

Under Svart Himmel

Förord

Under Svart Himmel är mitt debutäventyr till någon form av spelkonvent och jag har lagt upp äventyret så att spelledaren och spelarna får själva tolka äventyret ganska fritt. Som spelledare får du givetvis göra som du vill med äventyret. Om du finner något fånigt, stämmings dödande eller något annat som du tycker är konstigt så kan du givetvis ändra så mycket som du vill (jag litar dig som spelledare). Om äventyret utspelar sig i vår dåtida värld på 1300-talet i norden är upp till spelarna och spelledaren att tolka. Världen behöver nödvändigtvis inte vara vår värld utan något motsvarande. Samma sak gäller med "den vita tron" som inte behöver vara kristendomen även ifall det finns många starka likheter. Men det skulle likväl också kunna vara kristendomen (men kom ihåg att äventyret inte är tänkt som någon religiös kritik). Angående om karaktärernas personligheter så gäller samma sak om tolkningsmöjligheterna. Om t ex Einar Tok har sätt allt som han säger, vet bara spelledaren (och han/hon kanske struntar i vilket som).

Äventyret kan delvis spelas som ett skräckäventyr med någon form av Stephen King skräck. Men det skulle lika gärna kunna spelas som något mer skräckromanisk stil i Tim Burton anda. Fast som sagt, spelledaren avgör och om han/hon väljer att koncentrera sig på problemlösningen (med kanske lite extra nycklar och låsta dörrar utplacerade) så går det också.

Fast nu efter hand känns det som att både historiker, religiösa och psykologer skulle ha både det ena och det andra att säga om äventyret. Fast det är ändå inte så viktigt. Bara det finns en bra stämning och att du som spelledare har koll på det mesta i äventyret (även dina egna ändringar).

Lycka till!

Prolog (ska ej berättas för spelarna)

Det var en gång...

En evangelist för ca 1000 år sen som hette Tobas. Han tillhörde den religion som skulle komma att bli den vita tron. Han var den trettonde i ordningen och religionens svarta får. Efter att frälsaren hade dött och hans blod hade samlats i en kalk så tog Tobas en egen behållare av glas och stal en del av blodet för sina egna syften, då blodet kunde bota alla sjukdomar och hela "alla" skador. Han gjorde karriär som läkare. Han tog dyrt betalt för varje liten droppe av "medicinen" till döende patienter och han var ytterst sparsam med blodet.

Men misstankarna reste sig i mot honom och han flydde för sitt liv. Men vart han än gick så förföljdes han av religionens anhängare som blev allt fler och fler utöver världen. En gång var han nära en frontalkonflikt med sina fiender som han lyckades undvika genom att bli smugglad av en handelsman som stod sitt liv som skuld till honom eftersom han hade räddat honom från en hemsk sjukdom.

Men desto längre norrut han flydde desto räddare blev han för alla i sin omgivning, då han fruktade att dem viste vad han hade i sin ägo. Då det talades om att den ursprungliga kalken nu var försvunnen och förlorad. Förlitade han sitt liv till det blod som han själv hade kvar i behållaren och han blev nu så girig att han vägrade slösa det på sjuka människor. Blodet var nu ovärderligt för honom. Han blev till en otacksam och girig människa som flydde allt längre norrut mot de glesbefolkade trakterna. Men efter att må allt sämre och åldern tog ut sin rätt blev han sjukare och sjukare, men samtidigt girigare och girigare. "Det kunde inte vara så farligt" sa han till sig själv då han tyckte att riskera att slösa på blodet i behållaren inte var tillräckligt befogat. Han föll tillslut död till marken norr om Frostby.

Då en korp såg honom liggandes död på marken vid den stora stenvingen flög han tillbaka till sin hedniska konung och talade om vad han hade sett. Konungen blev mycket nyfiken och red iväg med två mannar. Då han fick se liket viste han att det var den där främlingen till enstöring som passerade landet och som varken hade några släktingar eller vänner. Han beordrade att begrava honom vid stenen med alla sina tillbehör för efterlivet (även stora mängder av hans guld).

Men då konungen kände medlidande för den ensamma stackaren som nyss blivit begravd, anlidade han en lärd som kunde skriva de vises språk. Den lärde fick översätta och skriva vad konungen sa. Konungen gav en beskrivning om den begravda människan och var han var begravd ifall någon släkting skulle vilja hämta honom och låta han begravas i sina egna hemtrakter.

Men efterlysningen skulle inte komma särskilt långt, efter att ha bytt ägare i generationer hos den lärdes ättlingar bland alla andra "onödiga" pergament så hamnade den till slut i ett bibliotek, det nordligaste i världen.

Uppkomsten av den vita skogen

För 300 år sen fick Hesekeious ett pris på sitt huvud för dem stora skulder han har dragit på sig. Han hade lånat stora summor pengar både till sprit och också dobbel. Han var en förfallen adelsman i 30 års ålder som flydde tillsammans med sin nyblivna 15 åriga hustru Dema som väntade deras första barn, långt norrut.

Efter att ha flytt ut ur landet anlidade han några murare som skulle följa med honom norrut för att bygga hans nya hem. Han lockade dem med riklig betalning och med dem besparingarna som han hade visat i löndom för dem, en liten kista med guldmünt som han aldrig hade visat för skatteindrivarna eller någon annan (han viste att hans skulder gick på det fyrdubbla). Han ville inte ha ett litet hus, utan ett hus som påminde om hans gamla hem, en modern herrgård. Men han var så högmodig att han vägrade bo hos dem "smutsiga" hedningarna som bodde i trakterna i en by som hette Frostby så han begav sig ännu längre

norrut med sin hustru och sitt manskap tills han kom till den plats där han bestämde sig för att resa sitt hem, ovetande om att det senare skulle bli centrum för den vita skogen som skulle breda ut sig. Platsen som han hade valt var varmare då än vad den är nuförtiden, då världen på 300 år har blivit kallare. På den tiden blev det frost på vintern och ibland snö vid Frostby tillskillnad från nuförtiden då det brukar komma tunga snöfall vid vintertid.

Under tiden som byggarbetet pågick så födde Dema ett gossebarn som fick namnet Jeremious och när den nya herrgården snart var klar insåg Hesekeious att han inte skulle ha råd med att betala murarna för sitt slit då han hade lagt ut dem sista pengarna på rovor och materiel. Hans högmod gick över i rädsla. Han tog ett hastigt beslut och matförgiftade dem alla vid kvällsmålet. Han gömde liken i den nya källaren, utan att hustrun fick reda på något och på morgonen då hon undrade vad alla murrare var någonstans, sa han ”dem har gått tillbaka till sig med sin betalning, det sista kan jag själv bygga färdigt. Du får se till att sköta våra odlingar så vi får mat på bordet”, och så blev det.

I lönnedom flådde Hesekeious skinnet av dem döda murarna som han bearbetade och sålde till människorna i Frostby. Sen styckade han dem döda murarna och sålde så mycket av köttet som det bara gick, också det till människorna i Frostby som senare fick hemska påföljder av att ovetande äta människoköttet. Köttet som blev över gömde Hesekeious i källaren där han konserverade det väl. För dessa handlingar förbannades skogen runt om herrgården som bleknade och tog en dödsliknande gestaltning som blev till den vita skogen som började breda ut sig allt mer, och solen försvann. Familjen blev fångar i sin egen mörka skog som var omöjlig att ta sig ur. Då hustrun var ovetande om varför skogen hade skiftat så dramatiskt frågade hon Hesekeious som svarade att det måste vara något tillfälligt, ”ett prov” sa han efter som Dema var djupt religiös i den vita tron.

Men åren gick och inget förändrades. Solen var borta i den tillsynes oändliga vita skogen. Hesekeious drevs med tiden till vansinne, för han önskade så, att han var fri och han kunde inte acceptera att det var han som hade mördat och därför var fast. Han försköt skulden på sina nära och yxmördade tillslut sin femåriga son.

Men under mordet råkade Dema se händelsen. Hon rusade fram i panik, skrikande mot sin make. Det var mer slumpen som avgjorde då Hesekeious tappade greppet om yxan och tappade fotfästet då Dema sprang rakt in i honom. Han slog huvudet så illa i bordskanten i matsalen där dem var att han tuppade av. Då Dema tillslut hade övertalat sig själv om att hela mordet måste ha varit en olycka, men som fortfarande var vettskrämd för sin make bestämde hon sig för att släppa ner honom till fängelsehålan och kedja fast honom där (då hon var för gudfruktig för att döda honom från första början). Hon tog sen liket av sin son och lade det i en tom klädkista på vinden som hon sen låste. Hon gömde yxan i köket och försökte torka bort sonens blod på golvet i matsalen så gott det gick.

Efter det gick hon tillbaka till att allt var bra och att allt var en enda stor prövning från högre makter som hon skulle klara av och då skulle allting bli bra igen. Hon återvände till sina rutiner som hade fått nya uppgifter bredvid hushållet (mata den fastkedjade maken samtidigt med att stå ut med alla skällsord). Maten räckte gott och väl varje år (särskilt då matlagret aldrig tycktes minska). Hon upptäckte även köttstyckena men av det vågade hon aldrig äta.

Jeremious som aldrig hade någon riktig glädjefull uppväxt och som sen blev mördad och sen förträngd av sin moder, led över sitt öde och kunde inte acceptera det. Sorgsen och rädd för att bli övergiven fällde Jeremious en förbannelse över den vita skogen. Den vita skogen skulle förbli oföränderlig. Åldern stannade på både skog, hus och personer. Men han kunde inte bringa sig själv att föra död över sin far då Dema skulle sörja förlusten och Jeremious är fortfarande känslfull mot sin mor, även om hon har förträngt honom.

...och Nu!

300 år går förbi sen den vita skogen bildades. Den vita skogen finns kvar och den har växt sig stor och har täckt sig över Tobas gravplats som är numera bortglömd. Men myterna kring skogen har ständigt sprit fasa bland folk i områden nära skogen.

En epidemi sprider sig samtidigt över världen. Det är guds straff över människan för alla dess synder, påpekar prästerskapet inom den vita tron. Oavsett ursprung så drar Hanlas Hyr iväg för att hitta bot mot det som nu hotar hans hemtrakter och beger sig iväg från Slättheim och kommer tillslut att samlas med tre hedningar (se karaktärsbladen) för att senare bege sig mot den vita skogen för att få tag i den blodbehållare som har grävts ner i den grav vid stenvingen.

Uppdraget

Uppdraget går ut på att hämta tillbaka blodbehållaren från Tobas gravplats. Varje karaktär kan ha egna åsikter om vad som bör göras när detta är uppfyllt. Allt från att skaffa sig makt och ekonomisk vinning som läkare för dem bäst betalande, till att vara givmild och bota dem sjuka och fattiga.

Men för att göra det måste spelarna först upphäva dem två förbannelserna över den vita skogen:

- 1: Dem mördade murarna.
- 2: Den stackars Jeremious.

1: Murarnas ”existens” är bunden till dem köttrester av deras kroppar som finns kvar i huset. Se ”personer och varelser”.

Deras mål är att lyckas ta död på Heremious och samtidigt hämnas på alla nya som har kannibaliserat på deras kött. Först då Heremious är död kan dem bli tillfredsställda och kan lämna jordelivet och deras del av förbannelsen är upplöst. OBS: om Jeremious förbannelse fortfarande villar över skogen om ”oföränderligheten” kommer det därför inte några förändringar med skogen att märkas.

2: Jeremious ”existens” är relaterade men inte bundna till vissa objekt. Han kan därför röra sig fritt i huset och i hela skogen (men inte utanför). Det enda sättet att få hans förbannelse upphävd är att bringa honom någon glädje, lycka eller ro så att han kan acceptera sitt livsöde och lämna jordelivet och sin moder se ”personer och varelser”. OBS: om murarnas förbannelse är kvar upplöses endast ”evigheten” i skogen. Skogen blir fortfarande oändlig och icke orienterings funktionell.

Kapitel 1 Vägen till vita skogen och till hus Allena

Mötet på värdshuset Mjöd Stopet

En vanlig och kall sommardag i Frostborg då frosten låg utstrött över landet, den elfte dagen i den sjätte månaden. Inne i det värmande värdshuset Mjöd Stopet har Hanlas Hyr med några ännu märkligare individer samlats för att planera en resa norrut mot den vita skogen. Alla var nyfikna på den kommande färden, eftersom dem alla hade anmält sig frivilligt. Målet är det graven som ligger öde och där den ovärderliga behållaren med drycken som botar all sjukdom och skador finns (även guldskeer). Hanlas ska ha berättat om uppdraget om behållaren och om Tobas som är begravd någonstans i den vita skogen vid en stor stenvinge. Hanlas Hyr har som medtagna källor två historiska dokument (och sådana brukar tas av samtiden som korrekta) på dokumentationen av Tobas enorma läkeframgångar och ett med gravplats angivelsen. Alla karaktärerna ställer upp på färden. Vad mer som kommer att sägas är upp till Hanlas Hyr och spelledaren.

Mötet på värdshuset är ett utmärkt tillfälle att presentera sig och planera färden norrut till dem okända platserna. Hur mycket som karaktärerna har hört talas om varandra är upp till spelledaren. Men hur det än ligger till måste dem resa ganska omgående, rykten om ett krigsanfall från söder mot staden är påträngande och stämningen är hotfull. Så tiden är knapp och vad som finns att få tag på i staden är upp till spelledaren att bedöma (samtidigt som pengarna är bristande).

Ett anfall från dem döpta i södern skulle vara hopplöst för Frostborgsvakterna och volontärer att klara av. Det skulle resultera till att medborgarna i staden skulle tvingas att välja mellan att förvisas eller att döpas. Fiendestyrkorna har redan etablerats och kommer att anfalla inom en till två dagar (kanske tidigare). Dem södra styrkorna har även bättre stridsmedel för att kunna inta Frostborg. Katapulter med brinnande krukor och brinnande pilar kan förekomma och en armé på minst det tredubbla antalet soldater i jämförelse med Frostborgs kämpar.

Om rollpersonerna skulle bli involverade i slaget kan dem inte räkna med att segra (och det bör dem nog själva inse, men vem vet). Konsekvenserna efter slaget skulle antagligen bli följande (om karaktärerna fortfarande är vid livet och inte hunnit fly norrut), Hanlas Hyr skulle få göra ett "Gudsprov" för att varigt på fiendens sida utan att strida mot dem (eller värre slagits tillsammans med dem). Provet skulle innebära att ta tag i en glödande järnstång utan att brännas och skulle inte Guden skydda honom, vilket Guden antagligen inte kommer att göra så kommer han att få vänster öra avhugget (eller värre) för politisk och religiös passivitet. Dem andra kommer att få liknande straff (eller värre) för att vara trollunge och "antagligen kriminell", galen och "ha kontakter med djävulskap", slyna och häxa.

Vägen till den vita skogen

Naturen speglar en kall och nordlig sommar. Några få blommor kan skymtas då och då vajande i vinden längst dem lätt frostbelagda markerna. Gräs och mossor skymtas i mängder i den kalla barrskogs som dem passerar. Skogen färgas lätt orange av den ständiga skymningen (eller gryning) som smeker landskapet. Stigen är mycket gammal och mycket trädrotsknotig, med inga mänskliga fotsteg. Vägen själv skulle antagligen inte synas om det inte vore för att skogen själv verkade vilja att stigen skall finnas kvar.

Det kan komma att hända något märkvärdigt på resan till vita skogen. Det finns ganska lite villebråd i skogen och Vite Orm som främsta jägare i gruppen. Men inga rövare kommer att infinna sig på stigen (det finns inget att livnära sig på som rövare i dessa trakter). Här får det mesta improviseras eller så kan man låta tiden flyga förbi. Rovdjur som stora och utsvultna vargar kan anfaller hänsynslöst eller stora brunbjörnar som känner sig hotade. Men det kan även finnas läkeörter, växter och svampar som främst Einar Tok och kanske Hanlas Hyr har någon kunskap kring. Om resan känns händelselös eller passiv kan spelledaren förutom att slänga in vilda rovdjur lägga in hundratals korpar som plötsligt avancerar mot karaktärerna från söder med sina vassa och blodiga näbbar som har fått smak på färskt människokött. Tänk på att en strid mot rovdjur skulle kunna ena gruppen och kan därför vara bra att lägga in som en händelse.

Desto närmare den vita skogen karaktärerna kommer desto mer lutar sig träd och andra växtligheter ifrån stigen och ifrån den vita skogen (men träden böjer sig aldrig "löjligt" mycket). Det tar cirka ett dygn till vita skogen om inget större inträffar. Desto närmare dem kommer den nya skogen desto lägre på himlen placerar sig solen och det blir kallare. Vid utkanten av den vita skogen är det natt (och så förblir det).

I den vita skogen

Stegen in i den vita skogen är ganska odramatiskt. Den svaga vinden dör ut och med facklors hjälp eller annan ljuskälla (månen är alldeles för svag för att ge tillräckligt med ljus att tränga

sig igenom dem vita talltopparna) kan man se dem likbleka tallträden som alla står rakt up ur den snöbetäckta marken, hopplöst sträckande mot den stjärnlösa himlen där några upprivna moln seglar över himlavalvet och som ibland smeker den kritvita månen. Inga fotsteg syns i snön, varken från fågel eller få.

Första ”natten” kommer Einar att drömma en märklig dröm (spelledaren bör inte säga att spelaren drömmer, utan det är något som får upptäckas efter hand eller att karaktären vaknar). Drömmen börjar med att, Einar öppnar sina ögon och han upptäcker att han befinner sig i ett mörkt rum, månljus tycks lysa in i rummet från några springor bakom honom. Mitt framför honom syns en gammal trädörr med ett fint mässing handtag och ett nyckelhål. Intill den vänstra väggen står en gammal dammig gunghäst som knarrar då den sakta gungar fram och tillbaka. En barnsäng syns som är övertäckt med en heltäckande vitt linneduk som hänge slappt efter dem uppstickande sängstolparna. Därefter vaknar Einar och det är fortfarande lika kallt och mörkt i skogen som det var som när han somnade.

Andra ”natten” kommer Einar att drömma en ny dröm. Denna gång börjar drömmen med att han öppnar ögonen ute i den kalla skogen en bit i från stigen. Därifrån ser han lägerplatsen och alla som är ute ur tältet (om dem har något annars syns dem alla, inklusive han själv sovande). Därefter vaknar han.

Det kommer inga fler drömmar än så länge om inte spelledaren har en god ide att använda (tänk på att det kan bli tråkigt med för många drömmar om dem inte tillför något nytt). Här efter så kommer det att gå ”dag” efter ”dag” utan någon förändring. Dagsransonerna kommer att ta slut och karaktärerna kommer att få gå i svält i två eller flera dagar innan dem kommer fram till hus Allena.

Kapitel 2 Hus Allena

Huset

När rollpersonerna kommer till huset är det mörkt i alla fönster och tecken på liv syns ingenstans. Huset är lätt snöbeklädd som resten av skogen. Men det ser fortfarande helt intakt ut och inte förfallet. Rollpersonerna kommer att se huset för första gången rakt framifrån. Om rollpersonerna stannar upp ett längre tag för att försöka enas om vad som ska göras, så kan det hända att Vite Orm börja höra fotsteg inne ifrån huset. Knackar man på dörren kommer man att se en svag ljuskälla komma gående mot dörren från dem vänstra fönsterna (från rollpersonernas håll). Dörren öppnas sedan av husets husmor som hälsar dem rollpersonerna ett milt välkomnande för att sedan bjuda in dem lagom till kvällsmålet. Men innan middagen så får gästerna (rollpersonerna) vänta i festsalen. Medans Dema går först och hämtar mat i köllaren för att sen tillaga det i köket innan serveringen i festsalen.

Till middag serveras en respektabel måltid bestående av kokt potatis och skivade morötter och ett nylagat köttlår som dryper i fett droppar som sakta glider ner längst sidorna av köttet (Köttstycket är från en av dem mördade murarna) och även en flaska rödvin. Servicen är av god kvalitet med porslin tallrikar, kniv och gaffel, och dryckesglas. Men innan maten ätes ska Dema uttala en bords bön först.

Om någon rollperson frågar om vad det är för kött svarar Dema att det är renkött. Om någon därefter frågar om vem och vart någon har dräpt renen så svarar hon att det är hon själv som har skjutit ner vildrenen i skogen. Hon skulle även kunna hämta sin mans adels jaktbåge (som hon hävdar är sin egen, fast Freja kan med lätthet känna igen att det är en 200 till 300 år gammal adelspilbåge för män). Vite Orm och Hanlas Hyr kan endast känna igen det som någon tydligare båge av god kvalitet. Dema kommer inte att försöka visa ”renens” skin. Men hon envisas om att det finns många djur i skogen, fast hon vägrar att följa med ut på jakt ifall någon rollperson skulle föreslå det. Hon kommer även att påpeka att hon bor ensam i huset.

Efter middagen rekommenderar hon att det är dags att gå och lägga sig och hon kommer att visa raka vägen till gästrummen och badrummet (för om någon vill tvätta sig och göra sig ren). Hon leder rollpersonerna via hallen till övervåningen. Förslaget om att gå och lägga sig kan passa rollpersonerna bra eftersom dem är så trötta efter sin färd. Dem får varsitt gästrum och om ingen misstycker så får Hanlas Hyr gästrum 2. Vite Orm får gästrum 4. Einar Tok får gästrum 3 och Freja får gästrum 1. "Natten" är tyst. Rollpersonerna känner sig dåsiga och somnar långsamt in i ett mörker tillslut (efter att ha undersökt sina rum eller har hålligt på med andra påhitt).

Händelser

Härefter kommer det att börja hända saker beroende på situationen. Det beror på vad som har hänt och vad som rollpersonerna har gjort. Det finns även händelser som inträffar av en slump som spelledaren kan låtas avgöra med en tärning (eller om spelledaren själv vill bestämma vad som han/hon tycker är lämpligast för situationen kan han/hon göra det själv). Se vilka händelser som kan inträffa under varje rum. Men om någon åt av lårköttet (som är mänskokött) kommer rollpersonerna som åt av det drabbas av murrarnas vedergällningar på lämpligt vis då rollpersonen t ex försöker sova (se murarna under personer och varelser). OBS: Hämnadaktioner från både Jeremious och murarna händer inte samtidigt utan har ett märkbart mellanrum och inträffar därför inte samma person under samma tillfälle och ofta inte fler än en rollperson.

Spelledaren får här stor frihet att göra som han/hon vill så länge rollpersonerna befinner sig i huset (eller snarare i vita skogen) och det är den här delen som är tänkt att vara klart störst av alla delar. För information om vad som kan hända i huset läs under "Personer och Varelser" om dem som finns i huset, och om hus Allena och alla rummen finnas under "Platser". Om rollpersonerna inte klarar av förbannelserna (att rollpersonerna dör eller till och med bosätter sig i huset för gott) så slutar äventyret så. Om däremot rollpersonerna klarar av att upphäva förbannelsen så händer följande:

Alla vita tallar kommer att vara så rutna inuti att dem kommer knäckas av och falla sönder (då det inte finns någon förbannelse som tvingar dem att stå upp). Dem första träden som faller sönder är dem i närheten av huset därefter knäcks dem av utåt i en cirkelform tills hela skogen har fallit sönder. Man kan då se långt borta i söder se Frostborgs högsta torn. Himlen blir fylld av stjärnor och rollpersonerna kan se stenvingen långt bort bland alla förmultnade träd som fallit sönder. Strax därpå så kommer soluppgången.

Kapitel 3 Väggen till graven och vidare

Oväntat besök

Väl vid graven som kan urskiljas vid stenvingen ligger Tobas grav välbehållen under alla år. Men precis när rollpersonerna har grävt fram behållaren (av Tobas kommer bara ett skelett finnas kvar och lite andra ägodelar), så kommer en patrull döpta män med en ledare till häst och fem andra ryttare. Dem kommer från det övertagna Frostborg och har blivit nyfikna på vad som har hänt då den vita skogen har fallit samman. Ledaren har kortklippt hår och helskägg. Alla ryttare är klädda i päls och skinn med raka svärd och sköld. Ledaren har även en vit mantel.

Då ledaren ser vad en rollperson har i handen (behållaren) kommer han att vara nyfiken på vad det är och vill konfiskera det. Om rollpersonerna vägrar hotar ledaren med att ta behållaren med våld från "dem smutsiga hedningarna och förrädarna". Han kommer om inte hjälper hota med att dräpa dem och hjälper inte det kommer det att bli strid.

Nog för att det finns stridserfarna i rollspelsgruppen men mycket svårt blir det att besegra ryttarna om inte dem använder lite av blodet i behållaren. Men vem som ska ha den

behållaren då dem inte har hunnit dela up det är upp till rollspelarna. Om dem inte samarbetar utan bara slåss efter behållaren kommer det gå illa för dem. Annars om dem sköter det välorganiserat kommer dem antagligen dräpa dem alla, och om det är någon som försöker fly för att informera Frostborg. Kan Vite Orm eller Einar Tok skjuta ner honom med pilbåge.

Avslutningen

Vad som händer sen är upp till spelledaren och spelarna. Äventyret har ett öppet slut, och om rollpersonerna kommer väl överens kan dem dela upp det som är kvar när dem kommer tillbaka till Frostborg (efter att ha rensat ut fiendesoldaterna som är kvar). Därefter tjäna stora summor pengar som läkare, eller att använda ”drycken” själv för att få ett långt liv (om rollpersonen skulle vara sparsam och försiktig så att ingen försöker sno hans andel skulle det ge en livslängd på ca 900-1500 år), eller så skulle personen kunna använda det till ädlare syften som att hjälpa sjuka och svaga.

Spelledaren får runda av på lämpligt sätt och om spelledaren önskar skulle han kunna avsluta med en nattscen där Tobas stiger upp ur graven för att ta tillbaka sin ägodel, men om det känns för kliché artat skulle man istället kunna berätta om dem fyra livsödena av rollpersonerna (om alla fyra överlevde, det vill säga). Om det ska bli en stor fest i Frostborg för att spelarna lyckades ta tillbaka den (om dem tar tillbaka den, dem kanske går en omväg för att slippa konflikter), får även spelledaren avgöra.

Slut på äventyret.

Fakta för spelledaren.

Personer och varelser

Husmor Dema: Dema ser ut att vara runt 25 år gammal (24 år ifall någon är oförsämd och frågar). Hon har brunt långt hår i en enda fläta längst nacken. Hon bär på en ganska fin klänning och ett förkläde (som det kan finnas några torkade blodfläckar på om spelledaren så önskar). Men för det mesta brukar hon torka sina händer på det och hon brukar hänga av förklädet för middagarna. Klänningen är så lång att skorna syns inte.

Efter mordet på hennes son har Dema fått en värklighetsförvrängd bild. Hon förnekar att hon någonsin haft en son, hon förnekar klädkistan på vinden (hon förnekar förövrigt helt att hon har en vind). Hon förnekar att det finns en barnkammare och hon förnekar att blodfläcken på golvet i festsalen finns. Hon utesluter alla teorier om att det kött som är välkonserverat är människokött som hon senare upptäckte i källaren och förnekar alla teorier på att det skulle kunna var det (även om hon själv aldrig äter något av köttet, då hon påstår sig att hon inte äter kött). Även om hon vet att hennes man finns i huset så påstår hon att hon bor ensam.

Hon vill inte släppa loss sin man, inte för att hon kan tro att han ska döda henne utan för att det säkert händer en ny olycka (och den gamla ”olyckan” minns hon inte så hon vet inte varför hon fängslade Hesekeus från först början, men det var nödvändigt).

Dema har på ytan en bestämd personlighet, men är egentligen ganska osäker och inbillar sig ofta om att allt runtomkring henne är bra. Hon är djupt religiös och tror på uppoffringar som något ideal men hon fruktar fysiskt våld. Hon bär alltid på sin rumsnyckel (och ibland andra nycklar).

Hon kan ibland drabbas av ”neurotiska” anfall, det kan vara från att upprepa vissa rörelsemönster onödigt många gånger till att få plötsliga ångestfall som hon inte vet orsaken till (och dem händer nästan alltid då hon är ensam med sina egna tankar). Men annars så håller hon på med dagliga sysslor som städa huset, laga mat och dylikt. Hon kommer även att tala om för rollpersonerna att det är förbjudet att gå ner i källaren och att gå in i den första dörren till vänster och den sista dörren till höger på andra våningen.

Skulle rollpersonerna rota upp så mycket fakta om vad som har hänt i hennes förflutna så att hon inte längre kan förneka det kommer hon att omgående försöka begå självmord (trots att hon är religiös), på något sätt på grund av den stora skammen och ångesten som kommer att drabba henne. Kommer rollpersonerna att rädda henne kommer hon med tiden att återhämta sig med en lång sorg. Fast först direkt efter att rollpersonerna har räddat henne kommer hon att gråta, och hon kommer att gråta länge. Därefter så kommer hon att ge en riktig begravning åt sin son på bakgården, dekorerat med något minne (t ex hans docka). Detta skulle leda till att Jeremious skulle acceptera sin död och lämna jordelivet.

Om rollpersonerna däremot förstärker psykosen så att hon även förtränger existensen av hennes man skulle rollpersonerna kunna ta ihjäl honom utan att Dema skulle märka det (om rollpersonerna gör det i lönnedom). Då skulle hon inte bli förkrossad och murarna skulle bli nöjda och lämna jordelivet.

Om någon av rollpersonerna försöker att få till en romans med husmodern Dema är detta svårt men inte omöjligt. Det är dock riskabelt då det finns en risk för att såra henne vilket skulle leda till att rollpersonen skulle falla i onåd hos sonen Jeremious. Men om relationen går bra och Dema bli lyckligare är detta ett bra sätt för att få henne att låta bli att tänka på sin då forna make och samtidigt kunna hjälpa till med att bearbeta sin gamla sorg och därmed också lösa Jeremious förbannelse.

Hesekious: Hesekious har en sociopatiskkaraktär då han förskjuter sina gärningar på andra och då uppfattar dem som syndiga och smutsiga som måste utrotas. Han är fängslad i handkedjor i fängelsehålan där han får mat en gång om ”dagen” som räcker hela dygnet av Dera. Dera själv ignorerar allt han säger till henne utan går omedelbart där ifrån.

Men om rollpersonerna skulle komma i kontakt med honom skulle han försöka övertala dem att släppa honom lös. Han kommer att skylla på Dera som en ond gestalt och som håller på att njuta av att se honom fängslad tills hon ska slakta honom som alla andra människor före honom (han kommer att bete sig ganska ynkligt och vädja om rollpersonen/rollpersonernas hjälp). Om rollpersonerna skulle släppa lös honom skulle han fredligt följa med dem tills han får chansen att hugga dem i ryggen med antingen en yxa eller kniv eller på något annat sätt mörda dem. Han skulle även vara tidig med att försöka mörda sin fru Dera på något diskret sätt, innan någon annan hinner samråda med henne.

Hesekious ser ut att vara i 40 års åldern med ett härdat ansikte med skäggstubb och halvlångt hår som har börjat gråna. Han är klädd i trasor till sin forna adelstunika och byxor. Han brukar värma sig med en stor varm filt i fängelsehålan för att inte frysa ihjäl.

Jeremious: (OBS: Centralt för äventyret) Jeremious är son till mor Dera och fadern Hesekious. På grund av sin tragiska död kan han inte lämna jordelivet utan är fängslad tillsammans med alla andra i den vita skogen (och det är hans önskan). Jeremious blev mördad då han var åtta år gammal och mycket olycklig. Hans bästa vänner är hans docka, en fin docka föreställande en ca 3-årig adelsdotter med vit klänning som har blivit lite sliten och söndrig. Han kallar dockan för Guldlock (då dockan är blond). Den andra bästa vännen är en knarrig och sliten gunghäst som han kallar för Pålle. Dessa brukar han lek varsamt med i sitt dammiga rum (barnkammaren, vilket kan ibland höras till grannrummet). Ibland leker Jeremious för sig själv med kolkritor och oljefärg på andra ställen i huset där Dera inte brukar vara. Men ibland vågar han ta och leka med sina bästa vänner utanför rummet och ibland till och med måla och rita.

Jeremious är inte synlig för dödliga ögon (förutom i sällsynta fall). Han hatar ångest, och är rädd för att bli ensam (och även för rädd för att visa sig och vara i närheten av människor). Dem enstaka gångerna han har uppenbarat sig för sin mor har hon blivit så skärrad och rädd att hon bara skriker åt honom att försvinna så att hon sedan kan förtränga hela händelsen som någon synvilla.

Jeremious försöker förtränga ångesten med att måla och rita saker om att allt är bra fast med en underton av fasa. Vilket syns på alla dem målningar som finns på bland annat vinden. Men när ångesten blir för stark på grund av allt från bortstädning av hans bilder till att hans mor blir sårad, brukar det sluta i hämndaktioner för att dämpa sin egna ångest.

Jeremious är en mäktig vålnad. Förmågan att röra sig fritt och att kunna påverka dem dödligas sinne gör honom till en farlig motståndare (speciellt eftersom rollpersonerna i början inte har en aning om vem eller vad det är som befinner sig i huset). Han kan även förflytta saker som är speciellt relaterat till honom själv med bara tankekraft t ex dockan och gunghästen, men även hans gamla lik. Men bara inom hans synhåll. Jeremious har även en övernaturlig förmåga att se alla händelser i skogen (förutom vissa saker som andras övernaturliga syner eller religiösa gåvor). Han är även döpt och stoppas därför inte av träkors då han heller egentligen inte har opponerat sig mot religionen.

Olika händelser kan ge Jeremious olika grader av ångest och vrede vilket gör att olika påföljder drabbar den rollperson/rollpersoner som HAN ANSER ÄR SKYLDIGA till hans lidande. Nivåerna och påföljderna är:

Ångest grad 1: Hatbild.

Ångest grad 2: Spratt och synvillor.

Ångest grad 3: Fysiskt lidande.

Ångest grad 4: Grovt fysiskt lidande.

Ångest grad 5: Dödsmärkt.

Hatbild: Hatbild innebär att Jeremious på en avskild plats t ex vinden eller i barnkammaren ritar en hatbild över rollpersonen. Bilden brukar vara enkelt ritad med enkla kolritade streck men med något attribut som gör att man kan se att figuren anknyter till den rollpersonen (t ex skägg, hår, eller något föremål) som Jeremious hämnas på. Figurerna har alltid en lång glad mun. Figurerna varierar från att vara halshuggna eller att vara hängda eller någon annan grym dödsscen (men figuren av rollpersonen som dödas har alltid ett stort sinnessjukt leende som om han/hon är lycklig över det).

Det är inte nödvändigt att rollpersonen får syn på bilden. Bildens syfte är att minska Jeremious ångest. Om rollpersonen eller någon annan får syn på bilden innebär det inte att det var avsikten att han eller hon skulle få se bilden men Jeremious kommer inte att försöka dölja bilden. Bilden är helt enkelt ritad där den är ritad och Jeremious kommer se det som en av sina andra konstverk.

Spratt och synvillor: Jeremious mål är att straffa Rollpersonen med någon form av elakt spratt (som inte ger några fysiska skador utan möjligtvis traumatiska upplevelser). Sprattet är ofta en synvilla eller en på hittad upplevelse). Här nere kommer några exempel och om spelledaren kan komma på några själv så är det klart man skulle kunna använda dem också. Tänk bara på att varje händelse drabbar oftast bara en rollperson och bara en gång (under hela äventyret):

Blodglas: Vid en middag då rollpersonerna får vin serverat till måltiden och alla sitter och (kanske) tar för sig av maten. I glaset häls det fina rödvinet upp och när rollpersonen (offret) tar en klunk ur glaset känner han en smak av ljummet blod. Chocken kommer antagligen att göra att rollpersonen spotta ut det, men det kommer fortfarande bara vara vin i glaset och vin som han spottade ut.

Mörkt bad: Om rollpersonen (offret) tar ett bad i baljan (oftast i badrummet på andra våningen) kommer vaxljusen att oväntat att slockna. Rummet blir helt beckmörkt och inget månljus finns. Därefter kommer rollpersonen att höra ett lätt skvalpande och känna något mot sin hud som flyter runt omkring i vattnet. Rollpersonen kommer att känna ett avhugget huvud med utsträckt tunga som flyter runt i baljan. Men så fort rollpersonen avlägsnar sig från baljan eller får fatt på ljus så kommer huvudet inte att finnas där.

Hängd man: Rollpersonen (offret) kommer att plötsligt höra ett knakande mot ett fönster i en mörk hall eller rum där ljusen har slocknat (ofta när dem andra rollpersonerna är avlägsna). Igenom fönstret ser rollpersonen en siluett av en hängd man som gungar mot fönstret. Men efter bara någon sekund kommer månljuset att kraftigt blekna bort och det blir mörkt. När månljuset eller annan ljuskälla kommer fram är siluetten borta.

Fysiskt lidande: Jeremious avsikt är att vålla fysiskt lidande på rollpersonen (offret). Det sker ofta på ett oväntat och traumatiskt sätt. Även här inträffar incidenten oftast bara en rollperson och bara en gång under äventyret. Om spelledaren själv kommer på en bra ide till incident så kan han/hon använda den. Men annars finns några exempel:

Trappolycka: Rollpersonen ser plötsligt en märklig synvilla då han går i en trappa (om det är trappan mellan första och andra våningen ser rollpersonen att det uppstoppade älghuvudet ler ett vanvettigt leende mot rollpersonen) som får honom/henne att bli chockade och tappa fotfästet i trappan och ramlar ner och slår sig (rollpersonen kan både vricka foten eller handleden). Men om rollpersonen tittar mot älghuvudet igen så kommer det att se lika livlös ut som innan.

Spyor: Plötsligt mår rollpersonen mycket illa och kommer inom några sekunder att spy blod och få kraftiga magsmärtor. När han/hon spyr kommer han/hon att känna någon klump som nästan fastnar i halsen. Efteråt kommer rollpersonen att se ett deformationerat öga bland spyorna (som vid andra ögonkasterna inte kommer att finnas kvar).

Sömngångaren: Offret kommer att börja gå i sömnen, sakta och med eftersläppande ben. Sömngångaren kommer att börja skära sig blodig med en kniv på ena armen för att sedan hälsa på hos närmaste rollperson med en blodig kniv/dolk i högra handen och blodig i den vänstra armen. Sömngångaren kommer att sakta lyfta kniven för att sedan fortsätta skära sig själv så att blodet droppar ner på golvet.

När rollpersonen väcks kommer han/hon inte minnas vad som har hänt. Utan antagligen vara ganska förvirrad efter som han/hon inte vet vad som har hänt. Skulle det vara så att rollpersonen inte skulle ha någon kniv eller dolk i närheten kommer han att i sömnen plocka den närmaste (t ex kökskniven). Skulle det vara så att den andra rollpersonen skulle vara bakom låsta dörrar (t ex om dem sover) så kommer drömgångaren att knacka på i sömnen.

Grovt fysiskt lidande: Om någon rollperson har get Jeremious så stark ångest och hat att han kommer att hämnas med grovt fysiskt lidande, kommer den utsatta rollpersonen att oftast se och uppleva illusioner som gör att han/hon tillslut skadar sig själv grovt. Varje incident händer oftast bara en spelare och bara en gång under äventyret. Som innan, om spelledaren har egna bra idéer om hur detta ska gå till så får han/hon gärna tillämpa sina egna idéer.

Fingerkapning: Rollpersonen kommer när han/hon är ensam plötsligt befinna sig i en tät dimma där ingen hör hans röst. Först kommer rollpersonen känna doften av något unket och plötsligt kommer en gestalt att attackera rollpersonen på så nära håll med kniv att rollpersonen antagligen drar skarpt. Gestalten är gammal tandlös man med tre insjunkna ögon och näsan är en sladdrig skinnbit (gestalten påminner lite om Hesekeus fast inte lika grotesk).

Då rollpersonen slås och försvarar sig mot gestalten är verkligheten en annan. Någon annan av rollspelarna kommer att höra konstiga läten från det ställe där offret var senast och kommer att upptäcka rollpersonen kapa av sina egna fingrar på vänsterhanden en efter en mot en vägg eller ett bord. Offret kommer att ge ifrån sig välmående stöningar varje gång ett finger kapas och han/hon kommer att le ett brett vanvettigt flin och ha uppspärade ögon.

Så fort någon knuffar till honom kommer han/hon att upptäcka vad som har hänt och se sina blodiga fingerstumpar och dem avhuggna fingrarna på golvet. Oftast hinner offret kapa av alla fingrar på vänsterhanden (inklusive tummen) innan någon hinner stoppa dem. **Den värre sömngångaren:** Rollpersonen kommer att gå i sömnen sakta med eftersläppande steg. I sömnen kommer rollpersonen att skära av sig sin egen tunga för att därefter besöka närmaste medspelare (på liknande sätt som i ”sömngångare”). Men den andre rollspelaren kommer att se sömngångaren stående med forsande blod från sin öppna mun hållande i en kniv i högra handen och med sin avskurna tunga i vänsterhanden. Därefter kommer sömngångaren höja sakta kniven, för att sedan fortsätta att närma sig sitt högra öra (som sömngångaren kommer att skära av innan han/hon vaknar om inte den andre rollspelaren gör något.)

Rollpersonen vet inte vad som har hänt utan vaknar till och känner en kraftig blodsmak i strupen och munnen är fylld med blod och han/hon känner även en mjuk konsistens med sin knutna vänstra näve.

Dödsmärkt: Om Jeremious kommer få så kraftig ångest och hat mot en rollperson så att han utfärdar en dödsmärkning på offret så kommer den personen att dö innan äventyret är över.

När dödsmärkningen inträffar händer följande: Rollpersonen får en helt oväntat feber och svimmar av efter ett tag. I sin febersömn börjar han vid senare tillfällen ansträngt prata i

sömnen ”Nej...” för att senare med högre raslig röst säga ”Låt mig va...” och börja vända och vända på huvudet. Sen blir det tyst, då skriker offret till av smärtor och vaknar likblek med uppspärrade ögon och ett onaturligt brett hånflin. Därefter avtar leendet och offret somnar in igen. Sen när han vaknar minns han inget och febern har avtagit. Han/hon känner sig dock lite yr och behöver kanske villa lite till. Men offret kan senare upptäcka att han har fått ett ärr, som sitter på bröstkorgen vid hjärtat (vilket är dödsmärket).

Dödsmärkta kommer att förföljas av ljud som är relaterade till Jeremious ångest och hat (om det är så att rollpersonen har dödat Dema så kommer han/hon ibland få höra ljudet av mordet på henne i olika rum, oftast när rollpersonen är ensam).

Jeremious kommer att till slut att låta rollpersonen skiljas från gruppen. Då kommer allt ljus runt den dödsmärkta att blekna bort och det kommer att bli kolsvart. Det kommer att vara tyst och rollpersonen kan inte kontakta dem andra. Plötsligt kommer den dödsmärkta att känna något kallt skära sig in i bröstkorgen, han/hon kommer att känna hur bladet skrapar mot revbenen och skär igenom den egna huden och det varma köttet. Innan rollpersonen hinner göra något trycks stålet ännu längre in och hjärtat slår till extra häftigt då dolken skär in i det. Rollpersonen känner hur det varma blodet rinner ut ur bröstkorgen och smeker längst kroppen och strupen börja fyllas med blod så att blodsmaken känns ända ut i näsan.

Ljuset kommer tillbaka (månljus eller vaxljus) och rollpersonen ser handtaget på kökskniven sticka upp ur bröstkorgen och allt blod. Offret känner ingen smärta av längre utan börjar känna sig kall, men kan gå en strecka och säga några ord innan han/hon faller ihop och dör av skadorna (t ex gå till närmaste medspelare).

När den dödsmärkta ska dö är upp till spelledaren att bestämma då det kan bli för tråkigt om rollpersonen dör för tidigt. Men det ska ske innan Jeremious förbannelse har upphört. Kanske till och med då den dödsmärkta tror att han/hon har klarat sig (precis innan den vita skogen faller samman).

Vad som ger Jeremious dem olika graderna av ångest och hat är upp till spelledaren. Men för att ta lite typexempel:

Ångest grad 1: Kritisera och att säga att man tycker illa om hans målningar.

Ångest grad 2: Sudda ut eller städa bort någon av hans målningar. Tala illa om Jeremious vänner Guldlock eller Pålle.

Ångest grad 3: Håna hans målningar. Såra lätt hans mor Dema fysiskt. Tar sönder något som är hans egendom (t ex sängen)

Ångest grad 4: Tar sönder någon av hans bästa vänner Guldlock eller Pålle. Göra hans mor Dema förkrossad. Misshandla hans mor Dema fysiskt.

Ångest grad 5: Mördar Dema.

OBS! Självklart beror det också på omständigheterna. Om till exempel en rollperson dödar Dema i en olycka eller om hon dödas i en strid med en rollperson där rollpersonen försvarade sig själv så kommer Jeremious vedergällning givetvis bli lindrigare. Samtidigt om rollpersonen gör många saker som ger en relativt låg ångestgrad så kommer dem smälta samman till en högre grad. Spelledaren får räkna in alla gärningar.

För att Jeremious ska lämna jordelivet krävs det att han accepterar sin död och får ro. Vad som krävs för det är upp till spelledaren men som exempel så skulle det räcka med att Dema inte längre förtränger honom, så att hon sen kan beklaga sin sons öde. Annars går det även med att Jeremious bara släpper taget om sin mor. T ex genom att en rollperson förstår honom och kan bli tillräckligt omtyckt av Jeremious så att han kan lämna jordelivet då rollpersonen slutligen kan begrava hans kvarlevor (sympatiskt dekorerade med Guldlock och Pålle). Men som sagt det är spelledaren som avgör. OBS om en rollperson har fallit i onåd hos Jeremious så kan han/hon fortfarande bli omtyckt av honom (hans 8-åriga sinne kan pendla snabbt,

straffade är dock straffade och dödsmärkta, dödsdömda). Men det kräver att rollpersonen inte är ute efter att hämnas tillbaka. (Vilket kan vara svårt i vissa fall då han/hon t ex har fått sina fingra bort kapade).

Jag rekommenderar dock att ingen ser Jeremious "ande" , då det kan ge alldeles för många ledtrådar till rollspelarna och kan även förstöra mystiken och stämningen.

Murarna: Dem murarna som finns kvar är kvarlevor från två personer som inte kommer ihåg sina namn (vilket ingen annan gör heller). Men tillsammans blir dem en varelse med i hopsatta, styckade och flådda kroppsdelar (utan tarmar och dyl) huvudet saknas. Dem kallar sig inte för vi utan om någon säger (stönar) något så gör den personen det för sig själv. Dem talar bara en i taget om dem skulle vilja tala båda två. Dem lyder varandra, det vill säga dit den ena vill gå dit går också den andre (eftersom dem delar kropp, och det blir väldigt, väldigt sällan tvister).

Deras mål är att hämnas på alla som har kannibaliserat på deras kött och att mörda Hesekeious (som dem inte kommer åt efter som han är inlåst). Men det är vid dessa tidpunkter som dem sukter efter hämnd som dem "samlar ihop sig" ur den kött hög som finns i källaren. Den gestalten som bildas tar kött yxan som vapen för att försöka kapa av den kroppsdel som någon har ätit av dem. Dem kommer alltid när månljuset försvinner och oftast då andra ljuskällor saknas.

Ex är om någon har ätit av köttet den första måltiden. Så kommer den rollpersonen som åt att senare (antagligen vid sitt rum där han sover) hända följande:

Han/hon kommer vrida sig i sängen och till slut vakna och känna sig lätt svettig. Det är tyst och mörkt i rummet. Blekt månljus glider in över mitten av golvet i rummet. Plötsligt hörs ett knarr ifrån hallen utanför rummet, bara ett sen blir det tyst. Strax utanför dörren hör man en ihålig röst. "Var är mitt ben..." Handtaget trycks sen sakta ner (är det låst kommer handtaget att glida upp lagom för att rollpersonen ska höra några lätta knakningar på dörren, om ingen öppnar kommer gestalten att avlägsna sig ner till källaren). Månljuset kommer att avta och det kommer att mörkna i rummet, dörren kommer att sakta glida upp (det kommer vara becks svart i hallen). "Ge mig mitt ben..." kommer rösten att säga. Eftersom det är kolsvart är det svårt att försvara sig men det går och om däremot rollpersonen ropar på hjälp tidigare från dem andra rollpersonerna kommer det inte att höras (dem är så trötta och kommer bara att slumra till, men om rollpersonen ropar en gång till kommer i alla fall Vite Orm eller "Freja" att höra det). Om rollpersonen fortfarande skulle hålla dörren stängd utan att den skulle vara låst (t ex barrikadera med sängen eller hålla i mot) skulle rollpersonen höra "Ge mig mitt ben..." utanför dörren. För att rösten sedan sakta tyna bort i korridoren.

Men ifall det blir strid så kommer det vara svårt att försvara sig efter som det är så mörkt och rollpersonen kommer inte att se gestalten (kanske vid någon senare drabbning). Men ifall gestalten lyckas kapa av benet så kommer den att ta kroppsdel och avlägsna sig. Dem andra rollpersonerna kommer höra ett smärtsamt skrik och senare upptäcka den utsatta rollpersonen liggande på golvet och krampaktigt plaska med en vänsterbensstum i en blodpöl.

Efter första sammandrabbningen så kommer det att dröja längre till andra sammandrabbningen och ännu längre till den tredje och så vidare och på olika ställen (för att det inte ska bli för enformigt), helst när rollpersonen är ensam. Varje gång det blir en sammandrabbning kan rollpersonen få glimta lite mer av gestalten senare i spelet (det kan därför vara bra att det aldrig blir en strid vid första gången utan bara får höra gestalten så att det inte tjas ut).

Om någon annan medspelare hinner komma till undsättning så har gestalten avlägsnat sig ner till källaren. Efter som murarna är odöpta så funkar religiösa kors som skydd mot gestalten (inte 100% dock). En bra stridsvana (som Freja) ökar även oddsen för att klara av en strid i mörker (men kom ihåg att om rollpersonen hugger mot huvudet i mörkret så missar

han/hon). Så fort Hesekeious är dräpt upphävs förbannelsen och köttet blir till vanliga människoköttstycken.

Om rollpersonerna: Ibland kan det vara lämpligt med könsbyten på karaktärerna innan man börjar spela (om spelaren är av motsatt kön som karaktären). Det kan ske på följande sätt: Vite Orm får fortfarande heta Vite Orm men som kvinna får han något femininare ansikte men fortfarande smal och slank kropp nästan lite spinkig. Einar Tok blir till Selma Tok och skägget försvinner och det blir ett rundare ansikte. Selma Tok har gjort två långa flåtor av sitt röda hår. Freja Ulv blir till Fredrik Ulv och blir till en stor karl med blont skägg och med ärrat ansikte (vilket gör att han har blivit utstött). Hanlas Hyr är svår att göra ett könsbyte på, men om spelledaren kommer på ett bra alternativ så är det välkommet (hon kommer i så fall vara gammal). Men om det skulle vara så att gruppen skulle bestå av fyra damer skulle man kunna skippa könsbyten (då dem inte gör bort sig inför manliga med rollspelare, eller)?

Om det skulle vara så att en karaktär inte vill spelas över huvudtaget. Då kan man kopiera en av dem andra karaktärerna (nästan som en tvilling eller rent av en tvilling). Men man ändrar lite gran så det blir en liten skillnad, och ett nytt namn så klart (men kanske samma efternamn).

Hanlas Hyr: Hanlas har fortfarande religiösa förmågor och kan fortfarande genomföra korrekta begravningar och andra riter.

Vite Orm: Även om Vite Orm är en lönnmördare så kan han inte dyrka upp lås, då han nästan aldrig har stött på ett lås under sitt liv. Men han kan lära sig men då måste han studera hur det funkar (lämpligen på sin egna gästrumsdörr). Men han måste ha verktyg och i köket finns bestick och även ståltråd undangömt i en kökslåda.

Einar Tok: Einar Tok har övernaturligt seende och hörsel. Han kan se men främst höra saker som ingen av dem andra kan. Men kom ihåg att som spelledare inte ge inflation av syner och läten, utan vänta med jämna och ganska stora tids avstånd (andra övernaturliga händelser inträffar som vanligt).

Freja Ulv: Hon är den med mest striderfarenheter i gruppen och hon kan också använda en pilbåge ifall hon får låna någon annans.

Platser

Frostborg: En mycket gammal stad som för hette Frostby. Staden är den sista hedniska fästningen i norr och rymmer runt 42 hushåll med varsin familj (ofta med 6 familjemedlemmar). Det är även en hamnstad som ligger i den stora sjöns norra udde. Muren runt staden är både av en stor stengrund och enorma trädstockar som är upp till fem meter höga (och mot vattnet en stor sjöport av trädstockar lika hög som muren). Toppen av den cirkelformade muren är dekorerade med facklor (speciellt vid sjöporten). Dem flesta i staden livnära sig på handel vid sommaren (då isen är smält) och resten av året olika sysslor som renskötsel utanför staden eller hantverk av päls och skinn. Men även jägare och fiskare är vanligt. Runt staden är det slätlandskap för att sedan omgivas av barrskog så långt ögat kan nå (och tittar man norrut från en av stadens utkikstorn kan man skymta bergen och framför den vita och likfärgade skogen). På vintern är alltid hela landskapet täckt av tung snö (och även stora delar av staden, där man ännu inte har hunnit skotta).

Den vita tron: En religion som låter sina anhängare döpa sig i det så kallade "kärlekens budskap". Men på den sista tiden har anhängarna splittrats i sin tros uppfattning till evangelister och reformatorer. Men det är främst bland hedningarna eller områden till hedningar som man använder "den vita tron" som begrep. I dem områden där tron är mer fast etablerad brukar man kalla tron för evangelism. Reformatorerna vill upphäva den korrupta

byråkratin inom evangelismen och bara följa den "äkta" läran. Tron har en allsmäktig gud som förbannar och förvissar demoner och onda andar (hur detta funkar i praktiken får spelledaren bedöma efter spelarnas rollspelande och situation, äventyret skall inte vara för enkelt heller).

Den vita skogen: En förbannad skog som är passagen till den trettonde evangelistens rike och världens ända. Skogen är utbred från längst till väster till längst i öster. Den vita skogen är en kylig skog som består av enbart av kala tallar med vit bark och ljusgråa barr. Marken i skogen är nästintill helt platt och täckt av en decimeter snö. Jorden under snön och stigen består av torr och blek jord. Det är kallt och det är ständig stjärnlös natt med en kritvit fullmåne. Några få sönderrivna moln seglar över det mörka himlavalvet. I skogen lever inga djur. Det snöar enbart om en tragedi inträffar. Molnens frusna tårar täcker alla döda och allt spillt blod i den mörka skogen. Inga spår lämnas kvar. Om någon ropar efter någon av dem dödas namn får man inget svar. En person som går vilse i den eviga skogen kommer tillslut att dö av hunger, kyla eller mörda sig själv i ren galenskap av förbannelsen som den lilla trasiga dockan ger till de dumdristiga. I skogen finns bara till synes en stig som leder förbi det ensamma huset. Stigen går allt i en cirkel så fort man har kommit djupt in i skogen och leder alltid fram till det ensamma huset så länge förbannelsen villar över skogen. Det är i princip omöjligt att finna stenvingen och gravplatsen så länge förbannelsen villar över skogen eftersom personerna dras till huset så länge dem går på stigen.

Hus Allena: Hus Allena är en mycket moderna (i tidsenlig bemärkning). Huset är en mindre herrgård bygd av stenväggar. Taket är av trä av traditionellt snitt. Huset är rektangulärt formad med långsidan mot framsidan (inga torn). Huset har två våningar (vilket man kan se från utsida), en vind och en källarvåning. Det finns fönster med glas i på alla våningar (utom vinden och källarvåningen där alla fönster är fast igenspikade från insidan med träplankor) och lika många fönster på både fram och baksida av huset. Det finns två stora ytterdörrar i ofärgat trä, parallellt med varandra i mitten av fram och baksida av huset. Spelledaren bör se bifogad karta över herrgården. OBS: På många platser i huset är det ganska kallt med tanke på att det är till en stor del en stenbyggnad så ytterkläder eller andra varma kläder kan vara bra att ha på sig om man inte bli sjuk.

Våning 1: På första våningen finns den långa hallen, festsalen, matsalen och köket även trappor till över och källarvåningen.

Här kan det inträffa att någon rollperson blir anfallen av murargestalten (se murarna) som vill hämnas på honom/henne. Om det skulle vara så skulle det först bli helt mörkt, månljuset skulle försvinna och vaxljusen skulle slockna (och eldstaden ugnen skulle också slockna). Sedan skulle gestalten rusa upp från trappan som leder till källaren med snabba ljudliga steg "tamp, tamp, tamp" mot rollpersonen in i det rum där han/hon skulle vara. Gestalten kommer att ha som vanligt med sig köttixan. Innan någon annan har kommit till undsättning med ljus eller då månljuset kommer tillbaka har gestalten avlägsnat sig (med rollpersonens kroppsdel eller inte).

Hall: Hallen är en enkel konstruktion med knarrigt trägolv, stenväggar och trätak. Det finns fönster längs ena sidan av hela hallen som det lyser in svagt månljus igenom. Det inträffar ibland att det knarrar ifrån hallen eller runt hörnet om man själv befinner sig i hallen och efter första "natten" kan märkliga saker inträffa. Det kan var allt från siluetter runt hörnet till konstiga läten utanför fönstrerna.

Det händer ibland att Jeremious tar med sig sin Pålle på en ridtur och ibland är han till och med nere i hallen på första våningen. Då kommer rollpersonen/rollpersonerna när han/hon

går runt hörnet som han/hon hörde knarr ifrån ser han gunghästen riktad mot honom/henne och helt stilla och livlös. Om dem kommer att gå därifrån kommer gunghästen inte att vara kvar. Men om dem går fram så kommer den fortfarande vara helt stilla. Man kan sen ta och flytta den vart man vill men så fort man lämnar den kommer den att försvinna och vara på sin vanliga plats i Jeremious sovrums. (denna händelse rekommenderas att hamna efter gunghäst händelsen i uppe hallen).

Balsal/Vardagsrum/Finrum/Festsal: Alla ingångar till festsalen är dubbeldörrar i trä och som öppnas inåt. I Festsalen finns en heltäckningsmatta som har färgen grön. Runt festsalen är det stenväggar som det är instuckna med jämna mellanrum vaxljus hållare med varsitt brinnande vaxljus. I mitten finns det ett stort rektangulärt träbord i mörkt träslag som det står en vaxljushållare på med tre armar och tre brinnande vaxljus. I rummet finns även en intorkad blodfläck (som framför allt Svarte Orm kan upptäcka) som ligger nära det bordsben som är närmast köket. Den första måltiden kommer att hållas i festsalen men dem andra kommer att hållas i matsalen i fortsättningen.

Dema brukar på helgdagar eller andra högtider låta bordet täckas av ett stort vit tygstycke som sträcker sig ner till golvet på alla hörn och kanter som hon sen använder som ett altare med ett stående träkors i mitten av det. Hon smyckar ut både hela bordet och nästan hela golvet med mängder av brinnande vaxljus där hon ber tyst. Andra rollspelare kan be tillsammans med henne tyst. Om någon rollspelare där i mot skulle störa andaktsstunden kommer Dema att bli både upprörd och sårad (vilket inte kommer att uppskattas av Jeremious som kommer att göra någon senare vedergällning).

När högtiden är kan spelledaren själv lägga in efter behag.

Matsal: Matsalen består av ett trägolv, trätak och väggar av sten. Ett rektangulärt träbord i mitten som är dekorerat med ett vaxljus. Annars belyses rummet från några flämtande vaxljus längst den nedersta väggen (enligt kartan) och ibland av månljus från fönstren. I matsalen förtärs dem kommande måltiderna efter den första (som den första frukosten).

Kök: Köket är snyggt och prydligt städad med en stor stenugn i överst högra hörnet (enligt kartan) Med en köksbänk längst den övre köksvägen (också enligt kartan). Under köksbänken finns skåp med kokkärl, stora köksknivar, diskbalja och liknande saker. I nedersta vänstra hörnet finns ett stort skåp med alla servis uppsättningar i. Bredvid servisskåpet finns städskrubben med borstar, dammtrasor och liknande. Golvet och taket är av trä och väggarna av sten. Det är även i köket som vedyxan som Hesekeious använde för att mörda Jeremious finns i ett skåp, och lite torkat blodet finns fortfarande kvar bladet.

Det kan hända ibland att Dema står i köket och lagar mat och ibland kan det hända (då en rollperson tittar utan att hon vet om det) stå och hacka en morot krampaktigt med en hand, till slut kommer moroten och morotsskärorna att ramla ner på golvet, men hon kommer fortfarande att krampaktigt hacka mot skärbrädan (det beror på grund av Demas förtryckta ångest och inget relaterat mot någon av rollspelarna, men det är dem som kommer tolka det). Tillslut kommer hon att sluta hacka och skölja rent morotsskivorena för den kommande måltiden.

Trappan våning 1-2: Trappan är en stadig trätrappa med ett mellantrappsteg av sten där trappan vänder helt om. På väggen ovanför mellantrappsteget (på översta väggen enligt kartan) finns ett uppstoppat älghuvud som tittar livlöst.

Andra våningen: Den andra våningen består av fyra gästrum, ett badrum, en uppe hall, Demas sovrums och barnkammaren. Samt trappa ner och ett rum med en vindtrappa. Alla

gästrum har en enkelsäng av trä med madras, filt och kudde, även en garderob och var sitt fönster. Alla dörrar har nyckellås och alla rollpersoner får en egen privat nyckel för respektive rum. Alla rollpersoner får ett vaxljus som sänglampa (som kan vara lite opålitlig ibland och slockna plötsligt beroende på situationen).

Hallen uppe: Hallen uppe finns bara två fönstren, i slutet av hallen och vid hallkrökningen var ifrån det lyser in månljus (som ibland slocknar). Hallen består av kalla stenväggar, trägolv och trätak.

På natten kan det ibland höras konstiga knarrande ifrån uppe hallen. Om rollpersonen som hör lätena och väljer att titta i nyckelhålet kommer han/hon att se en gunghäst från sidan som sakta och ljudlöst gungar framåt, för att plötsligt stanna mitt framför nyckelhålet, för att sedan vända sig långsamt och titta tillbaka genom nyckelhålet (om någon öppnar dörren finns inget där). I nästa ögonkast kommer den inte att finnas kvar (rollpersonen måste blinka med ögat någon gång).

Gästrum 1: (enligt kartan) Sängen ligger lodrätt i det översta vänstra hörnet och garderoben står i det översta högra hörnet mot högra väggen. I rummet finns även en ”rättvänd” tavla hängandes i det nedre vänstra hörnet mitt i mot sängen. Tavlan är en kroki, eller rättare sagt en sittande kvinna med naken kvinnorygg och uppsatt hår som tittar inåt i tavlan (så man inte ser hennes ansikte). Då rollpersonen vänder på tavlan så kommer han att se en bild på kvinnan framifrån (kvinnan är okänd).

Gästrum 2: (enligt kartan) Sängen ligger lodrätt i det översta vänstra hörnet. Garderoben står i det översta högra hörnet mot den högra väggen. Det finns även ett litet trebent runt bord med en liten duk på, mitt i mot sängen i det nedre vänstra hörnet. På bordet finns en liten läderinbunden bok med olika religiösa sånger anknutna till den vita tron.

I den lilla boken kan det även dyka upp ledtrådar om vad som har hänt i huset egentligen och ledtrådarna skrivs ditt av Jeremious (och inte alltid rättstavat). Boken är spelledarens främsta källa ifall spelarna fastnar i äventyret (så den får inte missbrukas för att göra äventyret för lätt). Det som kan dycka upp är texter ritade med kolkrita som t ex: ”Far glöma bort min födelsedag, mor läsen” eller ”Far inte tyka om oss, mor tyka om far” etc.

Gästrum 3: (enligt kartan) Sängen finns lodrätt vänstra hörnet och garderoben mitt imot sängen i det vänstra nedre hörnet mot den nedre väggen. På mitten av den högra väggen finns en hög kvadratisk spegel med kopparkanter och som är övertäckt med ett svart drapperi. Det är även från det här rummet man ibland kan höra knarrande ifrån granrummet (barnkammaren) ett kort tag innan det upphör.

Gästrum 4: (enligt kartan) Sängen finns lodrätt i det övre vänstra hörnet och garderoben står i det översta högra hörnet mot den högra väggen. Här finns också en bak och framvänd tavla med motiv av en praktfull ängel som står klädd i ett fladdrande vitt tygstycke (ängeln är av mankön och halvblottad överkropp). I höger han lyfter han sin stav mot en ljus himmel och i den vänstra håller han ett gossebarn i sin famn. Ängeln står på toppen av ett berg och det är grön skog borta vid horisonten. Ängeln tittar allvarligt ner på gossebarnet medans gossebarnet tittar ut ur tavlan med osäker blick (och som känns iakttagande vart man än befinner sig i rummet).

Det kan hända att plötsligt så har någon kladdat dit lite röd oljefärg. Ängeln Stav har fått ett kladdigt rött färgsträck föreställande ett yxblad riktat mot gossebarnet som har fått en jättestor glad mun som är ritad med ett långt rött streck. (detta är en signal för mordet på Jeremious, och inte någon hämnd mot rollpersonen).

Badrum: Badrummet är ett mörkt rum. Fönstret är igenspikat och på ett litet bord nära en balja som står mitt i rummet, står några vaxljus av varierande höjd. Vattnet i baljan är rumstempererat (det vill säga kallt ca 10-15 grader), men det står ett stort kärl med vatten som kan värmas i köket. På den högra väggen (enligt kartan) hänger ett stort träkors som gestaltar sig ur mörkret med vaxljusens hjälp. Bredvid baljan finns även en stol med tre torra ofärgade handdukar (gråa). Nyckeln sitter i låset.

Demas sovrum: I sovrummet finns en dubbelsäng som alltid är fint bäddad med vita lakan. Som ligger lodrät mot mitten av den högra väggen (enligt kartan). Ovanför sängen på väggen kommer ett träkors att hänga. Mitt imot på den vänstra väggen kommer en garderob att stå. Ett litet nattduksbord kommer att finnas till vänster och till höger om dubbelsängen.

I en av dem nedersta garderobs lådan finns en kopparnyckel gömd, under ett smutsigt tygstycke (som leder till vindtrappan). I en av dem övre kommer nyckeln till rummet där Hesekeios är inspärrad att finnas (den är av mässing).

I mitten av den översta väggen (enligt kartan) finns ett bord med tillhörande stol. På bordet ligger en religiös bok (den vita tron).

Barnkammaren: Jeremious sovrum som har blivit dammigt överallt (dock ingen spindelväv efter som det inte finns några andra levande varelser, inklusive spindlar). Rummet är mörkt, det finns inga vaxljus och fönstret är igenspikat (lite slarvigt dock, så det glider inne lite månljus). Sängen ligger lodrätt i det nedersta vänstra hörnet (enligt kartan) och ett bord står framför fönstret (mitten av den nedre väggen) med en tillhörande stol. På det bordet kommer dockan Guldlock att sitta tittandes mot dörren.

Någonstans till höger (kartan), det vill säga till vänster från en person som kommer in genom dörren kommer gunghästen Pålle att stå tittandes mot dörren. I det nedre högra hörnet kommer oljefärgerna (röd och orange) och kolkritor att stå. Dem kommer visserligen vara ganska svårupptäckta då det är så pass mörkt i rummet och då dem ligger i en trälåda (det är även i den lådan som den lite rostiga nyckeln finns som leder till klädkistan på vinden).

Under sängen finns lite målningar av glada gubbar som styckar varandra med kötttyxa och knivar (även om Jeremious inte visste vad som pågick med murarna då han fortfarande var vid liv så kom han till insikt efteråt att han hade dött, eftersom Jeremious vet allt som har hänt i huset).

Dörren in till rummet kommer oftast vara låst. Men det kan hända att en rollperson vaknar känner sig väldigt törstig eller med en konstig känsla av att något är fel (något främmande finns i huset) och bestämmer sig för att gå ut i hallen och då kommer personen se att dörren till barnkammaren är öppen och det är helt mörkt där inne (om rollpersonen lämnar chansen för att kontakta någon av dem andra medspelarna kommer dörren att senare vara stängd och låst). Då rollpersonen går in i rummet kommer han att se dockan och gunghästen riktade mot honom/henne. Om rollpersonen går in i rummet kommer dörren att stängas och låsas (tyst och försiktigt). Då rollpersonen vänder bort blicken från dockan (t ex tittar efter vad som har hänt med dörren och finner den låst) för att sedan vända tillbaka blicken och se att dockan sitter nu på golvet ett steg närmare rollpersonen. Om rollpersonen skulle vända bort blicken igen kommer dockan att flytta sig ytterligare ett steg närmare. Om rollpersonen börja bete sig för rädd eller för fientligt inställd så kommer ljuset att slockna och dörren kommer att bli olåst (efter ett tag) och rollpersonen kan smita ut. (Hela händelsen är Jeremious som försöker få kontakt med en person och kanske till och med leka tillsammans med honom/henne, Guldlock och Pålle. Men eftersom Jeremious är för "människorädd" så kommer han inte vissa sig eller vissa när dockan eller gunghästen rör sig. När situationen blir för skrämmande kommer ljuset att släckas för att skydda sig själv, Pålle och Guldlock). Om

rollpersonen inte kommer visa rädsla och ignorera dockan kommer den inte att fortsätta röra på sig då han/hon vänder ryggen till, men Jeremious kommer istället att känna ignorerad och nästan lite hånad och kommer därför att vedergälla med ”spratt och synvillor” senare.

Men efter denna händelse kommer lämpligen Einar Tok att någon gång finna att han har en nyckel i fickan eller någon annanstans på sig (utan hur han vet hur den hamnade hos honom) som leder till barnkammaren (och det kan vara lämpligt att den tidigare händelsen inträffar Einar Tok då det är han som har mest övernaturliga egenskaper).

Trapprummet till vinden: Dörren in till trapprummet är låsta och kan öppnas med kopparnyckeln. Det kommer att vara kolsvart (eftersom det inte kommer finnas några fönster eller vaxljus). Trappan är en ranglig och smal trätrappa och det kommer vara hål i taket över trappan som leder till vinden och det lutande trätaket där uppe. Både på andra våningens trapprum och på trapprummet uppe på vinden så kommer det att finnas några bilder (och hatbilder om någon har lyckats skaffa sig några sådana). Bilderna kommer att handla om hängda glada gubbar till halshuggna figurer (Dessa bilder är ritade av Jeremious som ångestdämpande medel men figurerna behöver inte föreställa en verklig person, om det inte är en ”hatbild”).

Vinden: Vinden är enormt lång och även mycket bred. Vinden kommer att ha ett trätak som lutar åt två håll (traditionellt vindtak) fast kommer att vara ganska högt så man kan gå upprätt under mitten (vågrätt led enligt kartan) av taket. Det kommer vara helt mörkt (inga fönster eller vaxljus). Men om rollpersonerna/rollpersonen har med sig ljuskälla så kommer det att synas massor med teckningar och även lite till. Dem flesta bilderna är som vanligt glada hastigt målade gubbar som gör hemska saker En del ligger delade i bitar andra är halshuggna (men den mest intressanta är en bild på en större glad person som sätter yxan i huvudet på en mindre men fortfarande glad person). Det finns även en bild som man kan urskilja som en glad gunghäst och en liten glad streckgumma med lockigt hår (Pålle och Guldlock). På mitten av den vänstra väggen (enligt kartan) finns början på en känd barnabön målad med blodröd oljefärg som har runnit (som det under står betecknat Jeremious och sen ett datum som gör att man kan se att det skrevs för 300 år sen). På andra sidan ligger klädkistan mot den högra väggen (enligt kartan). I kistan som kan öppnas med den lite rostiga nyckeln kommer liket av Jeremious att ligga.

När locket öppnas kommer man att se den brunhåriga pojken likblek och med ögonen vidspända mot personen (ögonlocken går inte att stänga, utan så länge förbannelsen finns kommer ögonen dött stirra ut i tomhet). Det syns ett stort hack in i pojkens huvud och blod har runnit längst skallen. Kläderna är finna adelskläder men som har blivit dammiga (om spelledaren vill använda sig av pojkens som ”hoppa till” effekt genom att liket plötsligt greppar tag om rollpersonens handled, bör detta betänkas väl då det kan strida mot Jeremious personlighet). Liket kan begravas, brännas eller vissas för Dema som bevis för vad som hon ständigt har förträngt (vilket kan bli uppgörelsen av Jeremious förbannelse).

Källaren: Källaren består av en hall med en dörr och sen två rum, matförrådet och och fängelsehålan. Hela källarvåningen har ganska högt i tak. Det är överallt stengolv, stenväggar och trätak. Det finns inga fönster eller vaxljus så det är helt mörkt.

Fängelsehålan: Det är låst in till fängelsehålan och det finns inga fängelsegluggar Det är här inne som Hesekeious är fängslad. Han har en torr halvbädd på golvet och är fängslad i handkedjor (som gör att han kan bara röra sig halvvägs i rummet). Handkedjorna låses upp med samma mässings nyckel som man låser upp dörren med.

Hesekoius kommer att vädja om rollpersonernas hjälp och att dem låser upp hans kedjor då han säger att han måste räddas från Dema som har sparat honom till sist.

Matförråd: I matförrådet finns säckar med potatis och morötter, även mängder med bröd och vin. Maten tar aldrig slut (vilket har med förbannelsen om oförändligheten att göra, efter som Jeremious inte vill att Dema ska lämna huset och honom, även ifall hon ändå inte skulle kunna göra det).

Men det är även här tunnan med styckade människodelar finns (enligt kartan i det övre vänstra hörnet). Under tunnan är det inristat i golvet "Döda Hesekious" och på väggarna kan det komma att inristas några meningar som ledtrådar för spelarna om dem får problem eller fastnar.