktärerna ser inte upp till taket eller över till andra sidan salen. Rummet upptas av en mörk ocean och över den går en bastant stenbro. Bron ger ett stabilt intryck och ser ut att vara ett välgjort hantverk med utmejslade ormar på räcket.

Långt borta ser karaktärerna ljussken och när de närmar sig ser de bron öppna sig i en stor cirkulär yta. Där finns tre höga statyer föreställande de ormmänniskor som tidigare skymtats i gångarna, inbegripna någon form av rituellt beteende. Redan på avstånd känns statyerna obehagligt uråldriga. Vem kan ha legat bakom skapandet av dessa? De gamla indianerna?

På bergväggen bortom statyerna finns ett meter-tjockt, runt hål som verkar leda vidare, djupt ned i berget. På golvet mellan statyerna står två bekanta kvinnor. Först den unga flickan som Gabriel, Selene och Christopher mötte i staden då de anlände (och som Rick



sökt efter) och den kvinna de själva sökt efter, Jordy Chase. Jordy står på knä framför Darcy och de verkar vara inbegripna i ett tårdrypande farväl.

Då karaktärerna närmar sig ser Darcy vädjande på karaktärerna och ber dem om hjälp. Hon har försökt övertala Jordy att inte offra sitt liv för den goda sakens skull. Jordy stryker Darcys kind ömt och säger att det är hennes lott i livet.

Om karaktärerna vill veta mer om vad Jordy är redo att dö för berättar hon att det i bergets djup finns rester av en mycket gammal stad som kallas för Bhogavati. Där finns ett uråldrigt väsen med fasansfulla krafter som tillsammans med sina ödliga tjänare en gång i tiden planerade sänka världen i total stiltje. Allt liv skulle förintas, mänskligt såväl som demoniskt. Detta dyrkades en gång av traktens indianer och de försvarade staden med sina liv tills de dränktes när deras hem vattenfylldes.

Under lång tid har väsendet slumrat men håller nu på att vakna. Om inte kolonnen där det finns fängslat förstörs kommer det att frigöras och det innebär slutet för dem alla. Först när kolonnen förstörs kommer mardrömmarna i Winter Hills att få ett slut och resten av världen vara i säkerhet. Frågar karaktärerna hur Jordy känner till detta hänvisar hon till Darcy och Darcy i sin tur säger att hon för länge sedan blev undervisad i de gamla hemligheterna av sin mentor. Vem det är och hur hon lärde sig verkar inte Darcy vara villig att berätta.

Kolonnen måste förstöras till varje pris och Jordy säger sig ha ryggsäcken full av sprängmedel. Hon planerar att spränga kolonnen och offerar gladeligen sitt liv för detta. Efter alla år som jagad är hon trött på att fly och ser helst att allt får ett slut. Hon ser döden som en befrielse.

Enda sättet att få Jordy att följa med karaktärerna frivilligt är om någon annan erbjuder sig att ta hennes plats och är villig att dö för att förgöra kolonnen. Hon är mycket noga med att påpeka att den som övertar hennes roll inte kommer att överleva. Är någon ändå redo att axla den bördan nickar Jordy tyst och säger att hon beundrar personens mod. Om denne är villig att göra ett sådant offer för världen är hon redo att göra ett personligt offer och gå med i Skuggkonspirationen. Är Lyle med kan han tänka sig offra sig för Jordys skull, vilket slutar i ett tårdrypande farväl mellan vännerna.

Darcy berättar att enda vägen ut är genom vattnet. De måste simma hela vägen ut till havet. Därifrån är det lätt att simma in till land och i säkerhet. Karaktärerna ser hur skuggorna verkar få liv omkring henne och hur hon i nästa sekund slukas av dem och är borta. Låt alla karaktärer, utom Rick och Jordy, slå ett NERVKITTLANDE skräckslag med EGO. Jordy verkar inte alls förvånad utan säger att Darcy kan resa genom skuggorna och att det är en särskild gåva hon har.

Darcy återvänder strax med dykutrustning till alla karaktärer som ska ned i vattnet. Med hjälp av denna kan de ta sig ut.

Darcys öde

Här när också Rick sin intrigs slut. Darcy är den flicka som Rick har kommit för att mörda. Exakt hur aktören går till väga är upp till henne. Varken Jordy eller Darcy förväntar sig ett anfall, så om karaktären inte agerat på ett uppseendeväckande sätt har Rick överraskningen på sin sida och lyckas troligen med sin handling. I grunden finns det två alternativa slut: Rick lyckas eller misslyckas med sitt mordförsök. Misslyckas han flyr Darcy in i skuggorna till en säker plats. Lyckas han träffa Darcy med den rituella dolken skriker hon av smärta och förintas i ett moln av svart rök. I samma stund som Gabriel får se dolken ger du *Speldokument #13* till aktören.

Oavsett vilket som sker är det någonting som får bägaren att rinna över för Jordy. Hon får en kall, mordisk blick i sina ögon. Tidigare känslor verkar helt bortblåsta och har nu ersatts med ett kallt, oresonligt hat som törstar efter blod.

Jordy drar sin pistol med intentionen att döda Rick och det hela utspelar sig därefter som en vanlig strid. Frågan är vad karaktärerna gör? Försöker de stoppa Jordys mordlust eller bidrar de till den? Ska de låta Jordy döda sin väns mördare? Vilket pris är de beredda att betala för att få det de vill ha? Valet framstår som ganska enkelt, men berätta för Gabriel att han känner oro för att kallheten hotar det hopp som Jordy är tänkt att skänka. Dödar hon Rick kan hon mycket väl förlora sitt värde.

Väntar Rick för länge så att alla fått på sig våtdräkterna och är redo att dyka ned i vattnet ser han hur Darcy och Jordy tar farväl och hur hans mål sedan kliver in i skuggorna och försvinner. Gör farvälet väldigt tydligt så att det inte kommer som en överraskning för Ricks aktör. Darcy har ingen våtdräkt, så hon kommer att försvinna in i skuggorna. Bästa tillfället att utföra handlingen är då Jordy omfamnar Darcy, eftersom Darcys rygg då är helt blottad.

När Darcy försvunnit och övrig drama avklarad är det dags att bege sig ned under vattenytan. Av de närvarande är det bara Jordy och Rick som har dykkunskaper. Med andra ord är det bara de som kan ge instruktioner till karaktärerna vad de bör tänka på när de befinner sig i vattnet. Jordy säger att de bör följa strömmen för att komma ut. Den leder nämligen ut till havet och därifrån får de simma in till stranden.

Dödas Rick här kan han få ta över Lyle, om inte denne redan är utdelad till en annan aktör.

SCEN 4: BHOHAVATI

Tunneln från statyerna är inte svår att ta sig fram genom, men det tar tid. Efter ungefär två timmar ser hon ljuset i slutet av tunneln. Väl ute ställs karaktären inför en mäktig och skrämmande syn.

I stället för den trånga, ljusabsorberande gång du krupit genom kommer du nu ut uppe vid taket i en storslagen sal. Salen lysas upp av vad som först verkar vara en stjärnkälar

nattfimmel, men som snart visar sig vara skimrande kristaller av samma slag som återfinns på väggarna och alstrar ljuset.

Framför dina fötter breder sig ruinerna av en uråldrig och omänsklig civilisation ut. Istället för byggnader finns ett flertal höga pelare med hål, som sträcker sig upp mot de höga grottvälvorna. Pelarna slutar i sylvassa spetsar. De är rikligt utsmyckade med ornament blandat med abstrakta hypnotiska mönster och ibland även figurativa reliefer. I de höga pelarna finns gapande hål sporadiskt utplacerade. Vad var det för civilisation som levde här en gång i tiden och vilka färor utplånade dem?

Mellan de mystiska pelarna täcks marken av en mörk ocean som verkar försvinna bort i en becksvart oändlighet. Längre in ser du en mindre ö varifrån ett starkt ljussken strålar. Det är kristallkolonnen Jordy berättat om som lyser så starkt. Runt den finns dock någonting som får dig att rysa. Det är inte Hjärtstryparen, utan ett tiotal sådana...

Upplevelsen av allt är skrämmande och karaktären får slå ett NERVKITTLANDE skräckslag med EGO då hon inser hur liten hon egentligen är i ett större perspektiv.

Då karaktären börjar söka efter ett sätt att aptera sprängladdningarna ser hon att det inte finns någon bra plats att klättra ned. Det krävs ett MYCKET SVÅRT SLAG med KROPP + RÖRLIGHET för att lyckas ta sig ned, om man har utrustning! Utan utrustning krävs ett perfekt slag för att komma till salens golvnivå.

Istället finns det klippavsatser att ta sig fram på längs med salens väggar. Följer karaktären någon av dem ser hon snart vad som först verkar vara en stor måne, men som egentligen är en enorm kristall. Den finns ovanför kristallkolonnen. Skulle sprängladdningen placeras där skulle resultatet troligen bli att kristallen lossar från taket, för att falla ned på kolonnen och krossa den i tusen bitar. Det verkar vara det enda sättet att förstöra kolonnen.

Låt karaktären försöka finna andra sätt om hon vill, men i slutändan är den logiska lösningen att aptera sprängladdningen på kristallen. Då det är gjort, och innan laddningen har hunnit detonera går du vidare med nästa scen.

SCEN 5: INDIANBYN

Efter att karaktärerna tagit på sig dykutrustningen och fått instruktioner dyker karaktärerna ned i vattnet. För de som hoppats på att den klaustrofobiska känslan att krypa fram genom trånga gångar ska försvinna då man nu dyker ned i vattnet får sig en rejäl överraskning. Den klaustrofobiska känslan är nämligen fortfarande där och blir nästan värre ju längre man simmar. Det finns inte heller någon möjlighet att kommunicera med varandra annat än genom tecken, vilket bara stärker känslan ytterligare. Upplevelsen kan motivera ett CHOCKARTAT skräckslag med UPPMÄRKSAMHET.

Tiden flyter iväg och den svaga strömmen leder karaktärerna vidare. Det är inga problem att veta vart de ska ta vägen och strömmen är inte så stark att det blir ansträngande att simma. Deras färd leder snart in i en

stor sal och de ser ruinerna av vad som en gång varit ett primitivt samhälle. Hål i väggarna verkar ha varit bostäder och salen som öppnar sig framför dem har flera statyer som liknar dem uppe vid platån (rum 16). Det här är platsen som Christopher sett i sina syner.

Simmade karaktärerna över ravinen (rum 7) är rummet tomt och de kan se gången leda vidare på andra sidan. Annars ser de hur byn är full av döda indianer, vars kroppar svällt upp och fått groteska proportioner, men som annars ser obehagligt nydränkta ut, trots att inget kunde vara mer fel. Synen av flytande döda indianer kräver ett CHOCKARTAT skräckslag med UPPMÄRKSAMHET.

Karaktärerna blir tvungna att ta sig genom rummet och finns de döda indianerna där, beskriv känslan av att simma fram bland kropparna. De som har fler skräcknivåer än andra upplever nästan att kropparna är vid liv och försöker ta tag i en. Allt eftersom karaktärerna börjar röra sig i vattnet börjar en del av indiankropparna att flyta uppåt.

Hjärtstryparen (Slutet)

Då karaktärerna tagit sig igenom alla kroppar och närmar sig gången ser de Hjärtstryparen glida fram och blockera vägen ut. Den vet att karaktärerna måste ta den här vägen och att de inte kan vänta hur länge som helst. Jordy reagerar instinktivt och simmar mot den för att "rädda" karaktärerna, vilket de inser försätter henne i fara.

Om någon av karaktärerna har sagt att de tagit täten kan hon hindra Jordy utan större problem. Annars krävs ett motståndslag med KROPP + RÖRLIGHET för att



de ska hinna fånga henne. Vinner Jordy kommer hon simma rakt på Hjärtstryparen och trycka upp honom mot väggen, vilket blottar vägen vidare för karaktärerna. Hjärtstryparen i sin tur kommer att stjäla Jordys medmänsklighet som första känsla och därefter går det snabbt utför om inte karaktärerna sliter loss henne.

Observera att alla närstrider under vattnet får -2 på slaget.

Det går att försöka simma förbi Hjärtstryparen och vidare in i gången, vilket kräver ett motståndslag för karaktärens **KROPP + RÖRLIGHET** mot Hjärtstryparens **KROPP + NÄRSTRID**, såvida inte Jordy eller någon annan tryckt den åt sidan, för då går det att simma förbi utan problem.

Karaktärerna har ingen möjlighet att döda Hjärtstryparen. Den kommer att följa efter i gångarna och tvinga dem till en ny jakt genom berget.

SCEN 6: SLUTSTRIDEN

Lagom då sprängladdningarna har apterats hörs en röst bakom karaktären som ber henne sluta. Då hon tittar upp ser hon den man som de stötte på i staden och som presenterade sig som Balthazar. Han säger att hon är på väg att göra ett stort misstag. Kolonnen får inte förstöras, för det är exakt vad hjärtstryparna därnere försöker göra och det sista karaktären vill göra är att främja deras mål. Själv har Balthazar sökt efter kolonnen under lång tid eftersom han vet hur varelsen som finns fjättrad i den kan fördrivas. Förstör kolonnen frigörs den och kan sprida sin ondska.

Kan karaktären lita på Balthazars ord? Verkar hon köpa hans ord för lätt, beskriv hur Balthazar kommer närmare och närmare, lagom hotfullt. Verkar karaktären övertygad om att Balthazar ljuger? Spela då upp hur harmlös Balthazar verkar och hur hjärtstryparna nere vid kolonnen försöker finna en blotta i dess försvar.

Lyle kommer inte tveka för en sekund utan trycker av sprängladdningen innan Balthazar får chansen att hindra honom.

Är Selene här sker en inre monolog, då hennes känslor försöker påverka henne till handling. Du delar ut *Speldokument #15-17* till de övriga aktörerna. Säg åt dem att de får försöka påverka Selene med sina ord och låt dem rollspela olika aspekter av hennes sinne innan hon gör sitt val.

Kommer Balthazar tillräckligt nära karaktären dödar han henne utan att tveka för att vara säker på att allt går som han vill. Det sker omänskligt snabbt och för att hinna reagera på attacken krävs ett svårt slag med uppmärksamhet + stridsvana, annars lyckas han skära upp halsen på henne och hon dör. Lyckas karaktären med slaget utkämpas striden som vanligt, även om det troligen slutar på samma sätt.

Utifall att det är Selene som Balthazar dödar får hon en andra chans eftersom hon strax efteråt läks av demonen i henne. Att attackera Ripper igen med våld skadar honom visserligen, men hejdar honom inte. Det finns egentligen tre lösningar: fly, detonera sprängladd-

ningarna eller knuffa honom över kanten till hjärtstryparna.

Flyr Selene kan hon ta sig ned i vattnet och kommer i epilogen sammanstråla med de andra, men till priset av att Jordys uppdrag misslyckas. Detoneras sprängladdningarna påverkar det övriga karaktärer när de tar sig ut, men Jordys uppdrag har i alla fall lyckats.

Slungas Ripper ut över kanten kan båda ovanstående lösningar uppstå beroende på om karaktären följer med ned eller ej. De som faller över kanten slår ned i marken framför kolonnen och hjärtstryparna, vilket gör dem båda medvetlösa. Eftersom båda är odödliga vaknar de till liv igen, men det är ändå för sent. Det sista de hinner se är hur hjärtstryparna lägger sina händer på dem och suger ut alla deras känslor och därmed dödar dem.

Kolonnens förstörelse

Lyckas karaktären detonera sprängladdningen ser hon kristallen i taket lossna och falla ned på kolonnen. Den slås i tusentals skärvor men inte ett ljud hörs, för i samma sekund som kolonnen träffas dränks allt i total tystnad. Ur kolonnen slår ett starkt sken upp och förintar hjärtstryparna.

Karaktären märker det inte först, men hela komplexet skakas av explosionen. Gången hon kom igenom rasar samman och klippavsatsen börjar ge vika under fötterna. Det är som om kolonnens förstörelse skakar berget i dess grundvalar och karaktären kan nu bara se allt omkring henne rasa samman. Hon kämpar för att hålla sig kvar där uppe, men snart finns det ingenstans kvar att stå. Hon faller ned mot en säker död, men inte med panik och skräck. Tvärtom, karaktären fylls av ett lugn då hon inser att hon hejdat ondskan i kolonnen.

Därefter slår karaktären i golvet och kroppen trasas sönder, för att sekunderna efteråt begravas av sten som rasar ned över henne.

Rippers ritual

Misslyckas karaktärens försök att krossa kolonnen kan du beskriva hur Balthazar kliver fram till avsatsens kant, för att sedan mäsas på ett uråldrigt språk. Mässandet ekar över salen, vilket får hjärtstryparna att börja sväva upp mot honom. Halvvägs upp krossas dock kolonnen och kristallskärvorna yr omkring dem.

Från kolonnen far ett ljussken mot Balthazar och tränger in i hans kropp och då hjärtstryparna når honom verkar han vara helt paralyserad. De tar tag i hans kropp för att absorbera hans känslor då någonting annorlunda sker. Ljudet dör ut omkring dem och allt blir tyst.

Då Balthazar öppnar sina ögon glöder de av samma starka sken som kolonnen. Hjärtstryparna kastar plötsligt sina huvuden bakåt och det verkar som om de skriker av smärta, även om inget ljud hörs. Deras kroppar börjar upplösas i svart rök runt omkring Balthazar. Leende står han snart ensam kvar i Bhogavatis hjärta...

SCEN 7: KONSERVENSER

Karaktärerna har vid det här laget tagit sig förbi indianbyn och har nu Hjärtstryparen efter sig när de tar sig fram genom gångarna.

Kolonnens krafturladdning

Lyckas karaktären uppfylla Jordys önskemål och förstöra kolonnen börjar hela berget att skaka. Då karaktärerna jagas genom de vattenfyllda gångarna ser de hur stenar börjar falla från taket, vilket både visar sig vara en välsignelse och en förbannelse för dem.

Välsignelse då det blockerar vägen bakåt och därmed förhindrar Hjärtstryparen att följa efter. Förbannelse för att det kan drabba karaktärerna på samma sätt. Troligen är de utmattade och fulla av blessyrer, så när det kommer ytterligare en påfrestning kan det vara droppen som får bägaren att rinna över.

Alla karaktärer måste lyckas med ett LÄTT SLAG med KROPP + RÖRLIGHET för att ta sig levande genom raset. Ett marginellt misslyckande ger en förlust på 1 i SMÄRTKAPACITET och när den 0 tar orken slut. Det leder till samma resultat som ett misslyckande, nämligen att hon krossas under rasmassorna. Ett fummel innebär att karaktärens väg blockeras både bakåt och framåt, vilket tvingar henne att dö på ett av de mest plågsamma sätten: drunkning.

Jordy lyckas automatiskt, men Lyle måste däremot lyckas med ett slag. Raset slutar snart och de som lyckas med slaget kan simma vidare, med eller utan vänner.

Balthazars ritual

Utförde Balthazar sin ritual sker inget ras utan karaktärerna kommer istället att simma ifrån Hjärtstryparen. Denne följer dock efter det offer han riktat in sig på under återstående tiden av karaktärens liv. Ohejdbar och odödlig blir Hjärtstryparen ett ständigt orosmoment. Du kan summera och beskriva detta då du avrundar Den femte kolonnen. Säg att karaktären aldrig kommer att få någon ro i livet, utan ständigt tvingas leva på flykt från Hjärtstryparen. Denne blir en ständig påminnelse om mardrömshändelserna i Winter Hills.

Epilog

Efter att ha tagit sig bortom raset blir vattnet allt mer strömt och karaktärerna har inga problem att ta sig framåt. Efter en bra stunds simmande ser de slutet på den långa gången och den sluttar uppåt. Karaktärerna simmar ut i havet och kan ta sig upp till ytan. Därifrån ser de stranden och kan ta sig i land. De har överlevt vistelsen i berget och har troligen lyckats med sitt uppdrag, nämligen att få med sig Jordy till Skuggstaden.

De lämnar till slut Winetka och fortsätter sina liv. Här summeras deras livsöden och du kan beskriva dem för aktörerna som en god avrundning på berättelsen.

Rick Paris: Skulle Rick Paris mot all förmodan överleva vistelsen i Winetka återvänder han för att rapportera om sitt uppdrag. Hans äldste, Franciscus Black, har

dock ersatts av en ny, som i hemlighet har försvurit sig åt Skuggstaden. När Rick rapporterar om Gabriel West och de övriga inser denne att Rick är ett hot.

Några dagar senare finner polisen Ricks bil vid sidan av vägen. Spår av blod och strid är synliga, men polisen kan inte dra någon slutsats om Rick är död eller inte. Han anmäls som försvunnen, men fallet blir aldrig löst. Huruvida Skuggstaden avrättade honom eller om hans erfarenhet räddade honom förblir en olöst gåta.

Lyle Walker: Överlever Lyle händelserna blir han kvar i trakten och ser hur alla övernaturliga hot med åren faktiskt dör ut. 2022 är Lyle den sista personen kvar i trakten och lever som en eremit under ett flertal år utan någon kontakt med andra människor.

När en expedition anländer till ruinerna av Winetka under 2030-talet för att studera naturen återfinns Lyles dagbok som talar om hur han mött Rebecca Storm, Winetkas sista borgmästare, och ska följa med henne bort från trakten. Det är bara det att Rebecca är död, vilket ger en helt annan innebörd åt Lyles ord. Lyles kropp återfinns aldrig.

Gabriel West: Då Darcy dog/försvann dog även en del av Jordy Chase, nämligen delen som Gabriel ville utnyttja. Han försöker desperat att få ut information ur henne och det går så långt att han blir besatt vid tanken på att lyckas. Det äventyrar den organisation han var med och grundade, vilket leder till att han 2022 mördas av en okänd person. Mordet klaras aldrig upp.

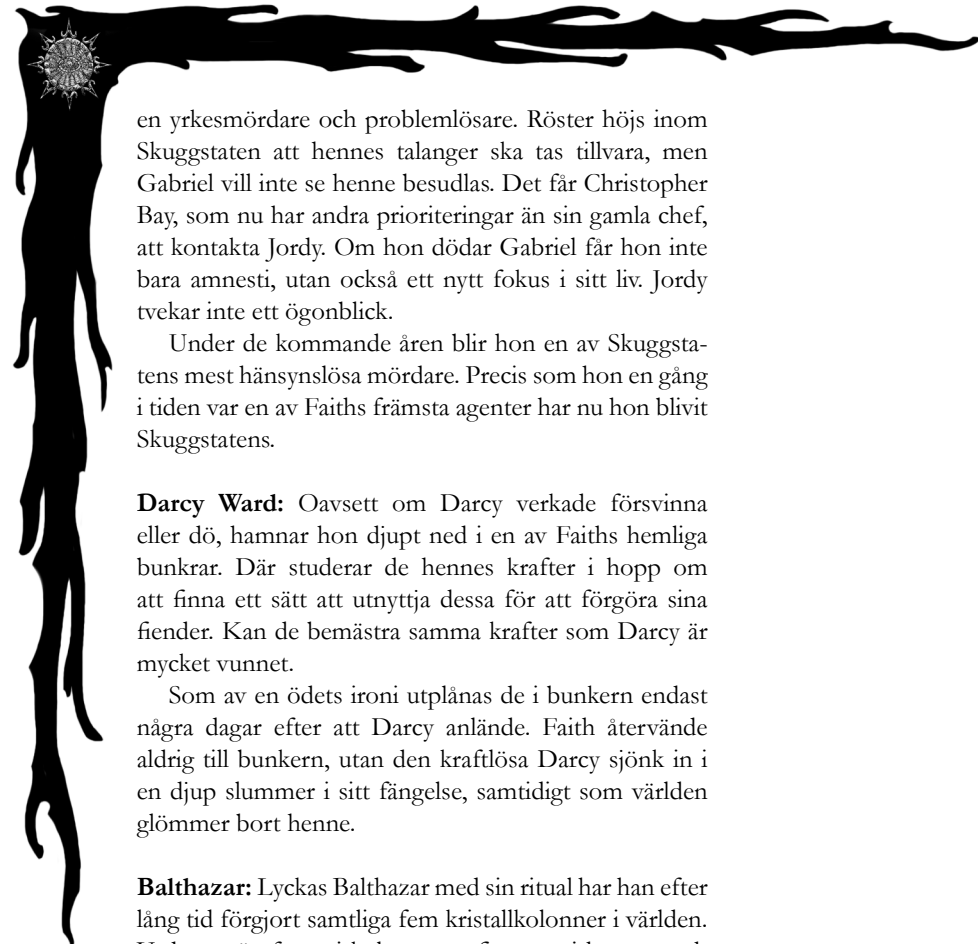
Selene Spectre: Efter Gabriels död blir Selene allt mer deprimerad över att hon inte kunde rädda honom och börjar dricka. Drickandet gör att hon förlorar skärpan och fräntas sin aktiva tjänst och får inte längre åka ut på uppdrag. Selene vill få ett slut på allt elände, men demonen som besatt henne skänker evigt liv. Sakta börjar demonen ta över allt mer av hennes kropp och Selene är på väg att ge upp då hon en dag under 2020-talet vaknar, ensam i sin kropp. Demonen är mystiskt borta och Selene känner sig äntligen fri.

Hon återvänder till livet, bara för att några månader senare inse att hennes öde hunnit ikapp henne. Hennes HIV har övergått i AIDS och hon dör ett år senare. Vid den tidpunkten har hon dock funnit harmoni i sitt liv och omfamnar döden med ett leende.

Christopher Bay: Efter händelserna i Winetka viger Christopher sitt liv åt Skuggstaden. När deras plan att förstöra vad de anser vara den stora ondskan i världen, den organiserade religionen, iscensätts 2050 är Christopher en av arkitekterna bakom.

Trummandet i huvudet fortsätter visserligen under en tid, men försvinner helt under 2020-talet. Vad som låg bakom ljudet förblir okänt för Christopher och han glömmer snart bort att han någonsin hört det.

Jordy Chase: Darcys död/försvinnande knäcker Jordy och hennes omtanke och värme försvinner helt. Hon blir hänsynslös och utan nåd, drag som är utmärkta för



en yrkesmördare och problemlösare. Röster höjs inom Skuggstaten att hennes talanger ska tas tillvara, men Gabriel vill inte se henne besudlas. Det får Christopher Bay, som nu har andra prioriteringar än sin gamla chef, att kontakta Jordy. Om hon dödar Gabriel får hon inte bara amnesti, utan också ett nytt fokus i sitt liv. Jordy tvekar inte ett ögonblick.

Under de kommande åren blir hon en av Skuggstatens mest hänsynslösa mördare. Precis som hon en gång i tiden var en av Faiths främsta agenter har nu hon blivit Skuggstatens.

Darcy Ward: Oavsett om Darcy verkade försvinna eller dö, hamnar hon djupt ned i en av Faiths hemliga bunkrar. Där studerar de hennes krafter i hopp om att finna ett sätt att utnyttja dessa för att förgöra sina fiender. Kan de bemästra samma krafter som Darcy är mycket vunnet.

Som av en ödets ironi utplånas de i bunkern endast några dagar efter att Darcy anlände. Faith återvände aldrig till bunkern, utan den kraftlösa Darcy sjönk in i en djup slummer i sitt fängelse, samtidigt som världen glömmer bort henne.

Balthazar: Lyckas Balthazar med sin ritual har han efter lång tid förgjort samtliga fem kristallkolonner i världen. Vad som än fanns i kolonnerna finns nu i honom och under mitten av 2020-talet försvinner han spårlöst, ungefär samtidigt som alla övernaturligheter ser ut att ha suddats ut från världen...

Ekån som Lyle satt i närmast hoppade från de fräsande vågkammarna när han rodde in mot land. Vågorna var höga, men han hade varit med om värre. Det var flera år sedan de där händelserna i slutet av 2019 som hade markerat slutet på den våg av terror som härjat i trakten. Äntligen hade lugnet lagt sig och för första gången hade han kunnat andas ut.

I början hade allt varit fridfullt, men det efterföljande året hade Lyle börjat känna sig mer rastlös. Slösade han bort sin tid här uppe när det fanns ondska i resten av världen? Egentligen hade han förtjänat lugn och ro, men det var svårt att släppa taget om vad man gjort under så lång tid.

Nuförtiden försökte han dock glömma bort det förflutna och leva i nuet. Han fiskade eller jagade sin egen mat och levde ett väldigt enkelt liv på naturens egna resurser. Ruinerna av Winetka fanns fortfarande kvar, men var ännu mer nedgångna än tidigare. Nu mer än någonsin tidigare var Lyle en eremit.

Från båten tyckte han sig skymta någonting inne på stranden. Han kunde knappt tro sina ögon. Uppenbarligen var han inte längre ensam, för på stranden stod någon och väntade. Frågan som han tyst ställde sig var om det var en vän eller fiende.

Lyle fortsatte ro med en spejande blick in mot stranden. Snart kunde han se att det troligen rörde sig om en kvinna av konturerna att döma. Ekån kom allt närmare för varje årtag och vågorna var något mindre nu än tidigare. Kvinnan stod med ryggen mot honom, så han kunde inte avgöra vem hon var från det här hållet. Inte förrän han hoppade ur båten och hon vände sig om såg han hennes ansikte. Lyle frös till is då han såg Rebecca Storm framför sig.

"Jag såg dig dö..." Rebecca log och klev raskt fram för att ge honom en varm omfaning.

"Jag har saknat dig, min vän." Hon lossade sitt grepp om honom och tittade upp i hans förvånade ansikte med ett leende. "Vi har fortfarande mycket kvar att göra."

~O~

Darcy slöt ögonen och lyssnade efter livstecken från sina fängvaktare, men allt var tyst. Inte ett ljud kunde höras annat än det elektriska surret från de intensiva lysrören som fanns placerade på väg-

garna runt den glasbehållare som var hennes fängelse.

Faith hade varit noga med att se till att det inte fanns en enda skugga i rummet att fly igenom. Ljuset var på gränsen till outhärdligt och även om hon blundade skär det som knivar in bakom ögonlocken. Måhända att Faith ansåg det vara en försiktighetsåtgärd, men för henne var det ren tortyr. Det värsta var att ljuset inte ens var nödvändigt. Hon hade inte möjlighet att ta sig ut från glasbehållaren ändå.

Behållaren var formad som en stor tank, lagom stor för en människa. Darcy sjönk ned på golvet i sitt fängelse med ryggen mot glasväggen. Tack vare att hon blott hade en flickas kropp fanns i alla fall möjlighet för henne att sätta sig ned.

Det fanns inga vassa kanter i behållaren, allt hade en mjuk, följsam design. Den bestod inte heller av vanligt glas, i så fall hade hon redan varit fri. De hade iakttagit henne när hon skrikande hade försökt krossa glaset utan att lyckas.

Hennes fängelse saknade dessutom öppning, vilket skulle förvånat en vanlig person som fått se Darcy i den. Hur sjutton hade Faith fått in henne där? För Darcy var det snarare vardagsmat. För den som hade tillgångar var ingenting omöjligt. Antagligen var det en del av vad som gjorde hennes fängelse okrossbart.

Det var inte första gången hon fängslats. Fagrins anhängare hade en gång i tiden hållit henne fången i en brinnande bur djupt ned under marken. Faktum var att skillnaderna egentligen inte var så stora nu mot då. Det ena livnärde sig visserligen på demonisk energi och det andra på teknologi, men båda byggde på samma princip. Något kändes dock annorlunda den här gången. För det fanns inget hopp, ingen sa'al att rädda henne.

Kunde Darcy gråta skulle hon ha gjort det, men hennes tårar tog slut samma dag som hennes sa'al dog. Nu var hon ensam och bortglömd, för evigt fängslad i ett brännande ljus som aldrig skulle skänka henne ro. Det enda hon kunde göra nu var att luta huvudet tillbaka, blunda så gott det gick och försöka finna frid i det helvete hon var hennes fängelse.

APPENDIX A: BERÄTTARPERSONER

LYLE WALKER

Lyle Walker föddes i Winetka, men lämnade staden som ung för att utbilda sig till polis. Vid vuxen ålder återvände han och blev senare stadens sheriff. Då han skådade igenom lögnens slöja och utsattes för det övernaturliga blev det för mycket för honom att hantera. Lyle blev alkoholiserad och det tog honom nästan tio år att återhämta sig.

Händelsen hade likväl präglat honom på sätt Lyle aldrig kunnat ana. Väl ur missbruket tog Lyle aktivt på sig rollen att beskydda Winetka från det som andra vägrade tro på. Med åren genomgick han även en annan förändring; han behövde inte längre tillgodose grundläggande behov som att äta, sova eller andas. Det var som om ju mer han kämpade mot det monstruösa, desto mindre blev han beroende av sin kropp. Kanske var det detta som gjorde att Lyle dröjde sig kvar i trakten då alla andra flyttade när naturtillgångarna dog ut.

Tillsammans med ett fåtal personer blev han kvar i en spökstad där varje person tvingades se till sig själv i första hand för att överleva. Trots att vintern inte var lika bister som tidigare, förändrades klimatet mer symboliskt. Mörka väsen började röra sig i trakten och Lyle gjorde sitt bästa för att bekämpa dem. Han trodde sig ha varit delaktig i att driva tillbaka väsendena för ett år sedan då läget långsamt blev allt bättre.

För ungefär två år sen anlände en ny kvinna till Winetka. Hon var djupt traumatiserad och Lyle förbarmade sig över henne. Genom hans omvårdnad blev hon långsamt bättre och en stark vänskap växte fram mellan dem. Kvinnan hette Jordy Chase och hon blev en sann vän. Tillsammans tog de hand om de fåtal faror som dröjt sig kvar i trakten, men det var inte samma mardröm som tidigare. Inte heller blev det sämre när Rick Paris, son till en gammal fiskare, återvände till staden för ett halvår sedan.

På sistone har de flesta invånare mördats av någon sorts väsen och tillsammans med Jordy och Rick börjar Lyle utreda vad som ligger bakom dödsfallen. Föga anar han vart utredningen leder...

Utseende: Lyle är vältränad och renrakad, klädd i bekväma kläder avsedda för utomhusbruk. Han har kortklippt brunt hår och ett ansikte som både känns sympatiskt och tryggt. Det är någonting med honom som får en att tro att det här är mannen som vet hur han ska ta vara på sig själv. Någonting i hans utseende får honom att kännas som en god förebild och handlingskraftig ledare.

Personlighet: Beslutsam och handlingskraftig är vad som präglar Lyle. Om det funnits mer folk i trakten

hade han onekligen varit deras ledare. Han är orädd av sig och mycket hängiven kampen mot de mörka krafter som finns i Winter Hills.

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

Sekundära egenskaper: SKADECHOCK 5, SMÄRTKAPACITET 11

Relevanta färdigheter: AVSTÅNDSSTRID 5, INFORMATIONSSÖKNING 3, KOMMUNICERA 4, KÖRA 4, MEDICIN 3, NÄRSTRID 5, OCKULTISM 4, RÖRLIGHET 4, SPANINGSTEKNIK 5, STRIDSVANA 5, STUDIEÄMNETEN 3, UTTRYCKELSEFÖRMÅGA 2, ÖVERLEVNAD 6

Specialiseringar: JAKT, LEDARGESTALT

Speciella förmågor: Lyle behöver inte äta, sova eller andas och åldras väldigt sakta.

Utrustning: Kniv (skada: [tärning/2]+1), Lätt pistol (skada: tärning, magasin: 15), två magasin, vildmarksutrustning.

DARCY WARD

Exakt vem Darcy Ward är vet ingen, men folk har genom tiderna ofta kopplat henne till Lucifer och hans ondskefulla planer. Huruvida det stämmer eller ej förtäljer inte historien. Vad som dock är klart är att hon vid flertalet tillfällen befunnit sig på ställen där det uppstått kaos och oroligheter. Dessutom verkar hon ha haft en koppling till numera försvunna seriemördaren Ritveria.

Det var under 2009 som Darcy för första gången träffade Jordy Chase. Hon var där för att visa Jordy att hennes tidigare inkarnation var delaktig i händelser som drastiskt skulle komma att omforma den mänskliga historien. Darcy hjälpte henne att komma till insikt och när sedan Faith vände sig emot henne fanns Darcy där som hjälp och stöd.

Jordy är ett av Darcys viktigaste redskap i en större plan och hon har därför ett stort intresse av Jordys välbefinnande. Att Jordy offerar sig för vad hon anser vara mänsklighetens bästa hjälper inte Darcys övergripande agenda.

Darcy har en mindre (om än viktig) roll, vilket gör att värden inte är relevanta. Hon förekommer även i andra moduler, såsom **Hope** och **Tärarnas bägare**, som båda finns för nedladdning från hemsidan.

Utseende: Darcy ser ut att vara en söt helylletjej i sextonårsåldern. Hon har långt blonderat hår med mörka

rötter och utstrålar en otrolig livsenergi. Hon står sällan stilla, men rör sig gärna fram och tillbaka då hon talar. Hennes blågröna ögon är ständigt betraktande, vilket snart får hennes blick att bli obehaglig. Hon går klädd i jeans, rosa kappor och en stickad mössa.

Personlighet: Då karaktärerna träffar Darcy har hon ännu inte träffat Jordy, utan är nyfiken på vilka som anländer till staden. Hon tar sig tid för att göra en bedömning av vilka karaktärerna är och blir på så sätt deras välkomstkommitté.

Senare då Darcy träffar Jordy och får reda på vad hon ämnar göra blir hon orolig för Jordys liv. Hon försöker få Jordy att vänta på karaktärerna, men utan att lyckas. Lyckligtvis dyker karaktärerna upp precis i tid och det får Darcy att vädja till dem att rädda Jordy från sig själv.

Darcy är väldigt manipulativ och utför sällan någonting av en impuls. Hennes handlingar är mycket genomtänkta och har alltid ett mål. Hennes uppträdande genomsyras av fokus och bestämdhet, vilket tillsammans med hennes synbara ålder ger intrycket att hon är brådmogen.

BALTHAZAR

Balthazar är mer känd som Ripper, en sadistisk våldtäktsman och seriemördare, vars sexuella preferenser saknar gränser. Man eller kvinna, djur eller barn, död eller levande; för Ripper är sådant irrelevant. Föga anar folk att mannen som nu kallar sig för Balthazar egentligen är en flera hundra år gammal demonjägare som blivit så besudlad av demonisk energi att han lever på den sexuella energin han får ur våldtäkterna.

Genom historien har han sökt efter fem mytiska kristallkolonner, fyllda med mystiska krafter, som han strävar efter att frigöra. Nu befinner han sig i Winetka eftersom han är på jakt efter den sista kolonnen som enligt legenderna ska finnas i den mytologiska staden Bhogavati. Vad legenderna dock hade fel om var dess läge, vilket förklarade varför ingen hade funnit den tidigare. I själva verket finns Bhogavati i Winter Hills och efter att ha följt spåren som ledde hit ser nu Balthazar äntligen slutet på sitt uppdrag.

Då Balthazar såg karaktärerna anlända var han först orolig att de skulle innebära problem. Då han såg Gabriel West visste han att så skulle bli fallet och försökte varna dem för att lägga sig i hans affärer. Ändå möts deras vägar snart igen...

Utseende: Ripper ser, i skepnad av Balthazar, ut att vara en vältränad, ärrad demonjägare. Han är klädd i en sliten rock och tåliga vildmarkskläder med ett par rejälå kängor. Han bär också med sig en kappsäck (med överlevnadsutrustning).

Skulle karaktärerna få se hans rygg utan kläder ser de en stor tatuering täcka hela ryggen. De som lyckas med ett LÄTT SLAG med EGO + SPRÅK känner igen två symboler, kinesiska tecken, i tatueringen. Det ena föreställer mod och den andra ”den personifierade döden”.

Vid ett perfekt slag kan man se ett antal tatueringar som verkar ha någon form av ockult betydelse, troligen några skyddsrunor.

Personlighet: Rippers mål är att under rituella omständigheter frigöra kraften i den femte och sista kolonnen. Han är fullständigt obehaglig i sitt mål och uppträder mycket dominant och kraftfullt då han interagerar med folk.

Selene, eller rättare sagt demonen i henne, får en särskild känsla då hon träffar Ripper. Det är någonting med Balthazar som får det att krypa i henne. Han känns mycket skrämmande. Selene inser dock att det inte är hon som känner så, utan demonen i henne. Känslan är likväl mycket obehaglig.

Ripper är omnisexuell. Män, kvinnor, djur, demoner, levande eller döda. Inget är tabu för honom som det oftast är för andra, särskilt då hans idé om sex ofta inkluderar våldsamheter. Hans främsta drivkraft är dock inte njutningen, även om han visst finner sådan, utan det är ett sätt för honom att få i sig näring.

Egenskaper: EGO 5, KROPP 7, UPPMÄRKSAMHET 4, UTSTRÅLNING 5

Sekundära egenskaper: SKADECHOCK 7, SMÄRTKAPACITET 12

Relevanta färdigheter: EMPATI 6, KOMMUNICERA 3, MEDICIN 2, NÄRSTRIDSVAPEN 9, OCKULTISM 7, RÖRLIGHET 4, SPANINGSTEKNIK 8, STRIDSVANA 6, STUDIEÄMNET 6, ÖVERLEVNADSKUNSKAP 4

Specialiseringar: DÖLJA KÄNSLOR, FINNA SVAGHETER, GÖMMA SIG, HOTFULL KNIVLEK, KNIV, NÜWA GUL, SMYGA

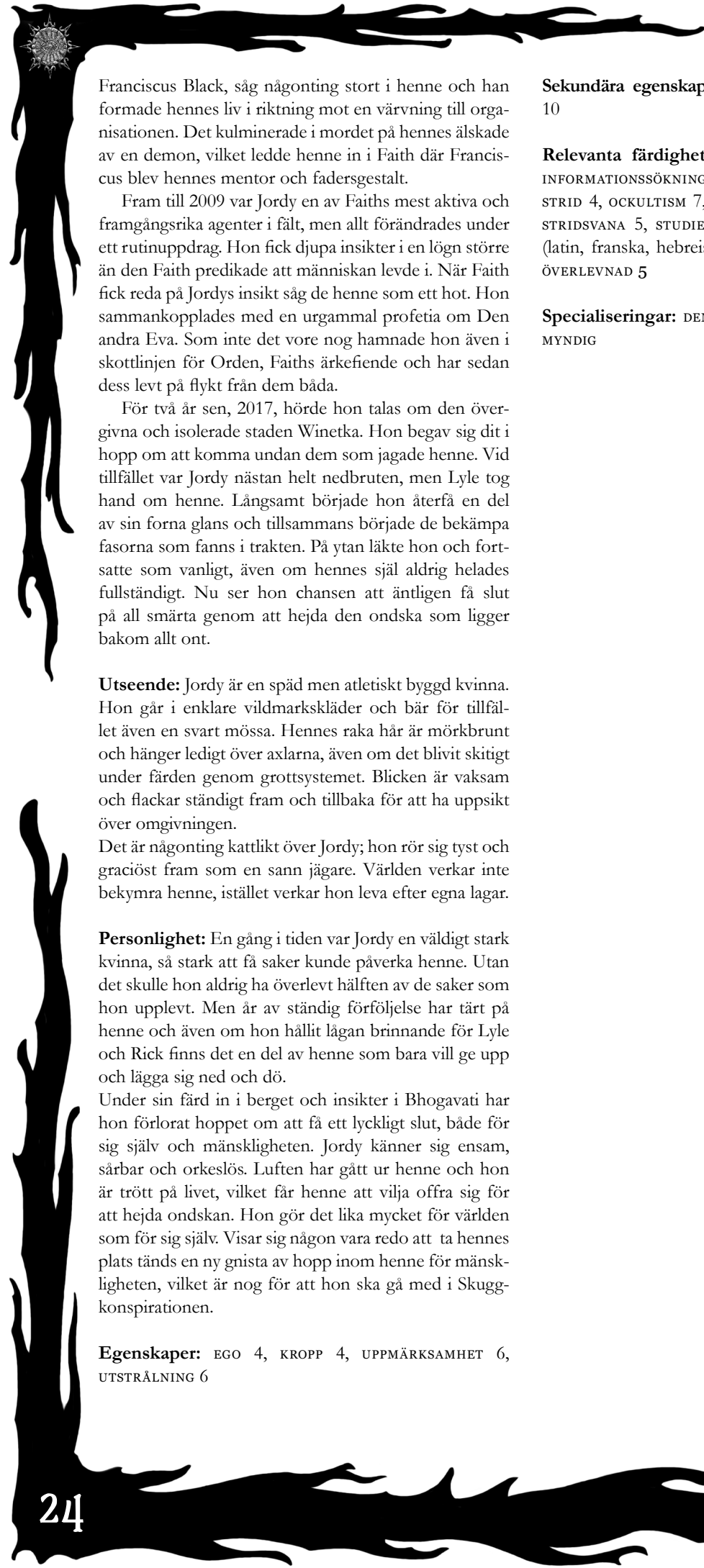
Speciella förmågor: Ripper äger en uråldrig dolk i orikalk (skada: tärning +3) som sägs vara skapad av Nüwa gul.

Sina tatueringar bär han alltid, oavsett vilket utseende han tar. Dessa gör att han aldrig kan bli rädd och att demoner känner stort obehag inför honom. Demoner får -3 på alla handlingar mot honom, något som även påverkar Selene och förklarar hans känslor för henne. Slutligen räknas Ripper ha tre handlingar varje runda istället för en.

I de fall Ripper förlorar alla sina SKADENIVÅER upplöses både han och hans utrustning i ett svart rökmoln som sprids för vinden. Ripper vaknar därefter oskadd upp på sin senast helgade plats. Han kan inte dödas med fysiskt våld, det krävs speciella ritualer för att förstöra den helgade platsen innan han kan dödas. Ett undantag är dock Hjärtstryparens omilda metoder.

JORDY CHASE

Jordy Chase föddes i den lilla staden Pinecrest Hill och var som vilket annat barn som helst, även om hennes öde redan då var beseglat. Faith, i form av äldsten



Franciscus Black, såg någonting stort i henne och han formade hennes liv i riktning mot en värvning till organisationen. Det kulminerade i mordet på hennes älskade av en demon, vilket ledde henne in i Faith där Franciscus blev hennes mentor och fadersgestalt.

Fram till 2009 var Jordy en av Faiths mest aktiva och framgångsrika agenter i fält, men allt förändrades under ett rutinuppdrag. Hon fick djupa insikter i en lögn större än den Faith predikade att människan levde i. När Faith fick reda på Jordys insikt såg de henne som ett hot. Hon sammankopplades med en urgammal profetia om Den andra Eva. Som inte det vore nog hamnade hon även i skottlinjen för Orden, Faiths ärkefiende och har sedan dess levt på flykt från dem båda.

För två år sen, 2017, hörde hon talas om den övergivna och isolerade staden Winetka. Hon begav sig dit i hopp om att komma undan dem som jagade henne. Vid tillfället var Jordy nästan helt nedbruten, men Lyle tog hand om henne. Långsamt började hon återfå en del av sin forna glans och tillsammans började de bekämpa fasorna som fanns i trakten. På ytan läkte hon och fortsatte som vanligt, även om hennes själ aldrig helades fullständigt. Nu ser hon chansen att äntligen få slut på all smärta genom att hejda den ondska som ligger bakom allt ont.

Utseende: Jordy är en späd men atletiskt byggd kvinna. Hon går i enklare vildmarkskläder och bär för tillfället även en svart mössa. Hennes raka hår är mörkbrunt och hänger ledigt över axlarna, även om det blivit skitigt under färden genom grottsystemet. Blicken är vaksam och flackar ständigt fram och tillbaka för att ha uppsikt över omgivningen.

Det är någonting kattlikt över Jordy; hon rör sig tyst och graciöst fram som en sann jägare. Världen verkar inte bekymra henne, istället verkar hon leva efter egna lagar.

Personlighet: En gång i tiden var Jordy en väldigt stark kvinna, så stark att få saker kunde påverka henne. Utan det skulle hon aldrig ha överlevt hälften av de saker som hon upplevt. Men år av ständig förföljelse har tårt på henne och även om hon hållit lågan brinnande för Lyle och Rick finns det en del av henne som bara vill ge upp och lägga sig ned och dö.

Under sin färd in i berget och insikter i Bhogavati har hon förlorat hoppet om att få ett lyckligt slut, både för sig själv och mänskligheten. Jordy känner sig ensam, sårbar och orkeslös. Luften har gått ur henne och hon är trött på livet, vilket får henne att vilja offra sig för att hejda ondskan. Hon gör det lika mycket för världen som för sig själv. Visar sig någon vara redo att ta hennes plats tänds en ny gnista av hopp inom henne för mänskligheten, vilket är nog för att hon ska gå med i Skuggkonspirationen.

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

Sekundära egenskaper: SKADECHOCK 4, SMÄRTKAPACITET 10

Relevanta färdigheter: AVSTÅNDSSTRID 4, EMPATI 4, INFORMATIONSSÖKNING 5, KOMMUNICERA 4, KÖRA 3, NÄRSTRID 4, OCKULTISM 7, RÖRLIGHET 5, SPANINGSTEKNIK 5, STRIDSVANA 5, STUDIEÄMNET 5, RÖRLIGHET 5, SPRÅK 6 (latin, franska, hebreiska, arabiska, svenska, noaitiska), ÖVERLEVNING 5

Specialiseringar: DEMONKÄNNEDOM, DETALJER, KODER, MYNDIG

APPENDIX B: BESTIARIUM

HJÄRTSTRYPAREN

Hjärtstryparen är en varelse som väcks till liv då två saker sammanfaller. Först måste platsen ha en väldigt stark demonisk energi som strömmar fram obehindrat. För det andra måste en emotionellt viktig händelse ha utspelat sig på platsen. Känslorna fångas på platsen och ur umbran manifesteras en varelse som helt livnär sig på att släcka den energi som skapas i den mänskliga själen när känslorna manifesteras.

Utseende: Hjärtstryparen är en lång, mörk skepnad som är svår att urskilja ur skuggorna. Det ligger någonting hotfullt över gestalten och det blir inte bättre då man kommer närmare.

Dess huvud saknar ansikte, det täcks istället av en helt kal, svart benyta. Från varelsen kan också det pulserande ljudet av ett dunkande hjärta höras, vars volym blir allt högre ju närmare den kommer. Ljudet kommer från ett stort gapande hål i bröstet varifrån ett rött ljus pulserar i takt med hjärtslagen. Revbenen formar sig som en bur runt det hål där hjärtat skulle ha suttit.

Då Hjärtstryparen funnit sitt offer pekar den med sina svarta, förfrusna fingrar mot dess hjärta och svävar fram mot sitt offer med stor grace.

Egenskaper: EGO 2, KROPP 3, UPPMÄRKSAMHET 5, UTSTRÅLNING 2

Sekundära egenskaper: SKADECHOCK 3, SMÄRTKAPACITET 5

Relevanta färdigheter: EMPATI 7, NÄRSTRID 6

Specialiseringar: HANDPÅLÄGGNING, KÄNSLOR

Speciella förmågor: Hjärtstryparen är helt odödlig för allt fysiskt våld. Endast kraftfulla ritualer eller extremt själstarka individer kan skada en Hjärtstrypare.

Varelsens anfall utförs som en vanlig närstridsattack och lyckas den lägger Hjärtstryparen sin hand mot offrets kropp. För varje attack den lyckas med eller runda den bibehåller kontakt med offret förlorar denne förmågan att känna en specifik känsla som glädje, sorg

eller liknande. Då Hjärtstryparen tar den fjärde känslan på en och samma person slutar hjärtat slå och offret dör.

Nedan beskrivs de karaktärsdrag som stryps vid varelsens beröring mot någon av karaktärerna eller berättarpersonerna i **Den femte kolonnen**. Det första karaktärsdraget som beskrivs är det som försvinner först, därefter fortsätter du bara.

Gabriel: Eftertänksamhet, hopp, omtänksamhet

Selene: Tacksamhet, livslust, hänsynslöshet

Christopher: Rationalitet, upptäckarlust, hat

Rick: Ilska, oro, målmedvetenhet

Lyle: Självsäkerhet, omtänksamhet, godhet

Jordy: Självsäkerhet, handlingskraft, depression

APPENDIX C: PLATSER

Nedan beskrivs viktiga platser som förekommer i Den femte kolonnen.

WINETKA (ART 1)

Här finns översiktsbeskrivningar av de två platser i Winetka som är av vikt i **Den femte kolonnen**. De beskrivs även i själva berättelsen, här finns endast information för att ge ett hum om dem utseendemässigt.

1. Anna-Belle Holtz hus

Anna-Belles hus är stadens högsta punkt. Det ligger på en kulle och består av fyra våningar plus källare. Det är fint, nästan pedantiskt inrett och över hela huset ligger en doft av gammal kvinna. Rummen känns ålderdomliga och nästan som de härstammar från en annan tidsera.

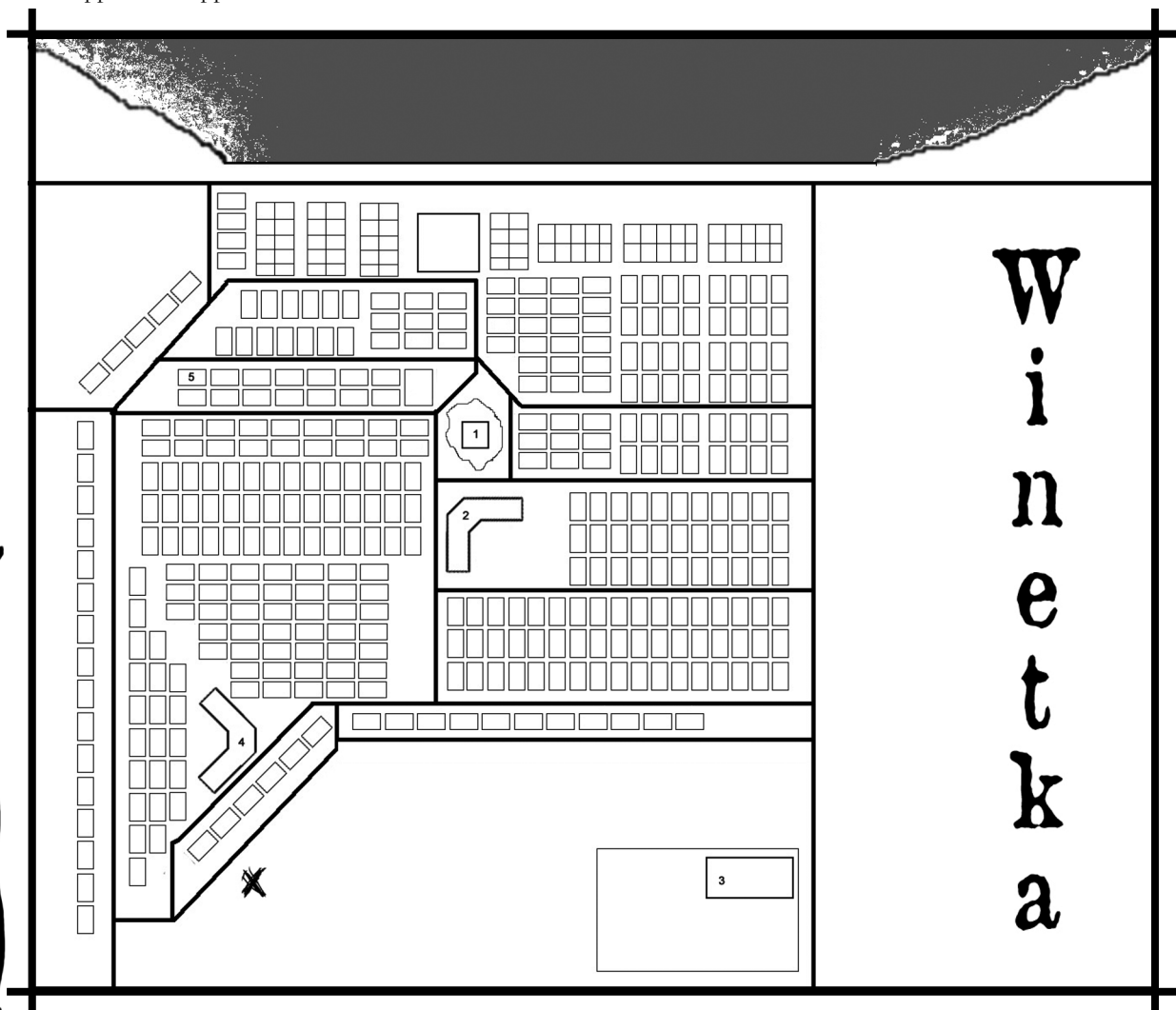
Bottenvåning: På nedervåningen kommer man först in i en hall. Från den nås den kombinerade matsalen och salongen eller köket. En WC finns också i hallen, liksom en trappa. Vid trappans ena sida finns en källardörr.

Våning 1: Hela våningen består av ett vardagsrum med en trappa vidare uppåt. Taket hålls upp av flera pelare (istället för innerväggar) och på väggarna hänger fotografier av Anna-Belle och hennes make Leopold.

Våning 2: Från trappan kan man gå genom en lång korridor till en trappa som leder ytterligare en våning upp. I korridoren finns två dörrar som båda leder in till två orörda gästrum.

Våning 3: Här finns en lång korridor lik den på våningen under med två dörrar. Till vänster finns Anna-Belles stora sovrum, som tar upp större delen av våningen. Rakt fram finns dock ett litet mörkrum, som beskrivs närmare i *Akt 1*.

Källare: Från bottenvåningen kommer man ned i en tvättstuga där det ligger en massa smutstvätt. En stor badbalja står på en plattform av trä. En stängd dörr leder vidare in till ett pannrum som inte används längre. Det beskrivs närmare i *Akt 1*.



2. Rådhuset

Rådhuset är byggt i sten och är en av de byggnader i staden som inte ser helt nedgången ut. Efter att tagit en kort trappa upp ser karaktärerna en dörr till vänster och en till höger. På den vänstra dörren står det "Lyle Walker, Sheriff" och på den högra "Rebecca Storm, Mayor".

Till vänster bor Lyle. I det gamla sheriffkontoret finns en WC, två celler och kontorsrummet. Det är stökigt och kaotiskt vid en första anblick, men ett SVÅRT SLAG med EGO + STRIDSVANA får karaktärerna att inse att det är strategiskt möblerat för att underlätta för den som lever här om någon bröt sig in och strid skulle uppstå. Fönstren är igenspikade inifrån och en av cellerna är omgjord till ett enkelt sovrum. Det finns ingenting av intresse härinne och inte heller någonting särskilt användbart.

Till höger bor Jordy och rummen är uppbyggda på samma sätt med undantag av att de två cellerna inne hos sheriffen här består av ett rum. Det är Jordys sovrum och här finns två tätsängar inställda. I en av dem ligger ett stort halssmycke av ben, träpärlor och fjädrar. Ett LÄTT SLAG med EGO + STUDIEÄMNET ger att det inte bara är indianhantverk, utan också ett väldigt gammalt sådant. Betydligt äldre än invandringstiden från Europa. I övrigt finns inget av intresse i Jordys rum.

3. Kyrkan

En träkyrka som ser ut att ha nöts hårt av tidens tand. Gravarna som finns på kyrkogården är inte orörda, utan många av dem har kratrar kring sig. Det är nästa som någon har sprängt gravarna.

Undersöker karaktärerna kyrkan ser de att den är ostädad och skitig. Någon har släpat in mängder med löv och grenar. Det är nästan som någon, eller något, försökt bygga sig ett bo här.

Karaktärer som söker igenom kyrkan får slå UPPMÄRKSAMHET + SPANINGSTEKNIK. Den som får högst finner resterna av ett ömsat ormskinn bland löven och av mängden att döma var det från flertalet ormar. Skinnen verkar ha varit svart innan det ömsade.

Ett marginellt misslyckande på ett RUTINMÄSSIGT SLAG med EGO + ÖVERLEVNAD får karaktärerna att tro att det är någonting ovanligt med ormskinnen, även om hon inte kan sätta fingret på vad. Ett lyckat slag kan inte placera ormarten som skinnen tillhör överhuvudtaget och ett perfekt slag ger insikten att de egentligen alla är delar av ett stort skinn, vilket skulle betyda att ormen med stor sannolikhet var lika stor som en människa.

Den insikten gör att karaktärerna får slå ett NERVKITTLANDE skräckslag med EGO. Återberättas det till de andra karaktärerna får de endast slå är det endast CHOCKARTAT då den krypande insikten inte alls blir lika stark.

4. Little High Hope

Den gamla skolan, Little High Hope, är öde sedan länge. Byggnaden är byggd i sten och har liknande arkitektur som rådhuset. Den vänstra vingen var en gång i tiden ett

bibliotek, men böckerna är nu borta sedan länge. Den högra vingen var platsen där undervisningen skedde och fortfarande finns en del skolmaterial kvar där.

5. Biografen

En gång i tiden var det här Winetkas hemtrevliga biograf, men det var länge sedan. Nu står den öde och oanvänd. Biografen beskrivs närmare i *Akt 1*.

Bottenvåning: Karaktärerna kommer in i foajén och från den leder tre dörrar vidare. Rakt fram till biosalongen, till vänster finns några WC och till höger finns en dörr som döljer en trappa upp till andra våning.

Våning 1: På övervåningen finns projektorummet.

BERGETS INRE (AKT 2)

I *Akt 2* tvingas karaktärerna ta sin tillflykt till berget och blir sedan inspärrade där. Inne i kalkstensgrottan återfinns ett flertal naturliga hinder som karaktärerna ställs inför. Dessa platser beskrivs närmare här.

Gångarna är generellt sett inte breda nog för två personer; karaktärerna måste gå på rad. Dock är det väldigt högt ovanför huvudet, då taket överlag sträcker sig upp till tre meter i gångarna (fyra och en halv meter i salarna). Det finns ytterligare ett par saker som du som berättare bör tänka på, nämligen sikten och kylan.

Sikt: Sikten i gångarna är långt ifrån optimal, eftersom de endast lysas upp av ficklamporna. Det gör att framfarten knappast kan ske i högt tempo, karaktärerna måste se sig för. I alla fall om de inte vill riskera att ramla och skada sig.

Vid varje tillfälle som karaktärerna rör sig snabbt i gångarna får de slå ett SVÅRT SLAG med KROPP + RÖRLIGHET för att inte göra sig illa. Ett marginellt misslyckande ger karaktärerna -1 på alla handlingar under den pågående scenen och nästa. Ett misslyckat slag gör att karaktären dessutom förlorar 1 i SMÄRTKAPACITET och vid ett fummel 2. Får karaktären 0 i SMÄRTKAPACITET innebär det att hon stukat foten ordentligt och förmodligen endast kommer linka fram under resten av berättelsen.

Alla fysiska handlingar får -2 i totalt mörker, medan de endast får -1 i skenet från en ficklampa. Det här gäller exempelvis både vid klättrande och eventuella strider.

Kyla: Även om det inte är samma bitande vinterkyla som brukar härja i Winter Hills så är höstklimatet nog för att det ska kännas kyligt i berget. Karaktärerna är troligen rätt klädda för det, så det utgör inga problem. Annars hade det varit på plats med ett LÄTT SLAG med KROPP + ÖVERLEVNAD för varje halvtimme där ett marginellt misslyckande gett -1 på alla handlingar tills hon värmts upp. Ett misslyckande hade gett en förlust på 1 i SMÄRTKAPACITET och 2 vid ett fummel. Vid ett resultat på 0 i SMÄRTKAPACITET får karaktären 1 SKADENIVÅ och förlorar hädanefter en SKADENIVÅ per halvtimme (tills hon blivit varm).

Utifall karaktären blir blöt får hon slå ett slag direkt och därefter var tionde minut med ett SVÄRT SLAG. Om hon inte värms upp omgående kommer kroppen snart förfrysas. Då hon får 0 i SMÄRTKAPACITET blir hon medvetlös och förlorar därefter 1 SKADENIVÅ var 10 minut tills dess att hon får nya kläder och blir varm igen.

1. Grottsal

Från platån vid ingången öppnas en stor grottsal framför karaktärerna, så stor att hela salen inte syns från platån. Härifrån syns inte ens botten, endast ett hav av mörker.

Med hjälp av rätt ljuskälla syns salen betydligt bättre. Det är en naturlig grottsal med både stalagmiter och stalaktiter, även om få av dem har hunnit växa samman. Ett undantag finns och det är i salens mitt där en smal pelare bildats. I bortre delen fortsätter en gång vidare.

Berättare: Beskrivningen ovan förutsätter att det är kväll eller natt då karaktärerna tar sig in. Dagtid skiner solljuset in så att mer eller mindre hela grottsalen blir upplyst. Lyser karaktärerna med sina ficklampor får

de också hyfsat god översikt över resten av salen. Att klättra ned med utrustning är varken svårt eller farligt, karaktärerna kan ta sig ned ganska snabbt. Utan utrustning krävs ett LÄTT SLAG med KROPP + RÖRLIGHET.

Då karaktärerna befinner sig här sker händelsen *Hjärtstryparen (igen)* från *Scen 1*. Här delas också *Speldokument #10* ut till Selene.

2. Död mans sal

Det droppar mycket vatten från taket här och det strömmar även ned längs väggarna. I rummet finns ett flertal pelare, skapade av stalagmiter och stalaktiter. Det ligger en människa på golvet, klädd i liknande kläder som karaktärerna. Personen håller någonting i handen som glimmar till i ficklampsskenet, men på avstånd är det omöjligt att se vad det är.

Berättare: De som passerar genom det här rummet blir blöta, något som kommer att få negativa konsekvenser. Se ovan för mer information om speltekniska effekter.

Karaktärer som tar sig in i salen för att undersöka liket ser att det är en man i trettiofemårsåldern. Han är välbevarad och kroppen har inte hunnit börjat ruttna ännu. Faktum är att han ser ut att ha dött nyligen, då sår i ansiktet fortfarande är fuktiga av blod. Det är då karaktärerna ser ansiktet som de tvingas slå ett CHOCKARTAT skräckslag med UPPMÄRKSAMHET. Hans tomma ögonhålor stirrar uttryckslost på sina betraktare. I övrigt har ansiktet fyra rivsår på vardera kind där blodet nyss har slutat droppa.

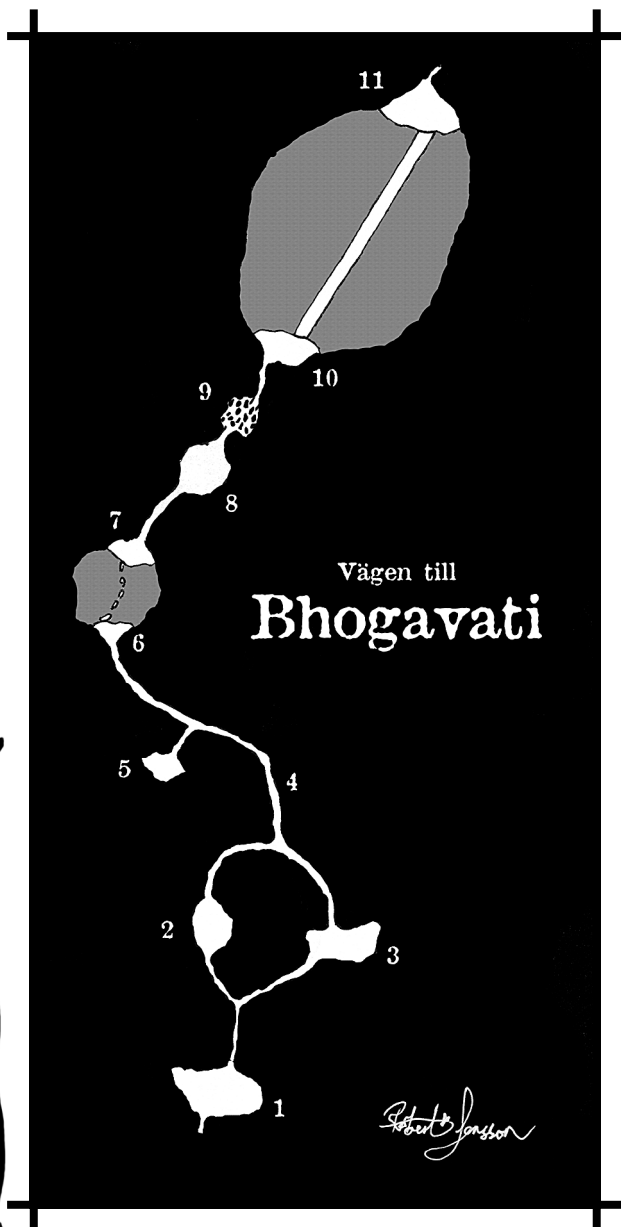
Är Lyle med säger han att det är Tom Arnold, Winetkas gamle borgmästare som försvann 1992. Personer som lyckas med ett SVÄRT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + EMPATI inser att det finns någonting i hans eget förflytna som gör honom uppskrämd. Ett marginellt misslyckande gör bara att karaktärerna inser att Lyle, trots sitt lugna yttre, känner skräck inför Toms död. Lyle vill dock inte tala om det och blir märkbart irriterad om de pressar honom.

Undersöks Tom närmare av Gabriel (eller någon annan med SVÄRT SLAG med EGO + MEDICIN) kan de finna att sårerna verkar tillfogade av honom själv. Hudrester återfinns till exempel under hans naglar. Dödsorsaken är okänd vid en ytlig undersökning, men inre orsaker som en hjärtattack verkar troligare.

Det enda intressanta Tom har håller han i handen. Det är en 20 cm lång kristall som han dock greppar hårt. För att få loss den utan grovt våld krävs en KROPP på 4 eller mer. Kristallen är en del av en mekanism längre fram och kan komma till användning i rum 9.

3. Grottsal

Gången sluttar brant nedåt till en mindre sal. Luften här inne känns tung att andas. Då de lyser med ficklamporna över salen ser de hur taket är täckt av något slemmigt som närmast ser ut som snor och som droppar ned i långa, sega trådar. När slemmet träffar marken fräser det till och när ficklampan lyser över golvet ser man att



golvet är en halvmeter djupare ned än gången de står i. Golvet är dessutom ojämnt och gropigt.

Längst in i rummet fortsätter en gång vidare uppåt. På ena väggen syns inskriptioner. Det är dock svårt att se tillräckligt bra för att kunna tyda dem härifrån. På golvet ligger en mössa.

Berättare: Slå ett dolt LÄTT SLAG för EGO + ÖVERLEVAD (Christopher får använda sin specialisering SPELEOLOGI) då de kommer till rummet. Karaktärerna som lyckas inser att det som finns i taket är en koloni av extremofila bakterier, som återfinns i svavelrika miljöer. Den dåliga luften beror troligen på hög svavelhalt, vilket knappast är hälsosamt att andas.

Ett perfekt slag gör att aktörerna får veta den speltekniska effekten av att vistas i rummet. För var femte påbörjad minut karaktären befinner sig i rummet förlorar hon 1 i SMÄRTKAPACITET. När hon 0 blir hon medvetlös och bär inte någon ut henne ur rummet dör hon snart. Ett marginellt misslyckande får karaktärerna att gissa att slemmet i taket nog är någon form av bakterie. Selene påverkas inte alls av den dåliga luften, men väl av syran som bakterierna i taket släpper ifrån sig.

För att ta sig oskadd genom rummet krävs ett LÄTT SLAG med KROPP + RÖRLIGHET. Ett lyckat försök tar två minuter, ett marginellt misslyckande fyra och ett misslyckande gör att det tar fyra minuter plus att karaktären får 1 i skada från svavelsyran som bakterierna utsöndrar. Ett fummel gör att karaktären får en skada och flyr tillbaka till säkerheten. Hon är dock möjlig att göra ett nytt försök.

Beger sig karaktärerna fram till inskriptionerna syns det att texten är på engelska. Du kan dela ut *Speldokument #18* till aktörerna. De som undersöker texten närmare ser att den inte är särskilt gammal. Ett LÄTT SLAG med EGO + UTTRYCKELSEFÖRMÅGA får en att gissa på att den troligen är runt trettio år gammal. Texten är gjord av Leopold Holtz, en äldre man som försvann i början av 90-talet. I själva verket hade han grävt i mysterierna som fanns djupare in i grottan och det hade sitt pris.

Mössan på golvet tillhörde Jordy och både Lyle och Rick känner igen den. Den bär spår av att ha skadats av syran från taket.

4. Gång

Gången sluttar långsamt nedåt och det ligger märkliga skelett på marken. Somliga verkar komma från fyrbenta djur, andra ser humanoida ut. Gången fortsätter ett bra tag innan den planar ut och vidgar sig så att den är fem meter bred. Den leder framåt ungefär tjugo meter där en vacker stjärnhimmel kan skymtas.

Väl därinne inser karaktärerna till sin besvikelse att det inte rör sig om natthimlen, istället är taket täckt av mängder med lysmaskar. Vägen vidare är även den förstörd och framför fötterna finns en ravin. Gången fortsätter dock på andra sidan men det är nästan tjugo meter tvärs över ravinen. Hur djup den är går inte att se, inte ens i skenet från ficklampan. Däremot hörs vattenporla därnere, sannolikt ett underjordiskt vattendrag.

Berättare: Skeletten är efter demoniska varelser och indianer. Indianerna har nedkämpat demoner som försökt tränga in för att attackera Bhogavati för länge, länge sedan. De som undersöker de fyrbenta skeletten närmare får slå ett LÄTT SLAG med EGO + ÖVERLEVAD för att inse att det inte är några vanliga djur, de kan mycket väl vara efter utdöda arter. Ett perfekt slag inser att det troligen inte alls är ett djur, utan någonting helt annat som är betydligt farligare.

Karaktärerna måste finna en väg förbi. Ett sätt är att klättra längs väggen, vilket kan göras både med och utan utrustning. Utan klättrutrustning blir det snabbt ett farligt företag, då det rinner vatten längs väggarna som gör dem hala, vilket resulterar i ett SVÄRT SLAG med KROPP + RÖRLIGHET. Med utrustning rör det sig om ett RUTINMÄSSIGT SLAG. Att ta sig över så här tar tio minuter. För vartannat steg över svårighetsgraden får man dra av en minut. Det tar dock alltid minst en minut. Att klättra över ger en förlust på 1 i SMÄRTKAPACITET, 2 om man fumlar.

Karaktärer som klättrar över ser håligheter efter tidigare fästen, vilket tyder på att Jordy mycket väl kan ha tagit sig över här.

Vårt att lägga märke till är att karaktärerna som klättrar längs väggen blir kladdiga av de trådar som lysmaskarna spunnit ihop för att få lite mat. Det är inte farligt i sig men kletet är svårt att få bort och även om de lyckas kommer spår att finnas kvar. Karaktärerna blir därmed väldigt tydliga att se för djur med mörkerseende, nämligen spindlarna i rum 9. Sekretet är dock varken giftigt eller farligt och försvinner om karaktärerna blöter ned kläderna. Christopher (och karaktärer som lyckas med ett LÄTT SLAG med EGO + ÖVERLEVAD) känner till det.

Ett annat sätt är att klättra ned i ravinen för att sedan ta sig upp på andra sidan. Samma slag används som ovan, men det tar betydligt längre tid (ungefär en halvtimme) och ger samma förlust i SMÄRTKAPACITET som om karaktärerna klättrat över till andra sidan. Observera att det gäller både då de klättrar ned och då de klättrar upp.

Karaktärerna når aldrig botten av ravinen eftersom den är vattenfylld och för djup för dem att ta sig över utan dykutrustning. Bortsett från Selene och Lyle då, som klarar sig utan att behöva andas. Selene får dock en impuls att vilja hoppa i vattnet och simma ut, vilket beskrivs närmare i *Scen 2*. Dela ut *Speldokument #11* till Selene när hon når ravinkanten. Övriga karaktärer klättrar ungefär femtio meter ned till vattnet och får därefter simma över till andra sidan. Observera att simmandet gör dem blöta, vars effekter beskrivs ovan under Kyla.

Då karaktärerna simmar får de alla en mycket obehaglig upplevelse som tvingar dem till ett CHOCKARTAT skräckslag med UPPMÄRKSAMHET. Ur djupet flyter ett flertal människokroppar upp, alla ypperligt välbevarade, men med samma förstenade ansiktsuttryck av panik och skräck. Samtliga kroppar verkar vara indianer och Gabriel har inga problem att placera dem som Inupiaqindianer, då det är den stam som lever här i trakterna.

5. Meditationskammare

Salen som öppnar sig är fylld av olika grottmålningar föreställande indianer som sitter i djup trans med en avlång kristall som skiner med ett starkt, gult sken. De sitter framför en stor kristallkolonn och bakom deras ryggar kretsar stora humanoida ormvarelser av samma typ som statyerna utanför ingången. Av bilderna ges intrycket att kristallerna används för att kalla på ormvarelserna.

Berättare: En gång i tiden var rummet till för indianerna att meditera i. Det sades att de som mediterade här med rätt kristall skulle få visioner från ormfolket nere i Bhogavati. Nuförtiden är Bhogavati övergivet och rummet fyller ingen funktion. Färgen på kristallerna, alltså det gula skenet, är en ledtråd till problemet i rum 7.

6. Stigen

Gången sluttar brant nedåt och karaktärerna är tvungna att vara mer försiktiga när de tar sig fram. De kan snart höra ljudet av strömmande vatten som varslar dem om att de är på väg ut i en större sal.

Efter att tagit sig nedför stigen befinner sig karaktärerna i en stor sal som till större delen består av en underjordisk sjö. I den vänstra väggen finns ett stort hål där ett mindre vattenfall kastar sig ut, vilket får vattnet att forsa åt höger där det försvinner ned igenom ett underjordiskt hål. Framför karaktärerna finns en rad med stenar som placerats som en bro över sjön. Bron leder över till andra sidan där det finns en ruin av något slag. Från ruinen kommer ett pulserande ljus som växlar mellan grönt, gult, blått och rött sken.

Berättare: Stenbron är ungefär 50 meter lång och leder fram till ruinen.

7. Ledarhyddan

Stigen slutar på en liten stenig strand. Vid klippväggen finns en hög stenpelare som sträcker sig från marken upp till taket. Den är åtta meter hög och nästan hälften så bred. Ungefär sex meter upp finns ett runt hål och det är därifrån det pulserande ljuset kommer.

Vid pelarens fot finns två och en halv meter höga stenstatyer föreställande de ormlika varelserna med en treudd i händerna. Det är någonting hotfullt över deras kroppshållning, nästan som om de var en varning till alla att vända om. I övrigt syns inte någon väg vidare.

Efter att tagit sig upp på statyerna och in i pelaren befinner sig karaktärerna i ett cirkelformat rum med inskriptioner på väggen till vänster. Längst in i rummet finns en rund stenskiva utsmyckad med samma sorts tecken som på bergväggen utanför grottsystemet.

Ovanför stenskivan finns en kristallplatta med ett antal hål i, gjorda i ett mönster om fem rader med fem hål i varje. I rummets mitt finns en grop fylld med kristaller som glöder i fyra färger: grönt, gult, blått och rött. Det är därifrån som det pulserande skenet kommer.

Berättare: Symbolerna är skrivna på inupiaq, indianernas språk. Gabriel som kan det har inga problem att tyda tecknen, men lyckas han med ett RUTINMÄSSIGT SLAG med EGO + SPRÅK vet han att skriftspråket utvecklades då upptäcktsresande kom till Alaska. Med ett perfekt slag slås han av insikten att språket här är betydligt äldre, vilket indikerar att hela den kända historien kring språket faktiskt är felaktig. Insikten kan få honom att känna kalla kårar längs ryggraden om han misslyckas med ett CHOCKARTAT skräckslag med EGO.

En gång i tiden var det här hemmet för de andliga ledarna hos den indiankultur som vaktade Bhogavati från demoniska varelser. Här levde indianernas ledare avskilt från de andra och fick vid utvalda tillfällen möta Bhogavatis invånare för att motta vidsom och kunskap. De besatt också hemligheten hur de skulle ta sig vidare in i Bhogavati för att kunna förvarna civilisationen för eventuella demoniska intrång.

För att öppna dörren och komma vidare krävs att rätt antal kristaller placeras på varje rad och i rätt färg. I rum 5 fanns också en ledtråd till vilken färg kristallerna som användes skulle ha, nämligen de gula. Inskriptionen ovanför hålen, som Gabriel kan läsa, består av en ramsa som fungerar som vägledning till hur många som ska placeras ut. Dela ut *Speldokument #19* till Gabriels aktör.

Tar man siffrorna i ordning ur meningarna får man: 5, 0, 1, 5 och 1. På den första raden ska det sitta fem gula kristaller, på nästa ingen alls, en på tredje raden, fem på näst sista och en på den sista.

Versen syftar på hur ledarna vaktade den femte kolonnen, men att de inte minns hur det hela började. De visste att den femte kolonnen en dag i framtiden skulle väckas och de såg det som ett gott omen, eftersom det skulle fördriva ondska under fem cykler. Indianerna trodde att den måste förstöras på ett särskilt sätt och det skulle endast kännas av tystnadens härold, vilket syftar på just den man som karaktärerna lärt känna som Balthazar. Han är här i trakten för att frigöra kraften i kolonnen.

Men detta är inte allt. Då samtliga karaktärer tagit sig in glider en stenskiva ned och blockerar vägen ut. Karaktärerna hör också ett vagt pysande ljud och efter någon minut börjar en konstig odör sprida sig i rummet som får dem att känna yrsel. Det är ett gift som pyser in och sakta dödar dem om de inte öppnar vägen framåt. Efter X (där X står för varje karaktärs EGO) antal minuter i speltid påverkas de av giftet. För varannan påbörjad minut får de 1 i förlust av SMÄRTKAPACITET. När de 0 blir de medvetlösa och därefter får de 1 SKADENIVÅ för varannan minut som påbörjas, då deras inre börjar frätas sönder. Då alla dött öppnas ingången.

Vill du inte döda karaktärerna här kan du låta Lyle vara vaken längst, eftersom han inte har något behov av att andas. Han löser då problemet på egen hand. Selene är dock immun mot skadorna såväl som giftet, men kommer inte att hjälpa till av skäl som beskrivs närmare i *Scen 3*. Då utgången blockeras och karaktärerna fångas där inne delar du ut *Speldokument #12* till Selene. Dör

alla andra karaktärer får demonen full kontroll över henne, vilket får henne att simma ut till säkerheten och återvända med ett misslyckat uppdrag. Se *Epilog* under *Scen 10* för mer information om Selenes öde.

Vägrar alla karaktärer att ta sig in samtidigt glider stenskivan ned så fort någon sätter kristaller i hålen. Karaktärer som är utanför ser den slå igen och kan inte ta sig in, oavsett hur mycket de försöker. Förslagsvis skickar du ut dem under tiden karaktärerna som är inspärrade får försöka lösa problemet. När problemet är löst (eller de är döda) öppnas ingången igen.

Så fort karaktärerna tar sig ut ur rummet och kan andas fritt igen återfår de all smärtkapacitet de förlorade förutom två. Eventuella SKADENIVÅER försvinner dock inte av att andas frisk luft.

8. Kristallerna

Efter att ha följt gången ser karaktärerna hur en grottsal öppnar sig framför dem. Redan utanför syns ett starkt ljussken i rummet. Väl därinne står det snabbt klart varifrån ljuset kommer; hela rummet är fyllt av gula lysande kristaller på väggar, tak och golv. Salens mitt upptas av en stor kristallpelare som sträcker sig från golv till tak.

På den vänstra väggen finns primitiva målningar av vad som verkar vara en indianby, omringad av ondskefulla väsen. Bilderna visar hur en indian, troligen en shaman, verkar utföra en ritual runt en lysande kolonn som inte är helt olik den i rummet där karaktärerna befinner sig. Ritualen slutar i att kolonnen splittras och demonerna förintas i ett starkt ljussken, vilket får indianerna att fira sin seger.

På den högra väggen finns inskriptioner på samma språk som tidigare återfunnits i grottsystemet.

I borte delen av rummet leder en gång vidare, men framför den finns någonting onaturligt som får det att krypa i skinnet. Framför ingången finns nämligen ett blått kraftfält, som ljudlöst blixtrar och sprakar och hindrar vägen.

Berättare: I samma stund som karaktärerna kliver in i rummet dör alla ljud bort. Allt i rummet är helt tyst, inte ens om de skriker för full hals hörs ett ljud. Det känns väldigt onaturligt och obehagligt för alla utom för Christopher. Här upphör äntligen det trummande ljudet och han finner det mycket harmoniskt och lugnt härinne. Tystnaden tillsammans med kraftfältet får dock de andra karaktärerna att känna sig illa till mods och de får slå ett NERVKITTLANDE skräckslag med EGO.

Går karaktärerna tillbaka varifrån de kom återkommer ljudet, men inte om de fortsätter framåt.

I pelaren i salens mitt finns ett hål. Har karaktärerna med sig kristallen som Tom Arnold hade i rum 2 ser de att den passar här. Stoppas den in i hålet börjar kolonnen lysa med ett gult sken och i samma stund försvinner tystnaden. Annars försvinner tystnaden då karaktärerna tar sig tillbaka eller bortom passagen (rum 10).

Målningarna på väggarna känner Gabriel igen som indiankonst, något även en oskolad person kan klara med ett LÄTT SLAG med EGO + UTTRYCKELSEFÖRMÅGA.

Christopher får intrycket av att indianbyn är samma som den han hade i sin syn. Målningarna föreställer indianernas tro vad som skulle ske om kolonnen förstördes på ett korrekt sätt; demonerna skulle fördrivas från världen och de skulle vara beskyddade.

Skriftspråket är inupiaq och Gabriel har inga problem att förstå det. Dela ut *Speldokument #20* till honom.

För att passera genom kraftfältet krävs två saker: dels att kroppen är oskadd (inga SKADENIVÅER), dels att personen hört trummandet. Bland karaktärerna och berättarpersonerna är det bara tre personer som motsvarar kraven: Christopher, Lyle och Balthazar. De kan gå rakt igenom barriären utan att få någon skada, faktum är att de känner någonting ytterst behagligt svepa igenom sig och de får tillbaka 2 i SMÄRTKAPACITET.

De som endast uppfyller ett av kraven (såsom Jordy) känner en stark smärta skjuta genom kroppen då de passerar. De förlorar 2 i SMÄRTKAPACITET men kommer igenom. Selene som däremot är besudlad av en demon får utstå något betydligt värre. Inte bara får hon samma förlust i SMÄRTKAPACITET som de övriga karaktärerna, utan hon får även två tärningar i skada. Det innebär att hon kan "dö" av skadorna, vilket resulterar i att hon lite senare läker dem till priset av att hennes hemlighet avslöjas. Det går helt enkelt inte att bortförklara en så spektakulär död där kroppen är sönderbränd och ryker.


Barriären skapades ursprungligen som ett sista försvar mot demoniskt intrång.

9. Passage

Vid ett första ögonkast verkar det som karaktärerna kommit till en återvändsgränd, men en närmare titt avslöjar en väg vidare nere vid golvet. Det är en skreva och med ficklampan syns det en större grottsal långt in, nästan ett femtiotal meter. Hålet är inte särskilt högt, men går att pressa sig igenom om all utrustning och de tjocka kläderna tas av. Sprickan är bred nog för två att krypa bredvid varandra.

Berättare: Christopher som har sysslat med sådant här tidigare har erfarenhet av att ta sig fram genom trånga passager. Det går dock inte särskilt snabbt och kräver mycket viljestyrka. Ibland rör man sig inte mer än några centimeter på flera minuter, samtidigt som det knappt går att andas eftersom man nästan sitter fastkilad mellan stenmassorna. Av passagens längd att döma är Christopher inte förvånad om det tar åtminstone två timmar att krypa igenom. Lyckligtvis kan dock två karaktärer krypa samtidigt sida vid sida.

Vanligt förfarande är att skjuta utrustningen framför sig och röra sig fram bit för bit. Under inga omständigheter bör personen stressa. Med ett MYCKET SVÄRT SLAG med KROPP + RÖRLIGHET tar det en timma att ta sig igenom passagen, ett marginellt misslyckande tar en och halv timma och ett misslyckat slag två timmar och ger 1 i förlust i SMÄRTKAPACITET. Ett fummel får hemska resultat då karaktären får panik och känner sig fastklämd. Hon får en tärning i skada och blir resultatet att hon dör, rasar en del av gången igen.



Som om det inte vore nog har en koloni av grottspindlar slagit sig ned i passagen. De har långa, ludna ben och en mycket liten kropp. Dessutom är de giftiga. Den som kryper först genom passagen och får syn på dem i ficklampsskenet får slå ett LÄTT SLAG med EGO + ÖVERLEV-NAD. Vid ett marginellt misslyckande minns karaktären att de nog är giftiga och vid ett lyckat slag inser hon att de finner ljus hotfullt och brukar anfalla ljuskällan. Ett perfekt slag inser också att de är högst känsliga för höga ljud och att skrik kan skrämna iväg dem. Givetvis kan det finnas oro för att skrika och sätta igång ett ras, men det kommer inte att ske. Du kan dock använda det för att skrämma upp aktörerna.


Sekunderna efter att karaktärerna fått syn på spindlarna är det som om all aktivitet stannar och spindlarna stirrar hotfullt på dem, någonting som får det att krypa i dem. Karaktärerna tvingas till ett NERVKITTLANDE skräckslag med UTSTRÄLNING för att behålla lugnet.

Släcker inte karaktären omedelbart ficklampan rusar spindlarna mot henne och börjar bitas. Giftet tränger in i ådrorna och skapar en förlust på 2 i SMÄRTKAPACITET. När karaktären 0 dör hon av giftet, annars har hon bara -2 på alla handlingar tills hon kan behandlas. Det kräver ett LÄTT SLAG med EGO + MEDICIN, förutsatt att rätt utrustning finns att tillgå (vilket Gabriel har) och som återställer den förlorade SMÄRTKAPACITETEN.

10. Bron

Se Scen 4.

11. Statyerna



Bron leder ut till en stor cirkulär platå med fyra meter höga statyer föreställande kraftfulla ormvarelser. Det är någonting med statyerna som får dem att verka allseende och visa, men ändå helt främmande utifrån ett mänskligt perspektiv. Faktum är att statyerna verkar vara äldre än tiden själv. Deras långa svanslika kroppar reser sig majestätiskt, deras armar sträcks uppåt och de greppar varandras händer. Deras ormlika ansikten stirrar uppåt. Man får intrycket av att de väldiga statyerna är inbegripna i någon slags mystisk ritual.

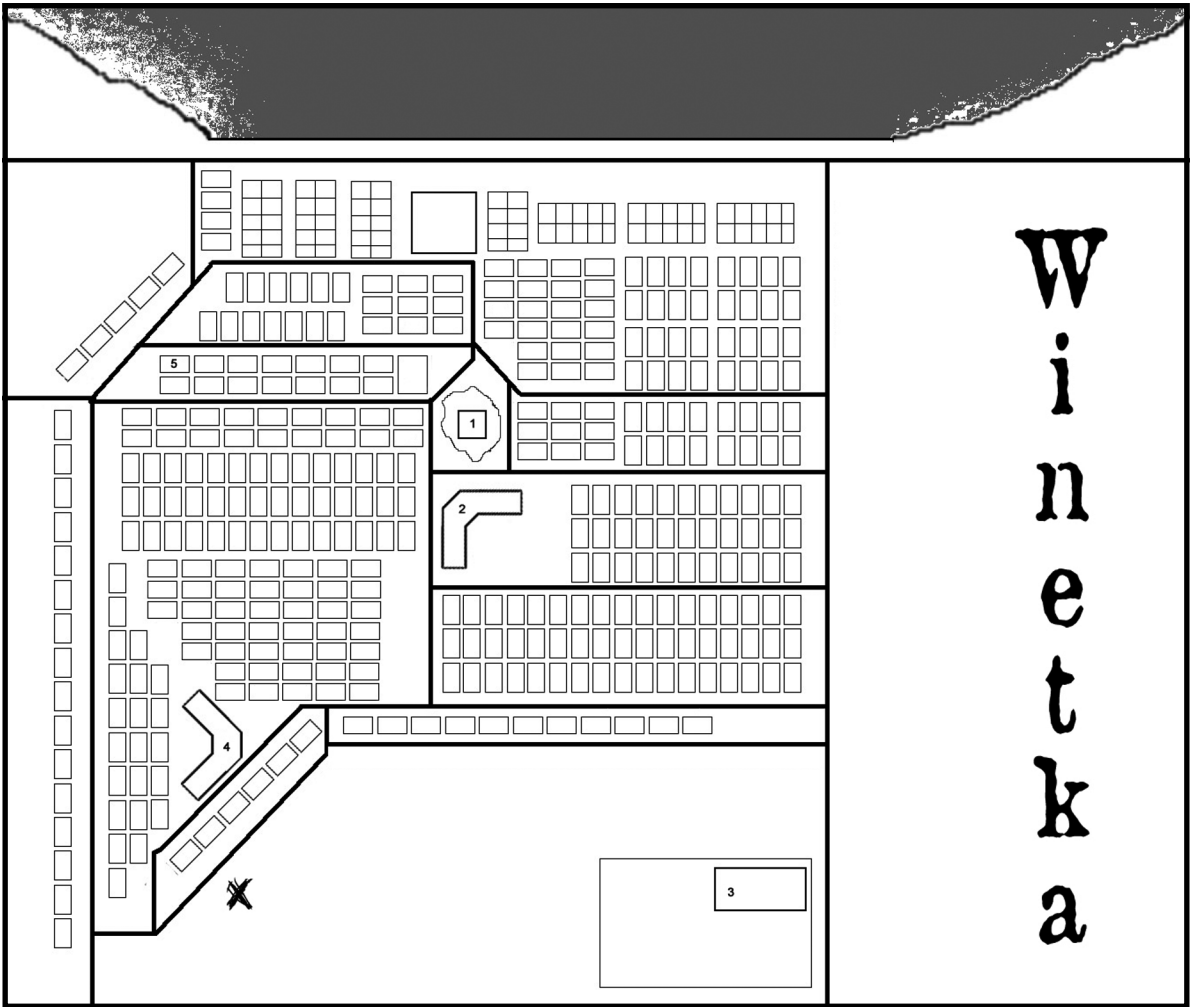
Berättare: Se *Scen 4*. Erbjuder sig Selene att ta Jordys plats, ge hennes aktör *Speldokument #14*.



APPENDIX D: 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.

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



Speldokument 2

Mina misstankar verkar ha besannats. Anna-Belle är förbrad och därmed försvinner min främsta ledtråd till vad som pågår här. Sorgen och saknaden efter maken försvagade henne. Jag är inte säker på att hon brödde sig om sitt öde. Jag lider med henne, jag sympatiserar med hennes sorg. Vi är båda ensamma då vårt livs kärlek har ryckts ifrån oss.

Jag undrar vad det är som tagit henne och vad som terroriserar vår stad! Bland Anna-Belles anteckningar såg jag hur hon skrivit ned en plats som jag tror har en koppling till monstret. Handstilen tyder i alla fall på det. Jag beger mig dit, till platsen som ligger nära hennes hjärta.

Lyle & Rick, en varning till er. Jag tror vi har att göra med någonting helt annat än Hjärtstrypparen.

- Jorden

Speldokument 3

Vad det än var som låg bakom det hemiska, så har det nu begett sig hemåt. Tydligen är den färdig med staden.

Jag tror någonting väcktes i bergen för länge sedan och har skurvat fram tills nu. Jag beger mig dit för att försöka hejda det. Jag har inte tid att hämta er, men jag lämnar en GR med min signal inprogrammerad så att ni kan följa efter. Skynda er. Tiden håller på att rinna ut!

- Jorden

Speldokument 4

Du har sett de här symbolerna tidigare under dina år i Faith. Språket är mycket gammalt och har återfunnits världen över; det är med andra ord inget lokalt språk. Vilken kultur eller tidsera det tillhör är dock okänt, i alla fall för dig. Faith höll det hemligt även om de säkert visste mer.

Speldokument 5

GALEN MANS...

Runt omkring dig verkar grottan rasa samman och du rusar framåt för att undvika att bli krossad under stenblocken. Plötsligt är du helt vilse och har förlorat kontakten med de andra. Du stannar till och ser då att du inte längre är kvar i gången och att raset tycks ha avstannat.

Du befinner dig i en grottsal där vatten droppar från taket. Framför dig ser du en anorakklädd man på knä. Han har blodiga rivsår i ansiktet och ögonen är endast djupa, mörka hål.

”Guden slukar oss! Tystnaden dränker mänskligheten! Hans trummor... De...”

Den gälla, raspiga rösten skär som knivar i dig. Plötsligt inser du att du är tillbaka i gången och att du måste ha inbillat dig vad du nyss sett. Det sticker dock fortfarande i huden och du känner hur ditt hjärta bankar...

Notera att du får 1 skräcknivå.

Speldokument 6

Död...

Du känner hur en skarp smärta plötsligt blixtrar till i huvudet och i nästa sekund ser du någonting helt annat. Du känner en otrolig hunger inom dig att slita allt i stycken där du rusar fram genom gångarna. Du rör dig snabbt och smidigt fram på alla fyra, likt ett djur.

Längre fram i gången ser du några indianer med bågar som skjuter mot dig. Du vrålar i stridsberedskap och stormar fram mot dem, men innan du når fram känner du hur många pilar genomborrar din kropp.

Det får dig att ryckas ur din syn med ett högt, plågat skrik, för smärtan skjuter genom kroppen. Sekunderna efter tynar den dock bort och allt blir normalt igen, bortsett från en blodsmak i munnen.

Du får ytterligare 1 skräcknivå.

Speldokument 7

BOTTNAR I FORNTIDEN

Återigen drabbas du av en bisarr syn som varar blott några sekunder innan du återvänder till verkligheten. Du känner plötsligt hur någonting tränger upp ur din strupe och du faller på knä för att kräkas. Istället för spyor känner du sötvatten tränga upp. Faktum är att vatten börjar forsa ur din mun och strömmar bort längs marken.

Genom de mörka gångarna forsar nu en strid flod som plötsligt far över kanten till en ravin, för att falla mot botten. Du ser där nere ett flertal människor, indianer, som lever under primitiva förhållanden. De verkar samlade kring en staty föreställande en monstruös varelse. Du får dock ingen bra bild av scenen, istället dränks dina intryck av deras skrik då de ser vägen komma för att dränka dem...

Därefter rycks alla intryck bort och endast indianernas skrik finns kvar som ett eko i ditt huvud tillsammans med din sandpapperstorra strupe.

Kryssa i att du fått ännu 1 skräcknivå.

KROSSAD UNDER...

Du ligger raklång på mage där du försökt krypa fram genom en trång passage i berget. Plötsligt sticker det till i dig. En gång. Två gånger. Över hela din kropp känner du hur nålar sticks in i huden och du skriker av smärta. Paniken griper tag i dig och du försöker skjuta dig bakåt, men inser då att du sitter fast. Skriket från din strupe blir allt högre och gällare då en klaustrofobisk skräck griper tag i dig. Bit för bit känner du hur nålarna sliter sönder din hud, samtidigt som taket börjar pressa allt hårdare mot din bål. Det går upp för dig att du inte får någon luft, du kan inte andas...

Kallsvettig rycks du ur synen du just hade och inser att du inte alls håller på att dö. Hela du skakar dock av upplevelsen.

Notera att du fått ytterligare 2 skräcknivåer.

SANNINGENS INSIKT

Det trummande ljudet som du hör tystnar helt och hållet. Allting blir tyst och du står i bergets innersta sal. En onaturlig stjärnhimmel lyser upp salen tillsammans med märkliga kristaller längs väggar och golv. Runt omkring dig sträcker sig enorma pelare med sporadiska hål, ruiner av en urgammal civilisation, långt bort från allt som kan kallas för mänskligt.

Framför dig finns en stor kristallpelare vars starka sken pulserar i en hypnotiserande rytm. Sakta börjar bilder flimra förbi i ditt huvud och även om du inte hinner absorbera dess betydelse känner du närvaron av någonting allsmäktigt.

Du lägger handen mot pelaren och plötsligt dränks du av ljudet från trummor. Blodet kokar i dina vener och dina ögon smälter i sina hålör. Du skriker och försöker slita dig loss, men väsendet håller dig kvar och tvingar in bilderna i ditt huvud. Det är en gud, en gud från tiden innan mänsklighetens skapelse som försöker kuva ditt sinne. Du känner hans hunger och styrka och hur han håller på att bryta sig fri.

Plötsligt återvänder trummorna med öronbedövande volym. Du skriker till av chocken samtidigt som ljudet dämpas till den tidigare volymen. Trots det känner du dig inte längre som samma person. Någonting förändrades i samma stund som gudomen trängde in i ditt sinne. Du känner dig bedövad, nästan som en främling i din egen kropp. Du har fortfarande kontroll över kroppen, men du känner att det finns någonting inom dig som tyst betraktar allt du gör. Någonting som håller på att vakna ur sin djupa slummer långt nere i bergets hjärta.

Stryk 3 skräcknivåer.

PESSIMISTISK

Du har plötsligt ett väldig starkt behov av att beskriva för de andra hur hela uppdraget kommer att gå åt helvete. Det finns ingen väg ut, ni kommer alla att dö här. Din huvudprioritering för tillfället är dock att finna en väg ut för dig själv, även om det sker på bekostnad av de andra. Det här varar fram tills du förlorar nästa skadenivå eller smärtpacitet, då du rycks ur din pessimistiska attityd, fullt övertygad om att du var i ett chocktillstånd.

FLYKTBENÄGEN

Då du stirrar ned i ravinen slås du plötsligt av en insikt. Djupt därnere i vattnet måste det finnas en passage som du kan simma ut genom. Som om inte det vore nog, så är du så lyckligt lottad att du inte ens behöver syrgastuber eller annan dykutrustning för att ta dig ut. Du behöver inte ens andas för guds skull!

Ju närmare du kommer vattenytan desto mer förtrollad av den blir du. Det är nästan som om den kallar på dig. Din kropp hungrar efter vattnet och du får en stark känsla av att om du hamnar i vattnet kommer du inte kunna hejda dig från att simma ut. Hamnar du i vattnet kommer du att dyka ned under ytan och simma din väg ut ur berättelsen.

SJÄLMORDSBENÄGEN

Du känner långsamt hur du förlorar kontrollen över din kropp och kan bara hjälplöst uppleva hur varelsen i dig tar över. När alla andra försöker komma på lösningar för att komma ut ur rummet kan du inte bidra. Istället försöker varelsen i din kropp vara negativ och kritisk mot alla idéer. Spela ut hur alla idéer antingen är dåligt genomtänkta eller omöjliga att genomföra. Ingenting någon föreslår är en bra lösning, utan förtjänar endast att rackas ned på.

Trots att ditt inre vill hjälpa till vägrar din kropp bidra till någonting; fysiskt såväl som kreativt. Först när de andra funnit en väg vidare till säkerheten släpper varelsens kontroll över dig och du kan agera som vanligt igen. Hjälp dem inte under några som helst omständigheter tills dess! Efteråt är du fullt medveten om att du förlorade kontrollen över din kropp till väsendet. Det lämnar en skrämmande insikt att du kanske inte alltid kommer ha kontroll.

Notera att du får 1 skräcknivå.

DOLKEN

Du känner igen den rituella dolk som Rick drog fram och inser direkt vilken fara ni befinner er i. Dolken är fylld med en kraftfull besvärjelse som sänder offret till ett av Faiths helvetiska fångelser för fasansfulla experiment. Har Rick en sådan dolk innebär det att han arbetar för Faith och är dem obrottsligt lojal. Vad är hans sanna mål här och vilket hot innebär han mot Skuggkonspirationen?

DEMONENS SISTA VÄDJAN

I samma stund som du erbjuder dig att ta dig ned i Bhogavati hör du ett vrål inom dig. Demonen i dig skriker, vädjar och ber dig att låta bli och hur du fortfarande kan fly från platsen och undkomma med livet i behåll. Det är då som du förstår varför den har försökt påverka dig. Den är otroligt rädd för att dö. Trots sin odödlighet är den helt övertygad att om du beger dig vidare ned i Bhogavati så kommer ni båda att förintas...

SELENES RÄDSLÅ

Du tar nu rollen som Selenes rädsla som inte vill att kolonnen ska förstöras, för då finns det en stor risk att du själv dör. Selene kanske vill dö, så du säger det inte rakt ut. Försök övertyga henne om att till varje pris lyssna på Balthazar.

Speldokument 16

SELENES LIVSGLÄDJE

Du tar nu rollen som Selenes livsglädje som egentligen inte bryr sig om det här. Du är odödlig, varför ska du bry dig om allt det här? Se till att få det här överstökad så snabbt som möjligt så att du kan göra något roligare istället.

Speldokument 17

SELENES ILSKA

Du tar nu rollen som Selenes ilska och du är förbannad på omvärlden som svikit dig. Vad förtjänar den att räddas för? Den kan gott få brinna eftersom den inte har tagit hand om dig. Försök övertyga Selene om att lyssna på Balthazar.

INSKRIPTIONEN

*Forna synder har vi ärvt, från tider det var kärvt.
Slukaren i bergets hjärta, slumrar här i mörkrets svärta.
Vinterhjärta honom väckte, slukaren alla andar släckte.
Besudlad av hans tystnad, Vinterhjärta kände dess lystnad.
Nu i arv vi alla hör, det trummande han gör.
Då trummandet sitt klímax nått, slut på tiden vi har fått.
När slukaren allting släckt, ingen människa blir väckt.
Ingen mer lystnad, allt förblir evigt i hans tystnad.*

VÄRTARNAS VÄGLEDNING

Texten lyder:

I Bhogavatis djup den femte kolonnen finns, hur dess mystiska väsen dit kom ingen minns. Djupt därnere väntar den på sin enda väckelse, för att dränka världen med fem cyklers släckelse. Tystnadens härold och frigörare är en man med många liv.

Bhogavati ska enligt den hinduistiska mytologin ligga i regionen Nagaloka i Patala. Det är en underjordisk stad där Naga, ett övernaturligt väsen med ormform och människoansikte, levde. Staden var mycket praktfull och det gick myter om hur den uppenbarade sig uppe vid jordytan, särskilt i vattenrika områden.

VARNINGEN

*Bortom barriären Bhogavati,
Ren i själ, ren i kropp,
Vandra vägen vidare,
Välsignade själ, välsignade kropp.
Den djuriska döms,
Oren i själ, oren i kropp,
Svaghets skänker smärta,
Svag själ, svag kropp.
Bortom barriären,
kolonnen dömer hjärtat.*

APPENDIX E: KARAKTÄRERNA

Innan karaktärerna presenteras bör aktörerna först få reda på lite bakomliggande information för att bättre förstå dem.

Det finns en organisation som kallas för Faith, vars historia sträcker sig långt tillbaka i tiden. Organisationen var gammal redan på medeltiden. Deras syfte har genom åren varit att skydda folk från de omänskliga hot som människan inte känner till. Faith ser sig som mänsklighetens beskyddare och har samlat på sig stor kunskap, en kunskap som de genom åren bistått flertalet länder med. Det har inte varit gratis, de har utnyttjat sitt styrkeförhållande för att skapa sig en stabil maktbas. Faith är en mäktig organisation och vet hur de ska utnyttja sitt inflytande för att nå sina mål. I alla fall fram till i början 2000-talet, då de plötsligt blev jagade av en gammal fiende som de trodde sig ha utplånat. Fienden kallade sig för Orden och bestod av kristna fundamentalister som såg Faith som Lucifers hantlangare. Under lång tid hade de samlat information om Faith och började sedan med sina terroråd för att utplåna dem.

Faith blev hårt drabbat och de började genast prioritera sin egen överlevnad, för att sedan skifta till att förgöra sin fiende. Uppdraget att beskydda mänskligheten hamnade i skymundan och istället för att fokusera på det omänskliga hot som fortfarande fanns där ute började de attackera människor som stod på fiendesidan. Vad som en gång i tiden var en kamp mellan människor och demoner, blev nu ett krig mellan människor.

Ur missnöjet över att Faith hade förlorat sitt fokus skapades det inom organisationen en hemlig sektion som strävade efter att göra det Faith misslyckats med: att ge mänskligheten insikt om hoten som fanns därute. Konspiratörerna var alla från Faith och bestämde sig för att utnyttja resurserna till sitt eget gagn likt en parasit. Det gjordes samtidigt som de underminerade Faith och letade efter ett sätt att upplysa mänskligheten.

Det är här som berättelsen startar. Tre av karaktärerna tillhör den hemliga del som fått namnet Skuggstaten. Ledaren, Gabriel West, är Skuggstatens nuvarande ledare och grundare som utåt verkar som en äldste för Faith. En äldste är en person med stort inflytande och det använder han för Skuggstatens bästa. Genom sin position har han fått höra talas om en person, Jordy Chase, som både kan bli en värdefull allierad, likväl stärka Skuggstatens mål. Gabriel bestämde sig för att finna henne och övertala henne att gå med i Skuggstaten. Han spårade henne till Winetka, en avlägsen och övergiven stad i Alaska.

Med sig har han sin högra hand, Selene Spectre, och sin vänstra, Christopher Bay. Selene är en iskall kvinna som står för eldkraften medan den mer mjuka Christopher är deras pilot och överlevnadsexpert. Då berättelsen

börjar är de tre på väg in mot staden i en helikopter för att påbörja sökandet efter Jordy.

I staden lever Rick Paris, en fiskarson från trakten som begav sig till Winetka för att besöka sin fars barndomshem. Tanken var att det skulle bli ett kort besök, men han har blivit kvar i den ogästvänliga staden. Då han befinner sig i staden, sökande efter någon, ser han en helikopter svepa in. Eftersom det är högst ovanligt bestämmer han sig sig för att undersöka saken.

Tre karaktärer utgör alltså agenter från Skuggstaten, medan den fjärde inte alls känner till den. Istället är han den som har lokalkännedom. De kommer att stöta på varandra tidigt i berättelsen och kommer förhoppningsvis inse att ett samarbete gynnar båda parter.



BAKGRUNDSFARTA

Karakterens namn Gabriel West
 Aktörens namn _____
 Berättelsens namn Den femte kolonnen
 Födelseår & ort 1952 i Washington (67 år)
 Yrke/koncept Faith-infiltratör/Ledare inom Skuggstaten
 Utbildning Medicinsk utbildning, specialisering inom genetik.
 Bostad Villa i Boston.
 Religion/livsfilosofi Ateist
 Förarlicenser _____
 Sjukdomar _____
 Grupptillhörighet Skuggstaten

EGENSKAPER

EGENSKAPER	VÄRDE
Ego	6
Kropp	2
Uppmärksamhet	3
Utstrålning	6

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

SEKUNDÄRA EGENSKAPER	VÄRDE
Skadechock (kropp)	2
Smärtpacitet (kropp + utstrålning)	7

FÄRDIGHETER

FÄRDIGHETER	VÄRDE
Avståndsstrid	2
Empati	4
Informationssökning	3
Kommunicera	5
Kontakt nät	7
Köra	1
Medicin	8
Närstrid	
Ockultism	4
Rörlighet	4
Spaningsteknik	1
Språk	4
Stridsvana	
Studieämnen	5
Teknologi	2
Uppträda	3
Uttryckelseförmåga	6
Överlevnad	2

SPECIALISERINGAR

Dupering, första hjälpen, genetik, ledarskap, logik.

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

Engelska _____
 Latin _____
 Inupiaq _____

KONTAKTNÄT

Faith _____
 Skuggstaten _____
 Politiker _____

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

Selene Spectre _____
 Christopher Bay _____
 Rick Paris _____

UTRUSTNING

Mapp med Jordys uppgifter och fotografier, kikare, ryggsäck med enkel vildmarksutrustning, 1 ombyte kläder, cigaretter och tändare, medicinväska med förband, motgifter och smärtstillande.

VAPEN

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

SKYDD

SKYDD	VÄRDE	EFFEKT
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

GABRIEL WEST

Gabriel var under större delen av sitt liv en man hängiven organisationen Faith. Hans mål var att främja deras agenda; att hjälpa och vägleda människan från det demoniska hot som finns i världen. Allt förändrades i takt med att en rivaliserande organisation började attackera Faith. Faiths prioriteringar skiftade från att skydda och vägleda mänskligheten till att överleva och slå ut sin fiende. Gabriel såg sorgset hur organisationen gled allt längre från sitt syfte.

Vad som fick bågaren att rinna över var då en av Faiths främsta agenter, Jordy Chase, fick en dödsdom utfärdad mot sig. Inom Faith fanns en profetia om Den andra Eva; en kvinna som skulle orsaka ett andra syndafall genom att avslöja att all religion var en villfarelse. Faith såg det som lögn och ett hot som måste förintas till varje pris. För Gabriel var det däremot ett uppvaknande. Under lång tid hade han anat att religionen egentligen var ett gissel som höll människan tillbaka. De bevis Jordy la fram för att stödja sin tes, och som fick Faith att jaga henne, var nog för att övertyga honom. All religion var en lögn, spridd av en demon för länge, länge sedan.

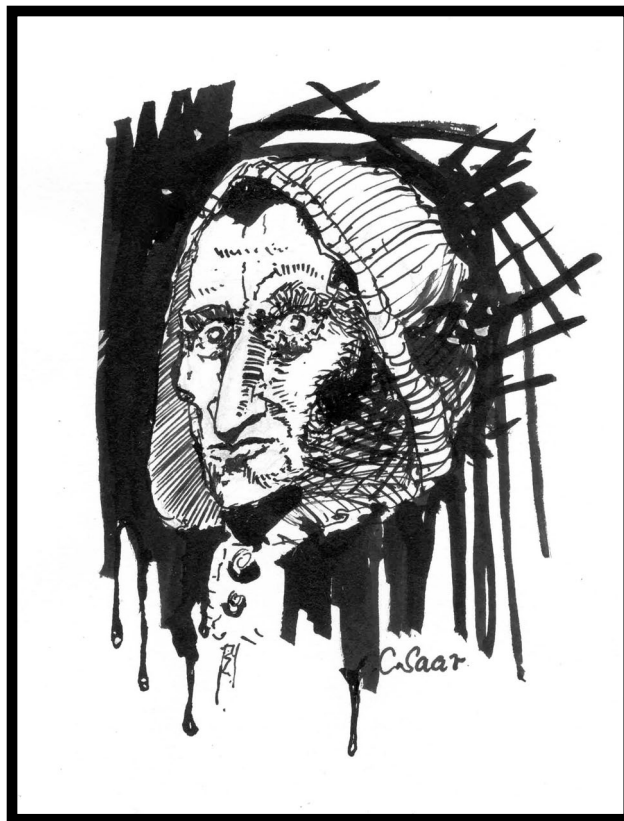
Det var omöjligt att få gehör för sådana tankar inom Faith, så Gabriel kontaktade i hemlighet personer med liknande ideal som honom själv. Tillsammans formade de en allians inom Faith som utnyttjade organisationen för sina egna syften. De döpte sig till Skuggstaten och växte i det fördolda.

Gabriels nuvarande mål är att finna Jordy Chase, eftersom han ser henne som en frälsare. Hon måste till varje pris övertygas om att ansluta sig till Skuggstaten, då hon är nyckeln till att krossa religionen. Dör den väcks människorna från sina villfarelser och kan enas mot det hot som demoniska varelser utgör. Hon är det sista hoppet för mänskligheten! Spåren efter Jordy ledde till den övergivna staden Winetka uppe i nordliga Alaska, i ett område som heter Winter Hills. Nu gäller det att finna henne och få med sig henne bort från staden, så att hon kan uppfylla sitt öde...

Han har satt ihop en grupp bestående av två personer utöver honom själv för att finna henne. Först har han sin högra hand, SELENE SPECTRE. Hon är besatt av ett demoniskt väsen som gör henne odödlig, vilket kommit Gabriel väl till pass många gånger. Hon blir visserligen skadad och kan slås ut, men hon läker väldigt snabbt och brukar inom några minuter åter vara på fötter. Det gör henne praktisk i många lägen och den hemligheten är någonting Gabriel inte delat med sig av till någon annan. Hans attityd mot henne är kylig och professionell.

CHRISTOPHER BAY brinner av samma glöd som Gabriel själv efter att Faith försökt mörda honom sedan han fann en gammal relik under en expedition djupt bland bergen i Chile. Det traumatiserade honom och fyllde honom med hat mot organisationen. Gabriel ser honom som sonen han aldrig fick och har ett mer vänskapligt förhållningssätt mot honom än Selene. Christopher har kunskaper i både överlevnad och spårande, något som Gabriel misstänker kan komma till användning under uppdraget.

Utseende: Gabriel ser ut att vara i femtioårsåldern och har ett väderbitet utseende. Hans kinder är skrovliga och insjunkna,



precis som hans gröna ögon. Runt ögonen syns djupa rynkor. Gabriel har ett högt hårfäste och det mörka håret är tunt och krulligt. Kroppen är inte vid samma vigör som då han var ung, han är både plufsigt och otränad. Då Gabriel talar är det med en hes, raspig stämma, men som ändå för med sig stor auktoritet.

Gabriel har en vit anorak med uppfälld huva på sig. I hans ansikte finns ett uttryck som vittnar om en man med ett tydligt mål.

Personlighet: Målmedveten har Gabriel alltid varit. Först i Faiths tjänst, nu för Skuggstaten. Han ser sig själv som en förkämpe för mänskligheten och dess bästa. Allt han gör är för att människorna i världen ska få det bättre och våga kämpa mot de monster som finns därute. Han är fullständigt hängiven kampen, en kamp som är för alla människors bästa. Gabriel är inte en person som fattar snabba beslut, utan ser gärna att dessa är väl analyserade och genomtänkta. Ogenomtänkta beslut försätter en ofta i större fara än att ta sig tiden att tänka igenom sina handlingar först. Mot "civilister" är han mycket sympatisk och hänsynsfull, det är trots allt för deras skull han kämpar.

Karaktärsdrag: Auktoritär, eftertänksam, omtänksam.



BAKGRUNDSFARTA

Karakterens namn	Selene Spectre
Aktörens namn	
Berättelsens namn	Den femte kolonnen
Födelseår & ort	1975 i Los Angeles (44 år, ser ut som 25)
Yrke/koncept	Problemlösare (Torped)
Utbildning	CIA-utbildning
Bostad	Rum på en av Skuggstatens hemliga baser.
Religion/livsfilosofi	Sekulariserad katolik
Förläggare	Bil
Sjukdomar	
Grupptillhörighet	Skuggstaten

EGENSKAPER

VÄRDE

Ego	3
Kropp	5
Uppmärksamhet	5
Utstrålning	3

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

VÄRDE

Skadestyrka (kropp)	5
Smärtpacitet (kropp + utstrålning)	8/

FÄRDIGHETER

VÄRDE

Avståndsstrid	5
Empati	5
Informationssökning	4
Kommunicera	3
Kontakt nät	4
Köra	4
Medicin	
Närstrid	5
Ockultism	
Rörlighet	3
Spaningsteknik	4
Språk	
Stridsvana	5
Studieämnen	3
Teknologi	
Uppträda	2
Uttryckelseförmåga	2
Överlevnad	2

SPECIALISERINGAR

Rollgestaltande

ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera	
Spenderade	

SKRÄCKNIVÅER

Opåverkad Nervös	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Chock	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Mild Svår
Galenskap	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Mild Svår
Stress	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Mild Svår

SKADENIVÅER

<input type="checkbox"/> Lätt skräma	(-)
<input type="checkbox"/> Medelsvår skräma	(-1)
<input type="checkbox"/> Svår skräma	(-2)
<input type="checkbox"/> Lätt sår	(-3)
<input type="checkbox"/> Medelsvårt sår	(-4)
<input type="checkbox"/> Svårt sår	(-5)
<input type="checkbox"/> Lätt skada	(-6)
<input type="checkbox"/> Medelsvår skada	(-8)
<input type="checkbox"/> Svår skada	(-10)
<input type="checkbox"/> Medvetlös	(-)

SPRÅK

Engelska	

KONTAKTNÄT

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

Gabriel West
Christopher Bay
Rick Paris

UTRUSTNING

Lätt automatvapen, lätt pistol med ljuddämpare, 1 extra magasin till varje vapen, ryggsäck med enkel vildmarksutrustning och proviant, stryppsarna, 1 ombyte kläder.

VAPEN

SKADA

MAGASIN

RÄCKVIDD

ÖVRIGT

Obeväpnad strid	Tärning/2	x	x	x
Lätt pistol	tärning	15	45 m	Ljuddämpare
Lätt automatvapen	tärning+2	30	100 m	x

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

SELENE SPECTRE

Alla berättelser har en början, men för Selene startar den inte vid födseln. Istället började allt för henne år 2003, då hon under ett infiltrationsuppdrag för CIA smittades med HIV. Selene blev förtvivlad, eftersom hon inte bara skulle förlora livet i förtid, utan även fräntogs sin aktiva tjänst. Ödet vill dock annorlunda och drog Selene in i en djävulsk ritual, som befriade henne från sjukdomen samtidigt som den fjättrade någonting demoniskt i henne.

Eftersom Selene bröt mot protokollet och deltog i statsfientlig verksamhet för att delta i ritualen ansågs hon vara en landsförrädare. Hon fångades in och blev dömd till avrättning och där stegrades mystiken. Det verkade inte som om Selene längre kunde dö; arkebusering, giftinjektion, elektriska stolen, dödlig gas – inget tog livet av henne. Inte ens sådana primära funktioner som att kväva eller svälta henne till döds fungerade. Det som besatte henne skyddade henne helt från döden.

Istället valde staten att låsa in henne i en topphemlig bunker och började utföra forskning på henne. Till sin hjälp hade de konsulter från en organisation som kallade sig för Faith, experter på det övernaturliga. Experimenten var långa och plågsamma, men Selene uthärdade. En dag kom dock en oväntad vändning då en man från Faith, Gabriel West, erbjöd henne frihet om hon började arbeta för honom. Valet var inte särskilt svårt och återigen kom Selene tillbaka ut till den vanliga världen.

I början handlade det mest om enklare uppdrag, där hennes tidigare expertis och nuvarande odödlighet krävdes. Hon blev en ovärderlig agent – ända tills Gabriel såg till att fejka hennes död. Det visade sig att han var medlem i en grupp som infiltrerat Faith och nu levde i deras skugga. De kallade sig själva för Skuggstaten och arbetade i det fördolda med att skapa en ny världsordning, där Faith inte hade någon del. Selene insåg att deras resurser var stora och att Skuggstaten brann för sin sak, men det var inte därför hon villigt anslöt sig till dem. Det var för att de accepterade och respekterade henne för den hon var och inte försökte experimentera med henne.

För tillfället befinner sig Selene tillsammans med ett par andra på väg till den övergivna staden Winetka i Alaska för att finna en kvinna vid namn Jordy Chase. GABRIEL WEST är expeditionens ledare och för dig den viktigaste personen. Han har med tiden blivit mer än din chef, han har blivit en mentor och fadersgestalt. Du är hans livvakt och problemlösare och du är villig att göra allt för honom. Inte under några omständigheter kan du tänka dig att svika honom eller låta någon annan göra det. CHRISTOPHER är den andra personen med på resan och du är lite orolig över hans mentala tillstånd. Han verkar lite nervös, något som kan bero på sömnbrist. Det får Selene att hålla ett öga på honom så att han inte gör någonting överilrat. Hon känner sig inte heller helt säker med att det är han som är gruppens helikopterpilot. Enligt Gabriel, som står Christopher väldigt nära, är han med för sin expertis på överlevnad och sin kunskap som spårare.

Utseende: Selene är en normallång kvinna i sina bästa år. Det axellånga, svarta håret hänger fritt och är lätt vågigt. Hennes ögonbryn är smala och blicken misstänksam. Selene är vältränad och hennes hy är len, utan några som helst födelsemär-



ken eller ärr. Hyn är mörkt honungsfärgad, något som vittnar om hennes mulattbakgrund. Hon har breda läppar som aldrig formar ett leende. Istället utstrålar hon kyla och professionalism. Hon bär en mörkgrön anorak.

Personlighet: Utan att riktigt veta varför så har Selene en otrolig anpassningsförmåga. Hon har lätt för att studera folk, för att sedan smälta in i deras grupper. Det är nästan som om hon är en social kameleon. Bortsett från det agerar hon med ett självsäkert, auktoritärt sätt. Hon är här för att bistå Gabriel med allt han behöver.

Även om Selene till synes är odödlig är det någonting hon föredrar att hålla hemligt. Det är alltid bra att ha ett trumfkort att spela ut senare. I gruppen vet endast Gabriel om hennes hemlighet. Selene är bekant med övernaturligheter och har stött på en del sådant under sin karriär. Det är inte en världsomvälvande nyhet då hon möter sådant, men hon känner fortfarande obehag inför det.

Karaktärsdrag: Effektiv, okänslig och utan samvete.

Förmågor: Selene är odödlig, i alla fall har ingen konventionell metod lyckats ta livet av henne ännu. Hon har blivit arkebuserad, elektrifierad, hängd och givits giftinjektioner bara för att nämna några sätt, utan att de lyckats. Selene läker också skador snabbare än vanliga människor; en skräma läks på en minut, ett sår på tio minuter och en skada på en timme.



BAKGRUNDSFAKTA

Karakterens namn	<u>Christopher Bay</u>
Aktörens namn	_____
Berättelsens namn	<u>Den femte kolonnen</u>
Födelseår & ort	<u>1988 i New York (31 år)</u>
Yrke/koncept	<u>Vildmarksexpert</u>
Utbildning	<u>High school</u>
Bostad	<u>Flertalet lägenheter runt om i världen.</u>
Religion/livsfilosofi	<u>Sekulariserad katolik</u>
Föreläsningslicenser	<u>Bil, helikopter, flygplan</u>
Sjukdomar	_____
Grupptillhörighet	<u>Skuggstaten</u>

EGENSKAPER

EGENSKAPER	VÄRDE
Ego	<u>3</u>
Kropp	<u>4</u>
Uppmärksamhet	<u>3</u>
Utstrålning	<u>4</u>

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

SEKUNDÄRA EGENSKAPER	VÄRDE
Skadechock (kropp)	<u>4</u>
Smärtpacitet (kropp + utstrålning)	<u>8/</u>

FÄRDIGHETER

FÄRDIGHETER	VÄRDE
Avståndsstrid	_____
Empati	<u>3</u>
Informationssökning	<u>5</u>
Kommunicera	<u>3</u>
Kontakt nät	<u>3</u>
Köra	<u>5</u>
Medicin	_____
Närstrid	<u>2</u>
Ockultism	<u>1</u>
Rörlighet	<u>6</u>
Spaningsteknik	<u>1</u>
Språk	<u>2</u>
Stridsvana	_____
Studieämnen	<u>3</u>
Teknologi	_____
Uppträda	_____
Uttryckelseförmåga	<u>3</u>
Överlevnad	<u>7</u>

SPECIALISERINGAR

<u>Grottklättring</u>
<u>Speleologi</u>

ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera	_____
Spenderade	_____

SKRÄCKNIVÅER

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Opåverkad Nervös
Chock	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Mild Svår
Galenskap	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Mild Svår
Stress	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Mild Svår

SKADENIVÅER

<input type="checkbox"/> Lätt skräma	(-)
<input type="checkbox"/> Medelsvår skräma	(-1)
<input type="checkbox"/> Svår skräma	(-2)
<input type="checkbox"/> Lätt sår	(-3)
<input type="checkbox"/> Medelsvårt sår	(-4)
<input type="checkbox"/> Svårt sår	(-5)
<input type="checkbox"/> Lätt skada	(-6)
<input type="checkbox"/> Medelsvår skada	(-8)
<input type="checkbox"/> Svår skada	(-10)
<input type="checkbox"/> Medvetlös	(-)

SPRÅK

<u>Engelska</u>
<u>Spanska</u>
<u>Portugisiska</u>

KONTAKTNÄT

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

<u>Gabriel West</u>
<u>Selene Spectre</u>
<u>Rick Paris</u>

UTRUSTNING

<u>3 klätterutrustningar (i helikoptern), tält (i helikoptern) vildmarksutrustning med matransoner, 2 ombyten kläder, kikare, ficklampa, 4 ljusstavar, en burk med Xanax.</u>

VAPEN

VAPEN	SKADA	MAGASIN	RÄCKVIDD	ÖVRIGT
<u>Obeväpnad strid</u>	<u>Tärning/2</u>	<u>x</u>	<u>x</u>	<u>x</u>
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

SKYDD

SKYDD	VÄRDE	EFFEKT
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

CHRISTOPHER BAY

Christopher Bay härstammar från en välbeställd akademikerfamilj och många förväntade sig att han skulle följa i samma fotspår. Så blev aldrig fallet, utan Christopher fann det istället mer intressant att tillfredsställa sin nyfikenhet och äventyrlusta. Han började syssla mycket med utforskande och extremsporter, ständigt redo för nästa utmaning. Han har rest världen över och upplevt det mesta.

För ungefär sju år sen upplevde Christopher Bay någonting fruktansvärt under en expedition djupt ned i ett grottsystem i Chile. Han fann en orörd grotta där han tog sig in och fann rester av en gammal aztekisk skatt. Han tog med sig föremålen och tänkte överlämna dem till berörda myndigheter, men attackerades på vägen ut av okända män. Christopher flydde djupare in i berget och lämnade skatten, i hopp om att de skulle förlora intresset för honom. Männerna, som han senare fick veta tillhörde Faith, tog skatten och förseglade sedan grottan där han befann sig, i avsikt att han skulle dö.

Christopher överlevde nätt och jämnt. Endast genom sin erfarenhet kunde han överleva utan mat och vatten och finna en väg ut ur berget. Faith må inte veta vad de gjort mot honom, men Christopher är inte den som glömmer. Han började gräva i vad för sorts organisation som utförde sådana handlingar och förfasades då han insåg deras inflytande. De var i princip onåbara för lagens långa arm – som konsulter åt de högsta rättsinstanserna agerade de efter eget behag.

Faith var ett stort hot och tvunget att hejdas. Det var under sina efterforskningar om Faith som han kontaktades av Gabriel West och blev värvad till Skuggstaten. Skuggstaten var män och kvinnor inom Faith som sett vilken styggelse organisationen blivit och nu i hemlighet motarbetade dem inifrån. Christopher var inte längre ensam, äntligen hade han funnit allierade. Han blev en lojal medlem av Skuggstaten.

För tillfället är Christopher tillsammans med två andra från den hemliga gruppen på väg till den övergivna staden Winetka i Alaska för att finna en kvinna vid namn Jordy Chase. Ledare är GABRIEL WEST, en man du ser upp till. Han värvade dig till organisationen och ni delar samma mål: att få Faith på knä. Han är vis och eftertänksam, ord som Christopher alltid finner rogivande att höra. Även när du är upprörd finner du trygghet i hans råd och försäkringar om att allt ska lösas sig.

Gabriels högra hand, SELENE SPECTRE, är den som tar hand om hans skitgöra. Även om Christopher inte fått det bekräftat verkar hon ha någon form av hemlighet som Gabriel är medveten om. Christopher är nyfiken på vad det är, men vill inte ställa henne mot väggen. Hade det varit viktigt för honom att veta hade Gabriel sagt något om det.

Ända sedan Christopher fick reda på att de skulle resa till Winetka har han plågats av mardrömmar. Ett återkommande tema i dem är att han vandrar i en urgammal stad, helt olik något han tidigare sett. Han hör inte några ljud, bortsett från ett olycksbådande trummande. För en vecka sedan började han ibland även höra trummandet i vaket tillstånd och det skrämmer honom. Faktum är att han blivit rädd för att somna och sover så lite det bara går. Trots medicinering försvinner det inte och upplevelsen har gjort honom nervös. Han har börjat missbruka tabletter för att inte rädslan ska kontrollera hans liv och han är ständigt uttröttad av sömnbrist.



Utseende: Christopher är vältränad och atletisk med ett fördelaktigt utseende. Han har ett vackert ansikte och ett bländade leende då han lägger den sidan till. Dock är det någonting i hans uppenbarelse som inte känns helt rätt. Det är som om Christopher är lite för vacker och glad. Han har bruna ögon och mörkbrunt hår som hålls i en välkammad sidbena. På höger kind har han en liten leverfläck.

För tillfället bär Christopher en blå-svart vinterjacka med tillbakafälld huva och runt hans hals hänger svarta solglasögon i ett band.

Personlighet: Christopher drivs av kunskapsörst och har en ovana att gräva för djupt i saker för sitt eget bästa. Han har också ett starkt hat mot Faith, vilket gör att han gärna vill finna Jordy Chase. Med henne som vapen kan Faith krossas och Skuggstaten kan äntligen börja planera för sitt storskaliga mål: mänsklighetens slutliga, själsliga uppvaknande. Först då kan de enas och börja bekämpa det hot som finns ute i världen.

Christopher hör ett ständigt trummande i huvudet, vilket gör att han har svårt att sova och fokusera sig på grund av för lite sömn. Han vet inte vad trummandet kommer ifrån, men det skrämmer honom. Christopher har inte velat ta upp det med någon, då det sista han vill är att verka svag. Istället biter han ihop så gott det går och försöker dämpa oljudet med mediciner – vilket är hans lösning på de flesta av sina problem. Lindra smärtan så gott det går och ignorera resten.

Christopher är bekant med att det finns övernaturligheter, även om han själv inte upplevt särskilt mycket. Det är fortfarande så att det påverkar och skrämmer honom.

Karaktärsdrag: Nyfiken och nervös. Hispig vid skrämmande situationer om inte Gabriel lugnar honom.



BAKGRUNDSFARTA

Karakterens namn Rick Paris
 Aktörens namn _____
 Berättelsens namn Den femte kolonnen
 Födelseår & ort 1976 i Castle (43 år)
 Yrke/koncept Lokalinvärdare (Faith-agent)
 Utbildning Faith-agents utbildning.
 Bostad Delat rum med Jordy i Winetkas rådshus.
 Religion/livsfilosofi Katolik
 Förarlicenser Bil, MC, helikopter
 Sjukdomar _____
 Grupptillhörighet Faith

EGENSKAPER

VÄRDE

Ego _____ 4
 Kropp _____ 4
 Uppmärksamhet _____ 4
 Utstrålning _____ 4

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

VÄRDE

Skadechock (kropp) _____ 3
 Smärtpacitet (kropp + utstrålning) _____ 8/

FÄRDIGHETER

VÄRDE

Avståndsstrid _____ 5
 Empati _____ 3
 Informationssökning _____ 3
 Kommunicera _____ 5
 Kontaktnät _____
 Köra _____ 3
 Medicin _____ 2
 Närstrid _____ 5
 Ockultism _____ 1
 Rörlighet _____ 4
 Spaningsteknik _____ 4
 Språk _____
 Stridsvana _____ 5
 Studieämnen _____
 Teknologi _____
 Uppträda _____ 5
 Uttryckelseförmåga _____
 Överlevnad _____ 3

SPECIALISERINGAR

Lögner _____
 Rollgestaltande _____

ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera _____
 Spenderade _____

SKRÄCKNIVÅER

Opåverkad Nervös
 Chock
 Mild Svår
 Galenskap
 Mild Svår
 Stress
 Mild Svår

SKADENIVÅER

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

SPRÅK

Engelska _____

KONTAKTNÄT

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

Gabriel West _____
 Selene Spectre _____
 Christopher Bay _____

UTRUSTNING

Lätt pistol, ett magasin, rygsäck med enkel vildmarksutrustning, aztekisk ritualkniv, två cigariller i ett etui, tändare, ficklampa, 10 meter rep.

VAPEN

SKADA

MAGASIN

RÄCKVIDD

ÖVRIGT

VAPEN	SKADA	MAGASIN	RÄCKVIDD	ÖVRIGT
Obeväpnad strid	Tärning/2	x	x	x
Lätt pistol	tärning	15	45 m	x
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

SKYDD	VÄRDE	EFFEKT
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

RICK PARIS

I en värld där organisationen Faith utkämpar ett krig mot såväl mänskliga som omänskliga fiender är det ont om folk som är dedikerade godheten. Rick Paris är dock en sådan person, redo att göra allt för mänsklighetens bästa. Hans nuvarande uppdrag är att döda ett av de största monster världen skadat, som ironiskt nog tagit formen av en ung flicka. Monstret kallar sig för Darcy Ward och ser ut som ett sött flickebarn i sextonårsåldern. Överallt där Darcy rör sig följer kaos, då hon driver folk galna med manipulation och demoniska krafter som få genomskådar. Hon är en ulv i fårakläder.

Faith gav Rick rollen, då han hade lång erfarenhet av uppdrag av sådan här natur. Mord och kidnappningar utförda i godhetens namn är vardagsmat för Rick och han är själv övertygad om att målet i slutänden alltid helgar medlen. Enligt uppgifter från Faith har Darcy visat sig osårbar för vanliga vapen, så de försåg honom med en gammal och exotisk dolk från den aztekiska kulturen, med ett solöga ingraverat i botten av bladet. Ett hugg med bladet i Darcys kropp ska vara nog för att förinta den demoniska styggelsen.

Då uppdraget påbörjades skapade han identiteten Rick Paris och bröt all kontakt med Faith. Därefter började han söka efter Darcy, vilket dock var svårare än han först trodde. Darcy verkade besitta en stark närhet till skuggan, som lät henne fara från en skugga till en annan över stora avstånd. Det förvånade inte Rick, för alla demoniska varelser besatt någon form av kraft. Det underlättade dock inte hans uppdrag.

Undersökningarna ledde till att han fann ett samband mellan Darcy och Jordy Chase. Jordy var en före detta Faith-agent som vänt sig mot dem och nu var jagad av organisationen. Hon har strategisk information om Faith som skulle kunna skada dem och rykten påstår att hon har en hemlighet som kunde förorsaka mänskligheten allvarlig skada om den kom ut. Uppenbarligen gick Jordy i Darcys ledband och det gav Rick någonting att arbeta med.

Jordy var svår att finna, men inte omöjlig. Det visade sig att hon tagit sig till den övergivna staden Winetka i Alaska. Rick tog sig dit för att bli vän med henne och avvakta tills Darcy dök upp, något han ansåg bara var en tidsfråga. Han har utgett sig för att vara son till en gammal fiskare från trakten som återvänt för att se sin fars barndomshem.

Nu bor Rick i rådhuset tillsammans med Jordy och Lyle Walker, sheriffen från tiden då det faktiskt bodde och verkade folk här. Tillsammans kämpar de för att hålla staden säker från både djur och de omänskliga ting som rör sig i trakten. Tydligen hade det varit värre förr, men det fanns nog för att Rick skulle kavla upp ärmarna och hjälpa till. Han står numera på god fot med dem båda och håller sig ofta i Jordys närhet i väntan på Darcy. Hans mål är att döda Darcy och därefter försöka fånga Jordy och leverera henne till Faith. På så sätt kan han slå två flugor i en smäll.

Igår morse försvann Jordy ut för att spana i staden efter eventuella hot. Det var ingenting ovanligt i sig, utan något som hon gjorde med jämna mellanrum. Vad som var ovanligt var att hon aldrig återvände. Då Rick vaknade och såg att Jordys säng var tom gick han över till Lyle. De bestämde sig för att leta efter henne på var sitt håll, för att mötas vid rådhuset när klockan blev 12. Inte nog med Jordy var försvun-



nen, då de skulle träffas igen återvände aldrig Lyle. Han är nu lika spårlöst försvunnen som hon och plötsligt känns staden väldigt stor och hotfull. Vart har de tagit vägen? Han måste finna Jordy om han ska finna Darcy.

Lagom då Rick började känna sig väldigt ensam såg han en helikopter svepa in över staden för att landa. Rick bestämde sig snabbt för att söka upp folket i helikoptern. Han hoppas kunna göra sig till vän med dem, så att de kan hjälpa honom leta reda på antingen Lyle eller Jordy, helst båda. Det är för tillfället hans sekundära mål.

Utseende: Rick är vältränad men inte på ett atletiskt sätt, han är istället kraftig och ger ett grovt intryck. Han ser ut att vara en person som överlever vad som helst och som man i en kris gärna skulle vilja ha på sin sida. Utseendemässigt ser han ovårdad ut med sin skäggstubb och mustasch. Han har högt hårfäste, vilket gör att folk ofta tror att hans huvud är rakat.

Rick är klädd i en svart anorak och har en svart mössa som täcker hans kala hjässa. Han ser väldigt sliten ut. Påsarna under ögonen och den sturriga blicken gör att han ser ut att ha sovit dåligt.

Personlighet: Den starkaste känslan Rick har är hans lojalitet mot sitt uppdrag och mot Faith. Det har gjort honom både härdad och målmedveten, egenskaper som han gärna lutar sig mot under uppdrag som dessa. Han finner styrka i sin tro.

Uppdraget är av yttersta vikt och Rick är väl medveten om att chansen att överleva inte är stor. Det gör honom inte så mycket. Han har levt ett gott liv och har genom sina handlingar räddat mängder med folk, vilket dock få har bett om.

Rick är bekant med övernaturligheter och har stött på en del sådant under sitt liv. Han jagar inte upp sig över det då han möter sådant, men han känner fortfarande visst obehag.

Karaktärsdrag: Handlingskraftig, tålmodig, uthållig och en utmärkt lögnare.

LOKALKÄNNEDOM

Staden Winetka är där ni lever. Det är mest ruiner kvar, men både Jordy och Lyle verkar skydda den med näbbar och klor. Den betyder mycket för dem.

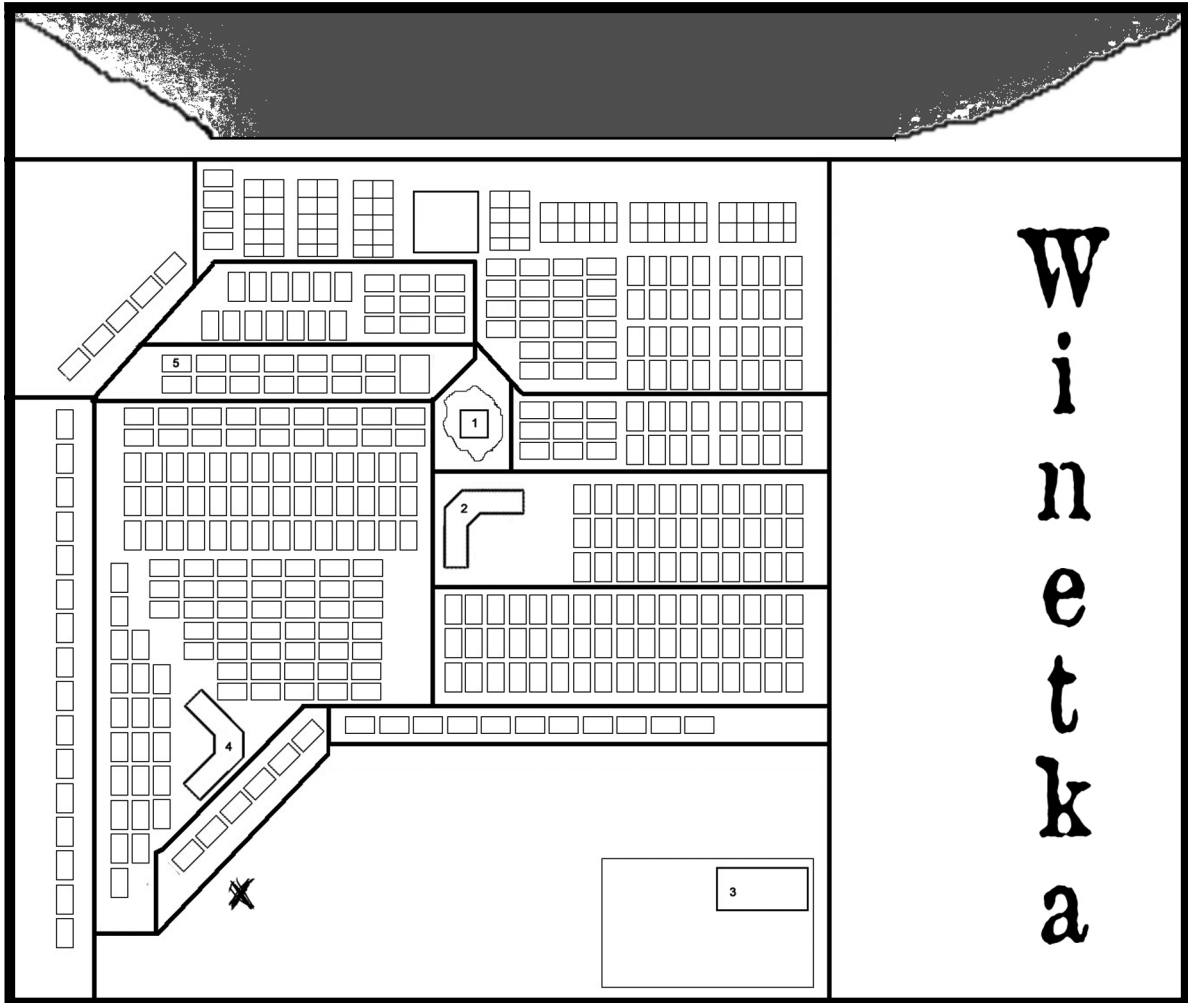
Jordy verkar lika bra som du på att spela hjältemodig. Hade du inte känt till hennes svek mot Faith och koppling till Darcy hade du lätt misstagit henne för en hjälte i kampen mot ondskan. Du vet dock bättre och vet också att hon troligen är en större fara än de övernaturliga hot som finns i trakten.

Å andra sidan är Lyle raka motsatsen. Han är verkligen en hyvens karl som försöker hejda ondskan och som skulle kunna göra stor skillnad i kampen om han inte satt fast i en håla. Du vet dock bättre än att ta upp frågan och försöka värva honom till Faith i närheten av Jordy. Minsta ord om organisationen kommer att skrämma henne och det är det sista du vill just nu.

Det finns ytterligare en individ i trakten som de andra brukar kalla eremiten. Det är en äldre dam som heter Anna-Belle och som bor i det höga huset i stadens centrum. Hon ska alltid ha varit ganska egen av sig och hållit sig isolerad från allt annat, vilket gör att du aldrig har mött henne. Inte för att du egentligen bryr dig om vad en gammal tant sysslar med - hon är inte intressant för ditt uppdrag.

I trakten finns ett mystiskt väsen, som ibland söker sig in till staden för att jaga. Under förra året ska en varelse ha setts till som Lyle och Jordy kallar för Hjärtstryparen. Av deras utsagor verkar den inte gå att skada med fysiskt våld. Enligt deras vittnesmål sägs Hjärtstryparen fått sitt namn för att den med sin beröring sakta förintar ens inre och gör offret till ett tomt, ihåligt skal.

WINETKA



1. *Anna-Belle Holtz hus*

Här bor den gamla änkan som du aldrig träffat.

2. *Rådhuset*

Här lever du och Jordy Chase i ena delen av huset, medan Lyle Walker i den andra.

3. *Kyrka*

En gammal, övergiven träkyrka.

4. *Little High Hope*

Förr i tiden var byggnaden en kombination av bibliotek och skola. Numer står den tom och är helt oanvänd.

5. *Biografen*

Den gamla biografen har inte använts på flera år eftersom nöjen inte stått högt på listan av aktiviteter hos stadens invånare.