

DE NITJÄRDE KOLONNEN



BORTOM
Lögnens slöja

”To fear love is to fear life, and those who fear life are already three parts dead.”
– *Bertrand Russell*



© 2009, Mindless Gaming KB och Robert Jonsson
Detta text får laddas ned och/eller kopieras för privat bruk samt även säljas till självkostnadspris i oförändrad form.
Bortom: Lögnens slöja © 2007 Mindless Gaming KB och Robert Jonsson. All Rights Reserved.

DEN FJÄRDE KOLONNEN

En berättelse till

BORTOM *Lögnens slöja*

Konstruktör

Robert Jonsson, John A. Jonsson

Bidrag

Emil Westholm

Korrektur

Marie A. Sjödin

Sättning & Layout

Tina Engström

Illustrationer och omslag

Daniel Thollin

Speltestare

Christoffer Hagström, Jimmy Jonsson, Daniel Offrell, Emil Westholm

Den fjärde kolonnen är dedikerad till Per Rugsveen

INLEDNING

Liberty rättade till kläderna och klev ur bilen. Utanför var det en vacker vårkväll. Folket i Castle rörde sig fortfarande fritt på gatorna.

Det låg en sorts gemytlig stämning över hela staden, onekligen ett resultat av den propaganda Faith spridit under åren. Egentligen var det briljant hur Faith lyckats hjärtvätta en hel stad att tro att de var nyckeln till frälsning. Alla såg bara lögnens slöja som de dragit ned hårt över deras ögon.

Hon vek av från gatan in i en gränd. I de flesta andra städer skulle hon mötas av en skitig, nedgången miljö, men inte i Castle. Här var allt rent och prydligt. I alla fall på ytan. För i en stad utan själ, vad dolde sig i skuggorna?

Tanken flöt flyktigt förbi då en man plötsligt klev ut framför henne. Han var klädd i vad som bäst kunde beskrivas som trasor. Slitna vantar utan fingrar. En rock som lappats så många gånger att det ursprungliga plagget nästan helt bytts ut. Under rocken fanns två skitiga tröjor.

Stanken av alkohol och hans utseende gjorde att han gav intryck av att vara en uteliggare. Hans ögon var dock annorlunda. De var inte tomma på samma sätt de flesta hemlösas. Istället brann där en fanatisk glöd som ingav starka känslor av obehag.

Liberty tittade bara frustrerat på honom.

"Vad var så viktigt att det inte kunde vänta?"

Uteliggaren log och ignorerade hennes fråga.

"Han undrade inte vart du skulle?"

"Nej, han är upptagen med ett möte. Många äldste världen över verkar ha samlats i Castle. Jag har inte hunnit få fram mer än så. Gabriel är väldigt förtegen, men jag borde kunna lirka ur honom mer."

"Nej."

"Om det inte är skälet måste jag säga att det är väldigt oförsiktigt av dig att komma hit."

"Oroa dig inte för mig. Jag har inget att frukta från Faith. Deras rutiner är patetiska. Jag har ett uppdrag till dig av stor vikt. Det har dykt upp en bok i Clarksville, en stad endast tio mil härifrån. Boken är ondskefull och behöver omhändertas."

"Gabriel behöver inte mig med tanke på mötet..."

"Jag vet." Liberty tittade på trashanken framför sig. Det var kusligt hur han nästan alltid verkade

känna till allting innan det hände. Inte för att det var konstigt i sig. Liberty gjorde det ofta men hon besatt gåvan att sträcka sig utanför det normala tidsflödet, vilket hennes chef inte gjorde. Han hade ingen siarförmåga, så hur kunde han känna till allt?

"Ge mig informationen. Jag tar hand om det."

Uteliggaren log och sträckte fram ett skinjande blankt USB-minne som hon tog emot. Innan hon hann reagera tog han ett hårt tag om hennes hand.

"Se till att lyckas. Jason Capshaw är ute efter boken och faller den i Heartstone & Winters händer lovar jag att du kommer att straffas."

Liberty vek inte undan med blicken. Det vore att visa svaghet. Istället mötte hon den trotsigt.

"Jag misslyckas inte."

"För din egen skull är det bäst så." Han släppte hennes hand och i nästa ögonblick var han försvunnen. Ännu en av hans obeskrivliga gåvor. Kvar blev Liberty, skakande av frustration och med USB-minnet i handen. Visst var han hennes chef, men varför visade han henne inget annat än misstro?

"Tro mig. Det kommer att bli din undergång..." muttrade hon för sig själv innan hon stoppade på sig minnet och började gå tillbaka mot bilen.

~O~

Ashlyn stod mitt i rummet med händerna sträckta mot taket. Det var inte helt av fri vilja, det var snarare kedjorna i taket som tvingade upp dem. Hon var inte säker på hur länge hon varit fångslad här, men hon skulle gissa på över en timme.

Hennes andhämtning fick hennes nakna bröst att höjas och sänkas framför filmkameran. Hon var säker på att han tittade på henne. Han måste göra det. Efter allt hon gjort under dagen för att få hans belöning. Hon hade inte gjort något fel, det var hon säker på. Eller hade hon? Ashlyn blev osäker. Var det så skulle hon inte komma ur kedjorna och då hade hon misslyckats. Allt hade varit förgäves.

Hennes hjärta hoppade till då hon hörde hur dörren öppnades. Han var här. Men var det för att bestraffa eller belöna henne? Oavsett vad, visste hon i sitt hjärta att hon förtjänade det.

TEMA OCH DISKUSSION

Temat för **Den fjärde kolonnen** är homosexualitet, något som väcker starka känslor hos många. Det finns alltid dem som fruktar det de inte förstår och som finner kärleken mellan två män eller två kvinnor onaturlig. Vissa ser till och med det som ogudaktigt och att det går emot kristendomens läror. Hur kan det egentligen göra det? Hur kan kärlek, det som Nya Testamentet handlar om, ses som ogudaktigt?

Homosexualitet är inte någonting som gör folk till onda kättare och heterosexualitet till oskyldiga änglar. **Den fjärde kolonnen** centreras kring Paul G. Cunnings homosexualitet och om han bör avslöja sin hemlighet för sin familj innan det är för sent.

Under vad som börjar som ett rutinuppdrag dras han dock in i ett händelseförlopp där hans homosexualitet blir det mest naturliga i världen. Ett sexuellt ritu-
almord, en annan karaktär som skämtar om bögar efter ett förträngt minne från sin barndom. En homofobisk advokat som utnyttjar sin assistent sexuellt med hennes medgivande och en asexuell kristen fanatiker är sådant-som Paul möter. Det är givetvis skapat med en baktanke, nämligen att visa hur ofarlig normal homosexualitet är. Det är kärlek precis som vilken som helst.

I slutänden ställs Paul efter de omtumlande upplevelsorna inför valet om han ska berätta sanningen vid sin mors dödsbädd eller ej. Vågar han stå för vem han är eller försöker han gömma sitt sanna jag?

Hat: Vad är det hos människan som väcker så starka känslor kring homosexualitet? Vad får personer att miss-handla andra enbart på grund av deras sexuella läggning? Heterosexualitet är på inga sätt fri från ondska, vilket syns särskilt på den ökande andelen våldtäkter i samhället. Varför möter då samkönad kärlek sådant hat hos vissa? Vad kan vi göra för att öka förståelsen att kärlek blott är kärlek, oavsett vilket kön man älskar?

Hemligheter: Paul har inte avslöjat för sin familj att han är homosexuell, eftersom de inte visat någon som helst sympati för det. När modern hamnar på dödsbädden tvingas Paul välja om han ska berätta sanningen för henne och sin bror innan hon går bort. Ska Paul ljuga om sig själv och låta sin mor dö lycklig eller ska han berätta sanningen och riskera att hon dör av chocken? Vad skulle vi göra i hans situation om vi bar på en dylik hemlighet?

BAKGRUND OCH HANDLING

Clarksville har på ytan alltid varit en lugn småstad, men långt ifrån allt är vad det ser ut att vara. Staden har ett mörkt förflutet med många mystiska händelser. En av dessa är att det en gång i tiden fanns indianer här som dyrkade en stenkolonn som sades vara deras frälsningen. Under 1600-talet övertygades de av den Evige Väktaren att det egentligen var något ondskefullt de dyrkade och de övergav den. Området blev tabu och ingen besökte kolonnen, inte ens när den vite mannen kom.

Nu har Ripper, en serievåldtäktsmördare, anlänt till Clarksville. Han önskar finna kolonnen och släppa dess krafter fria. För att göra det samlar han på sig energi genom vidriga ritualer. Det gör att polisen tvingas kalla in två konsulter från organisationen Faith för att utreda ritualmorden. Föga anar agenterna vad som kommer att föra dem samman med en annan grupp individer.

På antikvariatet Invictus finns två andra personer, båda anställda av det akademiska sällskapet The Society of Metaphysical Research. En är revisor och den andra har sysslat med att motbevisa det övernaturliga, innan hon tog över antikvariatet. Deras vardag förändras då en gammal ockult bok dyker upp i antikvariatet, nämligen det värdefulla verket *Le Petit Albert*.

För länge sedan skrevs de ockulta verken *Le Petit Albert* och *Le Grand Albert* av en man under inflytande av en demon. Dess inflytande kunde spridas via böckerna. Under århundraden gick de två böckerna från samlare till samlare innan de mystiskt försvann. Kvar lämnades blott kopior utan demonens egentliga inflytande kvar.

Men fyndet av originalverket *La Petit Albert* innebär att vardagen för de två på antikvariatet är på väg att brytas eftersom fler är ute efter boken. Jason Capshaw, en advokat från Heartstone & Winter, är ute efter boken och den fanatiska Liberty Quinn vill lägga vantarna på den för att ”rädda” karaktärernas själar.

De två sidospåren för grupperna samman och leder dem fram till den uråldriga kolonn som står ute i skogen.

FÖRBEREDELSE

Det är mycket magstarka händelser som utspelar sig i **Den fjärde kolonnen**, vilket gör att berättelsen knappast är lämplig för alla. Berättaren bör tänka över om aktörerna är redo att hantera de situationer som uppstår.

Överlag används homosexualitet för att tala om den manliga delen av sexualiteten. När ord som ”bögiävlar” och liknande används är det för att skildra någonting ur en trångsynt eller homofobisk persons perspektiv.

I berättelsen används också statister eftersom det inledningsvis finns två sidospår. De fungerar som temporära karaktärer. När en aktör inte har en karaktär med i scenen kommer du som berättare att dela ut en statist till denne att gestalta. Statisterna finns angivna i *Appendix C* och i respektive scen står angivet vilka som ska delas ut. På lapparna finns en beskrivning av statisten och hennes motivation i scenen. Dela ut dessa så fort som möjligt, helst i början av en ny scen eller i slutet av den föregående så att karaktärerna får tid att läsa in sig.

I äventyret nämns böckerna *Le Petit Albert* och *The Book of Pleasure*. I båda fallen är det verkliga böcker, även om vissa friheter har tagits med den första för berättelsens skull. Båda böckerna finns att läsas gratis på nätet. Du hittar länkar till dem på <http://www.bortom.nu>.

Slutligen, berättelsen anspelar vid flera tillfällen på lakrits och lakritsdoft. För att förstärka den stämningen kan du bjuda på en skål med lakrits under spelomgången. I början tänker de kanske inte alls på det, men längre fram kan det bli en härlig effekt för aktörerna.

AKT 1: CLARKSVILLE

Precis som människor finns ondska i alla skepnader och former. Det visste Faith Battle bättre än de flesta andra. Ända sedan hon kommit till världen och funnit sin kallelse hade hon kämpat för att döda sina naturliga instinkter. Att skala bort dem en efter en.

Det var så hon var tvungen att göra för att någonsin bli värdig att leva i den här världen. Hon var dock långt ifrån där ännu, men att jaga monstren gav henne ett syfte. Det gav henne sinnesfrid. Måhända de flesta inte insåg vad som skedde i den verklighet de trodde sig leva i, men det var inte deras acceptans hon sökte. Faith sökte ro i själen, eller rättare sagt, skulle göra det om hon hade haft någon. Inte för att det spelade så stor roll för henne om hon hade en eller inte. Det var hennes handlingar som var det viktiga, det öde hon själv skapade.

Lyckligtvis var hon inte ensam om att tycka så. Hon hade funnit en lierad i Orden, en hemlig organisation med mål liknande hennes. Båda ville fördriva ondskan från världen och skydda mänskligheten från de faror de vägrade att se.

Gången då hon fångats in trodde Faith att hon skulle mördas, men tack och lov hade hon fått ett erbjudande istället. Bekämpa dina egna eller dö. Valet hade inte varit svårt, särskilt inte eftersom hon redan gjorde detta.

Tiden efteråt hade hon haft en partner som sett till att övervaka henne för att se om det gick att lita på henne i så hög grad att de vågade släppa henne fri. Det hade varit en annorlunda upplevelse som enbart hade varit positiv. Hennes sort var till naturen individer utan förkärlek för att arbeta i grupp.

För första gången hade Faith lärt sig vad vänskap egentligen var. Hon hade vunnit sin första och hittills enda vän. Visst, det fanns fler som var flyktiga bekanta och till och med några som accepterade henne. Men en vän? Det epitetet förtjänade endast den kvinna som satts att övervaka henne.

Tyvärr sågs de alltför sällan nuförtiden. Ända sedan kvinnan fått ett nytt uppdrag hade de haft alldeles för lite tid att träffas. Det grämde Faith

lite inombords, men fick henne att fokusera på jobbet. Det var skälet till att hon var i Clarksville. Arbete.

Polisavspärningen hade dragit dit många nyfikna som undrade vad som pågick. Ett mord talades det om, men Faith visste bättre. Hon kunde känna doften av lakrits ända hit. Det var någonting mycket sjukt som pågick här och med tanke på vem hon jagade var hon inte förvånad.

Under två månaders tid hade hon följt spåren av det monster som kallades för Ripper. Vart han än kom lämnade han mördade våldtäktsoffer efter sig. Han var ett sexuellt rovdjur, ständigt på jakt efter nya offer. Ingen gick säker. Inte ens hon. Särskilt inte hon om han fick reda på vad hon egentligen var.

Ripper var ett monster, men ett mänskligt sådant. Han var ingen demon, det skulle Faith ha känt under sin jakt. Däremot var han inte helt mänsklig längre, det fanns någon sorts kraft inom honom som gjorde honom annorlunda. Någonting som Faith inte kunde förstå och det skrämde henne. Trots det var hon säker på att Ripper inte var god, ingen vid sitt rätta sinne kunde tro det. Spåret som han lämnade efter sig visade på det onaturliga och omänskliga i honom.

Faith visste vad hon var tvungen att göra. Ripper var tvungen att dö. Ondskan kunde inte få fortsätta leva.

~O~

Högljutt skrek han när han nådde klimax och trängde djupt in i kvinnan. Deras svettiga kroppar kläbbade samman då han sjönk ihop över henne. Han kysste henne ömt på halsen.

"Du var duktig Ashlyn."

"Tack Jason." Han ryckte tag i hennes hår och slet huvudet bakåt, vilket fick henne att skrika.

"Vad sa du, din fitta?"

"Tack mästare, tack mästare, tack mästare..."

"Det var bättre." Bortifrån hans kläder hördes House of the Rising Sun. Utan att bry sig om den nakna kvinnokropp som nu hängde orkeslöst från

kedjorna gick han för att leta rätt på sin mobiltelefon. Samtalet var viktigt. Det indikerade signalen.

"Jaaasoon?" Den släpiga kvinnorösten på andra sidan lät något ur fas, men han förväntade sig å andra sidan inget annat. Det hade tagit år att skapa kontakt med anden och lära den att kontakta honom via telefon. Det störde honom dock fortfarande att hennes uttal sög. Någon gång skulle han ta sig tid att lära henne korrekt uttal – eller sätta någon annan på att göra det. Ashlyn skulle nog vara bra på det.

"Vad har du åt mig den här gången?"

"Aaalbääärt." Jason var tvungen att fundera en stund innan han mindes vad det var hon syftade på.

"Den lilla eller stora?"

"Däään läällläää."

"En utmärkt start. Det finns besvärjelser i den som kan gagna mig om jag får tag i den. Varför dyker den upp nu?"

"Väääl blyyy föönnäään."

"Du talar som om den lever?"

"Bööökäään läävääär."

"Intressant. Jag ser fram emot att få studera den närmare i så fall, efter att jag fått tag i besvärjelsen. Var finns den?"

"Äänvyytuumus. Claaarksvyylläää."

"Utmärkt. Du ska få din betalning när jag verifierat uppgifterna. Jag hör av mig." Han la på och började klä på sig. Även om det var en ande betydde det inte att den gjorde något gratis. Visst. Det gick att tvinga andarna till att göra som han ville, men i mångt och mycket var andar som människor. Moroten var alltid en bättre motivator än piskan.

"Jag vill att du gör mig en tjänst. Kolla upp var Clarksville ligger och om det finns något som kallas för Invictus där. Jag letar efter en bok som ska finnas där som kallas för Le Petit Albert." Han hade nu fått på sig kläderna och började gå mot utgången.

"Jas... Mästare!"

"Vad är det?"

"Jag vill lyda, men du måste lossa mig från kedjorna först." Jason vände sig om och såg att Ashlyn fortfarande var fängslad i kedjorna som hängde ned från taket.

"Givetvis." Ett leende sprack upp på hans läppar. Näja, uppdraget kunde vänta någon timma till. "Först måste jag dock bestraffa dig för att du

inte kallade mig mästare tidigare..." Jason plockade upp en av piskorna som låg på bordet och gick fram mot den nakna Ashlyn.

SCEN 1: ANTIKVARIATET

Karaktärer: Min Kwan och Ezra Kahn.

Statister: Billy Lang och Zoran Radovic.

Berättelsen började på antikvariatet Invictus, under vad som såg ut att bli en helt vanlig vardag. Min satt som vanligt bakom disken med sina översättningar eftersom butiken för tillfället saknade kunder. Vid det runda bordet i mitten av butiken satt Ezra med antikvariats räkenskaper, precis som de senaste dagarna.

Den mundana vardagen gick dock om intet då det plötsligt hördes ett brak uppfifrån Mins lägenhet. Som om inte det var nog hördes även ljudet av glas som krossades. Min var inte sen att lägga ifrån sig översättningen och rusa upp, med Ezra hack i häl.

Efter att ha tagit sig igenom den lilla korridoren fram till vardagsrummet ser de två röran. En tung bokhylla ligger omkullvräkt och glasskålarna som stod i den har krossats då de slagit i golvet. Vid ett första ögonkast verkar det inte finnas någon i vardagsrummet eller hallen, men vem som än tog sig in kan mycket möjligt gömma sig i köket, sovrummet eller badrummet som de två redan passerat förbi...

Scenen börjar i Mins lägenhet, närmare bestämt i vardagsrummet. Det är uppenbart att någon har varit där och det är upp till karaktärerna att genomsöka de andra rummen. I sovrummet har den fint bäddade sängen fått madrassen nedriven på golvet. Överkastet och täcket hänger över gardinstängeln. Lådorna i byråerna är utdragna och kläder ligger spridda över golvet.

I köket står kyl- och frysskåpsdörrarna öppna och en mjölkkartong ligger spräckt på golvet i en pöl av mjölk. Lådorna är utdragna och bestick och andra redskap ligger spridda över golvet. Fönstret är också vidöppet. Badrummet ser dock mer normalt ut, bortsett från de tretton färggranna dildos som balanserar på badkarskanten. Ingen av dem tillhör Min.

I vanliga fall är Mins lägenhet pedantiskt ren och organiserad. Att ställa till denna oreda tar mer än bara några minuter, men i så fall skulle det höras ned till antikvariatet. Det innebär att någon måste ha gjort det tyst och diskret till en början, vilket betyder att personen ägnat lång tid åt förstörelsen. Men vem skulle göra något sådant?

Börjar karaktärerna leta efter spår finner de inga, men låt dem slå UPPMÄRKSAMHET + SPANINGSTEKNIK och be om resultatet som du noterar på ett papper. Då kan de tro att de missat något eller kommer finna något längre fram. Det är inte meningen att karaktärerna ska bli alltför långvariga här uppe. Behöver du skynda på dem säg att de hör en klocka som ringer nedifrån antikvariatet. Klockan används av kunder för att påkalla uppmärksamhet då Min inte befinner sig i butiken.

På nedervåningen finns två personer: Zoran Radovic och Billy Lang. Du delar ut dem i början av scenen så att de andra aktörerna får tid att läsa in sig på dem. De fanns inte där när Min och Ezra sprang upp för att se

vad som pågick, utan har kommit in efteråt. Billy ganska precis då de sprang upp, Zoran strax efter. Det är han som nu ringer i klockan.

När karaktärerna återvänder börjar Zoran troligen fråga om boken och efter en stund får Billy sitt utbrott. Instruktioner för de båda statisterna finns i deras beskrivningar i *Appendix C*. Kort sagt kommer Billy efter ett tag försöka lägga vantarna på boken. Oavsett om han får tag i den eller ej kommer han inte att lämna butiken. Antingen under ett mindre tumult eller då han försöker fly halkar på golvet och landar med ett brak. För ett kort ögonblick blir han medvetlös och då han vaknar upp saknar han helt minne om vad som hänt.

Polis kan tillkallas och de kommer ta vittnesmål och göra en undersökning, men utan att få fram särskilt mycket om inbrottet i Mins lägenhet.

På mindre än en timme har karaktärerna råkat ut för en ström av underliga händelser. Händelserna är knutna till Le Petit Albert och det är vad som orsakat röran i Mins hem och drivit Billy till vansinne.

Le Petit Albert

Försöker de få fram information om boken, låt karaktärerna slå ett LÄTT SLAG med EGO + OCKULTISM. Min får använda sin specialisering Historia. Ett marginellt misslyckande gör att de vet att boken är gammal och att namnet betyder Den lille Albert.

Ett lyckat slag gör att karaktärerna även minns att verket har en ”storebror”, Le Grand Albert, Den store Albert. Tillsammans utgör de två verken en samling av esoteriska experiment och ritualer. Boken är ytterst eftersökt och tämligen värdefull, troligen ligger värdet på \$10 000.

Med ett perfekt slag får de också reda på att de två böckerna sägs ha original som skiljer sig från de spridda utgåvorna. Vad som skiljer dem är inte känt, men det går det ena ryktet vildare än det andra. Vissa menar att det ska innehålla ledtrådar till hur man når sexuell extas, andra att det visar hur man kan förstöra det mänskliga sinnet med mörk magi.

Vid närmare granskning av boken kan Min slå fast att det här verkar vara originalet. Troligen kan hon få ut det tiodubbla värdet av rätt köpare.

SCEN 2: RITUALMORDET

Karaktärer: Samuel Grieves och Paul G. Cunnings.

Statister: James Trembly och Morgan Stone.

Börja med att dela ut de två statisterna till Min och Ezras aktörer och låt dem läsa igenom dem samtidigt som du läser upp nedanstående för de andra.

Klockan är fyra minuter över halv nio då Samuel och Paul anländer till brottsplatsen på 12 Mischa Avenue. Runt platsen sitter en polisavspärning med gul remsa på vilken det står "Police Line Do Not Cross". Ett par polismän håller den nyfikna folkmassan utanför avspärningen, samtidigt som de säger "Inga kommentarer" till de reportrar som finns på plats.

De två Faith-agenterna anländer i Samuels tjänstebil, en svart Ford med mörka rutor. I högtalarna hörs lågmäld countrymusik från Samuels favoritkanal Clarksville Classics. I passagerarsätet har Paul en pappform med två kaffemuggar från Starbucks och en liten påse munkar.

Vädret är lika mysigt som stämningen på brottsplatsen. Molnen ligger som ett lock över staden och vägrar visa himlen för befolkningen. Trottoaren är dåligt underhållen och gamla löv tillsammans med allehanda skräp pryder marken. Trots det mulna vädret och uppdraget som ligger framför dem är Samuel som vanligt på gott humör. Saken blir inte sämre av både kaffet och munken som han tar ur påsen innan de två agenterna stiger ur bilen.

När karaktärerna presenterar sig som Faith-agenter vid avspärrningen släpps de in och hänvisas till Detective James Trembly. James har hand om mordet och är glad över att få förstärkning. Aktören som gestaltar James har informationen polisen fått fram, vilket karaktärerna lägger märke till om de gör sin egen undersökning med ett LÄTT SLAG med EGO + SPANINGSTEKNIK.

Brottsplatsen

Undersöker Faith-agenterna ritualplatsen säger du att det är en fruktansvärt vidrig scen, även för karaktärer som sett ritualmord tidigare. Låt dem slå ett nervkittlande skräckslag med ego, för att sedan beskriva följande scen:

Stanken av avföring, urin, surt svett, lakrits och mögel slår emot er. Doften är så intensiv att det nästan tåras i ögonen. Efter några andetag sätter sig de vidriga dofterna inte bara i näsan, utan bombarderar även övriga sinnen. Smaken av järn, salt och lakrits smyger sig in till smaklökbarna och utsätter dem för dess hemskga eftersmak.

Kroppen av en medelålders man ligger naken på golvet. Runt honom finns blod och bisarra sexleksaker som ger er kyälfningar. Det oregelbundna blänkandet av ett trasigt lysrör får det att se ut som om kroppen rycker till ibland och desperat önskar undfly denna plats.

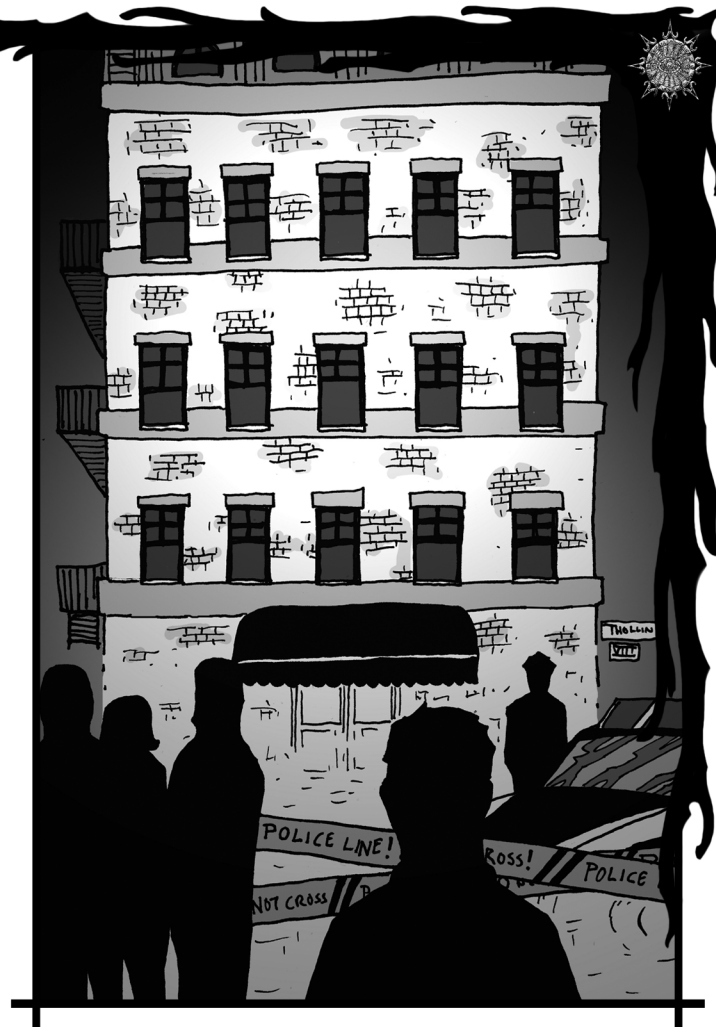
På den livlösa ryggen finns flösmärken, liknande kattungars rakbladsvassa klor, i vida och obscena mönster. Armarna har börjat anta färgen av blåbärssoppa och det är uppenbart att de brutits innan mannen dog. Mag- och tarminnehåll har stänkt över golvet och bildar små öar i blodets flod.

På stolen som är fastspikad i golvet hänger kedjor, bestick och en halvtom flaska med Tigerbalsam.

På den avlidne mannens hårt sargade könsorgan har det ristats udda och vidriga symboler. Stora bitar av skinn och vävnad saknas, somliga verkar avbitna och stympade. De svartröda bubblorna av bränt kött på mannes kropp vittnar om vad stormköket som ligger i rummets ena hörn använts till.

I en cirkel runt mannen finns ett långt och svårtytt ord nedskrivet med tuschpenna.

Alla intryck som ingen levande borde uppleva tvingar sig in i era sinnen. Få i världen skulle ha kapacitet att låta en annan medmänniska genomlida detta, ännu färre ha kapacitet att planera dådet. I stort sett ingen skulle vara kapabel att utföra det, men likväl är så fallet...



Mycket i scenen borde sköta sig själv utifrån de uppgifter som finns för statisterna. Det bör också leda till att Faith-agenterna vill förhöra Morgan Stone om vad som hänt, vilket introducerar nästa aktör.

Åskådaren

Låt karaktärerna slå ett UPPMÄRKSAMHET + SPANINGSTEKNIK under tiden de rör sig utanför brottsplatsen. Den som får högst på slaget lägger märke till en flicka i tonåren som sticker ut från övriga åskådare. Hon ser ut som en som har allt. Hon är vacker, blond och ung; i övre tonåren. Hon går förmodligen i high school.

Bland de vuxna som står där och ser skräckslagna och uppskrämda ut av de rykten som går, så ser det väldigt onaturligt ut att den unga och till synes oskuldfulla flickan känslokalt betraktar scenen. I samma stund som hon lägger märke till att någon tittar på henne, vänder hon på klacken och försvinner in i folkmassan. Försöker karaktären hinna ikapp henne visar det sig lönlöst.

Ritualmordets bakgrund

Jim Newman är offret i källarlokalen. Han var hemlös under en längre tid och har drivit runt i Idaho i jakt på uppehälle och jobb. Det är också skälet till varför det inte är lätt att identifiera honom, särskilt inte när han inte finns i de vanliga registren.

I värsta misär träffade Jim den unge mannen Joshua Tree. Joshua erbjöd honom en räddning från döden med mat såväl som husrum. Joshua, eller Ripper som det var

egentligen, krävde dock en sak i gengäld: att Jim hjälpte honom med några våldtäkter. Jim hade inte några andra alternativ och accepterade för att överleva.

När Joshua en dag ville ha Jims hjälp med en ritual som involverade en affärsman anade han oråd. När han sedan bevittnade den sjuka ritualen ångrade han sina handlingar, särskilt när den utdragna och våldsamma ritualen slutade med mord.

En tid efter det första ritualmordet bestämde sig Jim för att fly. Det hela slutade med att Jim mördades genom en liknande sjuk och pervers sexritual som han själv bevittnat och medverkat till. Under ritualen försökte Jim skriva Joshuas namn med sitt eget blod för att ge en ledtråd till vem mördaren var. Resultatet lyckades inte helt, utan blev som med det mesta i Jims liv. Ofokuserat.

Bevismaterialet som finns på platsen beskrivs nedan. Polisen har tagit in det mesta och i materialet för statisten James Trembly står vad polisen vet. Ledträdarna som finns är följande:

The Book of Pleasure: En bok, indränkt i blod. Det är första utgåvan från 1913 av *The Book of Pleasure* av Austin Osman Spare.

Hexakosioihexekontahehexaphobia: Ordet Hexakosioihexekontahehexaphobia står skrivet med snirkliga bokstäver i en cirkel runt liket. Ordet betyder fobi för siffran 666 och är ett av Rippers favoritord.

Kondomen: En använd kondom på vilken rester av glidmedel, sperma och avföring finns. Det här är kondomen Ripper lämnade och den doftar lakrits, vilket är Rippers favoritsmak.

Tärningspåsen: I en soptunna utanför ligger en tärningspåse med ungefär 189 tärningar i. Påsen är en liten skinnpåse med "MS FTW" broderat på sidan. På denna finns Morgan Stones blodiga fingeravtryck. Bokstäverna betyder egentligen "Morgan Stone For The Win".

Namnet: På golvet har Jim försökt skriva Joshua, men han lyckades inte.

Ledträdar

Utifrån ledträdarna karaktärerna får av James Trembly får de (eller får inte i vissa fall) ut nedstående information. Vissa av spåren är rena villospår som egentligen inte leder någonvart, men som gör spåret lite otydligare och tvingar aktörerna att tänka till.

Offret: Offrets identitet kan inte fastslås nu, oavsett vad de gör.

The Book of Pleasure: Boken är skriven av Austin Osman Spare och kom ut första gången 1913. Det är vad man kan få ut av att undersöka den närmare. Låt karaktärerna slå ett LÄTT SLAG med EGO + OCKULTISM för att känna igen skriften som en typisk ockult skrift.

Boken verkar handla om levnadsfilosofi och författarens namn låter bekant i ockulta sammanhang. Med ett perfekt slag kan de få fram att Spare till skillnad från andra, såsom Aleister Crowley, tog avstånd från ceremoniell magi på alla sätt. Faktum var att han såg ned på det, trots att han sägs ha haft en kort vänskap med den omtalade magikern.

Hexakosioihexekontahehexaphobia: Får karaktärerna ett marginellt misslyckande på ett SVÅRT SLAG med EGO + SPRÅK när de undersöker ordet som står skrivet på golvet får de reda på att det är fobi för någonting ockult. Ett lyckat slag att det är rädslan för talet 666.

Kondomen: Kondomen har tagits till labbet för DNA-analys. Karaktärerna får inte resultatet i den här scenen.

Tärningspåsen: Det fanns ett fingeravtryck på tärningspåsen. Under scenen kommer James få ett telefonsamtal från stationen att en sökträff har gjorts. Fingeravtrycket tillhör Morgan Stone, vittne till händelsen. Det visar sig att han finns i registret efter att i sin ungdom deltagit i en studentaktion mot företaget Duncan Wilburs, där han tillsammans med andra vandaliserat på deras område.

Namnet: Undersöker karaktärerna namnet som offret skrivit i blod på golvet låt dem då slå ett LÄTT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + SPANINGSTEKNIK för att få fram att namnet troligen är Jason. Endast ett perfekt slag uttyder att det står Joshua.

Vittnet: Vad poliserna missade då de pratade med Morgan Stone var att det finns spår av blod på hans underarmar. Faith-agenterna ser dock detta under sitt förhör, vilket tjänar till att rikta ytterligare misstankar mot honom. Tillsammans med hans attityd har de skäl nog att plocka in honom till stationen.

Gör de ett DNA-test framgår att blodet tillhör det döda offret. Blodet kom på kläderna när han flydde från brottsplatsen i panik.

SCEN 3: LIBERTYS VARNING

Karaktärer: Min Kwan och Ezra Kahn.

Statister: Liberty Quinn.

Den här scenen har endast tre aktörer. Eftersom Paul har en dröm i *Scen 4* i form av ett *Speldokument* kan du dela ut det nu så att han får läsa om den i lugn och ro medan de andra aktörerna spelar. Aktören drivs av dynamiken mellan statisten Liberty Quinn och de två karaktärerna.

Efter händelserna med Zoran och Billy har situationen i antikvariatet lugnat sig. De har haft besök av en och annan kund som gjort en del smärre inköp, men utan den dramatik som tidigare rådde. Lugnet bryts på eftermiddagen då en vacker kvinna kommer in i butiken och presenterar sig som Liberty Quinn.

Under samtalet kan du berätta för Min att hon hör på Libertys röst att hon har en ytterst svag accent vid vissa ord. Troligen har hon som barn levt i Frankrike, även om hon tillbringat resten av sitt liv i USA. Har du tid kan du skriva en lapp med informationen och ge den till aktören.

Bestämmer sig Min för att ge Liberty boken påverkar det inte händelserna särskilt mycket.

SCEN 4: ETT ANDRA OFFER

Karaktärer: Samuel Grieves och Paul G. Cunnings.

Statister: James Trembly, Tianna Waleveld.

En ny dag anländer till Clarksville och de två Faith-agenterna har tillbringat natten på Clear View Motel. Under natten har Paul en dröm om vad som sker medan de sover. Efter att ha besökt platsen för det första offret har en del av den sexuella energi som Ripper stal väckt en gnista i hans själ som skapar ett band till ritualmördaren genom drömmarna. Bandet är dock bara temporärt och lyckligtvis tvingas Paul bara uppleva en dröm.

Pauls aktör hade lite att göra under förra scenen, vilket gör att hon vid här tiden borde haft tid att läsa igenom *Speldokument #16*, mardrömmen Paul hade. Innan du börjar skildra hur Samuel vaknar upp och ser Pauls mardröm, delar du ut statisterna till de andra aktörerna så att de kan läsa in sig på dem.

Under tiden beskriver du för Samuel hur han vaknar vid femtiden av att Paul ligger och kastar sig fram och tillbaka i sängen. Det står klart att han har en hemsk mardröm. Som om inte det vore nog är kudden blodig, då Paul blöder näsblod.

Väcker Samuel inte sin kollega beskriver du hur Paul börjar skrika och böna om hjälp så till den milda grad att det inte längre går att vara i samma rum. Förhoppningsvis leder det till att Samuel drar upp honom ur sömnens land, annars ber du Paul sänka SMÄRTKAPACITETEN med 1 innan han vaknar.

Uppenbarligen har Paul drömt någonting mycket hemskt och delar han med sig av upplevelsen kan det bli en stark scen.

När scenens början mellan Samuel och Paul avstannar eller tar för lång tid ringer telefonen. Vid det här laget bör de andra aktörerna hunnit läsa in sig på sina statister så Detective Trembly har inga problem att kalla dem till polisstationen för att där informera om läget. Tanken är att på han och rättsläkaren Tianna Waleveld ska kunna föra fram information till Faith-agenterna och vara aktiva i scenen. All information som de har tillgång till återfinns på statisterna.

Ledtrådar

Under dagen har karaktärerna möjlighet att fortsätta med sina efterforskningar och även få mer information från tidigare dagar. Informationen presenteras nedan.

Brottsplatsen: Gör karaktärerna en egen undersökning av polisstationen efter spår, låt dem slå ett LÄTT

SLAG med UPPMÄRKSAMHET + SPANINGSTEKNIK för att inse att brottsplatsen är betydligt renare än den förra. Där det tidigare fanns spår som en tärningspåse och en bok saknas allt sådant här. Med andra ord verkar det här mordet vara gjort av nödvändighet mer än njutning, även om Morgan våldtogs.

Det första offret: Karaktärerna får fortfarande inte fram någon information, polisen håller ännu på med utredningen. Karaktärerna får informationen först i *Scen 2* i andra akten.

Kondomen: Kondomen som återfanns på gårdagens mordplats har karaktärerna begärt en DNA-analys av och att ärendet ska snabbbehandlas. Annars missar de den här informationen.

Sperman i kondomen kommer från Joshua Tree, eller Joseph Hellner Jr. som hans födelsenamn var innan han bytte. Han var son till en känd konstnär som blev mördad under rituella former i staden Willow Creek förra året. Det hade dock inga sexuella inslag, utan var satanistiskt drivet.

Joshua var en bortskämd unge som blivit åtalad för narkotikabrott och våldtäkt, båda något som han klarade sig undan efter att hans far hyrt in en advokat från det inflytelserika firman Heartstone & Winter. Ett DNA-prov togs dock och det finns inget tvivel om att det är samma person.

Problemet är bara att Joshua är död. Han återfanns mördad i en källarlokal tillsammans med en rad andra individer. Noggranna tester gjordes för att verifiera att det verkligen rörde sig om Joshua. Det här skedde för ungefär en månad sedan och polisen hade hjälp av en Faith-agent vid namn Jordy Chase.

Har du inte redan sagt att Jordy var den som skickade iväg dem på uppdraget gör du det nu. Kontaktar de henne i Castle bekräftar hon saken. Hon bevittnade själv händelsen och kan bekräfta att han är död. Det i sig skulle dock indikera att ritualmördaren inte är mänsklig, utan är någonting som kan stjäla skepnaden från en person.

Ifall Faith-agenterna inte har informationen om att Joshua är ritualmördaren kan de missta Jason för ritualmördaren i *Akt 2*. Med andra ord, de lägger själva grunden till hur svårt det blir att fånga rätt person.

Tärningspåsen: Under scenen kommer Detective Trembly få ett samtal från kriminalteknikerna rörande tärningspåsen. Blodet på läderpungen tillhör inte offret, utan Morgan Stone.

När Morgan bevittnade scenen blev han så förskräckt att han började blöda näsblod när han flydde. Han lyckades låta bli att blöda ned sig själv genom att hålla igen näsan tills det slutade. När Morgan väl dumpade tärningspåsen hamnade dock blod på den.

Sperman: Efterfrågas en jämförelse av sperman på gårdagens brottsplats och den i poliscellen påskyndas analysen och resultatet kommer efter några timmar. Sperman

i offrets ändtarm överensstämmer med den från gårdagens brottsplats. Med andra ord kan båda morden knytas till den döde Joshua. Ingen av dem stämmer dock ihop med den sperma som finns på golvet.

Efterfrågas möjligheten att jämföra sperman på golvet med Morgans DNA kommer karaktärerna få det bekräftat.

Le Petit Albert: Bestämmer sig Paul för att göra efterforskningar om boken låter den inte bekant och de får inte fram något annat än att det är en ”ockult skrift”. Den kan dock köpas online på Amazon.com i pocketversion tillsammans med något som kallas för Le Grand Albert. Beställer de den får de vänta några dagar på leverans, vilket hamnar utanför berättelsens ramar.

Den som får högst på EGO + INFORMATIONSSÖKNING lyckas få en notis som säger att det en gång i tiden ska ha skrivits två verk, Le Petit Albert och Le Grand Albert, från vilka välvalda censurerade delar kopierades över till mer accepterade böcker och spreds under renässansen.

Den andra karaktären får fram att det finns ett antikvariat i staden, Invictus, som troligen kan stå till tjänst med mer information. Föreståndaren Min Kwan tillhör ett akademiskt sällskap som kallar sig för The Society of Metaphysical Research, vilket låter bekant för Samuel. Under sin tid i yrket har han stött på dem tidigare och de är väldigt rationella och vetenskapliga. Övernaturligheter är något som avfärdas som skrock och folk som tror på sådant kan inte tas på allvar. Med andra ord, det är troligtvis lättare att ha att göra med Min om de försöker finna ”vetenskapliga” förklaringar till de eventuella övernaturliga saker de vill diskutera.

Bestämmer sig Faith-agenterna för att åka dit ser du till att klippa till *Scen 5* så att Min och Ezra hinner uppleva den innan Faith-agenterna kommer dit. I så fall kan du gå direkt på *Scen 7* och lägga in *Scen 6* efteråt.

SCEN 5: JASONS ERBJUDANDE

Karaktärer: Min Kwan och Ezra Kahn.

Statister: Jason Capshaw, Ashlyn Ashworth.

Efter en hektisk gårdag vaknar Ezra till en ny dag. I morgontidningen Clarksville Daily skrivs det om att ett hemskt ritualmord inträffat i staden. Polisen har inga kommentarer kring mordet, utan håller detaljerna hemliga. Ett par specialister verkar ha kallats in och tidningen spekulerar att ritualmordet kan vara början på en mordvåg. Det nämns dock inget om det första eftersom polisen lyckats hålla det hemligt.

Det är fortfarande morgon då Ezra kommer till Invictus, men möts där av något som bryter vardagen. Det är nedsläckt i antikvariatet och dörren står på glänt med uppbrutet lås. Vanligen brukar Min vara uppe, vilket får det att kännas konstigt. En känsla som förstärks då han kommer in i butiken. Alla böcker i varenda hylla är utplockade och ligger i travar på golvet. En svag doft av lakrits kan också skönjas i rummet.

Ringer Ezra i klockan eller ropar på Min får han inget svar. Först då han går upp på övervåningen och in i vardagsrummet får han syn på henne. Lakritsdoften är starkare här och verkar komma från Min, som ligger i sin sidenpyjamas på soffan med Le Petit Albert i ett hårt grepp. På bordet ligger en svart dildo.

Min har inga som helst minnen av att ha plockat ut alla böckerna från hyllorna eller att hon lagt sig i soffan. Tvärtom. Det var en helt vanlig kväll och Min är säker på att hon la sig i sängen. Låt Min slå ett CHOCKARTAT skräckslag med EGO då hon inser att hon legat i ett olåst hus medan någon har möblerat om hela hennes affär.

Undersöker karaktärerna nedervåningen kommer det bli ännu kusligare om de lyckas med ett LÄTT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + SPANINGSTEKNIK, eftersom de då ser att låset är uppbrutet inifrån.

När karaktärerna går ned till butiken igen ser de en välklädd, auktoritär man i svart kostym stå och betrakta den underliga inredningen. Vid hans sida står en ung och vacker kvinna med ett kyligt, professionellt ansiktsuttryck. Hennes hår är uppsatt och hon är klädd i en kort svart kjol och vit blus. Över axeln hänger en väska och i handen har hon en läderklädd skrivplatta, där hon nu håller på att bläddra i några papper.

Det är Jason Capshaw och hans assistent Ashlyn Ashworth, som båda är statister. De är här för att Jason vill köpa Le Petit Albert från Min. Skulle Min bestämma sig för att sälja boken spelar det ingen stor roll för berättelsen. Hon är nämligen inte tvungen att ha den kvar för att berättelsen ska fortsätta. Scenen tonar ut efter att Jason och Ashlyn lämnar antikvariatet antingen med eller utan bok.

SCEN 6: DRÖMMORD

Följande scen lägger du in under nästa natt. Har karaktärerna redan sökt upp varandra under dagen kan du låta dem plötsligt slänga in den här scenen. De märker aldrig att de somnade och började drömma, utan det är som om allt förändras mitt framför deras ögon.

Det porlande ljudet från fontänen får er att vakna. Statyn i fontänen består av en hög pelare med ett flertal ormansikten. Det är från deras gapande käftar som vattnet rinner. Pelaren påminner nästan om en traditionell indiansk totempåle. Bortsett från det porlande ljudet från fontänen är allt spöklikt tyst.

Ni befinner er i en liten park som helt omgärdas av höga buskage. En grusgång leder genom parken mellan två grindar. Ovanför den ena grinden sitter en skylt med texten "Little Albert Street" och på den andra "Great Albert Street". Bortom respektive grind breder en vanlig stadsgata ut sig.

När ni ser er omkring upptäcker ni några bekanta ansikten. Samuel och Paul känner igen varandra och Min och Ezra känner igen varandra. Dock är ni båda obekanta med den sista personen. Hon är arketyper för en cheerleader från high school. Hon är vacker och blond, klädd i röd kjol och vitt linne. Precis som ni har hon ett förvirrat ansiktsuttryck.

När beskrivningen är gjord är de fria att börja interagera. Det sista alla kan minnas var hur de gick till sängs och somnade. Hur de hamnade här är ett mysterium. Ezra känner igen stadsgatorna från Clarksville, men inte parken eller gatunamnen.

Den unga flickan är Faith Battle och Faith-agenterna kan ha lagt märke till henne i *Scen 2* då hon stod bland åskådarna utanför polisavspärningen. Frågar någon av Faith-agenterna vad hon gjorde på mordplatsen rycker hon på axlarna. Hon passerade platsen på väg hem och såg en folksamling, så hon stannade till för att se vad som pågick. Därefter fortsatte hon hemåt.

I själva verket jagade Faith ritualmördaren men vill inte avslöja sina motiv ännu. Hon arbetar inte inom lagens ramar, hon gör som hon vill. Faith utger sig för att vara en helt normal tonåring i high school och har arbetat hårt för att bli en cheerleader. Hon agerar vilsen och räddhågsen för att karaktärerna ska känna sympati för henne.

Det är dock inte enbart en spelad känsla. Hon har dragits in i drömlandskapet tillsammans med karaktärerna, något som inte är en trevlig hemvist för varelser som hon. Hennes demoniska natur gör att vistelsen är väldigt plågsam, trots att hon är mänsklig på många sätt. Vistelsen här gör att det kryper i hennes hud och svider rejält, även om det inte finns någon synlig orsak. Det är en konstant smärta som gör hennes vistelse i drömlandskapet ungefär som en vistelse i skärselden.

Faith kommer att klaga över smärtorna emellanåt. Bestämmer sig karaktärerna för att undersöka henne, låt dem slå ett LÄTT SLAG med EGO + MEDICIN för att konstatera att det inte finns något fysiskt fel. Är något fel så har det psykiska orsaker.

Försöker karaktärerna öppna grinden till Great Albert Street visar den sig vara låst. Försöker de klättra över häcken verkar den ständigt växa högre och högre, även om personer som ser på kan säga att den inte gör det. Kvar återstår med andra ord den olåsta grinden till Little Albert Street.

Grinden till Glancy Park

När karaktärerna väl öppnar grinden till Little Albert Street befinner de sig inte längre i parken eller ens i en stad. De befinner sig mitt i en skog. Hur de kom dit har de ingen aning om, men parken är försvunnen. Det porlande ljudet har bytts mot ljudet av en fors som ekar genom skogen. Dimman ligger tät längs marken, medan stigen är fri.

Karaktärerna är fria att utforska skogen som de vill och du kan lägga in lite drömska element här om du vill. Vill du kan du även plantera någon av händelserna från *Scen 2* i andra akten. Ezra känner vagt igen platsen. Det är som om han varit här förut. Han vet att de är i Glancy Park, men inte var någonstans. Efter att rört sig i skogen tror han att de är på väg mot John's Pass. Han har vaga minnen av att han som ung gick vilse där.

I slutänden bör karaktärerna komma fram till ett stenhus som definitivt inte ser ut att höra hemma i skogen. Ovanför dörren hänger en sliten skylt med

namnet "Invictus". För Min är det ytterst bekant eftersom det är hennes antikvariat.

Utanför huset krälar mängder med ormar och blockerar vägen fram till dörren. Karaktärerna kanske försöker skyffla bort ormarna, men märker snart att det snarare verkar bara göra dem fler och fler.

Ett stort träd som växer intill huset gör det dock möjligt att klättra upp och ta sig in genom fönstret till köket eller sovrummet på övervåningen. Den som klättrar först måste lyckas med åtminstone ett marginellt misslyckat LÄTT SLAG med KROPP + RÖRLIGHET för att bereda väg och få upp fönstret.

Inne i Invictus

Väl inne i huset finns en svag doft av lakrits som blir allt starkare ju närmare trappan de kommer. Doften känns igen av Ezra och Min, då den fanns i antikvarietat i *Scen 5*, och givetvis av Faith-agenterna som utreder ritualmordet.

Nedifrån hör de ljudet av ett rytmiskt samlag. En man verkar frustande grymta i allt högre takt då han bygger mot klimax. Det är mörkt därnere och endast ett fladdrande sken från stearinljus verkar lysa upp rummet.

I samma stund som karaktärerna kommer ned ser de Ezra ligga bakbunden på bordet och hur en man dold av skuggorna bakom honom vrålar ut i extas. Ezras blick är skräckslagen, men samtidigt upphetsad och fylld av njutning. Du kan låta Ezra slå ett NERVKITTLANDE skräckslag med EGO för att se hur pass påverkad han blir av synen.

Vem det är som har våldtagit Ezra syns inte härifrån, men för de som försöker få syn på mannen får endast fram att det är en vältränad man med normala proportioner. Det är med andra ord en ansiktslös person utan särskilt framträdande drag. De kan dock lägga märke till hur det flyter omkring tatueringar på hans kropp.

De som lyckas med ett LÄTT SLAG med EGO + SPRÅK känner igen två kinesiska symboler i tatueringen. Den ena föreställer mod och den andra "den personifierade döden". Vid ett perfekt slag ser karaktärerna att ett antal tatueringar verkar ha någon form av ockult betydelse, troligen en form av skyddsrunor.

Plötsligt gurglar Ezra till och karaktärerna ser hur blod rinner ur hans mun samtidigt som hans blick slocknar. Det sista de hör innan de vaknar är ett tillfredsställt skratt.

SCEN 7: FÖRLUSTER OCH VINSTER

Karaktärerna vaknar ur drömmen, men för Ezra är uppvaknandet allt annat än skönt. Han känner hur det svider i baken och hur hans strupe är öm, precis som om han var den som låg där på bordet. Det bör skrämja upp honom ytterligare. Vad gör alla karaktärer efter uppvaknandet? Fråga en efter en hur de hanterar det. Förslagsvis börjar du med Ezra, sen de två Faith-agenterna och slutligen Min.

Anledningen till att du väljer Min sist är för att om hon hade kvar Le Petit Albert då hon somnade är den



nu försvunnen. I rummet känner hon en svag doft av en cologne och lyckas Min eller Ezra med ett SVÅRT SLAG med EGO + SPANINGSTEKNIK minns de doften. Min får använda sin specialisering MINNE.

Cologne-doften är av samma sort som Jason Capshaw bar då han besökte Invictus. Han tog sig in medan Min sov och stal boken. Eftersom han använder besvärjelser för att ta sig in finns det inga spår efter inbrott. Sålde Min boken tidigare inträffar denna händelse förstås inte.

Förhoppningsvis har grupperna nu kontakt med varandra och börjar samarbeta. Samuel och Paul för att de i drömmen sett vad som kan vara nästa ritualmord. De har träffat två individer och länkat det till ett antikvariat som de troligen också vet att Min äger. Ezras motiv för att söka upp Faith-agenterna är att hindra drömmen från att inträffa. Min är troligen den som saknar personliga skäl för att låta sig föras samman. Hon är å andra sidan ute efter ett äventyr och det här är onekligen något som bryter vardagslunken.

Faith-agenterna har information om ritualmördaren och dem från Sällskapet har information om Le Petit Albert. Allt verkar hänga samman och det är inte omöjligt att de misstänker att boken blivit stulen av ritualmördaren. Faktum är dock att bokens stöld inte har något med ritualmorden att göra. Frågan är bara om karaktärerna kommer inse det under *Akt 2*.

Vad finns det för ledtrådar? Från drömmen verkar det finnas några saker som sticker ut, nämligen ormarna, lakritsdoften och Glancy Park. Lakrits kan även ha betydelse om man tänker tillbaka på lakritskondomen på mordplatsen. Även två personer, Jason Capshaw och Liberty Quinn, kan vara relevanta att undersöka. Nedan tas de olika ledtrådarna upp närmare, inklusive de spår som leder vidare till indianerna.

Ritualmordet

Det finns ett par saker från ritualplatsen som Min kan förklara närmare efter att ha konsulterat några böcker i Invictus.

Hexakosioihexekontahexaphobia: Ordet behöver Min inte slå upp eftersom hon behärskar latin flytande. Det betyder en stor rädsla för talet 666, vilket är odjurets nummer som länkats till Satan eller Anti-krist genom bibeln. Ursprunget till versen återfinns i Uppenbarelseboken 13:18.

The Book of Pleasure: Bokens egentliga namn är The Book of Pleasure (Self-Love), Psychology of Ecstasy och den skrevs av Austin Osman Spare mellan 1909-1913. Den första utgåvan släpptes 1913 och var ursprungligen tänkt att innehålla enbart bilder. Så blev dock inte fallet, det blev nu endast en aspekt i boken. Författaren dog 1956.

Verket ses som författarens centrala verk och täcker ockulta aspekter, i synnerhet reinkarnation och sigil. Det senare har också anammats av flera olika "magiska sekter". Verket har setts som en bibel för många och

mytbildningen omkring den har säkerligen förstärkts av att det fattas sidor i originalet som sägs ha förstörts under andra världskriget.

La Petit Albert: Boken som figurerar i Pauls dröm är mycket bekant för Min och Ezra. Information om den finns i *Scen 2*.

Personundersökningar

De två som visat intresse för La Petit Albert är Jason Capshaw och Liberty Quinn, vilket gör att karaktärerna kan vilja göra efterforskningar om dem. Den första kräver ett LÄTT SLAG med EGO + INFORMATIONSSÖKNING medan den andra kräver svårt slag.

Jason Capshaw: Ett marginellt misslyckande om Jason Capshaw gör att karaktärerna får fram att han har en juristutbildning och bor i San Sebastian. Där arbetar han för Heartstone & Winter, en av de förnämsta advokatfirmorna i världen. Han är en av deras hetaste advokater och en tänkbar kandidat att befordras för sina framgångsrika insatser.

Ett lyckat slag innebär att karaktärerna får reda på att Jason är en målinriktad man som verkar sakna moraliska begränsningar. Vittnen i rättegångar har krossats och förnedrats utan hänsyn till vad som sker med dem efteråt. Faktum är att hans egen bror föll från ett konferensrum uppe i Heartstone & Winter-skrapan. Misstankar fanns om att Jason knuffade ut honom, men utredningen lades ned eftersom bevis saknades.

Ett perfekt slag får fram information om att han är ett välkänt namn inom San Sebastians ockulta kretsar. Tydligt har hans intressen gjort honom till en expert inom handel med föremål som sägs ha esoteriska egenskaper.

Liberty Quinn: Liberty Quinn var dotter till en framstående amerikansk diplomat, vilket man får fram med ett marginellt misslyckande. Liberty har dubbelt medborgarskap eftersom hon föddes i Frankrike och bodde där i som barn. Hon är djupt troende katolik.

Med ett lyckat slag får de reda på att Liberty saknar fast adress och mest verkar resa runt både i och utanför USA åt sin uppdragsgivare Gabriel West, som verkar arbeta för en privat konsultfirma.

Undersöker Faith-agenterna Liberty Quinn syns kopplingarna till Faith tydligt. Liberty är assistent till Gabriel West, en äldste inom Faith, som för tillfället befinner sig i grannstaden Castle för att diskutera någonting med dess äldste, Franciscus Black.

Vid ett perfekt slag får karaktärerna tag i en nyhetsartikel ur New York Times som berör en brand i en kontorsbyggnad. I en liten sidospalt finns en vittneskildring av händelsen av Jenna Leighton, kontorist på företaget. Jenna beskriver hur hon blev inspärrad på kontoret när branden bröt ut och var övertygad om att hon skulle dö. Hon föll på knä och började be till Gud.

Knappt hade Jenna börjat innan en ängel svepte in i rummet. Den rörde sig med omänsklig hastighet och

i dess väg dog elden. Ängeln förde Jenna i säkerhet, för att sedan lämna henne precis vid utgången. Hon är väldigt tacksam för Guds hjälp och svär att vara Gud trogen för all framtid.

Till artikeln finns ett foto av Jenna på platsen, strax efter att hon räddats. I bakgrunden kan karaktärerna se hur Liberty står och iakttar Jenna.

Liberty och Faith

Får karaktärerna reda på att Liberty är anställd av Faith kanske karaktärerna vill höra sig för med sin chef. Särskilt troligt blir det eftersom Gabriel West, som är Libertys chef, finns på platsen. Kontakta de Faith kopplas de till Jordy Chase, den person som skickade iväg dem för att utreda ritualmorden. På frågan om Gabriel West är tillgänglig säger Jordy att han är strängt upptagen i ett möte. Inte ens Jordy har möjlighet att störa förhandlingarna under de närmsta dagarna.

Det Jordy vet om Liberty Quinn är att hon är Gabriels assistent och att han litar på henne. Just nu är Liberty ledig eftersom hon, precis som Jordy, saknar säkerhetsnivå för att delta i diskussionerna mellan äldstarna. Vad hon gör med sin fritid vet Jordy inte.

Säger karaktärerna att Liberty är ute efter Le Petit Albert och att hon sagt att den är ondskefull är Jordy benägen att tro på det. Det finns inga skäl att Liberty skulle ljuga. Kan Faith-agenterna få tag i Le Petit Albert där Liberty misslyckades bör de försöka. Jordy menar dock att det i slutändan är Mins och Ezras eget val, men att karaktärerna bör försöka övertyga dem att överlämna den temporärt tills Faith kan rena boken från dess (eventuella) ondska.

Glancy Park

Är det något förutom reservdelsindustrin Duncan Wilburs som Clarksville är känt för är det Glancy Park, ett gigantiskt naturreservat och park. Området är döpt efter den första vita människa som vågade sig på att resa i skogen i slutet på 1800-talet, Melvin Glancy.

Det ligger som en ogenomtränglig, men naturskön mur väster om Clarksville. Parken rivaliserar nästan med sin mer kända granne Yellowstone National Park i storlek. Yellowstone är 8 980 km² och Glancy Park 6 280 km² till ytan, varav stora delar av det norra området ännu inte är fullständigt kartlagt annat än med helikopter.

Glancy Park är ett populärt område för ungdomar att bege sig på kvällar som Halloween för att campa i ett utforskat område. Polisen i staden avråder dock från detta eftersom det flera gånger varit ungdomar som gått vilse i den ännu icke kartlagda delen och varit försvunna i flera dygn. 1967, 1989 och 1999 har det dessutom inträffat fall med ungdomar som inte återfunnits, vilket har spätt på mystiken kring området ytterligare.

I parken lever vilda grizzlybjörnar tillsammans med vargar och fria horder av bisonoxar, amerikanska älgar, svartbjörnar, pumor och svartsvanshjort. I utkanten av skogen ligger några mindre byar, bland annat skogshuggarbyn Wooden Hope, en av Nordamerikas mest väl-

bevarade nybyggarbosättningar. Det lilla campingområdet Jade River blev känt nationellt 1982 efter att ett stort antal ungdomar och ledare mördats under oklara former. Mördaren, som aldrig identifierades, antogs ha drunknat vid Pamela Falls norr om campingen.

Till vardags arrangerar Glancy Park Rangers guideade turer utefter vandringslederna i den södra delen av skogen. Det går att boka allt från guideade entimmarsurer till hela veckor med bergsvandring och kanotfärder. Det finns också en vandringsled i norra delen av skogen som leder till John's Pass, vilket tar ungefär tre timmar att nå. Passet ligger inte särskilt långt in i den norra delen av Glancy Park, men stigen är svårforcerad och endast rekommenderad för vana vandrare.

Lakritsdoften

Lakritsdoften är något som är signifikant för båda grupperna, oavsett om det handlar om ritualmordet eller Le Petit Albert. Låt karaktärerna som undersöker det här ämnet slå ett RUTINMÄSIGT SLAG med EGO + INFORMATIONSSÖKNING.

Ett misslyckat slag gör att de får fram följande information: Lakrits används ofta som smaksättare i godis såväl som läkemedel. Det framställs av lakritsroten som växer naturligt i sydöstra Europa, även om den odlas på andra ställen, som Tyskland och Frankrike. Vad som sticker ut är att det i Glancy Park återfunnits lakritsrot på ett flertal ställen. Ofta verkar det varit platser som indianerna höll till på, vilket gör att spekulationer finns om att indianerna en gång i tiden odlade lakritsrot i skogen.

Ett marginellt misslyckat slag gör att de får reda på att indianerna vanligtvis höll till norr om John's Pass medan ett lyckat slag dessutom får fram att den trakten numera är helt övergiven av dem. Faktum är att de övergav platsen under 1600-talet, innan Clarksville grundades, även om anledningen är okänd.

Med ett perfekt slag lyckas karaktärerna gräva upp en gammal skröna från en indianshaman som sa att andarna tvingade bort dem då någonting väcktes på platsen. Ondskan gav ifrån sig en frän doft som enligt beskrivningen stämmer in på lakrits. Det är med andra ord inte indianerna som odlat lakritsroten, eftersom det är en symbol för vad som gjorde de norra delarna i Glancy Park till ett tabubelagt område att besöka.

Ormarna

Ormar förekom också i drömmen och är precis som lakritsdoften en ledtråd. För att få tag i informationen krävs ett LÄTT SLAG med EGO + INFORMATIONSSÖKNING. Med ett marginellt misslyckat slag får de reda på att ormen en gång i tiden var ett viktigt totemdjur för indianerna.

Med ett lyckat slag får de reda på att indianerna övergav platsen efter att någonting ondskefullt vaknat i andevärlden och ormen verkade vara den skyldige.

Ett perfekt slag gör att karaktärerna får fram ett dokument som talar om hur de ursprungligen började dyrka ormen. De ska ha funnit en uråldrig totempåle

föreställande ormen i dess många skepnader någonstans djupt inne i den skog som i dag är mera känd som Glancy Park.

Indianerna

Börjar man undersöka Glancy Park, ormarna eller lakritsdoften leder det till indianerna. Karaktärer som gör undersökningar på området kan slå ett RUTINMÄSSIGT SLAG med EGO + INFORMATIONSSÖKNING. Ett misslyckande får reda på att det finns indianer i trakten som härstammar från Nez Perce-stammen och att det finns ett reservat i trakten.

Med ett marginellt misslyckande får de dock reda på att de en gång i tiden levde i det område som idag utgör Glancy Park.

Ett lyckat slag gör att karaktärerna får reda på att indianerna här i trakten främst levde på vad skogen i södra Glancy Park gav. De fiskade i floderna och jagade i skogen. Det sägs att de en gång i tiden levde djupt in i norra Glancy Park, men att de drog sig närmare platsen som i dag är Clarksville efter att de började få dåligt med mat.

Ett perfekt slag gör att karaktärerna får fram informationen att när Jon Clarke, stadens grundare, kom till trakten leddes han av en kunnig stigfinnare som han kallade Josef. Josefs identitet är omstridd då få entydiga källor finns att tillgå om honom. Det saknas både information om hans härkomst eller senare öde. I en krönika skriven av Robert Warric, en av Clarkes bästa vänner, omnämns Josef igen, men med namnet Scar. I andra källor omnämns han även som Josef Meno eller Scar Meno. Det är det senare som gett namn till stadsdelen Scarameno i Clarksville.

Vad forskare kunnat konstatera är att Josef hade god kontakt med indianerna av Nez Perce-stammen i området och ledde Clarke med anhang genom deras land. Enligt källorna kallades Josef för den Evige väktaren och var mycket angelägen om att varken Clarke eller någon annan skulle bege sig till det som i dag är Glancy Park. Anledningen är ännu idag okänd, men det står klart att en stam med Nez Perce-indianer en gång i tiden levde där.

SCEN 8: MINNET

Karaktärer: Min Kwan, Ezra Kahn, Samuel Grieves och Paul G. Cunnings.

Statister: Ezra Kahn, Lawana Beckwith, Adrian Beckwith och Carl Brennan.

När karaktärerna får kopplingar till indianerna eller totempålen som ska finnas i norra delen av Glancy Park kommer Ezra att minnas något från sitt förflutna i en återblick. När du tycker det är lämpligt säger du till Ezras aktör att talet om indianerna eller totempålen plötsligt får honom att minnas någonting från sitt förflutna. Därefter delar du ut de fyra statisterna, där aktören får ta rollen som den unge Ezra och de andra aktörerna hans vänner.

När de läst igenom aktörerna kan du läsa upp nedanstående:

Hungern värker i er och kylan som sveper in denna höstnatt får er att skaka tänder. Rymningen in i Glancy Park känns nu mindre smart eftersom ni är hungriga, kalla och vilsna. Efter att planlöst ha irrat omkring i skogen lägger era hungriga sinnen märke till något som sticker ut. En stark doft av lakrits.

Ni låter era näsor leda er vidare i hopp om att finna någonting som går att äta och det leder fram till en öppning i skogen. Ni ser ut över en gammal, upptrampad jordplätt med enkla byggnader i sten runt om. I mitten finns resterna av en hög totempåle som rasat samman och fallit ned över ett av husen och krossat taket. Vilka som än levde här en gång gör inte längre det, ni stirrar ut över en spökstad. Dä nedifrån kommer den lockande lakritsdoften.


När karaktärerna rör sig ned bland husen hör de snart häftig andhämtning från en av hyddoena. Smyger de fram ser de två nakna indianer som älskar med varandra, något som knappast faller Carl i smaken. De är så involverade i älskogen att de inte hör karaktärerna komma. Skriker barnen har dock indianerna inga problem att höra det. De två indianerna är Fierce Wolf och Gray Pigeon, båda från Nez Perce-stammen.

Har indianerna möjlighet att klä på sig och dölja vad de sysslat med gör de det. Annars hymlar de inte med vad de gjort, särskilt inte för några blekansikten. Börjar Carl eller någon annan anklaga dem skrattar de. Gray Pigeon säger att homofobi endast visar på att man förtränger sin egen homosexualitet. Attackerar karaktärerna indianernas sexuella läggning blir situationen snabbt mycket obehaglig. Gray Pigeon hänar barnen och det verkar som om något lystet väcks till liv i hans ögon. Det bör kännas ytterst skrämmande för ett par vilsna barn.

Försöker karaktärerna istället hålla en neutral ton är de betydligt vänligare. Gray Pigeon berättar att indianerna levde här en gång i tiden men övergav platsen för länge sedan. Ingen i stammen talar längre om platsen, men det är tabubelagt att besöka den. Att de två befinner sig här beror egentligen på att de inte riskerar att få sin hemlighet avslöjad och att de med tiden börjat dyrka den kolonn (och tillika fallossymbol) som står i närheten. Det säger Gray Pigeon dock inte, utan förklarar istället att de var nyfikna på stammens okända historia. De har dock inte funnit någonting onaturligt här.

Gray Pigeon är den som talar med karaktärerna och ger ett sympatiskt intryck. Fierce Wolf är tystlåten och säger inte mycket under samtalet. Det är svårt att få fram några känslor alls från honom, det är som han har en stenasfasad. De två indianerna är dock allt annat än sympatiska. I samma stund som karaktärerna tar i dem bestämmer de sig i en tyst pakt att de ska göra ett offer till kolonnen.

Flickan, Lawana, saknar helt värde för dem eftersom hon är kvinna och de tänker göra sig av med henne. Någon gång under scenen beskriver du hur Fierce Wolf



kommer upp bakom Lawana och skär upp halsen på henne med en stor kniv. Fråga vad de andra statisterna gör då de ser det. En del kommer att bli paralyserade av skräck, andra försöker fly.

Indianernas strategi är följande: Gray Pigeon försöker slå Adrian medvetslös innan han flyr, medan Fierce Wolf försöker fänga in och binda Carl. Därefter fångar de in Ezra och binder honom med. Flyr statisterna ut i skogen beskriv hur de jagas. Låt dem till och med få en känsla av att de har lyckats skaka av sina förföljare då nästa sak sker. Statisterna springer nämligen in i någon av indianernas fällor. Antingen fastnar de i en snara som rycker dem upp i luften och lämnar dem hängande, eller så faller de ned i en grop som de inte kan ta sig upp ur.

Fångade!

Indianerna för till slut karaktärerna till byn där de binder Ezra och Carl vid ett träd, för att sedan släpa med sig Adrian in i en av byggnaderna. De blir ensamma kvar tillsammans med liket av Lawana längre bort. Repet de är bundna med sitter rejält och de har inte en chans att komma lossa. Istället tvingas de sitta där och höra Adrians skrik då de två indianerna börjar våldta den unge pojken. Det är en hemsk och traumatiserande händelse för dem och också skälet till varför de båda kommer att förtränga det senare.

Till slut tystnar Adrians skrik, men de två indianernas grymtande och frustande fortsätter ytterligare ett tag innan de avslutar våldtäkten. De klär på sig och går tillbaka till karaktärerna där de binder ihop deras armar och ben med varandra, innan repen som fångslat dem vid träden lossas. Indianerna talar glatt med varandra på ett språk som varken Ezra eller Carl förstår samtidigt som de leder dem ut ur byn. De följer en djurstig som leder bort från byn, djupare in i skogen. På vägen ut hinner de dock se Adrians nakna, livlösa kropp genom öppningen till en av hyddorna.

De två hör snart ljudet av en fors och stigen leder dem upp längs en kulle där skogen glesnar. Där skymtar de en hög totempåle av sten med hotfulla ormansikten. Beskriv det hela som att karaktärerna förs mot en skrämmande offerplats för en avrättning till indianernas mörka gudar. Det står klart att både Gray Pigeon och Fierce Wolf är kapabla till vad som helst.

Plötsligt hörs ett blodisande vrål bakom dem. Då karaktärerna vänder sig om ser de en enorm svartbjörn rest på bakbenen. Den slår Gray Pigeon över bröstkorgen med sin ram och det hörs tydligt hur revbenen knäcks då han slungas in i ett träd och faller ihop livlös. Fierce Wolf kastar sig bakåt och drar sin stora kniv. Fråga vad karaktärerna gör och låt dem agera. Tänk på att deras ben och armar är ihopbundna.

När karaktärerna sagt vad de gör ser de hur svartbjörnen attackerar Fierce Wolf, men hur denne kastar sig undan och lyckas få in ett snitt på björnen som nu landar med ett brak på alla fyra. De två börjar dansa runt varandra och karaktärerna får chansen att göra sig fria och fly från platsen.

Se till att karaktärerna inte flyr mot totempålen. Det är en plats som signalerar fara. För att förstärka känslan beskriver du också att Fierce Wolf och svartbjörnen blockerar vägen dit fram. Då karaktärerna väl tagit sig därifrån och sprungit så långt det bara går tvingas de stanna och hämta andan.

Det är här som du avrundar scenen med att beskriva hur svartbjörnen plötsligt står framför dem, men istället för att attackera dem ser karaktärerna hur den sakta byter skepnad. Framför dem står snart en gigantisk indian, klädd i ett par hjortskinsbyxor med en öppen, enkel läderväst.

Ezra och Carl ser in i hans sorgsna ögon och ser något som inte alls fanns hos de andra indianerna. Värme och trygghet. Utan att säga ett ord till pojkarna tar han deras händer och leder dem ut till vandringsleden till John's Pass och civilisationen, där folk letat efter dem. Lawana och Adrian återfanns aldrig och minnena om vad som hände därute i skogen förträngde de två pojkarna helt. Ända tills nu...

Ezras insikt

Insikten om sitt förträngda förflutna kommer till Ezra under efterforskningarna och han minns nu allt mycket klart. Faktum är att minnena är så tydliga att han till och med minns vägen till indianbyn och den stora totempålen. Ezra uppskattar att det rör sig om fyra dagars vandring att ta sig dit och tillbaka.

När aktörerna väl inser att allt hänger samman (lakritsdoften, totempålen, indianerna och ormarna) bör de vara redo att bege sig till Glancy Park för att undersöka vad som pågår. Allt pekar att det är dit som ritualmördaren är på väg med boken och du kan helt enkelt ta upp beskrivningen när de väl når campingen i Glancy Park, platsen varifrån Ezra måste leda de andra djupt in i skogen till den plats han upplevde en traumatisk händelse som barn.

AKT 2: GLANCEY PARK

Faith insöp bilden av den ödsliga, övergivna indianbyn. Bortom den kände hon en kraft som fick det att svida i henne. Känslan påminde om den hon haft i drömmen. Det var som om hon inte hörde hemma här och det i sig gladdde henne. Faith var trots allt en demon, så om hon kände sig illa till mods var det så för andra demoner också.

Hon slöt ögonen och fokuserade på omgivningen. Sakta började hon frammana en inre bild över hur trakten omkring henne såg ut. Hon lät sinnet flyta mot hållet därifrån hon först fått känslan av obehag. En igenvuxen djurstig ledde henne vidare och snart gled hon upp längs en kulle.

Däruppe stod en magnifik stenkolonn utsmyckad med orm- och ödleansikten som stirrade ut över omgivningen med blickar som vittnade om både respekt, kunskap och aggressivitet. Uttrycken visade Faith mycket, de var inte skrämmande för henne. Istället verkade ormarna, ödlorna eller var det nu var för någonting, uppvisa en vishet som behövde skyddas från omvärlden.

Plötsligt klev en gigantisk indian i hjortskjinsbyxor och med en öppen, enkel läderväst ut framför henne. Det fick henne att rycka till, för även om hon skådade på en plats fylld av folk syntes aldrig någon. Indianens ögon brann av vrede och fick Faith instinktivt att avbryta skådandet.

Vad sjutton hade det varit? En manifestation av kolonnen? En väktare? Vad det än var så var han inte glad att se henne. Instinktivt kände hon att det bästa valet var att inte närma sig kolonnen mera. Dock hade hon klart för sig att kolonnen måste var vad Ripper sökte. Logiskt sett borde det vara den Ripper var ute efter. Allt som var gott besudlade han.

Faith började ta sig ner mot byn. När Ripper kom skulle hon se till att vara redo. Hon skulle vänta på honom och slita honom i stycken.

Hon såg den raserade totempålen i byn men passerade den utan att ägna den någon större uppmärksamhet. Bortom den låg nämligen något som drog hennes uppmärksamhet till sig. Ett skelett. Av storleken att döma var det ett barn.

Avskryvärt, tänkte hon för sig själv och sjönk ned på knä vid benen. Det syntes ett jack i kotorna vid halsen. Uppenbarligen hade barnet blivit mördat av att någon skurit upp halsen med stor kraft. Vem kunde göra något så fruktansvärt? Faith skakade på huvudet. Ibland var människor verkligen vedervändiga.

Hon lade aldrig märke till gestalten som kom från synbart ingenstans, först då foten träffade hennes bröstorg blev hon medveten om faran. Luften gick ur henne och hon slungades bakåt, rakt in i väggen på hyddan. Stenväggen höll för påfrestningen, men nog skakade den.


Faith fick upp ansiktet lagom för att hinna se den enorma indian hon skådade tidigare slå av hennes käke. Ljudet av ben som krossades hördes och Faith kände hur munnen fylldes med blod. Instinktivt kontrade hon med ett slag, men indianen tog snabbt tag i armen och slet den åt sidan. Faith hörde knakandet då armen gick ur led.

Som om inte det vore nog ryckte indianen upp hennes arm så att hon blev dinglande i luften. I en sista ansträngning för att få fäste nog för att göra någon form av kontringsangrepp slingrade hon sina ben runt bjässens bröstorg. Innan hon visste ordet av föll hon dock bakåt när indianen släppte taget.

Blodet rann ur munnen då hon inte längre kunde hålla munnen stängd med sin brutna käke. Den röda vätskan rann över ansiktet och ned i ögonen, synfältet förvandlades in till en kompakt röd dimma. Hon var blind och hjälplös.

Hon hade inte mycket krafter kvar och indianen gav henne ingen chans att hämta andan. Istället kände hon hur han tog tag i benen och bröt dem framåt i en hastig rörelse. Benen gick inte bara ur led där de bröts i en omänsklig vinkel vid höfterna. Han fullföljde rörelsen och knäckte även knäna på henne.

Hon kände bjässens enorma näve träffa bröstorggen och hur revbenen knäcktes och skar djupare in i kroppen. Kraften i slaget fick hennes fall att accelerera och det var som landningen på marken liknande ett mindre jordskalv.



Hade Faith varit människa hade hon varit död för länge sedan. Nu var hon inte det, men insåg att det inte hjälpte henne. Även om hon inte kände någon smärta var kroppen hon besatt satt ur spel. Båda benen var brutna, armen likaså. Hennes revben var korsade och hon var förblindad av blodet i ögonen. Det enda som fanns kvar för indianen att göra var att döda henne. Hon var inte i stånd att göra motstånd.

Men inget hände. Plötsligt hade indianen slutat sin massaker av Faiths tonårskropp. Hon var blåslagen, korsad, lemlästad eller vad man nu önskade kalla det. Ett hjälplöst byte som inte längre kunde försvara sig. Då vände sig hjässen om och lämnade byn.

Varför? Faith kunde först inte förstå det. Han hade chansen att avsluta henne om han nu såg henne som ett hot mot kolonnen. Sedan slog det henne. Hon var inte mänsklig. Anfallet skulle ha dödat en vanlig människa. Han måste tro att hon var död. Ja, så måste det vara!

Spela död, Faith. Spela död. Hon upprepade orden som ett mantra i huvudet, även om det var föga nödvändigt. Trots allt fanns det inte mycket annat hon kunde göra. Inte i det tillstånd hon var.

Faith hörde mer än såg indianen försvinna in i skogen och väntade i vad som verkade vara en evighet innan hon började att dra sig in i skydd av en av hyddorna med sin enda fungerande arm. Det här skulle ta timmar, ja ett dygn nästan, innan hennes kropp var återställd. Tills dess fick hon hålla låg profil och hoppas att han inte kom tillbaka.

Nu visste hon i alla fall vem som dödat barnet och varför. Hon måste ha kommit in på området och indianen sett henne som en fara. Antagligen var det därför han använt en kniv. För att skänka henne en snabb, smärtfri död. För Faith och hennes demoniska natur fanns dock ingen sådan nåd.

"Nåja, det finns inget annat att göra än att vänta" tänkte hon för sig själv. Inombords höll hon tummarna för att Ripper inte skulle hinna hit under tiden, för indianen skulle troligen inte lyckas överraska honom också.

SCEN 1: GLANCY PARK CAMPING

Allting pekar som sagt var på Glancy Park och vandringsleden norrut mot John's Pass. Lättaste sättet att ta sig dit är att bege sig till det lilla campingområdet som finns i Glancy Park. Från området leder flera vandringsleder ut i naturreservatet, varav en till John's Pass. Det är den stigen som intresserar karaktärerna eftersom det är den som Ezra minns.

Såvida inte aktörerna gillar att rollspela hur de utrustar sig för vistelsen ute i vildmarken säger du åt dem att skriva upp vildmarksutrustning på sina karaktärsblad och sedan fortsätta med att beskriva scenen.

Då karaktärerna svänger upp på campingområdet ser de att någonting verkar pågå för fullt. Två män i tjugooårsåldern är inbegripna i slagsmål. Vid sidan står en äldre man och kvinna och hejar på en av männen. Det är också den mannen som har övertaget och verkar minst skadad.

Bråket började för några timmar sedan då den nyinflyttade campinggästen Jonas Greenhall hade besök av sin älskare, Mika Holtenberg. Det bevitnades av kvinnan som står vid sidolinjen och hejar på. Hon heter Crystal och finner homosexualitet avskyvärt. När hon kom till sin husvagn berättade hon om det för sin familj vid lunchen, under vilken en hel del alkohol intogs. Allt eftersom tiden gick eggade de upp varandra, vilket ledde till att den unge mannen, Leo, bestämde sig för att få bort slöddret.

Han gick över till Jonas husvagn och började banka och härja, vilket fick ut Jonas och snart ledde till slagsmål. De andra gästerna är inte direkt förtjusta i den arroganta familjen. Å andra sidan är de inte heller särskilt förtjusta i att ha en "böjävvel" där. Deras fördomar och rädsla för familjen vinner över deras civilkurage och det är därför de inte ingriper. Tvärtom. Ställs de mot väggen kommer de snarare försvara familjen. Trots allt vill de ju bara vad som är bäst för campingen. Karaktärerna är alltså de som måste ingripa.

Hur hanterar karaktärerna situationen? De ska vidare in i Glancy Park, men det här riskerar att ta tid. Hur stor tid tillåter de sig att lägga på det här? Gör de ingenting kommer familjen direkt efter att karaktärerna gått fortsätta trakasserier mot Jonas. Ju mer tid man lägger på problemet finns risken att de inte hinner fram till monumentet i tid. Vad prioriterar de?

Syftet med scenen är att klargöra hur varje karaktär hanterar fördomar om homosexualitet och hur viktigt de anser det vara. Se hur aktörerna hanterar situationen och ge dem en rejäl utmaning att bita i. När de lämnar campingen och börjar gå mot John's Pass går du vidare till *Scen 2*.

De som försöker stoppa bråket lyckas, men eventuellt till priset av en del blåmärken. En karaktär måste lyckas med ett LÄTT SLAG med KROPP + NÄRSTRID för att få stopp på striden. Försöker flera karaktärer göra det slås fortfarande endast ett slag, men de som assisterar ger +1 på slaget. Ett marginellt misslyckande hejdar striden, men ger dem 1 SKADENIVÅ. För varje differens

under svårighetsgraden karaktärerna får förlorar de också 1 i SMÄRTKAPACITET, vilket simulerar att de får en del smällar då de ingriper. Får de 0 i SMÄRTKAPACITET får de 1 SKADENIVÅ och blir knockade medvetslösa. Oavsett resultatet lyckas de dock avstyra bråket.

En gammal bekant

Ezra lägger inte märke till det först, men då bråket börjar lugna ned sig inser han att mannen vid hans sida är en bekant från det förfutna. Det är nämligen Carl Brennan. Kvinnan, Crystal, är hans fru och den unge mannen de hejade på är deras son, Leo.

Hur mötet mellan Ezra och Carl utspelar sig beror troligen mycket på hur Ezra har interagerat med Paul. Har han börjat dämpa sina skämt om homosexuella ställs han inför en utmaning då Carl i själva verket betar sig som han gjorde som barn. Hur reagerar han på Carls "humor" nu när han själv är "omvänd"?

Har Paul istället hållit en låg profil om sin homosexualitet eller Ezra helt struntat i att tona ned sig får hans "humor" snabbt gehör från Carl eftersom han själv är likadan (med skillnad att han faktiskt menar det). Försök i så fall få Carl att kännas trygg för karaktären.

Hur som helst öppnar scenen upp för karaktärsrollspel från Samuel och framför allt Paul. Här är en familj full av böghatare som speglar hans egen familj. De saknar sympati för folk utanför deras trängsynta vision över hur saker och ting borde vara. De framstår som arroganta, auktoritära och för sådana som inte delar deras ideal som riktigt hemska människor.

Spela på fördomarna och låt deras självsäkerhet få karaktärerna riktigt mörkrädda. Familjen Brennan är värsta sortens böghatare. De är alla kapabla att bli våldsamma om deras rättigheter kränks, det vill säga deras "rätt" att hata och förfölja "böjävveln".

SCEN 2: HÄNDELSE

Efter händelserna på campingområdet kommer karaktärerna slutligen bege sig ut på vandringsleden till John's Pass. När de närmar sig passet ringer det i Samuels mobiltelefon. Det är Detective Trembly som har lite mer information. De har äntligen lyckats identifiera offret från brottsplatsen som Faith-agenterna besökte. Offret hette Jim Newman och hade tydligtvis hamnat utanför det icke-existerande skyddsnetet.

Han arbetade som lastbilschaufför i Boise men råkade ut för en incident i Texas. Efter en lång resa somnade han bakom ratten och körde in i en polisbil. Jim kom undan oskadd, men poliserna i bilen omkom.

Jim flydde från brottsplatsen men många vittnen såg honom, vilket ledde till att en efterlysning utfärdades. Uppenbarligen gick han under jorden, för poliserna fann honom inte förrän nu när han mördats. Det här var tre år efter brottet. Jim hade fru och dotter som meddelats om Jims död och som ska ta hand om kroppen.

Får Trembly reda på att de är ute i Glancy Park varnar han dem att det ofta är väldigt dåligt mottagning därute. Det är möjligt att de inte kan nå omvärlden från skogen.

John's Pass

När de efter tre timmars vandring når passets högsta punkt får de vika av in i skogen nedför passets andra sida, istället för att vända tillbaka mot campingområdet som vandringsleden gör.

Det märks rätt fort att Glancy Park inte är välbesökt i det norra området, då det saknas upptrampade stigar. Bristen på det gör att det nu går mycket långsammare att ta sig fram. Skogen känns orörd där karaktärerna nu vandrar. Från och med nu har deras mobiltelefoner inte heller täckning, de är helt utlämnade till att klara sig själva.

Fallet

Karaktärerna når under sin vandring ett vattenfall. Det sitter en liten sliten skylt invid en träbro som leder över vattnet. På skylten står "Even Falls", även om någon för många år sedan kluddat dit ett H innan och ett A mellan E och v så att det står "HEAven Falls" på skylten.

Träbron har inte renoverats på närmare tjugo år och en nästan lika gammal skylt som varnar för att bron är osäker hänger i en kedja. Bron ser väldigt ranglig ut och är cirka tio meter lång med räcken som är ungefär en och en halv meter höga.

Bron är i dåligt skick, även om den ser värre ut än vad den egentligen är. Bron håller så länge de inte går för tätt tillsammans och på så sätt överbelastar den. Som berättare gör du dock ditt bästa för att få aktörerna att tro att bron när som helst kan brista. Beskriv knakandet från det gistna träet och beskriv noggrant hur det saknas spikar i räcket.

Låt aktörerna slå ett LÄTT SLAG med KROPP + RÖRLIGHET och den som får lägst ramlar framåt och glider ner med ett ben genom brogolvet. Det sänker SMÄRTKAPACITETEN med 2 då plankorna skrapar upp skinet på benet.

Övergivna stuga

Några kilometer bortom bron ligger en liten timmerstuga i en dunge, omgiven av stora tallar och granar som verkar vilja skydda stugan. Ezra minns svagt platsen från sin barndom och hur indianen verkade undvika den. Han tog en omväg runt den, ungefär som om det fanns någonting där som han fruktade.

Huset saknar både el och rinnande vatten, men erbjuder tak över huvudet och ett utedass på bakgården. Stugan håller värmen väldigt bra under natten. Det är enkelt att ta in ved. Dörren är låst men nyckeln finns under dörrmattan.

I stugan finns spår av att folk bor här, även om ingen är hemma. Maten som finns är dock skämd och rutten. I några glasburkar finns spår av tarmar och andra inre organ. Familjen Evan kan beskrivas som deformerade vildar som för tillfället är ute på jakt.

Även om familjen inte ligger bakom alla försvinnandena är de skyldiga till några av dem. En av ungdomarna som lyckats överleva familjens terror är också den som varnade för dem genom att skriva om "Even Falls"

till "HEAven Falls". Han försökte varna allmänheten för den förvridna kannibalfamiljen, men hans varning avfärdades med att han sett för mycket på film.

Björnsaxen

Karaktärerna har vandrat några kilometer förbi stugan och når fram till ett område där markväxtligheten växer sig högre och slingrar längs träden och över marken. Ett LÄTT SLAG med EGO + ÖVERLEVAD visar att detta är en nära släkting till murgröna och är en planta som bränner och irriterar huden, ungefär som brännässlor.

Tyvärr måste ju karaktärerna vidare eftersom Ezra endast minns den här vägen. Stoppar de inte ner byxorna i strumporna och skyddar huden på annat sätt kommer de att bränna sig. Huden blir rödflammig och kliar. Du kan sänka SMÄRTKAPACITETEN med 1.

Det finns dock nåt mycket farligare gömt längs vägen, nämligen en björnsax som familjen satt ut. Slå ett dolt SVÄRT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + ÖVERLEVAD för att se om karaktärerna upptäcker den. Upptäcker ingen fällan trampar den som får lägst på slaget rakt i den. Det ger en tärning i skada.

Lyckligtvis är inte familjen i närheten just nu, så de slipper oroa sig för att den som blir skadad sinkar dem.

SCEN 3: FÖRSTA KVÄLLEN

Karaktärerna har tagit sig igenom den täta skogen och fått uppleva en del härresande saker innan de tvingas slå läger för natten. De bör inte vara paranoidea ännu, men lagom uppskrämda är bra. De har ju förtått att någonting finns i skogen efter att ha stött på spår av familjen.

Samtidigt har ingen av dem någon överdriven naturvana, faktum är att endast Samuel har någon vana alls, och hela vandringen har slitit på dem. Låt karaktärerna slå ett LÄTT SLAG med KROPP + ÖVERLEVAD för att se hur påfrestande vandringen varit. Ett marginellt misslyckande sänker smärtpaciteteten med 1 och ett misslyckat med 2. Ett fummel innebär att de gjort sig illa på något sätt under färden och tar 1 SKADENIVÅ.

Under kvällen då karaktärerna sitter och äter vid lägerelden beskriver du för Samuels aktör att det börjar värka i hans högra ben, ungefär som det brukar göra dagen innan ett riktigt ösregn bryter ut. Du kan skriva en lapp till Samuels aktör och ge honom den informationen så att han får spela ut den efter behag.

Faiths besök

Karaktärerna har troligen ingen orsak att sätta ut en vakt, men det är mycket möjligt att de gör så ändå, eftersom det är en tradition inom rollspelsgenren. Har de en vakt är det hon som hör vad som är på väg att ske först, annars ber du karaktärerna slå ett slag med UPPMÄRKSAMHET + STRIDSVANA för att se vem som vaknar.

Den (eller de) som är vaken/vaknar hör hur någon kommer mot lägret genom snårskogen. Har karaktärerna slagit läger i stugan hör de istället det knarrande ljudet av en dörr som öppnas. Någon tar sig in och försöker hålla så låg profil som möjligt.

Gör karaktärerna väsen av sig upphör stegen, annars smyger någon in och granskar dem, för att sedan försvinna ut igen. Håller karaktärerna sig tysta får de chansen att överrumpla personen, som visar sig vara Faith Battle. Låt dem slå KROPP + SPANINGSTEKNIK mot hennes UPPMÄRKSAMHET + STRIDSVANA för att se hur väl det lyckas.

Anledningen att Faith vill ta reda på vilka karaktärerna är, är för att se vilka som vågat sig ut i skogen. Hon jagar nämligen en stor ondska i trakten och var tvungen att försäkra sig om att den inte befann sig i lägret. Till skillnad från drömmen i *Scen 6, Akt 1* spelar hon nu inte alls en oskuldsfull flicka. Hon är sitt vanliga auktoritära och självsäkra jag. Försök få en så kraftig kontrast mellan de två mötena som möjligt.

Faith kan ge viss information till karaktärerna eftersom hon nu är ganska säker på att deras motiv är gott. Hon berättar att Glancy Park till stora delar är utforskad och just det gör skogen perfekt för monster som vill gömma sig. Hon har följt efter ett monster från Clarksville hit in och är nu på väg att gilla en fälla. Vad det är vill Faith inte gå in på, ju mindre de vet desto säkrare är de, men hon tillägger att de bör vara försiktiga.

Tar karaktärerna upp drömmen de hade med henne nekar hon till att ha varit med, men kan förklara vad de upplevt. Varje människa har en inneboende förmåga att ta sig till ett drömlandskap. Upplevelserna där skiljer sig från vår värld, även om de påminner om saker som vi kan förstå. Dock verkar dessa upplevelser ofta ske när något kaotiskt sker och bär med sig händelser med ledtrådar om vad som komma skall. Deras dröm om henne måste ha varit ett tecken på att de skulle möta henne.

Det är en lögn, vilket ett SVÄRT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + EMPATI kan avslöja. Faith förnekar det för sig själv, eftersom hon inte är mänsklig och inte kan förstå hur hon hamnade i drömlandskapet. Vad Faith känner till är det bara människor som kan drömma och det hon inte förstår fruktar hon.

Efter att Faith delat med sig av informationen och samtalat lite tackar hon för sig. Hon behöver komma vidare om hon ska fånga sitt byte. Faith säger till karaktärerna att de bör ha en vakt, om de inte redan har det, eftersom man aldrig vet vad som kan finnas här ute.

Bestämmer sig karaktärerna för att spåra Faith, låt dem slå ett RUTINMÄSSIGT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + ÖVERLEVAD för att se hur väl de lyckas. Med ett lyckat slag märker de snart att hon tar sig upp i trädskronorna för att sopa undan sina spår. Till slut förlorar de spåret efter henne och är tvungna att ge upp förföljandet.

För dem som får ett perfekt slag inser de att Faith rör sig snabbt fram uppe i trädskronorna och att det är förvånansvärt stora avstånd mellan träden. Det känns nästan som att det är på gränsen för vad en människa är kapabel att klara.

SCEN 4: DRÖMRITUAL

Karaktärerna somnar snart igen och har de satt ut en vakt somnar även hon, vilket de andra kan pika henne för efteråt om de så vill.

När de vaknar har lägret svepts in i tät dimma. Längre bort hörs ljudet av en fors och enstaka hoande från skogsduvor bidrar till en ödslig ljudbild. Runt tälten hörs snart ett prasslande ljud, precis som om något rörde sig fram mot dem från alla håll.

Plötsligt står en reslig man framför dem och då tystnar allting, som om alla i skogen är rädda för honom. Han är nästan två meter lång och har en kroppshydda som får karaktärerna att verka ytterst små och bräckliga. Mannen är klädd i hjortskinnbyxor och bär en öppen, enkel läderväst. Den koloss som uppenbarat sig framför dem har ett tydligt indianskt påbrå och stirrar ned på dem med allvarsam blick.

Ezra har mött mannen en gång tidigare, nämligen som tioåring då denne ledde honom och Carl ut ur skogen. Indianen lägger fingret över sina läppar för att visa att de ska vara tysta, sedan vinkar han till dem att följa honom.

Han leder dem längs en stig och de närmar sig forsen. Till slut kan karaktärerna se hur skogen öppnar sig mot forsen, av ljudet att döma. Indianen stannar och pekar framåt, för att mana karaktärerna att gå ditåt.

Mannen är i själva verket en avspeglad av Josef/Scar Meno. Det var han som vägledde Jon Clarke till staden och lät honom grunda den. Han var också god vän till indianerna och när Clarke grundade staden såg han till att nybyggarna höll sig undan från skogen.

Skälet var att Meno en gång i tiden fann en stor kraft fjättrad i en totempåle i sten med inristade ormar. Han kände ondskan i den och lyckades befria indianerna från dess inflytande. Det sista Meno ville var att de vita männen skulle frestas av den och därav hans önskan att de höll sig borta.

När Ripper nu är på väg mot kolonnen för att frigöra dess krafter så fruktar Meno att han ska lyckas med det. Eftersom Ripper redan har krafter från liknande konstruktioner är Meno själv kraftlös mot honom. Det gör att han försöker få karaktärerna att hejda honom. De är inte sårbara för krafterna på samma sätt som han.

Meno vill helt enkelt att de ska bevittna vad som pågår och få kunskap om vad som försiggår. Meno är också den som är skyldig till att karaktärerna dras in i drömmarna. Det är hans sätt att kommunicera med dem.

Meno kommunicerar endast via enklare gester vilket begränsar den information de kan få ur honom. Efter en stunds "samtal" börjar karaktärerna märka att Meno blir irriterad över att de inte vill bege sig mot kolonnen. Fortsätter de att undvika den vänder han dem till slut ryggen och tar några kliv ut i skogen för att sedan försvinna spårlöst.

Tar sig karaktärerna inte till platsen som Meno pekat ut bleknar drömmen snart bort och de vaknar i *Scen 5*.

Kolonnen

Lyder karaktärerna Menos råd kommer de snart ut på den plåt som Ezra upplevde i första aktens sista scen. Totempålen känns fortfarande lika stor och magnifik som då han var tio år.



Runt omkring dem är det en vacker och färggrann höstdag då de tittar ut på platån, men det förändras i samma stund som den första tar ett steg ut på den. Inom loppet av några sekunder ser karaktärerna hur omgivningen förändras i rasande fart. Det är som om någon snabbspolar årstiderna från höst till vinter och slutligen till vår. Samtidigt går det från solig dag till mörk natt där endast fullmånen lyser klart. Upplevelsen är mycket desorienterande och obehaglig för karaktärerna och de kan slå ett NERVKITTLANDE skräckslag med EGO.

Den soliga dag som tidigare lyste upp omgivningen är nu borta och kvar finns endast ett blått sken som sprakar från totempålen och som tillsammans med fullmånen lyser upp området. I det bleka ljuset syns en man stå i skuggorna och mäsas på ett okänt språk. Med ett SVÄRT SLAG med EGO + SPRÅK kan karaktärerna konstatera att det är någon form av utdött språk som inte verkar likna något annat mänskligt tal. Mässandet är högt och ljudligt, vilket får totempålen att börja glöda i ett starkt blått sken.

På marken framför honom ligger den livlösa Faith. För dem som lyckas med ett RUTINMÄSSIGT SLAG med EGO + MEDICIN inser att hon är nätt och jämnt vid liv. De som lyckas med ett perfekt slag lägger också till en märklig detalj. Det verkar som om hon har två hjärtan!

Försöker karaktärerna attackera mannen märker de att ett blått sken, liknande det som finns runt totempålen, slår upp runt honom som en skyddande barriär. Försöker de tala med honom verkar han inte höra dem. Faktum är att oavsett vad de gör ignorerar mannen dem och de kan inte göra mycket för att stoppa honom.

Dra inte ut på den här scenen alltför länge, utan bygg snabbt mot att mässandet stiger. När han skriker ut de sista orden faller han ned på knä med huvudet sänkt samtidigt som ljusskenet från totempålen dör ut. Sakta höjer han sitt huvud och karaktärerna ser då det hotfulla blå skenet från i hans ögon. Glöden i ögonen är allt de uppfattar av personen, innan de vaknar kallsvettiga.

SCEN 5: SPÖKSTADEN

Det är tidig morgon och snart känner karaktärerna de första regndropparna. Efter ytterligare en halvtimme faller ett lätt duggregn över Glancy Park. Det får deras kläder att kännas fuktiga och allt mindre behagliga att bära allt eftersom dagen förflyter.

Du kan låta aktörerna slå ett slag med EGO + ÖVERLEVNAD. Den karaktär som får högst inser att fullmånen i drömmen borde inträffa under natten, vilket skulle indikera att ritualen kommer att ske då. De måste med andra ord nå fram idag eller låta ritualmördaren komma undan med ritualen och boken.

Dagen förflyter och de stannar för att äta lunch. Det ekande ljudet av skogsduvor som hoar bland träden känns kusligt bekant från drömmen. Ibland hör de också vingslagen, då det smäller och smattrar högljutt under deras flygfärder. Först verkar ljuden kusliga och verkar inte komma från någonstans och karaktärerna får skäl att hoppa till ytterligare då en skogsduva plötsligt

flaxar förbi nära dem. Den är nämligen betydligt större än en vanlig duva, faktum är att den är stor som en höna.

Några timmar efter lunch börjar karaktärerna närma sig platsen för byn. Ezra minns hur han tog sig fram här då han vilsen, frusen och hungrig hamnade här med sina vänner. Snart skådar han återigen ned över den by där Ezra mötte de indianer som mördade två av hans bästa kompisar. Regnet har nu börjat avta, men samtliga karaktärer är helt genomdränkta.

Byn

De som lyckas med ett RUTINMÄSSIGT SLAG med EGO + STUDIEÄMNETEN kan se att bosättningen som indianerna har byggt här egentligen inte alls utgör traditionell indianarkitektur. Faktum är att de som lyckas med ett perfekt slag snarare tycker att det mer påminner om arkitektur från sydamerikanska indianer.

Då karaktärerna rör sig bland byggnaderna får de en känsla av någonting uråldrigt och främmande. Bosättningen ser inte alls ut att höra hemma här. Det är som om marken karaktärerna rör sig på andas av atmosfär från en helt annan tidsera. Den passar helt enkelt inte in i nutiden.

Den raserade totempålen

På totempålen som fallit och slagit sönder taket på en av byggnaderna finns ett flertal ormsniderier av blandat slag. En del ser mycket skrämmande ut, medan andra ger intryck av att vara väldigt visa. På totempålen finns en mängd märkliga symboler inristade.

Min, eller de som lyckas med ett SVÄRT SLAG med EGO + SPRÅK, vet att 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. Ett marginellt misslyckande gör att karaktären inser att det är ett utdött språk, som troligen tillhör de indianer som levde här.

Vid ett perfekt slag gissar karaktärerna, utifrån symbolernas struktur och tema, att det finns två möjliga tolkningar av tecknen. Det handlar egentligen inte om en översättning, utan snarare en tolkning baserad på gissningar. Min behöver endast få ett lyckat slag för att få fram det här resultatet.

En tolkning säger att en uråldrig ras levde här för länge sedan. De förutsåg människans undergång och byggde ett monument för att förhindra detta, innan de lämnade platsen åt invånarna i byn. Det framgår inte alls när. Alternativ två är att människorna byggde ett monument för att fördriva en omänsklig fiende från platsen. Båda alternativen känns som logiska tolkningar och de kan inte slå fast vilket som är rätt.

Liket

Inne bland byggnaderna ligger skelettet av ett barn. Det är Lawana, vilket får Ezra att rysa av obehag då han ser det. Du kan ge karaktären 1 SKRÄCKNIVÅ när han ser resterna av sin vän och känner en rysning från det förflutna. Bestämmer sig Ezra eller någon annan för att röra vid benen, se *Tvillingspökerna*.

Bestämmer sig Ezra för att leta efter Adrian kan han inte hitta honom. Hans kropp har nämligen blivit flyttad från sin plats och skelettet ligger strax utanför byn i ett buskage. Skälet till det var att en björn fann Adrians kropp då han nyligen blivit mördad och släpade iväg den i skydd för att äta.

Nu har buskage och växtlighet gömt honom och skelettet är inte det lättaste att finna. Karaktärer som letar efter Adrian måste lyckas med ett marginellt misslyckande vid ett SVÅRT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + SPANINGSTEKNIK. Det tar tio minuter om de letar ostört, dubbelt så länge om de är stressade. Vid ett lyckat slag halveras tiden och lyckas någon med ett perfekt slag hittar de honom direkt.

Faith

Undersöker karaktärerna byn närmare finner de Faith i en av hyddorna. Hon är brutalt misshandlad och har blåmärken över hela kroppen. Läppen är sprucken, armen ur led och båda benen brutna. Faith ser kort och gott ut som om någon kört över henne med en ångvält.

Faith talar obehindrat trots skadorna och försäkras dem att det inte är någon fara. Det är bara mindre blessyrer, något som låter galet, men faktiskt inte är någon överdrift. Faith är inte kapabel att känna av en skada, så det är inte något som orsakar henne obehag. Däremot är hon oförmögen att röra sig, vilket gör att hon är tvungen att ligga stilla och låta skadorna läka.

Karaktärer som vill försöka hjälpa henne, trots hennes protester får göra det eftersom hon inte är i stånd att göra något motstånd. Fråga karaktärerna vad de vill göra för att underlätta för Faith och säg att de lyckas med det. Låt dem slå ett SVÅRT SLAG med EGO + MEDICIN för att lägga märke till en detalj.

Det är någonting onaturligt med Faiths skador: de ser nämligen ut att ha varit betydligt värre tidigare, men läkts på blott några timmar. Det är som om hennes kropp läker snabbare än vad som är mänskligt möjligt. Karaktären kan till och med lägga märke till hur blåmärken sakta bleknar bort framför ögonen. Insikten gör att hon får slå ett NERVKITTLANDE skräckslag med EGO.

Konfronteras Faith med det säger hon att det alltid varit så sedan hon började bekämpa monstren. Utan det skulle hon ha varit död för länge sedan. Faith behöver inte deras hjälp, men tycker det är trevligt med ett besök så att hon kan varna dem om den fara som finns här.

Frågar karaktärerna vad som hände säger Faith att hon vet att ondskan är på väg till den här platsen. Hon kom hit i morse för att ordna en fälla då hon plötsligt attackerades av en enorm indian som fullkomligen krossade henne. Faith vet inte varför han lät henne leva, men gissar att han trodde att hon var död. Indianen är dock inte ondskan hon jagade, han verkade snarare vaka över det ondskan var ute efter.

Bortom byn leder en stig efter några kilometer upp till en gammal stenkolonn som verkar ha varit fokus för tron hos de indianer som levde i byn. Faith säger att hon känner en stark kraft från den, faktum är att hon känner av den ända till byn. Hon är dock säker, till skillnad från

övrig information som karaktärerna kan ha fått tag i, att den är ytterst god. Faith känner nämligen hur den går emot hela hennes demoniska natur och är därför övertygad om dess goda natur.

Faith är övertygad om att monstret hon jagade är på väg till kolonnen för att förstöra den, något som inte får ske. Då hon väddar om karaktärernas hjälp att beskydda kolonnen kan hon också berätta vem hon jagat.

Monstrets namn är Ripper, en människa som en gång i tiden började jaga demoner men som blev besudlad av sitt värv. Numer är han inte mer än ett perverterat sexuellt monster. Han livnär sig på den mänskliga energin genom brutala våldtäkter, något som lär låta bekant för karaktärerna vid det här laget.

Faith säger också att Ripper besitter förmågan att ständigt byta skepnad, vilket gör att han kan se ut hur som helst. Det enda de kan vara säkra på är att han är ond och vill förstöra kolonnen. Karaktärerna måste hejda honom till varje pris!

Tvillingsspökerna

1953 skedde någonting mycket hemskt i den övergivna indianbyn. Tvillingarna Lawana och Adrian mördades av ett par indianer. Flickan blev skonad från smärta då hon mördades snabbt, pojken däremot genom en brutal våldtäkt. Båda dödsfallen var traumatiska nog för att inte låta deras själar reinkarneras i nya kroppar. Istället blev de spöken som inte kan lämna platsen. Deras trauma var stort och gjorde att deras själar togs över av andarna på andra sidan. Nu finns inte mycket kvar



av deras personligheter, de är endast fyllda av hat och galenskap. Lyckligtvis manifesteras deras spöken väldigt sällan, eftersom de oftast befinner sig på andeplanet.

Under sin vistelse i byn är det dock möjligt att karaktärerna lyckas dra till sig de två spökernas uppmärksamhet. Tar någon av dem i Lawanas eller Adrians ben känner de det genast. Karaktärerna som ser endera skelettet får då slå ett SKRÄCKINJAGANDE skräckslag med EGO.

Karaktärerna ser hur gestalter i ett vitt spökligt skimmer reser sig upp ur skeletten. De föreställer Lawana och Adrian i tioårsåldern, med några mindre undantag. Deras ansiktsdrag är förvridna och på deras spruckna läppar finns ett galet grin. I deras ögon brinner en vit låga som lyser upp deras ansikten på ett obehagligt sätt.

Lawana och Adrian har för länge sedan förlorat sina sinnen och är nu totalt förvridna från de personer Ezra kände. Med galna skratt som får karaktärerna att rysa börjar de jaga efter dem eller rättare sagt, en av dem. De känner nämligen igen någonting hos Paul som fanns hos deras mördare, nämligen hans homosexualitet.

I deras ögon blir Paul identisk med deras banemän och de vänder därför all sitt hat mot honom för att hämnas. De är ungefär lika snabba och följer hans varje steg. Kommer de inom räckhåll försöker de vidröra honom, något som de räknas ha 8 i värde för att lyckas med, och får slå två tärningar för att försöka lyckas med.

Varje gång karaktärerna blir vidrörda av spökerna får de en tärning SMÄRTKAPACITET sänkt och när den 0 får de tillbaka allt de förlorat. Dock får de istället samtidigt sänka KROPP med 1 permanent eftersom spökerna sugit i sig karaktärernas livskraft. När KROPP 0 dör de. Värt att påpeka är att spökerna kan vidröra karaktärerna, men inte vice versa.

Det finns tre sätt att bli av med spökerna. Det första är att ta sig inom 50 meter från kolonnen, eftersom spökerna inte kan ta sig närmare än så. Det andra sättet är att förinta dem, vilket sker genom att deras skelett förstörs antingen genom att de krossas eller bränns. I det fall spökerna upplöses utgör inte längre ett hot, något ett LÄTT SLAG med EGO + OCKULTISM kan avslöja. Låt inte aktörerna slå slaget förrän de själva frågar om ett sätt att hejda spökerna.

Lawanas skelett ligger ute i det fria, medan Adrians är försvunnet. Med andra ord kommer karaktärerna enkelt kunna få bort ett spöke, men ha kvar Adrian tills de hittat hans skelett. Spökerna får på det sättet ingen frid och de upplöses i fasansfulla och gastkramande plågor. Det ger karaktärerna 1 SKRÄCKNIVÅ att bara höra skriken.

Finner karaktärerna indianernas skelett, vilket beskrivs i *Scen 6*, och krossar dem kommer det att skänka tvillingarna frid. Karaktärerna ser hur spökerna stannar upp och hur de sakta förvandlas tillbaka så som de var vid sitt dödstillfälle. Deras ansikten är fyllda av frid, de ler mot sin frälsare och vinkar åt Ezra innan de tonar bort.

Eftersom Lawanas skelett ligger helt öppet är det mycket möjligt att karaktärerna krossat hennes skelett

och därmed endast ger Adrian en fridfull död. Det är också tanken eftersom det skapar en bitterljuv känsla hos karaktärerna, i synnerhet hos Ezra, när de inser att de kunde ha räddat båda om de handlat annorlunda.

SCEN 6: KOLONNEN

Följer karaktärerna djurstigen från byn kommer de efter fyra kilometer fram till vägs ände: kolonnen. Den sista biten leder uppför en kulle och då de närmar sig hörs ljudet av en fors. Innan karaktärerna når slutet av stigen och toppen ser de, cirka hundra meter innan vägen tar slut, två skelett i indiankläder ligga mitt på vägen.

Det är indianerna som dödade Lawana och Adrian, som i sin tur dräptes av Meno. De har blivit liggande där sedan dess och synen är troligen betydligt behagligare för Ezra än åsynen av Lawana. Det är inga problem att bara runda indianerna, om karaktärerna är rädda för att väcka fler spöken till liv. Dock kommer inte några spöken väckas till liv om karaktärerna rör vid dem.

Bortom skeletten leder stigen ut på en liten plåtå på toppen. Skogen kring stigen är tät och det är först uppe på plåtån som vyn öppnas upp för att visa kolonnen i sin fulla prakt.

Ezra fick en hastig skymt av den som barn, men trots det känns kolonnen lika skrämmande och imponerande idag. Dess höga stenkropp är präglad av orm- och ödlelika ansikten som stirrar ut över omgivningen. Totempålen sträcker sig mot skyn och trots dess till synes smala kropp ger den ändå ett stabilt intryck.

Runt stenpålen ligger stenar längs plåtåns kant som lämpar sig utmärkt att sitta på. Cirka fem meter nedanför rinner en fors fram i så hög fart att man måste tala lite högre för att höra varandra tydligt. Den täta skogen fortsätter på andra sidan forsens och gör att området ändå känns avskärmat.

Gömställen

Undersöker karaktärerna platsen slå ett dolt LÄTT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + SPANINGSTEKNIK för karaktärerna. Lyckas de med slaget, se rubriken Anfallaren nedan, annars tror de att ingen har besökt platsen på länge. Karaktärerna verkar med andra ord ha tagit sig hit först och får därmed tillfälle att sätta upp ett bakhåll. Låt i så fall aktörerna beskriva hur de går till väga. Frågar de om råd, be dem slå ett LÄTT SLAG med EGO + STRIDSVANA för att få fram de mest strategiska platserna.

Ett marginellt misslyckande visar att det enklaste är att gömma sig vid stigen och fänga fienden på väg in.

Ett lyckat slag avslöjar att de som är uthålliga kan klättra upp i träden och spana över platsen, vilket sänker SMÄRTKAPACITETEN med 1 var tredje timma. Karaktärerna får här möjlighet till en fri attack på avstånd innan strid utbryter som vanligt.

Ett perfekt slag innebär att karaktärerna inser att det går att krypa ned under kanten på plåtån och hänga där för att kunna klättra upp obemärkt när någon rör sig ovanför. Det kostar 1 i SMÄRTKAPACITET per timma, men karaktärerna får i gengäld en gratis attack även i närstrid.

Givetvis gäller samma bonusar om aktörerna själva tar initiativet till dessa platser. De kan även ignorera förlusten i SMÄRTKAPACITET men får då inte heller fördelarna från platserna.

Anfallaren

Lyckas karaktärerna med slaget när de söker efter spår av någon annans närvaro finner de att det i träden på andra sidan forsen, ungefär tio meter från platån, finns antingen en kvinna eller man. Troligtvis är det en kvinna och om Min eller Ezra ser/får en beskrivning av henne känner de igen Liberty Quinn som de mötte i *Scen 2* i första akten.

Om det istället är en man är det Jason Capshaw, en person som även Min och Ezra känner igen från *Scen 5* i första akten. Enda chansen att det är Jason istället för Liberty är om karaktärerna frivilligt gav henne boken. Det är inte så troligt, men lyckades hon skrämra upp dem är det en möjlighet.

Uppmärksammar karaktärerna personen på andra sidan och försöker få kontakt klättrar hon ned och ropar till dem att hon kommer över. Det kräver dock att personen tar sig runt forsen, vilket innebär tre kilometers vandring.

Liberty Quinn: Väl framme hos karaktärerna presenterar sig Liberty för Faith-agenterna. Därefter säger hon till Min och Ezra att de skulle ha sålt boken till henne. Nu har den hamnat i händerna på en skrupelfri man utan samvete. Hon kan, om karaktärerna frågar, säga att mannen är Jason Capshaw, en inflytelserik och pervers sexmagiker.

Capshaw sysslar med ondskefulla ritualer, men har aldrig åkt dit, eftersom de rika skyddar varandra. Han ägnar sig åt vidriga sexdekadenser och med i boken sin ägo kommer han helt kunna kuva folk för att föda sitt missbruk.

På frågor om hur hon hittade hit säger Liberty att hon följde doften av Lucifer och kom till stenpelaren, ett monument byggt av infernaliska syndare. Vart annars skulle Jason ta sig om inte hit?

Liberty är inte direkt vänlig, hon är mycket fördömande mot Min och Ezras oförsiktiga agerande. Hon varnade dem, men de var villiga att gå i Djävulens ledband för sina sexuella lustars skull. De är svaga kattare som bara har att hoppas på att hennes handlingar kan rädda deras själar!

Le Petit Albert måste föras i säkerhet, eftersom den i fel händer orsakar stor skada. Hon propsar på att endast hon kan garantera bokens säkerhet genom sina kyrkliga kontakter. Vill karaktärerna behålla boken kommer Liberty att varna dem för att de nästa gång mycket väl kan återfinnas döda, eftersom Jasons önskan att äga boken inte vet några gränser.

Vägrar de nickar Liberty och säger att det ändå är bättre att karaktärerna har den än Jason. I hemlighet planerar hon dock att stjäla boken då tillfälle yppar sig. Ett SVÄRT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + EMPATI lägger märke till det. Antingen sker det i berättelsen om ett lämpligt

tillfälle uppenbarar sig, eller så är det Liberty som ligger bakom försvinnandet i Epilogen.

Jason Capshaw: Jason uppträder, till skillnad från Liberty, på ett mycket artigt och inställsamt sätt. Han presenterar sig också för Faith-agenterna och säger att han är här för att han vet att den nuvarande ägaren, Liberty Quinn, är på väg hit för att utföra en ritual.

Jason säger att han är bekant med henne sedan tidigare och beskriver henne som en fanatiker vars mål är att använda en ritual i boken för att stärka sin egen agenda. Det är inte hela sanningen, men tillräckligt nära för att en skicklig lögnare som Jason inte ska bli avslöjad.

Eftersom hans köpare fortfarande vill ha boken och Liberty inte borde ha den tänkte Jason se till att förhindra ritualen. Han välkomnar karaktärernas hjälp och om de kräver boken ger han med sig. Trots allt är det bättre att de får boken än att hon gör det. Dock erbjuder Jason sig återigen att köpa den.

Ges möjlighet under berättelsen kommer Jason försöka lägga vantarna på den, men till skillnad från Liberty tar han betydligt mindre risker. Jason räknar nämligen med att han kan hitta folk som kan skaffa honom boken senare, om han inte lyckas övertala karaktärerna.

Frågar de Jason varför han tror att Liberty dyker upp här säger han att det beror på stenpelaren. Den är känd inom ockulta kretsar som ett fokus för böner och som den kristna fanatiker hon är gissar han att hon är på väg hit. I själva verket har Jason begett sig hit för att han vet att pelaren är ett fokus för besvärjare. Hade han haft boken skulle han tagit sig hit för att använda besvärjelserna i den och Jason gissar att Liberty gör detsamma.

SCEN 7: LE PETIT ALBERT

Kvällen kommer och runt kvart i tolv hörs fotsteg bortifrån stigen. Det tar ungefär en kvart innan personen kommit tillräckligt nära för att karaktärerna ska se henne tydligt. Beroende på vem det är läser du vidare efter respektive person.

Jason Capshaw

Personen som kommer gående är en vacker man klädd i vildmarkskläder av finaste märke och med en nyinköpt ryggsäck på ryggen. Nedan beskrivs vad mannen, Jason Capshaw, gör om karaktärerna inte ingriper.

Gör karaktärerna ingenting kommer Jason går fram till kolonnen där han tar fram en vattenflaska ur ryggsäcken och dricker ur den. Därefter sätter han sig ned på stenen och rotar i sin väska, innan han tar fram La Petit Albert, som varit insvept i ett tygstycke.

Plötsligt sprätter jord upp vid hans fötter när en treskottssalva slår ned. Instinktivt kastar han sig i skydd bakom kolonnen. Karaktärerna ser då hur Liberty slungar sig från träden på andra sidan forsen. Hon flyger fram genom luften i en hög, näst intill omänsklig fart. De hinner knappt blinka innan hennes kropp glidit de tio metrarna i luften över floden och landar på platån.

När Jason ser att kvinnan är på väg mot boken kastar han sig ur skydd och sprintar mot henne. Liberty tar upp boken och hinner lagom lyfta blicken för att se Jason komma farande. Hon är på väg att vända sig om och göra ett nytt hopp då han slungar sig framåt och griper tag om hennes midja.

Liberty förlorar balansen och de faller ut över kanten. Strax efteråt hörs ett plask då de landar i vattnet. Den starka strömmen för bort dem och de försvinner ur berättelsen. Kvar på platån ligger Le Petit Albert.

Karaktärerna kan när som helst ingripa i ovanstående händelser. Deras handlingar kan påverka utgången ganska mycket. Försöker de arresteras Jason för stölden av boken eller för ritualmorden ger han upp utan motstånd. Han är inte alls rädd för rättsväsendet eftersom han vet att Heartstone & Winter kommer få honom frigiven väldigt fort. Det som han kan finna störande är att Le Petit Albert kan slinka honom ur händerna.

Har karaktärerna funnit Liberty och fått höra anklagelserna om att han är satanist suckar han och säger att han har hört att advokater är mycket, men att satanist var något nytt. Frågar de vad Jason skulle göra med Le Petit Albert säger han att boken är för en klient som behövde tillgång till en del passager. Anledningen till att Jason befinner sig här ute är för att han gillar att vandra i naturen. Det var ren slump att han kom hit.

I själva verket har Jason sökt sig till platsen för att närheten till kolonnen gör att besvärjande är lättare. Tanken var att använda en besvärjelse i boken. Det är dock något som han undviker att berätta. Om han kan försöker han förhandla till sig en avskrift av den passage han behöver och då har han inga problem att lämna ifrån sig boken eller betala dem för besväret. Han försöker dock undvika det i möjligaste mån eftersom det kan verka skumt. Det ger dessutom karaktärerna en aning om varför han är ute efter boken.

Jason säger sig dock inte vara medveten om ritualmorden och nekar till att ha något med dem att göra. Han säger också att sex är något vackert som han gärna utövar, men inte med en man. Han är inte en ”äcklig böggjävvel”, ord som säkerligen slår rakt in i Pauls hjärta. Jason säger att om de förväntade sig att ritualmördaren skulle dyka upp här är det nog bäst att de väntar ännu längre, annars kommer de att missa honom.

Är Liberty tillsammans med karaktärerna försöker hon få tag i boken då de har uppmärksamheten riktad mot Jason. Därför försöker hon egga upp deras anklagelser mot honom. Hon använder dessutom gärna Jasons nedlåtande ord om homosexuella mot honom.

För dem som försökte identifiera Ezras våldtäktsman i *Scen 6* i första akten kan se att den ungefärliga kroppsbyggnaden stämmer med personen framför dem. Låt karaktärerna slå ett LÄTT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + MEDICIN för att kunna dra slutsatsen att Jason är något kortare än våldtäktsmannen och lite kraftigare. Letar de efter tatueringar på hans kropp finner de inga sådana heller.

Har Faith-agenterna begärt en DNA-analys vet de troligen att våldtäktsmannen heter Joshua Tree, vilket

inte stämmer in på Jason. Å andra sidan ska Joshua vara död och Ripper besitter förmågan att ta andras kroppar, så det kanske inte förhindrar karaktärerna från att misstänka Jason.

I slutänden är det karaktärerna som bestämmer vad de ska göra med Jason. Får han kopiera passagen ur boken eller arresteras de honom? Tror de att han är skyldig till mordet, något som han faktiskt är oskyldig till? Beger de sig hem med honom, se *Scen 9*. Bestämmer karaktärerna sig istället för att stanna, se *Scen 8*.

Liberty Quinn

Är det istället Liberty Quinn som kommer gående ser de att hon är klädd i starka kontraster mellan rött, svart och vitt. Varken färgerna eller kläderna i sig är anpassade för naturliv. Istället är det något lätt ceremoniellt över utstyrseln.

Precis som Jason går hon fram till kolonnen och ställer ned sin svarta väska. Hon plockar upp Le Petit Albert och lägger den på en sten. Därefter tar hon av sig sin röda rock och står där nu i en helvit klänning. Hon sjunker ned på knä, gör korstecknet och börjar be. Karaktärer som lyckas med ett LÄTT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + AVSTÅNDSSTRID lägger märke till att klänningen putar ut lite vid ena låret, vilket får dem att tro att hon har en pistol fastspänd där.

Karaktärer som gömt sig under platån har inga problem att diskret ta sig upp, ta boken och försvinna utan att Liberty lägger märke till det. Stör karaktärerna Liberty kommer hon innan de hunnit blinka ha dragit pistolen, osäkrat den och siktat mot dem. I ena sekunden verkar hon vara försjunken i bön, för att i nästa rikta pistolen mot dem och fråga efter ett skäl till varför hon inte ska döda dem. För karaktärerna är det ett CHOCKAR-TAT skräckslag med UTSTRÄLNING som galler.

Spela upp Libertys kristna fundamentalism, hur boken är ond och leder folk in i sexuell perversion. Den är för farlig att existera och hon måste rena den från ondska, vilket är skälet till att hon är här. För att fördriva det onda från boken.

Om Jason är tillsammans med dem kommer hon bli ytterst svår att resonera med, eftersom hon är övertygad om att de nu går i hans ledband. Då är hon snar till att börja skjuta mot Jason och karaktärerna. Du behandlar det då som en vanlig strid. Jason kommer snabbt ta sig i skydd och låta karaktärerna ta hand om striden. Får han möjlighet försöker han att roffa åt sig boken i stridens hetta på ett liknande sätt som beskrivs nedan, för att sedan försvinna spårlöst. Låt dock någon eller några karaktärer, förslagsvis de som är minst inblandade i striden, se hur han försöker fly med boken.

Är Jason kvar i sitt gömställe kommer karaktärerna se att boken lyfter från stenen där den ligger då Liberty är i djup bön. Först kanske de tror att hon ligger bakom, men snart ser de hur Le Petit Albert svävar över forsen bort mot träden där Jason sitter. Han kommer försöka fly med boken, men lyckas karaktärerna med ett LÄTT SLAG med KROPP + ÖVERLEVNAD kommer de att hinna genskjuta honom.

Liberty kommer att bli heligt förbannad när hon är klar med sin bön en halvtimme senare och inser att boken är borta, men troligtvis är då både Jason och karaktärerna långt bortom hennes räckvidd. Återvänder karaktärerna med boken blir hon dock mycket glad och välsignar deras själar.

I slutänden är det karaktärerna som bestämmer vad de ska göra med både Liberty och Jason. Får Liberty utföra sin ritual eller inte? Om hon får det kommer ett svagt ljus skimra över boken då hon tar i den efter sin djupa bön och därefter säger hon att boken nu är säker från ondskefullt inflytande. Faktum är att Liberty förseglat boken från att öppnas under den närmsta framtiden, så oavsett om boken skulle försvinna eller ej är den skyddad.

Efter det vill Liberty att boken ska föras i säkerhet och kommer då ta farväl av karaktärerna och återigen tacka dem för deras hjälp.

Beger karaktärerna sig hem nöjda över vad de åstadkommit går du till *Scen 9*, men om de stannar kvar se *Scen 8*.

SCEN 8: RIPPERS RITUAL

Lyssnar karaktärerna på Jason, att personen som de söker ska komma dit senare och de stannar kvar är det möjligt att de lägger märke till honom. Ripper kommer nämligen att anlända dit i form av Joshua Tree vid klockan fem på morgonen. Har de gett upp då missar de honom och har de hållit sig vakna tills dess får de -1 i SMÄRTKAPACITET. När den 0 har de somnat och när de väcks räknas de ha -2 på alla slag de gör under resten av scenen.

Joshua kliver ut på platån och ställer sig framför kolonnen. Han smeker den lätt med handen och ett leende spricker upp på hans läppar. Det är som om han andaktigt blir stående där i några minuter och insuper synen av totempålen.

Därefter ställer han sig med ryggen mot forsen och börjar mäsas på samma okända språk som i drömmen. Min kan till och med inse att det är det utdöda språket som stod skrivet på den raserade totempålen i byn.

Stenpelaren börjar pulsera i ett blått ljus när mäsandet startar och de utmejslade orm- och ödleansiktorna verkar nästan komma till liv. Låt karaktärerna slå ett NERVKITTLANDE skräckslag med EGO för synen.

Samtidigt som pulserandet börjar ser de hur ljuset tränger ut ur totempålen och in i Joshuas kropp. Han blundar och när mäsandet nått klimax sjunker han ned på knä. Då han öppnar sina ögon glöder de i samma blå sken som pelaren, precis som i drömmen. Sakta dör glöden i hans ögon bort och han lämnar platsen för att gå tillbaka till Clarksville.

Precis som i scenen med Jason ovan beskrivs händelseförloppet på ett sådant sätt att det sker om karaktärerna inte alls ingriper. Det påverkas givetvis av karaktärerna och deras handlingar. Ingriper de innan han påbörjat ritualen kommer Joshua spela oskyldig till allt han anklagas för. Sker ingripandet senare anser han sin

täckmantel avslöjad och drar sin kniv för att försöka mörda dem en efter en. Han verkar omänsklig i både styrka och snabbhet och hans kniv virvlar fram som Dödsängels lie. Hantera striden som vanligt, vilket knappast glädjer karaktärerna.

Karaktärerna kan mycket väl klara av Ripper i strid om de planerat tillvägagångssättet väl och utnyttjar området. Annars kommer Ripper rätt enkelt att döda hela gruppen, eftersom han i princip är en dödsmaskin. Går striden åt det hållet kan du låta Faith Battle dyka upp då det ser som värst ut. Hon har då hunnit läka och är tillbaka i fullt stridskapabelt skick. Spela ut hennes omänskliga sida när hon slungar sig över honom och hur de börjar kretsa kring varandra i en dödlig dans. Det lämnar blottor öppna hos Ripper och tillåter karaktärerna att slå till mot honom.

Under stridigheterna och Rippers jakt på karaktärerna hånar han dem gärna öppet, talar om hur han sexuellt ska skända dem och deras kroppar efter han dödat dem och hur söta de är då de är rädda. Det bör inte undgå att han är ett sexuellt rovdjur och därmed också stå helt klart att det är han som ligger bakom ritualmorden Faith-agenterna utrett.

I slutänden bör Ripper dö i striden och karaktärerna får då se hur hans kropp i dödsögonblicket upplöses i ett svart rökmoln som skingras för vinden. För tillfället är Ripper besegrad, men då allt lugnat sig ämnar han återvända till kolonnen för att slutföra ritualen. Det vet dock inte karaktärerna, låt dem få känna Rippers död som en seger.

Lurade?


Bestämmer sig ingen karaktär vid kolonnen när Ripper kommer dit genomför han ritualen utan problem. Beskriv då för karaktärerna att de ser ett starkt blått ljussken slå upp från platsen vid kolonnen. Det glöder starkt ett tag, men falnar till slut helt och allt återgår till det normala.

Tar karaktärerna sig tillbaka finner de kolonnen raserad och spår av att någon varit där. Denne verkar ha dykt ned i forsen och spåren är nu helt borta. Det står klart att de missade den egentliga ritualmördaren och har blivit duperade av honom. Vem ritualmördaren var är ett mysterium som de utsända Faith-agenterna aldrig får veta.

SCEN 9: EPILOG

Efter att du har spelat ut händelserna i skogen och tagit hand om berättelsens klimax är det dags att tona ut händelserna. Låt det inte gå för fort, utan beskriv hur de tar sig tillbaka till civilisationen och fråga vad de gör när de är tillbaka. Har de fångat ritualmördaren? Vad rapporterar respektive grupp tillbaka till Sällskapet och Faith? Ta det i beaktande och låt karaktärerna bestämma själva.

Har karaktärerna kvar Le Petit Albert, fråga vad de gör med boken. Överlämnar de den till Faith kommer Jordy att packa den i en trälåda och skicka den till en av Faiths hemliga lagerlokaler för värdefulla relikter.



Säljer de den till Jason eller låter honom använda relikten kan du beskriva hur han med hjälp av ritualen skådar bortom både tid och rum. Han ser hur han i jakten på det han så hungrigt eftertraktar hamnar mitt i en katastrof i framtiden där en förskräcklig farsot brutit ut. Det är inte förrän då som Jason finner det han letar efter. Dessa händelser tas upp i **Den illyriska epidemin**.

Arresteras Jason för ritualmorden kommer Ashlyn Ashworth kontakta en advokat från Heartstone & Winter som inom ett par dagar har sett till att få honom fri mot borgen. Några dagar efter det kommer åtalet läggas ned i brist på bevis. I vanliga fall är advokatfirman ett hinder för rättsväsendet, men då Jason är en av deras påläggskalvar blir de som en ångvält som kör över lagens långa arm.

Under tiden som Jason sitter i häkte får dock Faith-agenterna höra om ett ritualmord längre norrut, som följer ett liknande mönster som det i Clarksville. Uppenbarligen slank den verkliga mördaren ur Faith-agenternas grepp och när Faiths hjälp krävs igen skickas ett par andra agenter iväg.

Får Liberty tag på boken kommer hon några dagar senare bli uppsökt av demonjägaren Faith Battle, hennes vän och kollega och hon ger henne boken. Hon säger att boken ska tillbaka till deras chef för vidare studier. Själv behöver Liberty bege sig tillbaka till sitt infiltrationsuppdrag inom ”godhetens förkämpar” innan Gabriel West misstänker någonting. Libertys öde och sanna arbetsgivare avslöjas i **Hope**.

Ripper i sin tur kommer att bida sin tid. Efter att ha frigjort krafterna i den fjärde kolonnen sätter han igång sökandet efter den femte och sista. Inte förrän 2019 finner han den och det skildras i **Den femte kolonnen**.

Paul och Samuel

Aktörer: Samuel Grieves och Paul G. Cunnings

Statister: Meg Cunnings och Martin Cunnings.

Efter händelserna i Clarksville har det varit en hektisk tid för både Samuel och Paul som fått arbeta hårt. Pauls bekännelse inför sin mor har inte blivit av eftersom det aldrig varit tal om att vara ledig. Månaderna har förflutit och har nu hunnit nå dagarna innan nyår då Paul får ett samtal från sin bror Martin. Martin säger att deras mor ligger på dödsbädden och att Paul bör komma.

Återigen dyker vändan upp hos Paul, vilket Samuel ser. Han erbjuder sig att följa med Paul till sjukhuset som stöd om han väljer att komma ut. När scenen börjar kliver Paul in i moderns rum på sjukhuset med Samuel bakom sig. Vid Megs sida sitter Martin. Familjen är nu återförenad på moderns dödsbädd och utifrån ovanstående beskrivning och statisterna finns all information för att spela ut scenen.

Ezra

Om Ezra rapporterar vad som hände i området och vilka som var inblandade kommer Sällskapet till slut att uppfylla hans högsta önskan. De kommer låta honom

bli en utredare. Efter rapporterna om kolonnen ute i Glancy Park bestämmer Sällskapet sig för att han ska placeras som anställd hos Min i Clarksville för att ta reda på mer om den mystiska kolonnen.

Då Min spårlöst försvinner några år senare blir Ezra ensam kvar i Clarksville. När mystiska saker börjar hända är han den första att gräva i det utan att ana det mörka inflytande som finns i staden.

Min

Med Ezra som anställd får Min ytterligare en ny syssla, nämligen att fördela lokalhistoriska myter åt Ezra att undersöka närmare. Han blir som hennes utredare och hon börjar vänja sig vid hans sällskap. Sakta börjar hon våga lämna sin trygga zon och börjar anpassa sig till samhället, istället för att gömma sig hemma.

Så kommer det dock en dag, några år efter händelserna ute vid kolonnen, då Min vaknar upp. På hennes nattduksbord får hon syn på en bok som får henne att frysa till is. Boken är Le Grand Albert.

När Ezra kommer till Invictus för att påbörja sin arbetsdag är Min spårlöst försvunnen. Inte förrän 2019 återfinns hon igen, då långt upp i det nordliga Alaska i en liten spökstad vid namn Winetka...

Ritualmorden i Clarksville var över. Det var Jordy säker på. Hon hade nyss fått ett samtal från Torqueville om ett brutalt våldtäktsmord. Uppenbarligen hade Ripper slunkit ur deras grepp igen. Vad var han egentligen för ett monster? Av det Jordy själv lyckats få fram under sina utredningar var han inte en demon, vilket måste betyda att han dyrkade någon. Vad hon dock visste var att han inte var en vanlig människa. Inte efter vad han gjort.

Telefonen ringde och Jordy la ned papperen.

"Jordy Chase."

"Möt oss i konferensrummet." Hon hade inga problem att känna igen äldsten Franciscus Blacks röst. Trots allt hade han varit hennes mentor sedan dagen hon gått med i Faith. Han hade bistått henne efter att Michael slitits ur hennes famn den där natten och tvingat henne se igenom lögnens slöja.

Utan att fundera mera reste hon sig från skrivbordet och gick mot konferensrummet där äldstarna samlats under de senaste dagarna. Då hon närmade sig såg hon Raphael Lemarqand, insatschefen för Faith här i Castle, sitta utanför med en mapp i händerna. På avstånd såg hon fotografier av nakna, skändade kroppar men mer hann hon inte se innan han slog igen mappen och tittade upp.

"Vet du varför de kallade på mig?" Jordy var egentligen inte ute efter att få veta. Hon skulle få reda på det snart hur som helst. Frågan var mera ett sätt att kommunicera med Raphael. Han gillade henne inte och stämningen mellan dem kunde bäst beskrivas som frostig.

"Nej." Svaret var korthugget och han stoppade ned mappen i sin portfölj för att inte Jordy skulle se vad han höll på med.

Där Franciscus hade omfamnat henne med öppna armar hade Raphael snarare reagerat tvärtom. Hade de varit en familj skulle Raphael varit den avundsjuka storebrodern som upplevde sig åsidosatt för det nya barnet. Där han tidigare stått i centrum fanns nu Jordy och han gillade det inte.

Hon suckade och klev in. Ett långt konferensbord fyllt av äldstar på varje sida upptog större delen av rummet. Faktum var att de var så många att det rymliga rummet kändes trångt. Hon kände igen några av personerna i rummet. Närmast henne fanns Marcel Jacobi, äldste från Marseilles, och vid hans sida satt Gabriel West. Längre in i rummet,

i högsätet, satt givetvis hennes mentor och äldste över Castle, Franciscus Black,

Marcel log och gestikulerade mot stolen vid kortsidan av bordet.

"Slå er ned, Ms. Chase." Hon stängde dörren bakom sig och slog sig ned och Gabriel tog till orda.

"Vet du varför vi kallat dig?"

"Nej, jag har inte ens en aning om vad ni diskuterat de senaste dagarna."

"Bra." Ordet kom från en av äldstarna som Jordy inte kände igen. Franciscus höll upp handen för att signalera att hon skulle vara tyst.

"Vi har diskuterat ett stort hot som är på väg att resa sig igen. Legion." Det var knäpptyst i rummet. Jordy kunde bara höra en sak. Sina egna hjärtslag. Hjärtat slog hårt och fort, skräckslagen av orden som nyss yttrats.

Legion var ett av de absolut största hot som Faith någonsin ställts inför. Under Faiths tidiga historia hade det första högkvarteret i Jerusalem fullständigt krossats av Legion. Mycket av deras samlade skrifter hade slukats och hjärtat hade näst intill slitits ur kroppen på organisationen. De hade blödit. De hade nästan dött den gången.

Jordy kände inte till mycket mer, det hade mest framstått som en myt för henne. Inte mer än en berättelse som användes för att skrämman nya agenter med. En boogey man.

"Sa ni..."

"Det gjorde jag. Vi är inte säkra, men spåren finns där."


"Franciscus har talat väl om dig." Det var Marcel som bröt in i Franciscus tal. "Vi vill att du prioriterar den här undersökningen."

"Jag? Tack för förtroendet, men är inte det här någonting som är mer lämpat för Mr Lemarqand? Han har..."

"Nej." Franciscus ord var hårda och bestämda, vilket fick Jordy att svälja hårt. "Det måste vara du." Jordy nickade. Var det så Franciscus ville ha det skulle hon inte svika hans förtroende. Marcel sköt fram en mapp över bordet och hon plockade upp den. På framsidan kunde hon se ett namn. Tobias Thompson. Uppenbarligen var det med honom som hennes undersökning skulle börja.

"Vad gör jag med min utredning av Ripper?"

"Oroa dig inte." Franciscus log vänligt åt henne. "Jag har bett Mr Lemarqand att ta hand om den."



Jordy suckade inombords, för hon visste att det inte skulle göra relationen mellan dem bättre. Å andra sidan var det inte mycket att göra. Nu fanns det viktigare saker att ägna sig åt. Det hot som var Legion.

~O~

18 år hade gått sen den dagen då Ripper funnit den näst sista av Nürwas kolonner och frigjort krafterna som efterlämnats. Tiden hade varit snäll mot honom. Trots att så många hade jagat honom genom åren hade han aldrig haft några större problem att skaka dem av sig. Endast två gånger hade han varit riktigt oroad att hans mål skulle omkullkastas.

I sitt hjärta hade han dock aldrig tvekat. Så fort någon började komma honom på spåren var det bara att byta identitet. Faktum var att det livade upp hans existens. Varje gång han fick en ny kropp var det en ny värld att utforska på det sexuella planet. Ett samlag var alltid annorlunda beroende på vilken kropp man befann sig i.

Själv föredrog Ripper de manliga kropparna eftersom penetrerandet var det enklaste sättet att få i sig den sexuella energi han behövde. Det hade dock inte hindrat honom att prova på kvinnliga kroppar och förnedra människor i dem, men det var aldrig detsamma.

Kroppen han nu hade, Balthazar, var betydligt resligare och kraftigare än den lille spinkige Joshua som han haft när han funnit den fjärde kolonnen. Det hade inte varit ett helt omedvetet drag, eftersom det nu stod mer på spel. Det här var den femte kolonnen. Den sista.

Ripper drog rocken om sig och stirrade ut över havet från ekan där han satt. Han hade rott under lång tid och vid horisonten kunde han nu antligen se sitt mål. Den öde spökstad som gick under namnet Winetka. Där skulle hans sökande efter Nürwas slutliga välsignelse ta sin början...

APPENDIX A: BERÄTTARPERSONER

JORDY CHASE

Jordy Chase är en av Faiths främsta agenter och vikarierar för tillfället som insatschef vid huvudkontoret i Castle. Anledningen är att äldsten Franciscus Black och den ordinarie insatschefen tillsammans med andra äldstar diskuterar information om Faiths nemesis Legion.

Medan mötet pågår har Jordy fått överta de dagliga rutinerna och det är hon som skickat iväg de två Faith-agenterna till grannstaden för att utreda ritualmordet. Tar karaktärerna kontakt med högkvarteret under berättelsen är det henne de får tala med.

Utseende: Jordy är en ung kvinna som rör sig självsäkert och auktoritärt, långt mer än en vanlig tjugofyraåring borde göra. Det framgår genast att hon sett saker som andra inte har och i blicken finns en målmedvetenhet som inte går att undgå.

De vackra, oskuldsfulla ögonen är bruna och verkar ständigt vara medvetna om allt som försiggår. Hennes raka hår är mörkbrunt och hänger ledigt ned över axlarna. Jordy ser ut att vara späd, trots att hon är atletiskt byggd. Vanligtvis går hon klädd i ett par löst sittande jeans och en lång svart tröja. Över den bär hon, utomhus, en lång svart rock.

Personlighet: Målmedveten och fanatisk i sin kamp mot demonerna. Hon är fullständigt övertygad om att Faiths mål är det enda rätta och lever helt enligt dessa. Jordy är den typ av person som bär hela världens bördor på sina axlar och aldrig klagar över det. Hon är en slitvarg som ger sitt allt för att rädda mänskligheten från demonerna.

Trots sin ringa ålder är hon onekligen en mycket auktoritär person. Självsäker, medveten och kompetent är tre ord som kan användas för att beskriva henne.

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, KONTAKTNÄT (Faith) 7, KÖRA 3, NÄRSTRID 2, OCKULTISM 7, RÖRLIGHET 5, SPANINGSTEKNIK 5, SPRÅK (latin, franska, hebreiska, arabiska, svenska) 5, STRIDSVANA 5, STUDIEÄMNET 5, ÖVERLEVAD 4

Specialiseringar: DEMONKÄNNEDOM, DETALJER, MYNDIG

LIBERTY QUINN

Libertys far, Jonathan, var en amerikansk diplomat som under sin tid i Frankrike mötte Isabelle, Libertys mor. De gifte sig och Liberty växte upp i Frankrike innan Jonathan flyttade hem vid pensionen. Hon stod egentligen aldrig sin far nära, eftersom han var för gammal för att ha någon nära kontakt med, men hon såg alltid upp till honom. Liberty lärde sig mycket av att studera fadern, vilket är en bidragande faktor till hennes snabba karriär inom Faith.

Hon är numera assistent till den inflytelserika äldsten Gabriel West. Hon har arbetat för honom i fem år och har blivit närmast outhärlig. Gabriel besöker för tillfället högkvarteret i Castle och diskuterar ärenden med dess äldste, Franciscus Black, om förberedelser mot Faiths ärkefiende Legion som är på väg att resa sig igen. Det är något som skildras närmare i **Noas sista drag**.

Lyckligtvis öppnar det upp för Liberty att ta hand om ett eget uppdrag i grannstaden Clarkville. Hon har under en längre tid sparat en gammal bok som sägs innehålla kraftfulla besvärjelser och andra arkana hemligheter. Nu verkar den ha dykt upp på antikvariatet Invictus och det får Liberty att bege sig till Clarkville för att lägga vantarna på den. Men inte för Faiths räkning, utan till sig själv. Liberty Quinn bär nämligen på ytterligare en hemlighet, vilket avslöjas i **Hope**.

Utseende: Ett sött, förtroendeingivande ansikte är det första man lägger märke till. Hon är behaglig att se på och hennes leende, som syns ofta, får en att känna sig väl till mods. Liberty är oftast klädd i mörka, konservativa kostymer med vit skjorta till. Hon rör sig rakryggat och ger ett starkt intryck. Hennes mörkbruna hår sitter för det mesta uppsatt under arbetstid, medan det på fritiden får fall fritt ned till axlarna i en pagefrisyr.

Personlighet: Liberty är målmedveten och väldigt duktig på att känna av andra personers behov, ofta innan de själva kan sätta ord på dem. Hon kan konsten att lyssna och hjälpa till, men är inte rädd för att komma med åsikter, alltid väl underbyggda och klarsynta. Det gör henne på ytan till den perfekta assistenten.

Under ytan har hon dock egna hemligheter och motiv, vilka inte alls är så altruistiska som Faiths. Än så länge sammanfaller de dock. Skulle karaktärerna fånga in henne utger hon sig för att vara Faith-anställd och ber dem verifiera det med Gabriel. Det är dock sista utvägen eftersom hon helst vill hålla sitt uppdrag i Clarkville hemligt, nämligen att finna boken.

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

Sekundära egenskaper: SKADECHOCK 4, SMÄRTKAPACITET 9

Relevanta färdigheter: AVSTÅNDSSTRID 4, EMPATI 5, INFORMATIONSSÖKNING 5, KOMMUNICERA 4, KONTAKTNÄT 4, KÖRA 2, NÄRSTRID 2, OCKULTISM 5, RÖRLIGHET 3, SPANINGSTEKNIK 3, SPRÅK (engelska, franska) 1, STRIDSVANA 2, STUDIEÄMNET 3, UPPTRÄDA 6, UTTRYCKELSEFÖRMÅGA 4, ÖVERLEVAD 2

Specialiseringar: FÖRUTSE BEHOV, HÅLLA MASKEN

Förmågor: Liberty har en perfekt tidskänsla och får ibland glimtar av framtiden. Hon kan, genom att fokusera på en plats eller person, få reda på en trolig utgång av vad som pågår. Hon har möjlighet att göra 4 handlingar varje runda med +2 på alla slag mot de personer hon fokuserat på innan.

JASON CAPSHAW

Jason Capshaw är en av Heartstone & Winters främsta advokater och en av få som är invigda i vad organisationen egentligen är. Han är trots sin ålder en av de mest inflytelserika advokaterna på byrån. Inte bara tack vare att han är en skicklig besvärjare, utan snarare på grund av att han är villig att offra i stort sett vad som helst om det stärker hans makt. Jason startade en gång i tiden från botten, men hans önskan att nå en maktposition har fått honom att offra det mesta, bland annat sin mor och bror, för att komma dit han är idag.

Jason kan beskrivas som en person som verkar otroligt inriktad på att klättra uppför karriärstegen och har blivit känd av sina kollegor som hänsynslös och därmed en äkta förebild. Dock njuter Jason sällan av sina handlingar eller sitt arbete. Han gör vad som måste göras, men saknar egentligen glädje i livet.

Anledningen att han är i Clarksville är för att han sparat boken *Le Petit Albert* hit. Han vet att det finns en besvärjelse i den som kan hjälpa honom att avancera ytterligare inom Heartstone & Winter. Hans mål är nämligen att bli avdelningschef för ockultism på högkvarteret i San Sebastian.

Utseende: Jason är en välklädd man som bär den obligatoriska kostymen. Han har ett propert yttre och utstrålar en sympatisk aura. Han har välskött kortklippt hår, lena drag och en mycket öm blick. Han är av medellängd och ser ut att vara i hyfsad form, utan att lägga ned speciellt mycket tid på träning.

Jason framstår vid första intrycket som en otroligt sympatisk man som alltid gör det lilla extra för att få personer i sin närhet att känna sig nöjda och bekväma.

Personlighet: För Jason finns det en sak som är viktigare än något annat och det är makt. Med makt kan man uppnå allt man vill i livet och med makt behöver man inte oroa sig för trivialiteter som att dö. Jason har tagit åt sig mycket av Heartstone & Winters filosofi och ser allting som verktyg och medel mot ett mål.

Egenskaper: EGO 6, KROPP 5, UPPMÄRKSAMHET 4, UTSTRÅLNING 7

Sekundära egenskaper: SKADECHOCK 5, SMÄRTKAPACITET 12

Relevanta färdigheter: AVSTÅNDSSTRID 3, EMPATI 6, IAKTTAGELSE 3, INFORMATIONSSÖKNING 5, KOMMUNICERA 5, KONTAKTNÄT 5, KÖRA 2, NÄRSTRID 3, OCKULTISM 7, RÖRLIGHET 4, SPANINGSTEKNIK 3, SPRÅK (latin, spanska, japanska) 3, STRIDSVANA 2, STUDIEÄMNET 6, UTTRYCKELSEFÖRMÅGA 6

Specialiseringar: AUKTORITÄR, DIMENSIONSBE SVÄRJANDE, FINNA SVAGHETER, JURIDIK, KODER, KONCENTRATION

FAITH BATTLE

Faith Battle är en luttrad demonjägare som bär på en stor hemlighet. Hon är nämligen själv en frestar demon. Då hon manifesterade sig i världen var det med avsikt att sprida förstörelse på samma sätt som resten av hennes släkte. Istället visade det sig att hon förändrades av upplevelsen och fann någonting som hon saknat i hela sitt liv. Värme. I den stunden bestämde sig Faith för att hjälpa människorna mot sitt eget släkte och tog rollen som beskyddare av mänskligheten.

Idag har hon lyckats etablera en hel del kontakter i världen genom hårt arbete. Orden är inte särskilt kända för många, men Faith är en av dem som känner till organisationen. Orden har nämligen blivit en av hennes allierade och även om de inte litat på henne fullt ut, har de i alla fall förtroende för hennes kunskaper.

Under lång tid har hon sparat den serieväldtäktsmördare som går under namnet Ripper och jakten har fört henne till Clarksville. Faith vet att det är någonting speciellt som han är ute efter, men hon har ännu inte lyckats ta reda på vad. Istället följer hon efter honom tills hon hinner ikapp honom eller inser vad det är han är ute efter.

Utseende: Faith är en vacker, ung kvinna med en attityd som vittnar om att hon kan ta vara på sig själv. Hon må vara blondin, men är raka motsatsen till arketypen. Faith utstrålar handlingskraft och i hennes ansikte syns en leende överlägsenhet som lätt får personer att uppfatta henne som en bitch. Hon är normallång för en kvinna i hennes ålder och klär sig i enkla kläder i svarta och brungröna nyanser.

Personlighet: Att rädda människan från demoniskt inflytande är det största målet i hennes liv.

Trots att Faith känner och brinner för mänsklighetens överlevnad har hon ibland svårt att förstå sig på människorna. Hon är därför ständigt nyfiken på och studerar gärna deras behov. Hon försöker också lära sig att imitera olika beteenden och har blivit ganska bra på det, i varje fall för de känslor och beteenden hon förstår sig på.

Egenskaper: EGO 3, KROPP 8, UPPMÄRKSAMHET 5, UTSTRÅLNING 4

Sekundära egenskaper: SKADECHOCK 8, SMÄRTKAPACITET 12

Relevanta färdigheter: EMPATI 2, INFORMATIONSSÖKNING 3, KOMMUNICERA 2, KONTAKTNÄT (demonjägare) 3, MEDICIN 2, NÄRSTRID 6, OCKULTISM 6, RÖRLIGHET 5, SPANINGSTEKNIK 5, SPRÅK (demoniskt tungomål, engelska, latin) 3, STRIDSVANA 6, TEKNOLOGI 1, UPPTRÄDA 4, ÖVERLEVAD 3

Specialiseringar: BESÄTTELSE, FINNA BLOTTA, OBEVÄPNAD STRID, STARK, UTHÄLLIG

Förmågor: Faith har en del förmågor tack vare sitt demoniska ursprung. Hon har 20 SKADENIVÅER istället för 10 och känner inte någon smärta. Hon besitter förmågan att ta mänsklig skepnad i form av Faith Battle. Genom att sluta sina ögon och koncentrera sig kan hon även få en uppfattning om hur den närmaste omgivningen ser ut, även om hon inte ser några levande varsel. Slutligen känner hon automatiskt om en person är besatt eller besudlad av en demon, liksom om personen faktiskt är en demon.

När Faith hamnar i strid tappar hon ofta besinningen och ger ifrån sig vrål som är allt annat än mänskliga. Ögonen glöder också gulaktigt och fradga rinner från hennes mun.

JOSHUA TREE/RIPPER

Joshua Tree är mera 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 Joshua egentligen är en flera hundra år gammal demonjägare som blivit så besudlad av demonisk energi att han livnär sig på den sexuella energi han får ut av våldtäkterna.

Genom historien har han sökt efter fem mystiska kristallkolonner fyllda med mystiska krafter som han strävar efter att frigöra. Nu befinner sig han i Clarksville eftersom han är på jakt efter den fjärde och näst sista kolonnen. Han har inte hittat den ännu, utan försöker samla mer kraft för att kunna utföra en ritual och finna den.

Energien till ritualen hämtar Ripper från ett flertal ritualmord där han våldtar sina offer. Det är dessa ritualmord som de två Faith-agenterna kallas in för att utreda. Faith vet inte ännu att det är Ripper som ligger bakom, utan tror att de har att göra med en vanlig ”psykopat”. De kunde inte ha mer fel.

Utseende: Ripper ser, i skepnaden som Joshua, ut som en ung man klädd i vardagliga kläder: vanliga jeans och en tröja i en ljusbrun, diskret nyans. Utanpå bär han en rejäl jacka som lämpar sig väl för utomhusvistelse.

Joshua har en liten mustasch och bockskägg, kortklippt brunt hår och och bruna ögon. Han bär också en enkel ryggsäck med sig och på hans högra hand finns en tumring.

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 kinesiska symboler i tatueringen. Den ena föreställer mod och den andra ”den personifierade döden”. Vid ett perfekt slag ser de också ett antal tatueringar som verkar ha någon form av ockult betydelse, troligen en form av skyddsrunor.

Personlighet: Rippers mål är att frigöra kraften i den fjärde kolonnen för att sedan finna den femte och sista. Han är fullständigt obehaglig i sin strävan, även om det inte syns då han interagerar i samhället. Som Joshua verkar Ripper vara en charmig och rätt socialt tillbakalutad person, vilket har fått mer än en kvinna (och man) att falla för honom.

Ripper är omnisexuell. Män, kvinnor, djur, demoner, levande eller döda. Ingenting är främmande för honom och oftast är det alltför avvikande för andra, särskilt då hans idé om sex nästan alltid inkluderar våldsamheter. Hans främsta drivkraft är dock inte njutningen, även om han finner sådan, utan det är ett sätt för honom att få i sig näring och energi.

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

Sekundära egenskaper: SKADECHOCK 7, SMÄRTKAPACITET 12

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

Specialiseringar: DÖLJA KÄNSLOR, FINNA SVAGHETER, GÖMMA SIG, HOTFULL KNIVLEK, KNIV, KOLONNERNAS KRAFTER OCH HISTORIA, SMYGA

Förmågor: Ripper har en uråldrig dolk i orikalk (skada: tärning +3) i sin ägo som sägs vara skapad av Nüwa.

Tatueringarna han bär finns alltid på hans kropp, oavsett vilket utseende han tar. Dessa gör att han aldrig kan bli rädd och 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 oskadad upp på sin senaste 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.

APPENDIX B: PLATSER

Nedan beskrivs viktiga platser som förekommer i **Den fjärde kolonnen**.

CLARKSVILLE

Clarksville ligger i delstaten Iowa, ungefär tio mil från Castle, där Faith har sitt högkvarter. Populationen i Clarksville uppgår till cirka 100 000 invånare med mindre orter och städer i närområdet inräknade. Större delen av invånarna är av fransk-kanadensisk härkomst samt en stor del av afro-amerikansk härkomst, såsom nuvarande borgmästaren George Campbell.

Innerstaden är uppdelad i fyra eller fem stadsdelar, beroende på hur man räknar.

Warric: Den norra delen är inte lika rik som de övriga, men ändå är misären i Warric inte alls så farlig tack vare den stora mängd invånare som arbetar ideellt som medhjälpare på härbärgen och soppkök. Här finns även stadens största sjukhus, Heavenly Sphere Hospital.

Scarameno: Stadsdelen där kulturer blandas friskt med varandra. Där ligger pizzerior vägg i vägg med sushires-tauranger och på andra sidan gatan finns lyxbutiker med fransk choklad och ett IKEA-varuhus. Den årliga marknaden på Yon Wey Square är en av de stora händelserna i Clarksville, dit hundratusentals människor kommer för att köpa exotiska varor och lyssna på konserter med artister från världens alla hörn.

Milton: Utan tvekan den lyxigaste och dyraste stadsdelen att bo i. Det är här högdjuren bor i sina lyxvillor och strandhus. Huspriserna är skyhöga och de som väl har råd att bo här gör nästan vad som helst för att ha råd med hyran. Ett ordspråk säger att när man väl hamnat i Milton dör man hellre än flyttar.

Bogharts: Den största stadsdelen med sina stora industriområden. Duncan Wilburs industri sysselsätter hela 27% av Clarksvilles befolkning med arbete på de många delarna av företaget. Det är även i Bogharts som det stora köpcentret Ramseys Mall nyligen öppnat.

Sunlight Beach: Det finns vissa som menar att det finns fem stadsdelar. Då räknar de den södra delen av Milton, Sunlight Beach, som en separat stadsdel. Denna strand med mestadels villabebyggelse ligger vid Lake Mills. Området är särskilt intressant eftersom närheten till såväl insjön som Detwiller High och Howard Philips University lockar dem. Det finns ett fåtal studentlägenheter att få tag i, men inte många är lyckliga nog att få ett rum där.

INVICTUS

Det lilla antikvariatet Invictus som ägs av The Society of Metaphysical Research ligger i stadsdelen Milton. Det ligger i en gammal tvåvåningsvilla byggd i sten, vilket ger ett gediget, rustikt intryck. Ovanför dörren till butiken hänger en kopparskylt med namnet ingraverat i snirklig skrift.

På nedervåningen finns tre rum. Det största upptas av butiken där bokhyllor längs väggarna är fyllda med böcker. I mitten av rummet står ett runt träbord med fyra karmstolar, som vanligen brukar utgöra en liten läshörna för kunder som vill inspektera böckerna närmare. Nu ockuperas det dock av Ezra och hans granskning av bokföringen.

Vid sidan om entrédörren finns kassan och bakom disken en dörr till de två andra rummen. Det ena är Mins kontor och lager. Där finns även trappan upp till hennes lägenhet. En mindre WC finns också här.

Ökervåningen innehåller ett vanligt kök, badrum och sovrum. Det finns också ett vardagsrum och av de olika rummen är det här Min tillbringar mest tid. Det syns på att det är betydligt mer dekorerat med tavlor och prydnadssaker. För dem som är insatta (LÄTT SLAG med EGO + OKULTISM) syns att rummet har en perfekt feng shui.

APPENDIX C: SPEL DOKUMENT

Här presenteras det material som ska delas ut till aktörerna under berättelsens gång. I slutet presenteras den dröm som Paul har i den första akten. Du delar helt enkelt ut den till aktören när det anges i texten.

Berättelsen använder sig också av statister, vilket kan beskrivas som förenklade karaktärer. När aktörernas karaktärer inte är med i en scen får de gestalta en temporär karaktär. På så sätt blir aktörerna inte passiva när deras karaktär inte är med i scenen. **Den fjärde kolonnen** bygger i hög utsträckning på att man använder dem i den första akten. För vissa aktörer är det här en ny företeelse och berättelsen ger dem då ett utmärkt tillfälle att se om det är någonting som de kan använda även under andra omständigheter.

Vanligtvis behövs inte värden på statister eftersom de oftast inte tvingas till några slag. För vissa statister är det dock nödvändigt och i sådana fall har de tre värden (CHARM, FYSIK OCH INTELLEKT) istället för vanliga egenskaper och färdigheter. CHARM används för alla situationer rörande social interaktion, FYSIK vid alla fysiska provningar och INTELLEKT när det gäller någon form av intellektuell eller kunskapsrelaterad utmaning. Det här är något som presenteras närmare i **Visioner och fantasier**.

Skälet till de förenklade värdena är för att det helt enkelt inte finns samma behov av att fylla ut en statist som en karaktär när hon endast spelar en mindre roll i berättelsen. Du slår en tärning, två om de har en specialisering, och lägger sedan ihop aktuellt värde med tärningsslaget för att få ett slutligt resultat. Det fungerar med andra ord som vanligt, förutom att det bara är ett värde som används istället för att lägga ihop två.

Nedan ges ett förslag på hur du fördelar de olika statisterna i **Den fjärde kolonnen** till aktörerna:

Zoran Radovic: Samuel

Billy Lang: Paul

James Trembly: Min

Morgan Stone: Ezra

Liberty Quinn: Samuel

James Trembly: Min

Tianna Waleveld: Ezra

Jason Capshaw: Paul

Ashlyn Ashworth: Samuel

Ezra Kahn: Ezra

Lawana Beckwith: Samuel

Adrian Beckwith: Min

Carl Brennan: Paul

Martin Cunnings: Ezra

Meg Cunnings: Min

Speldokument 1

ZORAN RADOVIC

Du är en första generationens invandrare och flydde till USA strax innan Balkankriget bröt ut. Du hamnade i USA eftersom du som akademiker redan hade kontakter där och fick anställning vid ett universitet. Numera är du pensionerad och ägnar större delen av dagen åt att läsa och samla böcker, vilket är skälet till att du ofta besöker antikvariatet Invictus.

Du kom nyss in och såg en ung man gå och mumla för sig själv bland hyllorna. Du kunde inte se till föreståndaren någonstans. På disken låg en gammal bok med titeln Le Petit Albert. Du har inte hört talas om den förut och även om den ser för dyr ut för dig så vill du gärna veta mer om den.

Du drar igång scenen när de kommer ned genom att börja fråga om boken och vad Min vill ha för den.

Egenskaper: CHARM 5, FYSIK 2, INTELLEKT 8

Specialiseringar: STUDIEÄMNET

Rollspelstips: En äldre akademiker med belevat sätt och stor kunskapshunger.

Speldokument 2

BILLY LANG

Du är en ung man utan framtid. Du är diskare på restaurangen Gina's och var på väg dit då du hörde en röst som viskade till dig att gå in här. Rösten är androgyn och omöjlig att motstå. Just nu tvingar den dig upprepa ord som du mumlar tyst för dig själv.

Efter några minuter, eller tills karaktärerna talat med den andra statisten, Zoran, ett tag slutar du mumla. Istället blir du plötsligt rasande och kräver att de ger dig "din bok". Du måste ha boken till varje pris!

När du blir medvetslös slutar rösterna och då du vaknar upp minns du ingenting av vad som hänt.

Rollspelstips: Först mumlar du ständigt konstiga och osammanhängande ord, vilket rösten tvingar dig att göra. Tänk dig det ungefär som ett mantra. Se till att du spelar ut det under några minuter, innan du plötsligt blir galen. Skrik högljutt att det är din bok som de har stulit. Var i det här stadiet aggressiv och hotfull. Slutligen, när du vaknar upp från medvetslösheten är du förvirrad och rädd. Det sista du minns är att du var på väg till jobbet.

Egenskaper: CHARM 5, FYSIK 6, INTELLEKT 4

Specialiseringar: DESPERAT, SERVIDÖR

DETECTIVE JAMES TREMBLY

Du är en luttrad polisman som är van ta hand om småbrott i vardagen. Den brutala sex- och mordritualen som inträffat här får dig att må illa. Brottsplatsen är så hemsk att den är svår att beskriva. Vad du dock kan säga är att offret, en man i trettioårsåldern, ligger naken på golvet nedanför en stol på vilken diverse sexleksaker sitter fastspända. Kroppen har ett antal symboler inristade på bålen, ryggen och könsorganet. Åsynen fick dig att spy upp din frukost. Du är mycket glad att experter kallats in och låter dem gladeligen ta över utredningen.

Egenskaper: CHARM 6, FYSIK 4, INTELLEKT 5

Specialiseringar: INTERVJUER, SNACKA

Rollspelstips: Du är konservativt kristen och om det blir känt att Peter är homosexuell kommer du att försöka dölja din avsmak. Låt det dock lysa igenom och tala endast med respekt till Samuel. Verkar Paul inte avslöja det på något sätt, gör kommentarer som ”ja, vi har säkert med en sjuk bögjävel att göra”.

Bevismaterial du har tillgång till: Det här är andra offret. Det första, Bill Jobs, var en okänd och misslyckad affärsman. Han hade också mördats under rituella omständigheter, men inte så sjuka som här. Det fanns inga spår på platsen, inte ens DNA-spår. Platsen hade städats noggrant av gärningsmannen.

Offret har ni inte kunnat identifiera ännu, så ni vet inte vem han är.

En bok, indränkt i blod, återfanns på mordplatsen. Boken hette The Book of Pleasure och verkar vara ett ockult verk.

Ordet Hexakosioihexekontahexaphobia står skrivet med snirkliga bokstäver i tusch på golvet i en cirkel runt liket. Du vet inte vad det betyder.

En använd lakritskondom, på vilken rester av glidmedel och även avföring kan skönjas. Polisen har tagit den för att göra en DNA-analys.

I en soptunna utanför återfanns en tärningspåse med 189 tärningar. Påsen är en skinnpung med ”MS FTW” broderat. På den återfanns ett blodigt fingeravtryck. Det har lyfts av en tekniker och skickats till polisstationen för analys.

Det finns ett vittne, Morgan Stone, som sett mördaren. Du har inte förhört honom, utan väntar på att Faith-agenterna ska komma.

På golvet har offret försökt skriva något, men ni har inte kunnat tyda vad eftersom det är utsmetat. Det verkar vara ett kort namn som Jason, Janet, John eller liknande.

MORGAN STONE

Du är en trettioårig man klädd i svart långärmad tröja med Slipknot tryckt på bröstet, något överviktig och flintsallig. Du var på väg hem från en vän efter en rollspelsession. Emellertid är det lite pinsamt för dig att spela sådant i din ålder, så du hävdar istället att du spelat poker och druckit öl med dina vänner innan du vid halv sju begav dig hemåt. Det trots att du egentligen är nykterist och medlem i ett sådant förbund.

När du vandrade hemåt planerade du hur din karaktär, alven Gaefan Goodwood the Brave, skulle förbättras. Det var då du såg en halvnaken man komma upp från källaren. Du gömde dig likt en ninja i en buske när du såg att han var blodig. Mannen var bredaxlad och såg ganska alldaglig ut. Han hade några konstiga tatueringar på ryggen, precis som sådana där magiska tatueringar som förekommer i vissa fantasyrollspel. Den detaljen var vad som stack ut mest.

Först när mannen försvunnit vågade du dig fram och ned i källaren för att se vad som hänt, något som du nu ångrar. Det var blod överallt och du minns inte riktigt hur du kom ut. Egentligen är du en väldigt laglydig medborgare numera, men i din ungdom deltog du i en studentaktion mot företaget Duncan Wilburs, där du bröt dig in och vandaliserade på deras område. Det tillsammans med att du är rollspelare gör att du är lite orolig för att bli misstänkt för mordet. Du bestämde dig trots det för att ringa polisen, men inte förrän du gjort dig av med din tärningspåse så de inte skulle upptäcka vad du var.

När polisen kom mötte du den trevliga Detective James Trembly som sa åt dig att vänta i bilen tills några experter skulle ha tid att ta upp ditt vittnesmål. Du har somnat till i bilen och drömmer just nu om de storslagna äventyr som Gaefan upplevt.

Egenskaper: CHARM 5, FYSIK 5, INTELLEKT 5

Specialiseringar: ROLLSPEL, TÄRNINGSFUSK

Rollspelstips: Avslöja absolut inget om att du är rollspelare, dölj det med alla medel. Faktum är att du går så långt i att förneka det, att det istället framstår som att du döljer någonting om mordet. Kanske till och med en egen inblandning. Ditt mål är att få de andra att tro att du ligger bakom mordet och därmed tvingas ta med dig till stationen.

Inte ens hot om fängelse kan få dig att avslöja sanningen. Trots allt är fängelse mindre pinsamt än sanningen att du är rollspelare.

LIBERTY QUINN

Du är djupt troende katolik och levde som barn i Frankrike, men flyttade till USA med din familj innan tonåren. Det gör att du helt saknar accent, men talar flytande franska om så behövs. Du ser dig själv som en sann missionär som sprider Guds ljus och har ditt heliga uppdrag: att rädda världen från ondska. Du vet nu att en av Lucifers oheliga och kätterska skrifter, Le Petit Albert, hamnat i några ovetande personers händer.

Ditt uppdrag är att rädda de oskyldiga själarna från boken som kommer att besudla dem med ondska. Boken leder sin ägare in i djup sexuell perversion och som alla vet är sex syndigt! Din egen avsky inför sex får dig gärna att predika hur fel det är med sex annat än för att göra barn och bara om man är gift och inte minst hur Gud bestraffar syndarna.

Du har inga pengar att erbjuda för boken, men att rädda deras själar måste trots allt vara viktigare än pengar?

Vägrar karaktärerna ge dig boken blir du allt mer fanatisk och uppjagad. Du kallar dem då perversa och sexkättare och hotar med Guds bestraffning. Vägrar de fortfarande ge dig boken säger du att den ska bli din på ett eller annat sätt. Därefter stormar du upprört ut ur antikvariatet. Får du boken välsignar du dem och säger att Gud ska vaka över deras själar.

Egenskaper: CHARM 9, FYSIK 8, INTELLEKT 8

Specialiseringar: FÖRUTSE BEHOV, HÅLLA MASKEN

Rollspelstips: Se till att först framstå som vänlig och god, för att sedan slå över och bli predikande och fanatisk när de vägrar. Se till att spela upp delen om hur boken leder en in i sexuell perversion. Tryck på att sex är avskyvärt.

DETECTIVE JAMES TREMBLY

Gårdagens händelser gjorde att du tog in Morgan Stone och satte honom i arresten över natten. Du väcktes dock vid tretiden av att telefonen ringde. Uppenbarligen hade någon brutit sig in på polisstationen, slagit de två poliserna i tjänst medvetlös och mördat fången. Du har nu tagit deras vittnesmål och skickat dem till sjukhuset. Efter att rättsläkaren, Ms. Waleweld, kommit för att undersöka brottsplatsen, ringer du motellet där de två Faith-agenterna bor för att be dem komma till stationen.

Du vill inte avslöja vad som hänt i detalj, utan vill att de ska komma till polisstationen. När de väl är där har du följande information att dela med dig av:

Nattskiftet brukar vara väldigt lugnt och det händer sällan någonting. De två poliserna som hade skiftet var Suzanne Daniels och Dirk Exares, båda två erfarna poliser som arbetat för honom länge.

Suzanne, eller Suzy som hon kallas, är den äldre och rutinerade av de två. Hon fick fast tjänst på stationen för några år sedan efter att hon blivit skottskadad i tjänsten. Hon är den mest stoiska och lugna person du känner. Suzy är en av dina bästa vänner och från hennes redogörelse vet du att hon såg på en spansk telenovela under sin rast då någon grep tag i henne. Personen var mycket stark och innan Suzy hann göra motstånd var hon medvetlös.

Dirk i sin tur går på skift och föredrar egentligen att vara i tjänst dagtid. Han ser nattjänsten som meningslös och erkände först inte att han faktiskt sov på sin post. Hans försvar är att det ändå inte brukar hända något. Dirk hann inte se mycket utan vaknade till av ett ljud innan han sekunden senare fick ett knytnävsslag i ansiktet och blev medvetlös. Du läste lusen av honom för att han sov på jobbet. Även om du inte sa det, tyckte du att hans knäckta näsa kändes som ett alltför mildt straff.

Hur och vem mannen som oskadliggjorde dina poliser var vet du inte. Kamerorna fungerade inte och ni har inte funnit några som helst spår efter gärningsmannen. Låset till cellen var inte forcerat, men antagligen användes en nyckel från någon av poliserna. Dock la mördaren tillbaka nyckeln på sin plats. Kriminalteknikern, Tianna Waleweld, undersöker cellen just nu och efter att ha briefat Faith-agenterna om vad som hänt är det dags att ni tar reda på vad hon fått fram.

Egenskaper: CHARM 6, FYSIK 4, INTELLEKT 5

Specialiseringar: INTERVJUER, SNACKA

Rollspelstips: Du är konservativt kristen och om det blir känt att Paul är homosexuell kommer du att försöka dölja din avsmak. Låt det dock lysa igenom och tala endast med respekt till Samuel. Verkar Paul inte avslöja det på något sätt, gör kommentarer som ”ja, vi har säkert med en sjuk böggjäväl att göra”.

TIANNA WALEVELD

Du är en kvinnlig kriminaltekniker och har kommit till polisstationen för att undersöka ett mord som inträffat i arresten. Fallet är i sig inte värre än annat du sett, det som förvånar är hur det kunde ske. Två poliser och en fånge. Vad fan sysslade poliserna med egentligen?

Egenskaper: CHARM 5, FYSIK 3, INTELEKT 7

Specialiseringar: MEDICIN

Rollspelstips: Du framför alltid bevisen på ett sakligt sätt, men med attityd. Du kommer från en rik familj och ser ned på folk som inte kan sköta sitt jobb, vilket i det här fallet är polisen. Du kritiserar gärna andra och saknar helt skam i kroppen när du gör det. Trots allt, du vet alltid bäst eftersom du är smartare än dem.

Information du har tillgång till: Mordoffret är en otränad man i trettioårsåldern. Han låg på mage på golvet med jeansen nere vid fötterna.

På golvet återfanns både blod och tänder, vilket troligen är från offret med tanke på att hans tänder är utslagna. Du har hittat alla utom en av framtänderna i överkäken. Den finns inte i cellen, det är du säker på.

Det fanns blåmärken på halsen, vilket tyder på att någon hållit honom i ett hårt grepp med sin högra hand. Tecken finns på att offret försökt ta sig loss, dock utan att lyckas. Av greppet att döma är mördaren ungefär 170 cm lång och vänsterhänt.

Fångens byxor har slitits upp och knappen återfanns en bit från kroppen. Blixtlåset i jeansen är också trasigt. Uppenbarligen har byxorna slitits av med våld.

Sperma återfinns på golvet framför väggen längst in i rummet. Du tror att det kommer från offret, men är inte säker. Det måste en DNA-analys i så fall bekräfta.

Kroppen bär även spår av damm efter en kamp för att komma upp från golvet.

Sperma återfanns i offrets ändtarm och du har funnit spår av ett våldsamt analt intrång. Du tror att sperman kommer från mördaren.

Det står en svag doft av lakrits omkring offret, vilket troligen är ett spår från mördaren med tanke på hur svag doften är. Den är särskilt stark på offrets rygg.

Du har inte funnit några spår på att det skulle finnas mer än en gärningsman.

JASON CAPSHAW

Du är en av advokatfirman Heartstone & Winters främsta advokater och har hand om klienter med särskilda behov. Anledningen till att du befinner dig i hålan Clarksville är helt enkelt för att du fått veta av en av dina (konfidentiella) kontakter att en gammal ockult bok, Le Petit Albert, kommit i föreståndaren för Invictus ägo. Du är där för att köpa boken.

Med dig har du din assistent, Ashlyn Ashworth. Hon har hand om alla praktiska detaljer som att boka resor och ordna med utbetalningar. Hon är djupt förälskad i dig och eftersom hon ser bra ut ser du till att utnyttja henne då det passar dig. Faktum är att du hjärntvättat henne att dyrka dig.

Du är beredd att betala vilket pris som helst för boken, ett lämpligt utgångsbud är \$10 000, vilket är tio gånger mer än den är värd. Får du karaktärerna att sälja boken sköter Ashlyn de praktiska detaljerna med betalningen.

Vägrar de sälja ger du diskreta pikar om hur du kan använda det juridiska systemet för att göra det jobbigt för dem och viker de sig inte tackar du artigt för samtalet och säger att du återkommer senare för boken.

Har de gett bort boken redan vill du ha mer information om vem de gav den till.

Egenskaper: CHARM 10, FYSIK 6, INTELLEKT 9

Specialiseringar: AUKTORITET, JURIDIK

Rollspelstips: Du är extremt självsäker och väldigt karismatisk. Flörta gärna med Min för att försöka manipulera henne. Ashlyn behandlar du mest som luft. Gör hon något bra ser du till att belöna henne med en smekning, kyss eller liknande. Gör hon något dumt, som att få dig att framstå i dålig dager, ser du till att bestraffa henne med ogillande blickar, fnysningar eller kanske en örffil.

Speldokument 9

ASHLYN ASHWORTH

Du är assistent till Jason Capshaw, Heartstone & Winters främste advokat. Du planerar alla möten med yttersta noggrannhet och professionalism. Utåt sett är du kylig och professionell mot andra personer, inombords älskar och dyrkar du Jason. Du blir lika lycklig varje gång han bestämmer sig för att ge dig en ömhetsbetygelse (sex) och du kämpar hårt för att han ska belöna dig. Jason är densamme som Gud för dig. Allt han gör med dig är helt okej, eftersom han vet vad som är bäst för dig.

Du har i uppgift att sköta alla praktiska saker som utbetalningar och bokningar av resor, möten och liknande. Du vet att Jason är här för att köpa en värdefull bok och har \$1000 att spendera på boken från sitt affärskonto. Om Jason nämner summor större än så säger du att

ni inte har det, men att du inom en vecka säkert kan ordna fram det tiodubbla.

Egenskaper: CHARM 8, FYSIK 6, INTELLEKT 6

Specialiseringar: SKRIFTLIGA RAPPORTER, TANTRISK SEX

Rollspelstips: Du kämpar hela tiden för att få Jasons uppmärksamhet. Försök att vara aktiv och visa Jason hur duktig du är.

Speldokument 10

EZRAKAIN (10 ÅR)

Redan vid 10 års ålder hade du vänt dig från familjens judiska traditioner och hängde tillsammans med personer som inte var direkt önskvärda. Tvillingarna Lawana och Adrian Beckwith kommer från en okristen familj, medan Carl Brennan kommer från en fördomsfull och rasistisk familj, vilket smittat av sig på dig. Carl är lite av er ledare.

Just nu har ni rymt hemifrån och begett er djupt in i Glancy Park. Allt gick bra de första dagarna då ni var nära civilisationen, men nu har ni irrat vilse och fått slut på mat. Ni är trötta, hungriga och vilsna...

Rollspelstips: Du är ungefär som du är i vanliga fall, men lite mer barnslig.

Egenskaper: CHARM 4, FYSIK 4, INTELLEKT 7

Specialiseringar: UTTRYCKELSEFÖRMÅGA

Speldokument 11

LAWANA BECKWITH (10 ÅR)

Du och din tvillingbror Adrian kommer från en familj som tror på att experimentera med det sexuella. Tillsammans med likasinnade brukar de samlas en gång i månaden för att syssla med diverse sexuella experiment, vilket blivit ett stort samtalsämne i det konservativa Clarksville. Familjen bryr sig inte särskilt mycket om vad ni gör.

När Ezra ville rymma hemifrån tyckte ni det lät som ett bra äventyr och bestämde er för att hänga med. Ledare för er lilla expedition är den något fördomsfulla och smått rasistiska Carl Brennan. Han är ibland otrevlig och bossig av sig, även om han nästan alltid verkar veta vad man ska göra.

Just nu har ni kommit djupt in i Glancy Park. Allt gick bra de första dagarna då ni var nära

civilisationen, men nu har ni irrat vilse och fått slut på mat. Ni är trötta, hungriga och vilsna...

Egenskaper: CHARM 7, FYSIK 4, INTELLEKT 4

Specialiseringar: FRUSEN, MEN NYFIKEN

Rollspelstips: Du älskar din tvillingbror över allt annat. Du är väldigt praktisk av dig och är något av en pojkflicka.

Speldokument 12

ADRIAN BECKWITH (10 ÅR)

Du och din tvillingsyster Lawana kommer från en familj som tror på att experimentera med det sexuella. Tillsammans med likasinnade brukar de samlas en gång i månaden för att syssla med diverse sexuella experiment, vilket blivit ett stort samtalsämne i det konservativa Clarksville. Familjen bryr sig inte särskilt mycket om vad ni gör.

När Ezra ville rymma hemifrån tyckte ni det lät som ett bra äventyr och bestämde er för att hänga med. Ledare för er lilla expedition är den något fördomsfulla och smått rasistiska Carl Brennan. Han är ibland otrevlig och bossig av sig, även om han nästan alltid verkar veta vad man ska göra.

Just nu har ni kommit djupt in i Glancy Park. Allt gick bra de första dagarna då ni var nära

civilisationen, men nu har ni irrat vilse och fått slut på mat. Ni är trötta, hungriga och vilsna...

Egenskaper: CHARM 5, FYSIK 6, INTELLEKT 4

Specialiseringar: RÄDD, MEN ÄNDÅ FYLLD MED ÄVENTYRSLUSTA

Rollspelstips: Du älskar din tvillingsyster över allt annat. Du är väldigt undergiven, men har ett stort hjärta.

Speldokument 13

CARL BRENNAN (10 ÅR)

Du kommer från en välbeställd familj som är både rasistisk och fördomsfull, vilket smittat av sig på dig. Ständigt släpper du ifrån dig mindre passande kommentarer om andra etniciteter. Det värsta du vet är homosexualitet, för det är sjukt och perverst. Det är den värsta förolämpning du kan ge någon. Du är auktoritär och är självklart den lilla gruppens ledare.

Först har du Ezra, den judiske pojken som vägrar följa familjetraditionen. Det är synd om honom: han inte kan rå för att han föddes som en "girig judejäväl" som din far brukar säga. Därför försöker du ständigt peppa Ezra att han är mycket bättre än sin familj, något som alltid sker genom att du förnedrar hans etnicitet.

Sedan har du tvillingarna, Lawana och Adrian Beckwith, som kommer från en familj

som ägnar sig åt perversa sexakter med främlingar enligt vad som sägs hemma. Tvillingarna är konstiga men lättstyrda, så du låter dem hänga med. Deras familj ser du ned på; de är säkert bisexuella och därmed riktigt perversa.

Just nu har ni rymt hemifrån eftersom Ezra ville slippa se sin familj och har begett er djupt in i Glancy Park. Allt gick bra de första dagarna då ni var nära civilisationen, men nu är ni vilse, trötta och har slut på mat.

Egenskaper: CHARM 8, FYSIK 5, INTELLEKT 2

Specialiseringar: AUKTORITET, VILJESTYRKA

Rollspelstips: Var bossig, fördomsfull och lättretlig.

Speldokument 14

MEG CUNNING

Du är mor till Paul och hans storebror Martin och ligger på din dödsbädd. Det är jobbigt att tala och du känner hur livet rinner ur dig. Lyckligtvis har båda dina söner samlats hos dig. Martin har varit vid din sida hela tiden och när scenen börjar anländer Paul. Han verkar mycket plågad och har med sig en äldre man som du inte känner igen.

Egenskaper: CHARM 8, FYSIK 1, INTELLEKT 7

Specialiseringar: HOSTA BLOD, SE DÖENDE UT

Rollspelstips: Ditt mål är att ta farväl av dina söner och säga att du älskar dem, Martin lite mer än Paul.

Om Paul gör valet att avslöja sin homosexualitet är det upp till dig att välja om du ska acceptera honom för den han är eller förskjuta honom. I det första fallet har du endast hållit med din make Benny om att det är onaturligt för husfridens skull, medan du i det andra fallet faktiskt var den drivande kraften i hatet mot bögar. I det senare fallet, se till att fördöma Paul, för bögar kommer minsann inte in i himlen!

MARTIN CUNNING

Du är Pauls storebror och familjens favoritson. Du har alltid öppet hyllat familjens ideal och drog det så långt att du började misshandla bögiävlarna för de perversioner de ägnar sig åt. Du har till och med suttit inne för det, men det bara ökade dina föräldrars respekt. Paul vågade aldrig öppet visa sitt hat som resten av familjen och du tyckte alltid han var feg.

Egenskaper: CHARM 5, FYSIK 8, INTELLEKT 2

Specialiseringar: SJÄLVSÄKER, STOLT

Rollspelstips: Var du som Ezra väldigt lågmäld med dina pikar mot de homosexuella och inte skapade några större konflikter kommer du vid ett eventuellt avslöjande av Pauls homosexualitet att explodera. Din bror är allt det du hatar och han har besudlat ert goda namn. Paul är så jävla respektlös att han hånar er mor på hennes dödsbädd! Du vill spöa skiten ur bögiäveln och det enda som stoppar dig är om din mor accepterar det. I så fall känner du dig sviken och ber henne dra åt helvete och förolämpar henne så mycket du bara kan.

Spelade du istället Ezra på ett sådant sätt att hans känslor för homosexuella orsakade konflikter har din attityd mot bögarne berott på något annat. Under hela din uppväxt har du vetat om att du själv är homosexuell. Du har dock aldrig vågat erkänna detta eftersom du som liten, blott åtta år gammal, blev funnen av din far då du och Larry, din bästa kompis, utforskade varandras nakna kroppar. Du fick så mycket stryk av din far att du grävde ned dina känslor djupt inom dig och gjorde ditt bästa för att döda dem helt.

Erkänner Paul sin homosexualitet men blir förkastad av er mor tar du honom i försvar. Accepterar hon honom känner du dig sviken eftersom hela ditt liv har blivit meningslöst.

Efter en första dag av utredningar tar ni in på Clearview Motel för att få en god natts sömn. Som vanligt gör Samuel sitt vanliga nummer: en felfri imitation av ett sågverk. Du finner dock snarkningarna lugnande och sakta börjar du glida in i sömnens land...

Du ligger på den hårda madrassen och vrider och vänder dig. Det här är inte bra för din rygg känner du och med ett knakande sätter du dig upp. Du blickar ut över den mörka cellen där du befinner dig. Bortom gallret ser du konturerna av en man som sitter och dåsar på en stol. Hans andetag hörs svagt genom rummet. En bit bort syns ett svagt ljus.

När du kollar närmare ser du att det är en TV-apparat som är igång och visar någon såpopera. Bredvid skärmen sitter ytterligare en man som ser på tv. Han håller en kopp i händerna. Volymen är så låg att den närmaste vaktens andetag överröstar den. Du rättar med ett ryck till madrassen som nästan glidit ner på golvet.

När du fått madrassen på plats faller en bok ned framför dig. Du tittar förvånat på de dammiga pärmarerna och kan läsa titeln *Le Petit Albert* på ryggen. Du tittar nyfiken upp och inser att väggen du sovit emot inte var en vägg utan en bokhylla, full med gamla slitna böcker. Doften av gammalt läder, damm och torrt papper slår emot dig. Du tittar upp och inser att mannen utanför dörren inte reagerat på dunsen från boken.

Du sätter ned fötterna på golvet och inser att det kalla betonggolvet du förväntat dig är utbytt mot en persisk matta med intrikat mönster och starka färger. Dina förvirrade tankar avbryts av ett dämpat ljud som ekar genom rummet. När du tittar upp ser du en mörk gestalt som försiktigt släpper ner mannen som såg på tv på golvet.

Du finner något bekant över siluetten och glider in under täcket. Mannen går med bestämda steg fram mot den sovande, samtidigt som han lämnar den livlösa personen på golvet. Du tittar skräckslaget på när skepnaden med sina fingrar tecknar konstiga symboler i luften. Det ser nästan ut som om symbolerna lämnar ett svagt spår efter sig i luften. Mannen på stolen tittar upp och hinner bara ta ett andetag innan siluetten rör sig med övernaturlig fart och skickar honom flygandes till golvet med ett slag.

Du känner hur kallsvett sipprar fram i pannan. När mannen landar med en hård duns på golvet skakar rummet till och ytterligare några böcker faller ned i sängen och du hoppar till av skräck. När du rör dig ser du att siluetten av den store mannen vänder sig och

spänner ögonen i dig. Det är samme man du såg tidigare idag, han som kom upp ur källaren.

Du vill skrika i panik, men det går inte. Du får inte fram mer än ett svagt pip. Den välbekante mannen tar ett steg fram mot gallret. Hans blick släpper dig inte när han för handen framför sig i en vid rörelse. Stängerna i gallret börjar röra sig och för ett ögonblick är det som att betrakta dem genom vatten där de sakta vajar fram och tillbaka. Utan ansträngning glider mannen genom gallret, som blir stilla och stabilt igen bakom honom.

Skräckslagen försöker du göra dig så liten som möjligt, samtidigt som du välter ner fler böcker. Mannen tar ett par snabba steg mot dig och du ser hur han knäpper upp byxorna. Hans starka armar greppar dig runt halsen och trycker upp dig mot väggen. Luften pressas ur dina lungor och du kan inte annat än gråta av skräck.

Resten är fragmentariska minnen: skrik, doften av blod, svett och lakrits. Du ser dina tänder ligga utslagna i en pöl av blod och spott på golvet framför dig. Hur du än försöker se dig omkring skymms din blick av lysande, vibrerande symboler som planlöst flyter omkring i rummet. Ett svagt brummande ljud ekar i bakhuvudet. Den persiska mattan är borta, betongen är hård och kall. Sedan blir allt svart. En gång för alla.

Stryk 1 skräcknivå.

APPENDIX D: KARAKTÄRER

Karaktärerna som följer med **Den fjärde kolonnen** tillhör två grupper: Faith och The Society of Metaphysical Research. När aktörerna ska välja karaktärer börjar du med att presentera de två organisationerna.

Faith är en väldigt gammal fraktion i **Bortom**, vars historia sträcker sig långt tillbaka i tiden. Organisationen var gammal redan på medeltiden. Deras syfte har genom åren varit att skydda folk från omänskliga hot människan själv 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 sin expertis för att skapa en stark maktbas. Faith är en mäktig organisation och vet hur de ska utnyttja sitt inflytande för att nå sina mål.

De personer som arbetar ute i fält kallas för Faith-agenter och bistår vanligtvis polisväsendet som konsulter vid svårtlösta brottsfall. Ofta kallas de in när fallen har övernaturliga eller oförklarliga element, men även vid riktigt grova mänskliga brott. Faith-agenterna får med åren se många hemskheter, men ser det som sin plikt att göra sitt bästa för andra.

The Society of Metaphysical Research, eller Sällskapet som de kallar sig själva inofficiellt, är ett privat, akademiskt samfund. Det är en relativt modern organisation, särskilt i jämförelse mot Faith, då de grundades i början av 1900-talet. Sällskapet söker logiska och vetenskapliga svar på frågor där folk söker efter något övernaturligt. De avslöjar helbrägdagörare som bedragare, mirakel för ovanliga naturfenomen och religiösa skrifter som nonsensdravel. Det finns inget övernaturligt, det är bara något som mänskligheten inte förstår ännu. Sällskapets uppgift är att finna förklaringar till ovanliga fenomen.

Utredare är den vanliga benämningen på dem som aktivt arbetar med att samla information om situationer där rationellt tänkande kastats ut igenom fönstret. Informationen sammanställs sedan och analyseras i syfte att få fram rationella förklaringar till vad som egentligen ligger bakom hysterin.

Med andra ord, där Faith är övertygade om att övernaturligheter ligger bakom mycket ondska i samhället vet Sällskapet att sådana tankar istället beror på folks bristande kunskaper. Allt går nämligen att förklara vetenskapligt.

Faith-agenterna är Samuel Grieves och Paul G. Cunnings. Samuel är den äldre och mer erfarna agenten som upplevt mycket hemskt under åren inom organisationen. Paul är hans kollega och är betydligt nyare som Faith-agent. Faktum är att det var Samuel som värvade Paul.

Paul har brottats med mycket under sitt liv, även om det inte varit frågor av övernaturligt slag. Tvärtom, det

är något mycket naturligt. Han är nämligen homosexuell och har varit det ända från tonåren. Trots Samuels stöd har han ännu inte berättat sanningen för sin familj. Kvalen har tårt på honom. Nu är han dock tvungen att skjuta det åt sidan eftersom han och Samuel kallats till Clarksville för att göra en egen utredning av ritualmordet som nyss inträffat.

På antikvariatet Invictus arbetar den kinesiska språkgeniet Min Kwan. Hon driver det för Sällskapets räkning och utöver att sälja böcker gör hon översättningar åt dem. Innan tjänsten här i Clarksville arbetade hon aktivt som utredare, även om hon själv sällan var ute i fält. Faktum är att Min nästan aldrig tillåts befinna sig ute i fält, hon anses vara bräcklig medan hennes sinne ses som en ovärderlig tillgång.

På besök i staden finns också Ezra Kahn, revisor för Sällskapet som är där för att gå igenom Invictus bokföring. Ezra är född och uppvuxen i Clarksville, så för hans del är det även ett besök i barndomshemmet som fått honom att dröja sig kvar.



BAKGRUNDSFARTA

Karaktärens namn Min Kwan
 Aktörens namn _____
 Berättelsens namn Den fjärde kolonnen
 Födelseår & ort 23/3 1975, Shanghai
 Yrke/koncept Lingvist
 Utbildning Doktorsexamen inom lingvistik
 Bostad En 2:a ovanför antikvariatet
 Religion/livsfilosofi Ateist
 Förläggare Ingen, tar buss eller taxi
 Sjukdomar Astma, kronisk ledvärk
 Grupptillhörighet The Society of Metaphysical Research

EGENSKAPER

EGENSKAPER	VÄRDE
Ego	8
Kropp	1
Uppmärksamhet	2
Utstrålning	5

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

SEKUNDÄRA EGENSKAPER	VÄRDE
Skadechock (kropp)	1
Smärtpacitet (kropp + utstrålning)	6/

FÄRDIGHETER

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

SPECIALISERINGAR

etymologi, historia, inlärningsförmåga, minne, snabbläsning

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

mandarin, engelska, latin, japanska, sanskrit, arabiska, franska

KONTAKTNÄT

Universitet

DRIVKRAFTER

Upplera ett äventyr som sliter dig från vardagen.

KARAKTÄRSDRAG

Besserwisser
Omtänksam
Rationell

UTRUSTNING

PDA, mobiltelefon, filofax, cigaretter och tändare.

VAPEN

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

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

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

MIN KWAN

Min föddes i Shanghai men flyttade redan innan tio års ålder med familjen till USA efter att hennes far tvingats lämna landet på grund av det politiska klimatet. Själv var Min aldrig intresserad av politik, hennes passion låg istället inom lingvistik. Hon lärde sig exempelvis engelska flytande på blott någon månad och kunde läsa och skriva latin utan problem innan hon fyllt tretton år.

Att hon skulle falla in i universitetsstudier var aldrig något som förvånade familjen. Min hade ett gott läshuvud och ett minne med stor kapacitet för att lagra information. Hon slukade mängder med böcker på bekostnad av sin fysik. Hon var sällan ute och rörde på sig, vilket tillsammans med en dålig diet gjorde hennes kropp klen och bräcklig.

Min trivdes på universitetet och lade fram sin avhandling innan hon fyllt tjugo år. Hon var sannerligen ett geni och förekom flera gånger i pressen som ”det kinesiska underbarne”. Hon fick en tjänst på universitetet och började undervisa, vilket gick mindre bra. Min misslyckades ofta med att förmedla den nödvändiga kunskapen på ett begripligt sätt eftersom hon hela tiden talade över elevernas huvuden. Hon blev känd som mardrömläraren bland studenterna och när Min vägrade kompromissa om nivån på sin ”kvalitativa undervisning” blev hon målet för studentkårens vrede.

Universitetet tvingades till slut sparka henne och det var då hon kom i kontakt med THE SOCIETY OF METAPHYSICAL RESEARCH, eller Sällskapet som de kallade sig inofficiellt. Det var en sammanslutning av akademiker som sökte vetenskapliga svar där den mänskliga vidskepligheten grep in. Med Mins extraordinära sinne utsågs hon till utredare för flera rapporter om så kallade övernaturliga händelser. Snabbt kunde hon ge dem vetenskapliga förklaringar som slog undan benen på videskepligheten. Hon var själv aldrig ute i fält för att verifiera uppgifterna, det gjorde andra åt henne.

För ett år sen fick hon ett nytt uppdrag, nämligen att ta över Sällskapets antikvariat Invictus i staden Clarksville. Där har hon arbetat med att sortera och katalogisera värdefulla gamla skrifter och hjälpt till med att göra översättningar åt Sällskapet, samtidigt som hon utåt sett driver en vanlig affärsverksamhet för allmänheten.

Hon rör sig inte särskilt mycket ute i staden, utan håller mest bland de dammiga luntorna och i sin lägenhet ovanför butiken. Vore det inte för Mins näst intill fotografiska minne skulle hon inte känna till namnen på några butiker i staden, för hon är ute så sällan. Kan hon göra en beställning via telefon eller internet sker det i första hand.

För en vecka sedan dök revisorn EZRA KAHN upp i staden, utsänd av Sällskapet för att gå igenom räkenskaperna. Han växte tydligen upp i Clarksville, vilket Min antar är anledningen till att han dröjer sig kvar. Inte är det för att det finns några fel i hennes redovisningar i alla fall. De är perfekta. Min tycker att han är störande då han är lite för högljudd, men samtidigt är han väldigt trevlig och behandlar henne med respekt. Det gör att Ezras dagliga besök är något Min har börjat se fram emot och som gör hennes vardag mer spännande.



Utseende: Min är en ung kvinna som ger ett sött, men också väldigt sårbart och bräckligt intryck. Hennes kropp är mycket klen byggd och ser allt annat än vältränad ut, snarare anorektisk. Trots det har hon ett vänligt ansikte och ett stort och varmt leende. De bruna ögonen, som döljs bakom ett par glasögon, ser oskuldsfulla och nästan naiva ut och hon bär sitt långa svarta hår i två flätor som hänger fram över axlarna.

Personlighet: Utåt sett är Min väldigt självsäker och talar med stor auktoritet för sin ålder. Hon är van att bli talad ned till på grund av både hennes ålder och kön, men har lärt sig att ta det utrymme hon behöver. Min vet nämligen att hon är smartare än de flesta hon möter.

Inombords känner hon sig ensam och har börjat fundera på om det inte finns mer i livet än studier och arbete. Hon drömmer om att någonting speciellt ska hända och att hon ska få uppleva ett äventyr som tar henne bort från vardagen.



BAKGRUNDSFAKTA

Karakterens namn Ezra Kahn
 Aktörens namn _____
 Berättelsens namn Den fjärde kolonnen
 Födelseår & ort 17/6 1949, Clarksville
 Yrke/koncept Revisor
 Utbildning Revisorsexamen
 Bostad 2:a i New York, barndomshem i Clarksville
 Religion/livsfilosofi Agnostiker
 Förarlicenser Bil
 Sjukdomar Aldersdiabetes
 Grupptillhörighet The Society of Metaphysical Research

EGENSKAPER

VÄRDE

Ego _____ 4
 Kropp _____ 3
 Uppmärksamhet _____ 2
 Utstrålning _____ 3

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

VÄRDE

Skadechock _____ (kropp) 3
 Smärtpacitet _____ (kropp + utstrålning) 6/

FÄRDIGHETER

VÄRDE

Avståndsstrid _____
 Empati _____ 3
 Informationssökning _____ 2
 Kommunicera _____ 6
 Kontaktnät _____ 5
 Köra _____ 2
 Medicin _____ 2
 Närstrid _____
 Ockultism _____
 Rörlighet _____ 3
 Spaningsteknik _____
 Språk _____
 Stridsvana _____
 Studieämnen _____ 5
 Teknologi _____ 1
 Uppträda _____
 Uttryckelseförmåga _____ 6
 Överlevnad _____ 1

SPECIALISERINGAR

ekonomi, revision, silvertunga

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

byråkrater, revisorer

DRIVKRAFTER

Avancera till utredare inom Sällskapet.

KARAKTÄRSDRAG

Gadlynt
Kunskapssökare
Skeptiker

UTRUSTNING

Anteckningsblock, mobiltelefon, kamera (ej digital) med hög zoom och perspektiv och diabetestabletter.

VAPEN

SKADA

MAGASIN

RÄCKVIDD

ÖVRIGT

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

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

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

EZRA KAHN

Ezra föddes i Clarksville i en typisk judisk familj, men där hans bröder villigt fogade sig i den religiösa traditionen gjorde Ezra revolt. Det handlade inte om att han saknade tro på Gud, utan att han ansåg att det inte gick att bevisa dennes existens och därmed var det meningslöst att ägna tid åt alla sedvänjor.

Det gjorde inte Ezra populär hos föräldrarna och han skickades iväg till en mindre ansedd internatskola för att få problemet ur vägen. Ezra var inte direkt ledsen över att slippa familjens traditioner, utan fann snabbt sitt kall inom det ekonomiska fältet. Väl färdig med skolan hade han inga problem att få jobb utan sina föräldrars inflytande, något som inte kunde sägas om hans bröder. Istället skapade sig Ezra snabbt ett rykte som både skicklig och pålitlig.

Ryktet spred sig och Ezra blev snart anställd av THE SOCIETY OF METAPHYSICAL RESEARCH, eller Sällskapet som de inofficiellt kallar sig. Deras verksamhet är av akademiskt slag och går ut på att komma med rationella och vetenskapliga förklaringar på folklig vidskepelse. Han fascinerades av deras verksamhet, för just att folk verkade benägna att tro på det mesta utan någonting konkret att underbygga det med var något han själv fann förkastligt och sinneslött.

Ezra har en hemlig dröm om att avancera från sin position som revisor till att bli utredare för Sällskapet. Han vet dock att han saknar lämplig utbildning, men är övertygad om att bara han fick en chans skulle han lyckas väl. Faktum är att Ezra skulle ge allt för ett riktigt fall, för att på så sätt visa att han skulle gå till botten med mysteriet. Då skulle de se att han var värdig att bli en av Sällskapets utredare.

Under de senaste tio åren har han arbetat för Sällskapet som revisor och det är anledningen till hans besök i hemstaden. Han är nämligen här för att gå igenom ett av Sällskapets antikvariat, Invictus. Invictus drivs av den mycket unga MIN KWAN. Han har läst flera tidningsartiklar som skrivits om henne där hon kallats för ett underbarn. När han mötte henne förstod han varför. Hon är otroligt smart och trots att hon saknar ekonomisk utbildning är hennes redovisning perfekt. Han hänförs av hennes struktur och rutiner kring det ekonomiska och det är också anledningen till att han dröjt sig kvar i staden. Han trivs i Mins sällskap och avundas hennes intelligens, vilket gör att han har svårt att lämna staden.

Utseende: Ezra är en omfångsrik man som ser ut att ha levt gott under lång tid, utan regelbunden motion. Hans ansikte är plufsigt och hjässan tunnhårig, trots att hans mustasch är kraftig. Det är dock någonting i Ezras ögon som skiner av ungdomlig vitalitet och nyfikenhet. Han går klädd i enkla kostymer och hans rörelsemönster är hurtigt och fritt, trots den stora kroppshyddan. Rösten är högljudd och bullrig, men samtidigt både varm och kamratlig.

Personlighet: Utåtsett är Ezra en skämtsam gynnare som ständigt ser livet på bästa möjliga sätt. Han är sällan allvarlig och hamnar han i en allvarlig situation ser han alltid det mest positiva i situationen. Ezra är väldigt lätt att ha att göra med och kan hantera de flesta situationer med ett välsmort munläder. Han skämtar om det mest och ibland blir skämten lite väl homofobiska och rasistiska. Det är inte så att Ezra själv



egentligen är homofob eller rasist, men han har svårt att relatera till grupperna. Därför använder "humor" för att känna sig tryggare i deras sällskap.

Inombords känner sig Ezra dock misslyckad med jobbet som revisor. Han har vänt papper i många år och drömmer om att bege sig ut i fält och uppleva någonting som känns mer "verkligt". För en sådan upplevelse skulle han vara beredd att göra det mesta.



BAKGRUNDSFARTA

Karakterens namn Samuel Grieves
 Aktörens namn _____
 Berättelsens namn Den fjärde kolonnen
 Födelseår & ort 12/4 1943, Detroit
 Yrke/koncept Faith-agent
 Utbildning Polis- och Faith-utbildning
 Bostad Liten gård med stall, Castle
 Religion/livsfilosofi Aktiv protestant
 Förläggare FBI
 Sjukdomar Halvt död på höger öra, benet värker vid regn
 Grupptillhörighet Faith

EGENSKAPER

VÄRDE

Ego _____ 4
 Kropp _____ 2
 Uppmärksamhet _____ 3
 Utstrålning _____ 5

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

VÄRDE

Skadechock _____ (kropp) 2
 Smärtpacitet _____ (kropp + utstrålning) 7

FÄRDIGHETER

VÄRDE

Avståndsstrid _____ 2
 Empati _____ 5
 Informationssökning _____ 2
 Kommunicera _____ 6
 Kontaktnät _____ 5
 Köra _____ 4
 Medicin _____
 Närstrid _____
 Ockultism _____ 2
 Rörlighet _____ 3
 Spaningsteknik _____ 4
 Språk _____
 Stridsvana _____ 2
 Studieämnen _____ 3
 Teknologi _____
 Uppträda _____ 5
 Uttryckelseförmåga _____ 4
 Överlevnad _____ 4

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.

KONTAKTNÄT

Faith, FBI, CIA

DRIVKRAFTER

Få fler och nya erfarenheter.

KARAKTÄRSDRAG

Snäll
Omtänksam

UTRUSTNING

Trenchcoat, termos med kaffe, aspirin, mobiltelefon, verktygslåda, paraply, ombyte och blå keps.

VAPEN

SKADA

MAGASIN

RÄCKVIDD

ÖVRIGT

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

SKYDD

VÄRDE

EFFEKT

SKYDD	VÄRDE	EFFEKT
Skottsäker väst	2	-2
_____	_____	_____
_____	_____	_____

SAMUEL GRIEVES

Samuel gick med i Faith 1976 efter att ha arbetat som polis under många år. Han stötte under ett uppdrag på en demonbesatt kvinna och uppvisade stort mod när han understödde de externt inkallade experterna. Han ådrog sig en skada i benet, men lyckades hejda demonen. Experterna visade sig vara från Faith och initierade Samuel i organisationen.

Han fann sig i tillvaron och gjorde sig snabbt ett namn som en pålitlig agent. Han blev också vän med Gabriel West, en annan Faith-agent och de arbetade tillsammans under många år. Senare förflyttades Gabriel till ett annat kontor och blev snart befördrad till Faith-äldste och än i dag håller de sporadisk kontakt. Han närvarade vid Samuels bröllop 1985. Sin fru Monica lärde han känna genom sitt intresse för ridkonst. De har tre barn tillsammans, Jenny (7 år), Mike (15 år) och Therese (18 år) och bor på en avstyckad gård med stall och hagar till sina hästar, ett intresse hela familjen delar.

Samuel fick en annan kollega i form av Robert Johnson, en ung och hetlevrad rekryt. Han tog Robert under sina vingar och försökte tygla den naturkraft den unge mannen var. De hade många uppdrag där Roberts hetsiga temperament och Samuels visdom kombinerades för att lösa fallen.

Tyvärr klarar få människor ett sådant leverne och Robert hamnade i en ond spiral som ledde mot undergången. Samuel såg hur hans kollega började ta steroider och andra preparat för att orka hålla ångan uppe. Det var inte ovanligt att han arbetade uppemot arton timmar per dygn, såväl vardag som helg. Både Samuel och hans kollegor varande Robert att detta var ohälsosamt, men arbetsnarkomanen i honom vägrade lyssna. Det hela kunde ha slutat illa och faktum var att det nästan gjorde det.

Under en biljakt i San Sebastian somnade Robert bakom ratten efter att ha varit vaken i 29 timmar. Han krockade med en lastbil framför ögonen på Samuel. Alla preparat han tagit gjorde att hans skador läkte långsamt, han låg först en vecka i koma och sedan ett helt år på sjukhus. Därefter fick han en kontorstjänst på ett av Faiths kontor.

Samuel blev nästan krossad av det som hände men fick så småningom en ny kollega, den unge PAUL G. CUNNINGS. Samuel och Paul blev snabbt vänner och de umgås både på jobbet och privat. Faktum är att Samuels barn ibland kallar honom för "farbror Paul". Samuel vet att han kan lita på Paul och känslan är ömsesidig.

Paul har även anförtrott Samuel en av sina innersta hemligheter: att han är homosexuell och är rädd för att hans familj ska få veta det. Uppenbarligen är Pauls bror en känd homofob som misshandlat många homosexuella. Samuel vet att Paul har problem efter att hans far nyligen avlidit och att Paul gärna vill berätta sanningen för sin mor, även om han inte funnit modet ännu. Samuel ser sig nästan som en fadersfigur för Paul och har gett honom sitt stöd många gånger, men klargjort att det är upp till honom att ta beslutet att berätta för sin mor. Samuel stöttar honom dock oavsett vilket beslut han tar.

Nu har de båda agenterna kallats till grannstaden Clarksville i Idaho för att ta över en utredning om ritualmord i staden.



Utseende: Samuel är ungefär enhundrastrjuttio centimeter lång och väger "ungefär femton kilo för mycket" som han brukar säga. Hans hår är vitt som snö, likaså hans ögonbryn och eventuellt skägg (även om han alla månader utom december varje år är renrakad). Samuel har glada blå ögon som är livfulla och han har alltid nära till ett skratt. Samuel uppskattar ett gott mål mat och en rejäl kopp kaffe med tillhörande kaka. Han går ofta klädd i en blå kavaj, vit eller röd skjorta och slips. Han har alltid tyckt om slipsar med motiv, såsom delfiner, tårtor eller annat. Denna tradition har "smittat" av sig på Paul.

Personlighet: Samuel utstrålar erfarenhet. Hans rynkiga ansikte och erfarna ögon ger respekt hos andra. Få vill säga emot honom då det nästan känns "naturligt" att han ska ha rätt. Han är lätt att ha att göra med, hjälpsam och ordentlig. Han kan bli vän med vem som helst som helst som hör hans glada skämt och smittande skratt. Han ser Paul som en son och skulle aldrig tveka att stötta honom.



BAKGRUNDSFARTA

Karakterens namn Paul G. Cunnings
 Aktörens namn _____
 Berättelsens namn Den fjärde kolonnen
 Födelseår & ort 29/4 1971, San Sebastian
 Yrke/koncept Faith-agent
 Utbildning Polisutbildning
 Bostad 3:a i Castle
 Religion/livsfilosofi Ateist
 Förläggare Bil
 Sjukdomar Inga
 Grupptillhörighet Faith

EGENSKAPER

VÄRDE

Ego 3
 Kropp 5
 Uppmärksamhet 2
 Utstrålning 3

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

VÄRDE

Skadestyrka (kropp) 3
 Smärtpacitet (kropp + utstrålning) 6/

FÄRDIGHETER

VÄRDE

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

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

KONTAKTNÄT

Faith, CIA

DRIVKRAFTER

Bli accepterad för den han är.

KARAKTÄRSDRAG

Eftertänksam
Lugn

UTRUSTNING

Pillerburk med lugnande medicin,
aspirin, mobiltelefon, ombyteskläder,
bärbar dator och trådlöst internet.

VAPEN

SKADA

MAGASIN

RÄCKVIDD

ÖVRIGT

Obeväpnad strid	Tärning/2	x	x	x
<u>Glock</u>	<u>tärning</u>	<u>15</u>	<u>45 m</u>	<u>x</u>
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

<u>Skottsäker väst</u>	<u>2</u>	<u>-2</u>
_____	_____	_____
_____	_____	_____

PAUL G. CUNNINGS

Paul är relativt ny i Faith och har endast jobbat som agent för dem i två år. Innan dess var han agent för CIA i Nevada. Livet var dock inte alltid så glamoröst. I tonåren upptäckte Paul att han var homosexuell. Det i sig kan vara tufft, men när båda föräldrarna är homofober blir det knappast lättare. Paul tvingades växa upp i en miljö där nedsättande kommentarer om homosexuella var vardag. När Paul var 17 år gammal blev hans äldre bror Martin anhöllen för att ha misshandlat en homosexuell man och fick spendera tid i fängelse. När han kom ut anordnade föräldrarna en fest för honom eftersom de ville visa sin älskade son uppskattning då han "gav bögmålad de förtjänade". Därefter levde Paul i konstant fruktan för sin bror. Om denne kunde misshandla en vilt främmande man bara för att denne hållit en annan man i handen, vad skulle han då inte göra med sin lillebror?

Paul lämnade hemmet vid 18 års ålder för att studera till polis. Det var först under utbildningen som han började känna sig bekväm i sin sexualitet. Paul hade sitt första förhållande när han var 23, även om han inte berättade sanningen för sina föräldrar. Han kallade Jerry för Jenna och såg till att de aldrig träffades. Det var en lycka att han bodde så långt bort från föräldrarna och kunde vara öppen med sin sexualitet. På så sätt kunde han också träffa likasinnade vänner. För första gången var Paul lycklig. Det fortsatte under hans utbildning, hans arbete vid Bostonpolisen och senare i arbetet vid CIA i Nevada.

Paul har alltid varit intresserad av häxkonst i tv-serier och populärkultur, något som senare övergått till mer seriösa saker som att studera wicca. Han tycker om att läsa och studera det som relaterar till sådant som klassas som häxkonster. Det var detta intresse som fick Samuel att få upp ögonen för den unge Paul när han arbetade för CIA och han rekommenderade honom till sin äldste. Paul initierades i Faith som ockult rådgivare till Samuel. Paul har dock ännu inte upplevt något alltför övernaturligt, utan har endast varit med och hejdat ritualer som enligt Samuel kunnat få förödande konsekvenser om de fullföljts.

Paul ser upp till SAMUEL GRIEVES och har faktiskt flera gånger önskat att han växt upp hos denne istället för sina egna föräldrar. Han vet att han kan lita på Samuel, en känsla som är ömsesidig. De har blivit goda vänner och umgås både på jobbet och privat, till den nivån att Samuels barn Jenny, Mike och Therese ibland kallar honom för "farbror Paul".

För några månader sedan fick Paul veta att hans far avlidit i en bilolycka och att hans mor var väldigt deprimerad och ensam. Martin hade anmält sig som frivillig i Irakkriget och skulle inte kunna komma hem innan jul. Det var då Paul började fundera på att berätta sanningen för sin mor innan hon också avled. Dock fruktar Paul det, eftersom han under de senaste tio åren levt fritt utan att behöva oroas för sina föräldrar. Han har pratat med Samuel många gånger och fått ett ovärderligt stöd, även om han gjort klart att det är Paul själv som måste besluta om han ska våga säga sanningen till sin mor. Samuel har dock lovat följa med och stötta honom om han väljer att berätta.

Paul har den senaste tiden ätit och sovit dåligt på grund av detta dilemma. Aptiten har varit som bortblåst och han har



tillbringat nätterna med att grubbla över hur han ska kunna berätta sanningen på ett sätt som inte tar livet av modern. Han har dock tid på sig eftersom han och Samuel är kallade till grannstaden Clarksville för ett uppdrag åt Faith. Det har skett ritualmord där och Faith har skickat dem för att hålla i utredningen.

Utseende: Paul är ungefär hundranittio centimeter lång och väger efter den senaste tidens dåliga kost sextiosju kilo. Han har en ljusbrun pagefrisyr och väldigt ljusa ögonbryn. Paul ser ganska tanig ut och har sedan en tid tillbaka inte haft ork att träna och äta ordentligt. Han bär också nästan en veckas skäggstubb. Han går klädd i mörk kavaj och gräddgul skjorta med tillhörande slips med katten Gustaf på, en vana som han tagit efter Samuel.

Personlighet: Trots sin nuvarande depression försöker Paul vara glad och öppen mot andra, även om det är med varierande resultat. Han är trevlig och vänlig när han möter nya människor, men efter ett tag kan han inte hålla tillbaka de tankar som får honom att må dåligt. Då skiner det igenom att han är väldigt osäker på sig själv.

Innerst inne är Paul mycket känslig med ett krossat psyke som gör att han sällan anförtror sig till någon, bortsett från Samuel. Den svaga självbilden kan härledas till hans hemska uppväxt och det gör att Paul har svårt att tro på sig själv.