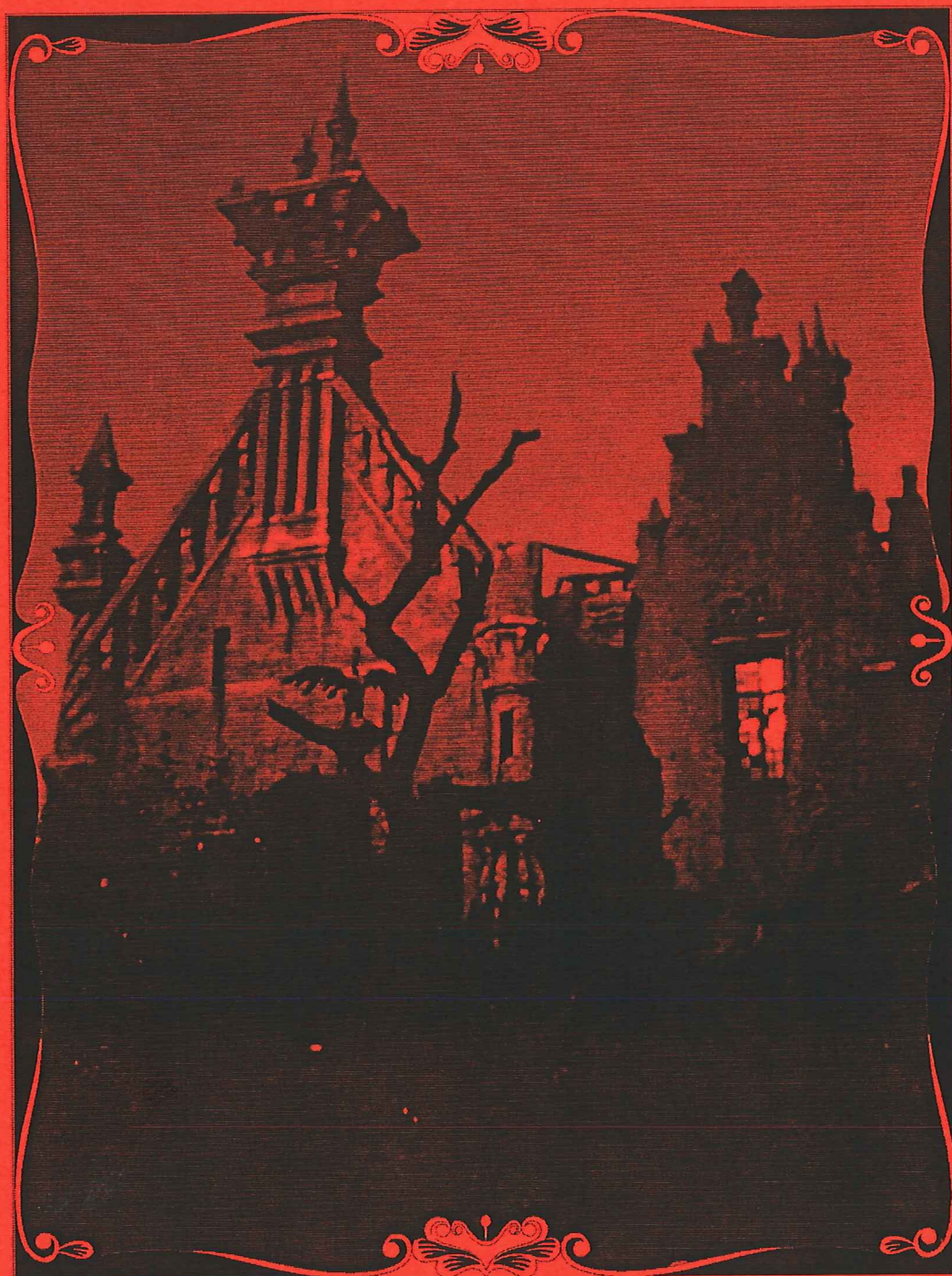


Det Röda Scenariot

ett äventyr om kärlek



av
Ola Sundin & Mikael Kvarnström

Det Röda Scenariot

Skriven av: *Ola Sundin & Mikael Kvarnström*

Omslagsbild: *från Edward Scissorhands*

Layout: *Ola Sundin & Mikael Kvarnström*

Vi vill tacka de personer som utforskat kärlekens gränser tillsammans med oss, våra speltestare...

David Carlsson

Martin HE Assarsson

Agneta Lundström

Anders Sandin

Martin från Likström

Sandra Price

Jonas Rembratt

Per-Ola Ohlsson

Åsa Rembratt

Camilla Enkvist

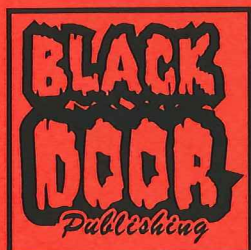
Hej och välkomna till Kult-97.

Detta året, precis som de två föregående, har det fallit på våra axlar att skriva konventets Kultscenario. Ni som läst våra tidigare alster vet att vi inte använder oss speciellt mycket av kultvärlden utan mer av dess stämning och så även i år. Vi brukar ju även försöka skriva våra äventyr med nya grepp och denna gång har det blivit ett *Gör ditt eget Black Door scenario™*.

Efter förra årets *Det Blå Scenariot*, som var ett (misslyckat ansåg Ola, hyfsat ansåg Micke) försök att konkretisera ett abstrakt begrepp - Frihet, bestämde vi oss för att försöka abstraktisera något så konkret som ett rollspelsscenario. Vi hoppas att vi misslyckats med det och istället gjort ett konkret, lättläst och framförallt spelbart scenario. Tanken bakom scenariot är helt enkelt att låta mycket vara upp till den enskilde spelledaren, vi ville inte att det skulle vara svårfattligt eller svårläst, ogripbart eller ospelledbart. Därför finns det inga handouts som ni måste klippa ut, bikaraktärer som måste spelas eller ledtrådar som egentligen måste hittas, det enda som måste göras är att rollspela av hjärtats lust - ha kul helt enkelt. Vi har i alla fall haft mycket kul under speltesterna av *Det Röda Scenariot* och får ni bara hälften så kul så får ni mer kul än ni någonsin hade med *Det Blå*. *Det Vita* vill vi idag inte ens tänka på, det gör vi väl framåt deadline nästa år...

Vi, Ola och Micke, hoppas att ni gillar det ni kommer att läsa på följande sidor och önskar er mycket nöje.

Vi ses på Sydcon!



© 1997 Black Door Publishing™.
Copyrighten på allt bildmaterial tillhör
respektive upphovsman. Alla likheter med nu
levande personer är helt avsiktliga.

Innehåll

<i>Synopsis</i>	1
<i>Sweetwater</i>	2
<i>Bakgrundshistoria</i>	3
<i>Scenariot</i>	6
<i>Persongalleri</i>	7
De Fyras Gäng	7
Fyra Gentlemän	7
Agatha Higgins (34 år)	8
Johnny Tremont (23 år)	8
Jerry Coulson (68 år)	8
Mrs Mimi Petersen (35 år)	9
Doktor Jonathan Parker (80 år)	9
Malaki	6
<i>Platsbeskrivningar</i>	11
Rollspelsrummet	12
Jim Mariott (26 år)	12
Carl ser Shauna för första gången	12
Carl Weston (62 år)	12
Mavis Greenway (56 år)	13
Geena Starck (18 år)	13
Margret Rain (42 år)	13
Steve Rain (50 år)	13
James Redwood (25 år)	14
Ernest Tremont (59 år)	14
Robert Smith (63 år)	14
Lennie Paxton (43 år)	14
Sharon Paxton (37 år)	15
Kyrkogården	15
Pastor Erwin Jones (65 år)	15
<i>Karaktärerna</i>	16
Jack Tidball	17
Diane Tidball	18
Aaron Tidball	19
Philip Landers	20
Shauna McKee	21



Synopsis

*The light in the window is a crack in the sky
A stairway to darkness in the blink of an eye
A levee of tears to learn she'll never be coming back
The man in the dark will bring another attack
- Ozzy Osbourne: No More Tears -*

Det Röda Scenariot handlar om kärlek i sina många former och om kärlekens ibland svåra villkor. Scenariot utspelar sig 1991 och kärnan i det är nefariten Malakis kärlek till den nu döda Molly och den händelsekedja som följer när Mollys tvillingsjäl Shauna (en av karaktärerna) plötsligt dyker upp i Mollys hemby Sweetwater. Byn är en liten håla som ruvar på många hemligheter, en del onda, en del sorgliga och som de styrande isolerat så gott de kunnat från resten av USA. Den värsta hemligheten som byn bär på är att dess invånare i mitten på sextiotalet lynchade den tidigare nämnda Molly efter en skenrättegång. De fyra som då var drivande krafter för övergreppet lever fortfarande och håller byn i ett järngrepp genom outtalade hot och annan maktutövning. Dessa personer är inte det minsta roade över att karaktärerna kommer till deras by för att snoka och kommer att göra allt för att sätta käppar i hjulen för dem. Dessutom dyker Malaki naturligtvis upp för att göra situationen ännu mer tillspetsad.

Det är just med anledning av att tiden till viss del stått stilla som två av karaktärerna, Jack och Phil, som är etnologer bestämmer sig för att forska lite kring byn och dess xenofoba invånare. Med sig har de två sina respektive familjer och att det plötsligt kommer utbölningar till byn slår ner som en bomb bland byborna. Således är scenariot främst byggt för att rollspela ut olika relationer både inom spelargruppen och med byns mer eller mindre samarbetsvilliga invånare men det kan även spelas som en form av detektiväventyr där spelarna rotar runt bland alla de hemligheter som döljs i byn för att till slut få reda på roten till det onda, i verkligheten utvecklar det sig, enligt speltest, till lite av bägge.

Scenariot är uppbyggt så att det finns en början och ett slut. Allt däremellan bestäms av spelledaren utifrån de beskrivningar av byn, dess invånare och viktiga händelser som ryms inom dessa pärmar. Det är således ett "snickra det själv äventyr" som SL skapar med hjälp av spelarna. Det är viktigt att komma ihåg att försöka skapa en omväxlande romantisk, kuslig och rolig stämning. Mycket av det som kan hända är till för att förvirra spelarna och skapa stämning så ös gärna på med konstiga och kusliga händelser. Tänk även på att inte bara de fyra uppvigglarna utan nästan alla äldre i byn är ytterst fientligt inställda till spelarna. Dessutom finns det en hel del yngre folk som fått xenofobin med modersmjölken så låt spelarna känna den tryckande atmosfären som skapas av invånarnas rädsla och osäkerhet.

Om allt klaffar kommer spelarna att göra det mesta jobbet genom att tjata på varandra då det finns en mängd olösta konflikter dem emellan medan du i lugn och ro kan planera ditt nästa diaboliska drag. Tänk också på att göra byn levande, bara för att vi föreslagit en plats där spelarna kan träffa en viss person så behöver det inte vara just där eller endast där. Vårt förslag är att spelledaren noggrant läser igenom detta material och sedan försöker få en bild av hur du vill att historien ska förlöpa, helt enkelt göra scenariot till ditt eget.





Sweetwater

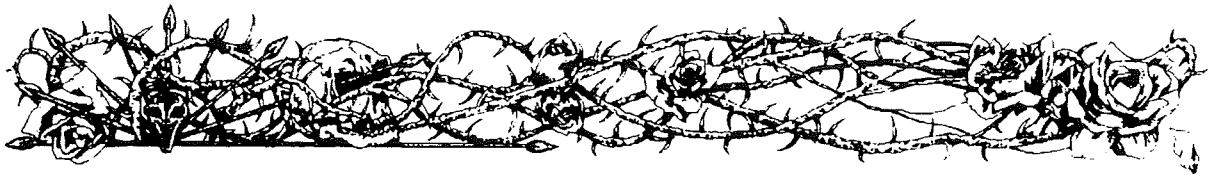
*We've got people in this neighbourhood
Who've been sleeping for a thousand years
Let's go little darlin', nothing ever happens down here
- Gerry Rafferty: Nothing ever happens down here -*

Sweetwater är en liten xenofobisk byhåla långt från ära och redlighet på amerikanska östkusten (ja, ja på östkusten kan ingenting ligga långt från ära och redlighet men ändå). Byn är centralort för en mängd mindre jordbruksbyar som ligger runt omkring och sammanlagt består området av ca 1000 själar med några hundratal i direkt anslutning till Sweetwater. Bebyggelsen i byn består nästan uteslutande av sekelskifteshus, de där med två våningar och mysig veranda. Både Sweetwater och området runt omkring har rötterna djupt i den puritanska traditionen med allt vad det innebär av gudfruktighet och dubbelmoral.

Byns historia sträcker sig tillbaka till början av 1800-talet men stadens egentliga historia börjar med att en riktig hamn byggdes i slutet på seklet. Sweetwater fick i och med hamnen en viktig träindustri genom sitt läge nära den kanadensiska gränsen samt på köpet den på sextioalet utdöda Samuelsonska dynastin. Släkten Samuelson byggde upp Sweetwater och ägde efter ett 20-tal år allt och alla av betydelse i byn med omnejd. Byn växte sig ganska stor under 30- och 40-talet men under 50-talet började byns betydelse att dala för att i slutet på 60-talet förlora all betydelse som hamnstad.

Numera är byn sakta döende genom att de unga i allt större utsträckning flyttar till framförallt Boston och medelåldern i byn med omnejd blir således allt högre. Det finns dock krafter som försöker bryta upp områdets gammaldags puritanska traditioner och minska den presbyterianska kyrkans grepp om befolkningen för att på så sätt rädda de yngre kvar i byggden. De som leder kampen är de få nyinflyttade som på ett eller annat sätt har släktband till byn och fått arva egendomar, ett typexempel på detta är Steve Rain som till det äldre gardets förnärmelse driver The Silver Star, områdets ända dans- och ölhak. De stöds av en del av de äldre samt de flesta av de yngre.





Bakgrundshistoria

*I was just that old
That August dark, dark day
Swear that you never saw her face
Swear that you never heard her say
- Stevie Nicks: No Spoken Words -*

1920 föddes en välskapt flicka i den lilla byn Sweetwater i New England. Hennes namn kom att bli Anne och hon växte upp till en mycket vacker ung flicka. Byns unga män uppvaktade henne flitigt och Anne var inte sen att utnyttja sin skönhet, hon var inte på något sätt promiskuös, men lekte ständigt med pojkarnas fantasi.

Anne hade framför allt fyra beundrare som visade speciellt stort intresse för henne. Dessa fyra män var från början de bästa av vänner, men var alla smått avundsjuka på varandra för att Anne gick ut med de andra. De fyra männen tävlade om vem som kunde uppvakta henne på det mest romantiska sättet i förhoppningen att hon en dag skulle välja någon av dem som sin älskare och kanske make. Anne var nu inte den som inskränkte sitt flörtande till endast fyra män utan tog varje tillfälle i akt och det bar sig sålunda inte mycket bättre än att hon faktiskt en dag blev smått förälskad, inte i någon av de fyra tidigare nämnda männen dock. Den man Anne förälskade sig i var ingen mindre än Sweetwaters prästson, Jerry Coulson och det gick ju naturligtvis inte för sig att en prästson ägnade sig åt dylika aktiviteter.

Med hjälp av sin skönhet, charm och lockande sätt fick Anne Jerry på fall och han förälskade sig i henne. De hade en affär under en period och det bar sig inte bättre än att Anne blev med barn. Anne kunde naturligtvis inte berätta vem som egentligen var fadern eftersom Jerry i så fall skulle skickas bort och hon aldrig mer skulle få se honom. Hennes ovilja att berätta resulterade i att hennes fyra beundrare började misstänka varandra och en rejäl schism mellan dem började uppstå. De tidigare oskyldiga försöken att överträffa varandras försök att få Anne vändes i en tävlan där svartsjuka, illvilja och försåt var förtecken.

Det hela gick så långt att blodvite och brutna ben uppstod, ilskan och hatet mellan de fyra växte och växte. 1942, när Anne fött sin lilla dotter, Molly, blev det för mycket för de fyra - inte nog med att någon av dem gjort Anne på smällen, denne någon tog inte heller ansvar för sin dotter. Slutligen insåg de att det inte kunde fortsätta så här och beslutade sig för att gräva ner stridsyxan och istället försöka förmå Anne att berätta vems om egentligen var barnets far. Anne vägrade och tumult uppstod, det hela bar sig inte bättre än att Anne föll och slog sitt huvud så illa att hon avled. De fyra smög sig från olycksplatsen och avslöjade aldrig för någon om incidenten. Dagen efter hittades Molly ensam vid sin mors döda kropp och många undrade vad som hade hänt, några hyste misstankar, men ingenting yttrades och ingen anklagades någonsin för dådet. Kanske berodde det på att byn ansåg att Sweetwater äntligen renats från promiskuitet.

Molly lämnades till ett närliggande kloster där hon kom att växa upp. Molly visade sig vara ett barn som inte var som alla andra, hon var något efterbliven och trög. Hon visade sig däremot ha en enorm fallenhet för växter, allt hon rörde vid blommade och vissna blommor kunde återfå livet om hon skötte dem. 1961 lades klostret ner och Molly begav sig till Sweetwater, den by hennes mor kom från. Byborna var till en början misstänksamma och ovänliga mot henne, men allt eftersom de såg vad Molly kunde göra med deras grödor tinade de upp. Molly visade sig vara ovärderlig för byns lantbrukare och trädgårdsmästare, det fanns ingenting hon inte kunde råda bot på. Hon hjälpte gärna till att blanda en eller annan dekokt när någon kom till henne med





krämpor och sjukdomar. Allt var frid och fröjd, Sweetwater blomstrade och folk var i allmänhet lyckliga. Prästen Coulson hade avlidit och ersatts av en Pastor Erwin Jones, ung och omtyckt bland byborna. Jerry Coulson hade gett sig av från byn för att studera till präst på något universitet. Molly hjälpte alla och envar med trädgårdstjappar, örtagårdar och rosenbuskar, affärerna blomstrade och grödorna frodades. Det var en lycklig tid trots att hamnen aldrig hade aldrig sett så få båtar och fraktskepp.

Henry Samuelson, ägare till i stort sett allt som genererade pengar i Sweetwater, hade länge haft smärtor i ryggen och kunde inte finna bot mot dessa. Han skickade sin son Thomas att uppsöka Molly, som han hört kunde bota det mesta för att se om hon kanske hade någon kur mot hans värk. Thomas gjorde som han blivit tillsagd och träffade för första gången Molly, det var kärlek vid första ögonkastet.

Thomas far hade sedan länge bestämt att sonen så småningom skulle ta över direktörsskapet i företaget. Han hade redan introducerat Thomas till affärsvärlden genom att anställa honom som springschas: "du får gå den hårda vägen, ingenting i livet går upp mot hårt arbete och egenhändigt förtjänade slantar" brukade han säga till honom. Thomas var egentligen inte särskilt intresserad av att arbeta eller sköta företaget, han hade andra planer i livet. Han ville bli äventyrare och författare, men fann inte modet att ta hyra på en båt utan fantiserade och drömde om det istället. Han brukade smyga omkring nere i hamnen och lyssna på alla konstiga språk, känna de underliga dofterna och titta på de märkliga männen och båtarna.

Det var just i hamnen Thomas hamnade i dåligt sällskap, han träffade några sjömän som gärna berättade både en och annan rövarhistoria om de äventyr de antingen upplevt eller sade sig känna någon som upplevt. Thomas lyssnade alltid mycket uppmärksamt och hyste den allra största respekt för dessa sjöbusar som i hans ögon var riktiga män. Han fantiserade ofta om att vara en av dessa råbarkade karlar och hängav sig således gärna åt samma sorts nöjen som dem, spel och superi. Det var således inte konstigt att han inte tackade nej till den första pipa opium han bjöds på, inte heller var det underligt att han njöt av de drömmar och den sinnesstämning drogen försatte honom i. Det föll sig således ganska naturligt att han allt oftare återkom till hamnens egna lilla opiumhåla och att han så småningom fann sig skuldsatt till både den ene och den andre. Hans far vägrade att ge honom några pengar, oavsett vad de skulle användas till, han fick den lön han förtjänade och så var det bra med det.

Det hela bar sig inte bättre än att Thomas tvingades springa ärenden även åt sjöbusarna. Mes-tadels handlade det om att leverera underliga paket till folk i byn med omnejd. Thomas blev på så sätt mer eller mindre medskyldig till att Sweetwaters ungdomar hamnade snett, det fanns ju inte så värst mycket för de yngre att göra mer än att besöka byns bar eller att hängla i något buskage. När Thomas erbjöd sig att leverera opium, morfin och andra lustiga substanser var det många som tyckte att det verkade festligt, de som inte tyckte det hängde på ändå eftersom de inte ville vara annorlunda. Så småningom hade Thomas en fast kundkrets och finansierade sitt eget bruk med de pengar han drog in, det blev till och med en bra slant över som han använde att imponera på den lättimponerade Molly.

Henry uppmärksammade så småningom Thomas och Mollys kuttrasju och motsatte sig naturligtvis att hans son beblandade sig med en fattig flicka som dessutom var trög i skallen, något sådant ville han minsann inte veta av. Han förbjöd därmed Thomas att träffa Molly, dock utan större verkan, han fortsatte att träffa henne i hemlighet.

Fast som han var i sitt narkotikamissbruk bar det sig inte bättre än att han introducerade även Molly till drogernas förtrollade värld, inte av ondska eller illvilja utan helt enkelt av kärlek och en vilja att dela sina underbara upplevelser med sin själs älskade. Molly som inte förstod bättre avstod naturligtvis inte utan rökte både en och annan opiumpipa med sin älskade Thomas.

Molly, som redan innan var underlig, blev inte mindre underlig av de droger Thomas lurade i henne. Bybornas besök minskade och Mollys tjänster efterfrågades alltmer sällan. När så en av byns unga pojkar en morgon hittades död (Patrick Weston, 15 år, död av ett överintag av morfin) gick skvallret som en löpeld genom byn. Det sades att Molly hade ett finger med i spelet och att det var hennes dekokter som dödat den unga flickan och byn tog alltmer avstånd från Molly. När man så uppmärksammade att flera ungdomar i byn bar sig märkligt åt och att ytterligare en insjuknat





och dött kom man gemensamt fram till att det var Molly som låg bakom eländet. Thomas som var rädd om sitt eget skinn och för sin faders vrede vågade inte yppa sanningen, inte heller hans köpare vågade tala om varifrån drogerna egentligen kom. Thomas far var en av dem som aktivast drev kampanjen mot Molly (han hade sina misstankar om att Thomas fortfarande träffade henne) och såg som sin uppgift att på ett eller annat sätt eliminera henne.

Molly syntes irra omkring i utkanterna av byn och det uppmärksammades att hon dessutom var havande. Det spekulerades vilt om vem som kunde ha gjort henne på smällen och hur hon hade mage (!) att visa upp sig i det tillståndet. Thomas far, redan misstänksam, högg tag i sin son och frågade ut honom på det mest grundliga och utstuderade sätt en far kan. Thomas fann sig tvungen att avslöja sanningen om både Mollys havandeskap och byns droganvändande ungdom. Faderns förskräckelse fann inga gränser, det hela måste naturligtvis tystas ner och täckas över. Hans sons lustar och synder skulle inte få svärta ner Samuelsons goda rykte, hur skulle det gå för affärerna?

Henry tog saken i egna händer och såg till att den stackars Molly arresterades av byns lokale sheriff och placerades i häktet. Då Samuelsons var den största arbetsgivaren och ägde det mesta i och omkring Sweetwater såg man för gott att göra Henry till lags. Pastor Jones utsåg sig själv till domare och en "rättegång" hölls där det ena falska vittnet efter det andra producerades. De gick alla ed på att de köpt de förfärliga substanserna av Molly och att hon vid mer än ett tillfälle lurat traktens unga män att idka hor under drogpåverkan.

Stackars Molly fanns skyldig till både det ena och det andra, hon dömdes mot sitt nekande att hänga till dess döden inträdde. Carl Weston gick i bräsch för Mollys hängning och det skedde samma kväll från den stora eken på Sweetwaters torg. Man ansåg därmed hela historien avslutad. Samma natt försvann Thomas Samuelson från Sweetwaters historia och Jerry Coulson återinträdde i den. Thomas Samuelson försvann spårlöst, han lämnade inget avskedsbrev till sina föräldrar och tog inte med sig några kläder eller saker. Man antog att han förrirat sig ut i skogen och frusit ihjäl under påverkan av Mollys droger. Hans far blev så förtvivlad att han förlorade både vett och sans, han svamlade osammanhängande om sin sons tilltänkta karriär och avled av sorg en vecka efter sin sons försvinnande.

Vad byborna inte visste var att det fanns andra krafter med i spelet. Den förvirrade och kärlekskranke nefariten Malaki, som för länge sedan förälskat sig i den vackra Molly krävde hämnd för den oförrätt hans älskade utsatts för. Han hämtade den han ansåg bar den egentliga skulden i dramet, Thomas Samuelson, och släpade honom till ett nyskapat purgatorium under familjens stora hus.

Jerry Coulson hade länge funderat på att återvända till sin hemby och rätta till de hemska misstag han ansåg att hans far begått genom att med sin religion styra byn så hårt. Han anlände precis lagom för att se den stackars Molly hänga gravid och död från den stora eken i utkanten av byn. När han väl fått reda på vad som hänt och att det var hans dotter som avrättats förlorade han inte bara sin gudstro utan också sin livsglöd. Han bosatte sig i byn och vegeterade, varje morgon satte han sig på sin veranda och satt där till solnedgång mumlandes om allehanda ting. Byborna, som alltid uppskattat hans far, förbarmade sig över honom och försåg honom med livets nödtorft.

När Henry Thomson avlidit började Sweetwaters finanser dala och Mollys död innebar att växtligheten aldrig blev sig lik igen. Det är fortfarande svårt att odla någonting på markerna kring Sweetwater och det som väl växer är ofta underutvecklat och smaklöst. Många bybor ser det hela som Guds straff, Samuelson straffades av Gud för sin process mot Molly och byborna straffas för sin medverkan och ovilja att se det onda i hans handlingar. Ingen av de som levde på den tiden talar någonsin om vad som hände, de flesta har under åren som gått rättfärdigat sina handlingar inför sig själva, men någonstans inom var och en finns det dåliga samvetet som en varböld.

Mollys hus står fortfarande tomt, där finns fortfarande saker som tillhörde Molly och det ryktas att man ibland kan se ljussken därifrån - ingen har dock vågat sig dit för att se efter själv.

Jerry Coulson sitter fortfarande på sin veranda och tittar på byn med föraktfulla ögon och byborna förser honom med livets nödtorft.

Pastor Erwin Jones är också fortfarande kvar i Sweetwater och är dess andlige ledare, hans syn på Gud och budorden är oändligt mycket hårdare än Pastor Coulsons någonsin var.





Scenariot

*A broken arrow in a bloody pool
The wound in the face
Of midnight proposals
Someone shot nostalgia in the back
Someone shot our innocence*
- Bauhaus: Who killed mr Moonlight -

Scenariot börjar med att karaktärerna anländer till Sweetwater, läs följande text eller berätta med egna ord:

Efter en lång natts bilfärd genom New England kom familjen Tidball på torsdagsmorgonen äntligen fram till den lilla idyllen Sweetwater. De passerade Major Thompson's General Store, fortsatte längs Main Street och tog av till höger vid Mavis' Coffee House. De borde kanske ha tankat vid senaste macken, bensinmätaren visade en bra bit under det röda strecket och de hade inte sett någon bensinmack hittills i Sweetwater.

Folket som klippte gräset i sina trädgårdar stannade upp och tittade på Tidballs pickup när den hackande rullade förbi. Så äntligen kom de fram till sitt hyrda hus, det låg i utkanten av byn.

Junimorgonen var klar och ljum, allt såg precis så idylliskt och fridfullt ut som de hade väntat sig. Strax efter följde Phil och Shauna i sin nyinköpta Porsche. Tillsammans började de packa ur familjen Tidballs bil och stegade in i det, kanske något slitna, huset. Diane slängde sina kyliga blickar på Shauna när Aaron beredvilligt erbjöd sig att hjälpa henne med sin enda väska. Phil och Jack stod kvar och beundrade porschen en kort stund innan även de gick in i huset.

Scenariot avslutas när byn slutligen vänder sig mot karaktärerna, om inte förr så när Thomas Samuelsons kropp återfinns i Shaunans rum (Agatha såg när Djävulen kom släpande på den döde). Slutet utspelar sig i kråkslottet, locka dit karaktärerna med hjälp av allehanda knep, kanske hämtar Malaki Shauna dit mitt i natten (för att skydda henne mot byborna) eller kanske blir de rent av ditjagade av bymobben, det är upp till SL att se till att de befinner sig där för slutscenen.

I kråkslottet finner de Malaki hopkrupen på vinden. Trots sitt hotfulla och skrämmande yttre ser han ynkelig och liten ut. Utanför hörs rop och skrik från den mobb av bybor som samlats, beväpnade med hagelgevär, bensindunkar och basebollträ - de har nu beslutat sig för att en gång för alla befria byn från djävulen och hans anhang.

Några av byborna tränger sig in i kråkslottet, vältandes och förstörandes allt i deras väg. Snart kommer de upp på vinden där de stöter på karaktärerna och Malaki, vilt tumult utbryter. Låt striden vara hård och nästan lönlös, Malaki gör sitt bästa för att skydda Shauna och det är honom i första hand som byborna ger sig på. Utanför hörs rop och skrik, uppmaningar till byborna inne i huset och förbannelser haglar, alla törstar de efter ondskans blod. Det hela slutar hur som helst med att Malaki ligger döende i sitt eget blod och med sitt sista andetag viskar han knappt hörbart till Shauna: "du kom tillbaka, du kom verkligen tillbaka, jag slutade aldrig älska dig...".

Här slutar scenariot, hur det egentligen gick för karaktärerna efter sammandrabbningen i slottet får de aldrig veta - inte vi heller för den delen. Det enda vi vet är att Sweetwater fortfarande finns där, på USAs östkust och att det är en än mer religiöst styrd by, det sägs också att det fortfarande spökar i slottet - folk har sett två figurer dansa omkring på nätterna och att rosorna i byn aldrig blommar mer än en enda natt om året. Om det bara är en skröna eller om någon faktiskt sett det, det vet vi inte och lär aldrig få veta heller...





Persongalleri

*There was no emotions left to feel
Inside this cathedral of grief
And they still kept praying
Blinded by belief*

- Ordo Equilibrio: Angels of the highest order - we are Seraphim

De Fyras Gäng består av Ernest Tremont - Sheriff, Pastor Jones - församlingspräst, Carl Weston - affärsinnehavare och Robert Smith - stadsarkivarie. Dessa fyra var alla, på ett eller annat sätt, delaktiga i Mollys hängning och de bor och verkar fortfarande i byn. De ser till att bevara byns och sin hemlighet till varje pris och kan sträcka sig så långt som till mord. När Carls Weston första gången ser Shauna är det dessa han ringer till, vilket får dem att vara på sin vakt. När/om karaktärerna sedan börjar ställa frågor skrider de till handling. Pastor Jones gör hembesök, Sheriff Tremont bevakar huset och dyker upp på de mest oanade platser vid de underligaste tider. Använd helt enkelt dessa män för att skapa en otrevlig atmosfär.

Om de anser att någon i byn börjar prata misstänkt mycket med karaktärerna kommer de att göra en påhälsning hos denne för att varna dem för att fortsätta fraternisera med utbölingarna. Hur vederbörande reagerar beror naturligtvis på vem det är och är upp till SL men om han/hon fortsätter är det inte omöjligt att den personen plötsligt "försvinner".

De fyra gentlemännen, Amos Ragnhill 72, Jim Appelgate 71, Erik Robertsson 70 och Cornelius Rawley 71 är tävlade om Mollys mors gunst på den tiden det begav sig. De har träffats varje fredag sedan 38 år för att dricka kaffe med konjak och genom seans försöka nå kontakt med Anne för att få hennes förlåtelse. Stället de träffas på nu för tiden är Amos sekelskifteshus med utsikt över bukten. De fyra vilar fortfarande på sin mörka och tragiska hemlighet och använder sina träffar som någon sorts späkning som straff och för att orka leva vidare med kännedommen att de mördat den de älskade.

På fredagkvällarna kan man se hur tre av dem kommer gående med nedböjda huvuden mot Amos hus och om någon skulle titta in genom något fönster senare på kvällen lär denne se de fyra männen sitta runt ett bord i full färd med sin seans. Fredagsträffarna pågår ofta tills långt in på morgontimmarna. Vid tolvslaget promenerar de fyra alltid i samlad tropp till kyrkogården där de placerar en ensam röd ros på Annes grav, promenadvägen går förbi karaktärernas hus.

Om någon av de fyra skulle få syn på Shauna kommer denne att bli ytterst häpen och kanske skräckslagen. De var alla med när Molly avrättades och ingen av dem lyfte ett finger för att avstyra det hela, kanske var det för att de trodde att någon av de andra var hennes far och att hon var produkten av en kärleksnatt de inte själva fick vara med om, kanske gjorde de ingenting helt enkelt för att Molly var en ständig påminnelse om sin mor. Hur det nu än var så är även deras ovilja att ställa sig upp för Molly ett stigma för de fyra och att se Shauna kan få de mest drastiska följder, ett tänkbart exempel är att den man som ser henne börjar skrika, stappla och slutligen rusa därifrån... rakt framför en förbipasserande bil. Döden är naturligtvis oundviklig, männen är gamla och ömtåliga.

Alla fyra var med under Mollys rättegång och såg hängningen. Ingen av dem försökte stoppa det hela och har länge haft dåligt samvete för det. De har så gott som förträngt den incidenten och istället försöker de bearbeta Annes olycka.





Agatha Higgins (34 år) såg som liten hur djävulen (Malaki) släpade iväg Thomas Samuelson från sin fars hus och har sedan dess varit djupt religiös. Hon är livrädd för att Djävulen åter ska komma till byn och hämta henne för vad hon såg den natten. Hon har sett honom på avstånd några gånger när han vandrat omkring i det övergivna kråkslottet. Hennes enda vapen mot detta är bibeln och Herren, hon ber flera gånger om dagen och Gud svarar henne ofta. Senast hon talade med honom sa han att ondskan var på väg tillbaka till byn och att det skulle bli dess undergång.

Agathas sinne är naturligtvis fullständigt förvridet, synen av Nefariten när hon var liten skrämde henne från vett och sans. Hon är pastor Jones trognaste anhängare och går i kyrkan minst en gång om dagen.

När Agatha ser att karaktärerna flyttat in i hennes kvarter ser hon naturligtvis Aaron som en av Djävulens utsända, här för att hämta henne. Hon kommer att försöka uppvigla byn till att slänga ut karaktärerna eller ännu hellre lyncha dem. Till en början kommer hon bara att bevaka dem och försöka exorcisera dem ur deras hus, ganska ofarliga tricks. Ju längre tiden går och underligare saker händer kommer hon att mer och mer aktivt börja uppvigla folket mot karaktärerna.

Karaktärerna kommer garanterat att se henne stå och stirra på dem en bit från huset (mitt i gatan eller bakom en häck). Om de försöker tala med henne säger hon bara "vade retro, vade retro" och backar allt hastigare bort från dem.

Agatha är naturligtvis rädd för karaktärerna och det blir långt ifrån bättre när hon dessutom återser Malaki, djävulen hon såg som barn. Hon håller konstant karaktärernas hus under uppsikt på nätterna och kommer emellanåt att se Nefariten komma och gå. Allt eftersom dagarna går blir hon allt mer övertygad om att karaktärerna är djävulens hantlangare och när hon blir riktigt exalterad kan det hända att hon håller en eldig predikan utanför karaktärernas hus eller att hon försöker sig på att exorcisera huset med vigvatten, böner och allt annat som hör en katolsk exorcism till.

Agatha kan dyka upp precis när som helst och gasta om djävulens avföda och försöka skrämma byfolk från att tala med karaktärerna. Hon går dock aldrig handgripligen till fysisk attack mot någon och det är inte troligt att hon gör något så drastiskt som att försöka sätta eld på karaktärernas hus, men man vet ju aldrig.

Johnny Tremont (23 år) är förgrundsfigur för byns värstingar och sheriffs ohängde son. Det är han och hans gäng som åker omkring i sina stora skrotbilar och spelar brevlådesbaseboll och moonar för gamla tanter - och tycker att de är häftigast i hela universum. Visst får han stryk av sin far för sina tilltag ibland, men vad fan ska en kille göra i en trist håla som den här? Johnny och hans anhängare gillar definitivt inte utbölningar och det kan mycket väl tänkas att de ställer till rejält med bråk under någon av deras joyrides. Om inte annat så lär de trakassera Shauna och vissla efter henne, provocera henne, kalla henne slampa och högt ropa ut vad de skulle kunna göra med hennes välformade kropp.

Johnny och hans grabbar kan användas för lite meningslöst våld, för lite schysst action om det skulle behövas, men ska inte användas med överdriven glädje eller frenesi. Sheriffen kanske anställer gänget som tillfälliga vicesheriffer för att köra ut någon ur staden...

Jerry Coulson (68 år) är den tidigare prästens son och Mollys far. Jerry är en gammal enstöring som mestadels sitter på verandan med en pipa och en bok i gungstolen och betraktar sin omgivning. Han är bitter över att han inte hade mod nog att stå emot sin far, han ångrar djupt att han inte trädde fram och gifte sig med Anne. Han är också oerhört bitter på bybornas över att de avrättade den unga havande Molly, att hon sålde droger och idkade hor var i hans ögon ingen ursäkt, hon hade kunnat räddas genom Herrens förlåtelse.

Han känner inte till att rättegången var en skenrättegång eller att vittnena var falska, under alla år har han levt i tron att hans dotter var en förtappad själ och att han kunnat rädda henne om han bara kommit tidigare eller inte lämnat Sweetwater. Ingen vet om att han är flickans far, men han kan tänkas berätta det om han får se Shauna och bemöts på rätt sätt. Dessutom kan man inne i Jerrys hus, i en liten silverram, finna ett foto på Molly.





Mrs Mimi Petersen (35 år) är en av grannarna i området som karaktärernas hus ligger intill. Hon är den av hemmafrumaffian som är nyfiknast och mest promiskuös. Vid första bästa tillfälle slänger man in denna våldsamt rödhåriga, långbenta och med alla karlar vilt flörtande virvelvind. Väl inne i huset går hon omkring och kontrollerar allt för att kunna rapportera till de andra i maffian, ungefär som hon bor där. Mrs Petersen är charmig men jobbig att ha att göra med. Hon bjuder tex gärna in sig själv till middag utan att skämmas och dylika tilltag. Hon är den typen som gärna ser till att saker och ting går sönder hemma så att hon kan ringa efter någon ung och viril reparatör, typ Jim, som hon sedan försöker förföra och hon kommer naturligtvis att fatta speciellt gott tycke för Aaron. Mimis man arbetar på dagarna mellan 7:30 och 16:30 så hon har mycket tid att skvallra, flörta etc. Hon är en av byns innevånare som faktiskt inte har så mycket emot utsocknes eller framåtskridande, hennes man däremot är väldigt konservativ.

Mimi minns inte själv Mollys hängning, men har naturligtvis hört talas om den. Hon har inga egentliga åsikter i frågan, men är säker på att det nog var rättfärdigat på ett eller annat sätt. Doktor Jonathan Parker (80 år) har varit med länge, han var läkare redan när Anne var med barn, han visste till och med att Prästen Coulsons son var fader till barnet, men hade lovat Anne att inte avslöja detta. Det var han som fann Anne död på golvet i sitt hus med det lilla barnet skrikande i sin vagga och det var på Prästens inrådan han sände barnet till det närliggande klostret.

Dr Parker var också den läkare som Molly besökte för sin "åkomma", han visste vem som var fadern (Thomas Samuelson), men vågade inte avslöja det eftersom större delen av hans inkomst kom av att han agerade företagsläkare åt Henry Samuelson. Det var Dr Parker som skrev ut Mollys falska dödsattest, vilket han länge hade betänkligheter om.

Dr Parker kan påträffas promenerande i och utanför staden, han stannar ofta till på Mavis Coffee shop för en kopp kaffe och hennes berömda körsbärspaj.

Om SL så önskar kan Dr Parker vara nyckeln till alla hemligheterna i byn, men det krävs mycket lirkande och vältalighet innan han lättar sitt hjärta.

Malaki är en olycklig nefarit, olycklig för att han egentligen inte vill skada och tortera någon och olycklig för att han är på rymmen från sina herrar. Han har vandrat på jorden i åtskilliga år på flykt från sitt öde att vara nefarit. Som nefarit är han egentligen ganska patetisk och ofarlig, men om han blir tillräckligt trängd eller uppretad kan han göra stor skada.

Malakis hud är av svart vinyl med allehanda blanka detaljer såsom spännen och karbinhakar. Hans hår är svart och yvigt, i hans ljusblå ögon kan man utläsa sorg och ensamhet, hans mun ser ut att aldrig ha lett och hans händer är jordiga. Rosentörnen slingrar sig ut ur hans kropp och runt hans armar, i handen håller han en ensam visnen ros.

När Malaki första gången beträdde jordens yta som nefarit för att hämta någon olycklig själ till sitt purgatorium passerade han ett kloster och förälskade sig där i Molly, den efterblivna och outsägligt vackra flickan. Han såg att hon behandlades illa av de andra flickorna och skyddade Molly så gott han kunde utan att för den sakens skull avslöja sig eller skada någon. Han insåg ju att han aldrig skulle kunna bli älskad av den vackra flickan, istället beslutade han sig för att vara något av en skyddsängel för henne för att kunna vara nära henne. Han kunde sitta och titta på henne hela nätterna när hon sov och följde henne i skuggorna när hon gick ut på kvällarna, detta resulterade i att folk ibland såg hans förvridna skepnad smyga omkring runt Mollys hus och gav upphov till ett flertal spökhistorier.

När nu Shauna kommer till byn uppmärksammar Malaki detta ganska snart, företrädesvis i samband med att hon besöker kråkslottet. Han kommer därefter att smyga omkring parens hus på nätterna och på olika bisarra sätt försöka uppvakta henne (han miste henne en gång och vill inte missta henne igen). I Malakis förvridna sinne är det ingen tvekan om att det är Molly som kommit tillbaka, hans uppfattning om tiden och döden är ju lite annorlunda än vår egen.

Malaki har en allmänt förvriden bild av människor och deras känslor. Han är egentligen snäll och oförarglig men de saker han gör har en tendens att bli lite fel. Spela honom som en lite gullig och småfumlig typ när du känner för det. Glöm dock inte bort att scenerna där Malaki eller hans verk uppträder skall vara kusliga för att i slutet bli lite putslustiga eller tvärtom.





Olika sätt att uppvakta Shauna kan tex vara:

- När Shauna vaknar på morgonen står det en bukett vissna blommor på sängbordet.
- I köksbordet kan det på morgonen vara inristat "Jag har alltid älskat dig"
- En natt kan Shauna eller Phil vakna och se en figur som står vid sängens fotända och iakttar dem. När Malaki blir varse att de är vakna får han panik och springer därifrån. Dock snubblar han kanske på en lampladd, ramlar tar sig upp igen för att springa med huvudet in i väggen utstötandes ett "Helvete också!!!" innan han tillslut lyckas ta sig ut genom fönster-rutan.
- En morgon kan Thomas hänga uppspikad på sovrumsväggen i någon tjusig ställning som present (Malaki tror att Molly är sur på Thomas och vill göra henne glad med att presentera honom om död). Denna incident kan vara den som leder till att byn slutligen vänder sig mot karaktärerna ordentligt. Sheriffen, om han tillkallas, kommer att känna igen den döde (han köpte morfin av honom när han var ung) och troligtvis reagera väldigt starkt.





Platsbeskrivningar

*For the tree of life is growing
Where the spirit never dies*
- Nick Cave: Death is Not the End

Huset som spelarna hyrt ligger lite avskilt från resten av byn och råkar vara det hus som Molly tidigare bodde i. Detta var på sextiotalet och Molly hyrde ett rum hos byns oförarglige galning, Martin Hawthorne. När så Martin dog gick huset i arv till en avlägsen släkting som senare sålde det vidare till en mäklarfirma i New Jersey. Huset är en tvåvåningsvilla med fyra sovrum, ett vardagsrum, kök och veranda. Dessutom finns det en källare med värmepanna och dylikt samt en ganska stor, vildvuxen trädgård med en redskapsbod. Huset ser vid första anblicken ut att vara i hyfsat skick men det är egentligen ganska nergånget med dåligt avloppssystem och dylikt. Om man känner för det kan man således låta huset i sig ställa till med spöklika problem som i sig inte har något med scenariot eller det övernaturliga att göra, till exempel kan svart sörja spruta ur avloppsbrunnar, elektriska blixtar slå ut ur vägguttag och lampsocklar, vattnet färgas rött, dörrar slå igen och så vidare. Incidenterna är mest till för att skapa förvirring och obehag hos spelarna..

Nu är det ju i och för sig så att det faktiskt spökar i huset eller rättare sagt så börjar det spöka när Mollys tvillingsjäl Shauna kommer hit. Mollys själ har nämligen aldrig fått ro och befinner sig i huset. När så Molly känner närvaron av sin tvillingsjäl börjar hon göra sig påmind. Molly kan ses av alla i huset men hon visar sig av naturliga skäl oftast för Shauna. Anden ser ut som en transparent, svagt lysande Shauna med ett rödaktigt sken från magtrakten. Om man tittar riktigt noga kan man se att det rödaktiga skenet har formen av ett foster (Molly var gravid då hon dog). Hur ofta Mollys ande dyker upp är upp till SL men det bör inte vara för ofta. Använd Mollys uppdykande som styrinstrument för scenariot och för att skapa stämning. Att komma ihåg är att vi tänkt oss att dessa scener framförallt skall vara vackra och melankoliska, men en liten dos av skräck är aldrig fel. Försök dock få Shauna att inse att spöket är vänligt inställt till dem och gärna att det vakar över henne. Här följer så en del exempel på hur vi har tänkt oss att anden bör användas:

När Shauna sitter och borstar håret ser hon i spegeln hur någon studerar henne bakifrån. Ansiktet känns bekant och efter ångra ögonblick känner hon igen sig själv. När hon så vänder sig om är det ingen där...

Någon av spelarna kan på kvällen få syn på en kvinnlig gestalt som går och påtar i trädgården. Han/hon kan inte se vem det är men det står klart att det inte är en människa. Spelaren kallar förhoppningsvis på de andra och när de alla ser figuren vänder den ansiktet mot dem och de ser att det är "Shauna" som ler och bleknar bort...

När Shauna är på väg in i sitt rum på kvällen ser hon hur en späd varelse som liknar henne själv i "slow motion" lyckligt dansar runt i rummet, stannar upp och vänder sig mot henne med ett leende innan hon bleknar bort.

Kråkslottet, som överblickar staden, ligger på en kulle och är ett slottsliknande trähus från sekelskiftet. Det byggdes av Chester Manson, en excentrisk herre, och köptes senare av Henry Samuelson. Numera är huset delvis brandskadat och det sägs att det spökar där (Malaki). Detta har gjort att huset sällan besöks förutom av ett gäng glada rollspelare som här funnit den perfekta platsen att spela rollspel på. När ungdomarna är här håller Malaki sig i bakgrunden och avundas de ungas inlevelse och förnöjelse. Någon gång kan man låta karaktärerna se ett eller flera ljus i fönstren på huset och skuggor som rör sig därinne, det är gänget som är igång och spelar. Vill du kan du även låta det komma dit ett större antal Vampyr-lajvare en helg, i så fall





till lokalbefolkningens högljuda beklagande. Rollspelarna är även de till för att skapa förvirring hos spelarna och för att ingjuta skräck i dem.

Rollspelsrummet

Om spelarna besöker slottet kommer dom att finna ett rum med svarta tygstycken hängande från väggarna och fönstren. Över bordet i mitten ligger en svart duk och mitt på bordet står det en dödskalle flankerad av två svarta ljus, på golvet är ett pentagram ritat med krita etc. Beskriv rummet hotfullt och skrämmande, låt inte karaktärerna fatta direkt att det bara är ett rum som används till rollspel. Möjligt är att det spelas något äventyr på en annan våning eller i ett annat rum av huset när karaktärerna är på besök, kanske hörs någon hög röst förbanna någon för att han offrat hans syster eller något liknande. Om karaktärerna skulle snöa in för mycket på huset och rollspelarna eller om det börjar gå för långt kan man låta dem hitta chipspåsen och den tiosidiga tärningen under bordet (Aaron är troligtvis den enda som vet vad en D10 är).

Om du tycker att det finns för lite skräckinslag i scenariot är detta annars det perfekta stället att låta det hända en del mystiska, oförklarliga saker. Vissa kan förklaras av Malakis närvaro medans andra bara är stämningssättare. Här följer en lista på sådana händelser:

- När Shauna tittar sig i en spegel kan hon se ett ansikte, obehagligt likt hennes eget, som står precis bakom och betraktar henne.
- En medaljong kan falla ner från ovanvåningen. I medaljongen är det en bild på Anne, Mollys mor (Malaki).
- Dörrar kan slå igen och öppna sig (Malaki).
- På vinden kan man hitta ett inramat foto på Molly med vissna rosor bredvid (Malaki).
- Ibland hörs avlägsna skrik och kedjors rassel i huset, illusionen är tunn här och Thomas purgatorium finns någonstans under huset.
- Vad som helst annat kul du kan hitta på både som resultat av rollspelarna och Malaki, det är effekten som är viktig inte orsaken till den.

Mariotts Mekaniska är en kombinerad mekanisk verkstad och mack som ligger i Sweetwaters utkant. Den drivs av Jim Mariott som tog över den efter sin far för tre år sedan. Här kan man tanka och köpa cigaretter samt få bilar, maskiner och annat tekniskt fixat.

Jim Mariott (26 år)

Jim är en muskulös yngling. Det är Jim man kontaktar när något går sönder, det finns få saker han inte kan fixa. Han utstrålar rå manlighet när han går omkring i sina snickarbyxor med bar, oljig överkropp. Han har således utvecklats till att inte bara vara reparatör utan även vissa hemmafruars älskling och älskare (Mrs Mimi Petersens till exempel).

Major Thompson's General Store drivs av Carl Weston och är inredd i gammal stil med en hel del varor bakom disk och har ett ganska begränsat sortiment. De flesta av dagligvarorna är producerade i området och det kan vara svårt att tex hitta sina favoritchips etc.

Carl ser Shauna för första gången

När Shauna dyker upp i Major Thompson's General Store för första gången ser Carl Weston ut som om han sett ett spöke. Han tappar flaket med mjölkflaskor eller ramlar ner från sin stege när han håller på att ställa upp konservburkar på översta hyllan, eller någonting liknande. Hans reaktion är minst sagt dramatisk, han blir oerhört överraskad av att "Molly" står i hans affär, han babblar osammanhängande, fumlar och agerar allmänt stressad. När Shauna utträttat sina ärenden och är på väg ut ser hon, i ögonvrån, hur Carl slinker in i det bakre rummet och hon hör en telefonlur lyftas med darriga händer.

Carl Weston (62 år)

Carls son Patrick dog av en överdos morfin 1964 och Carl var den som aktivast ledde processen mot Molly, han vittnade under ed att han sett Molly övertala Patrick att köpa droger av henne. Carls fru vittnade även hon mot Molly i rättegången, mycket tack vare sin mans påtryckningar. Hon avled i en tragisk bilolycka 1989.





Carl, som nu är änklung och inte speciellt vänlig mot främlingar, tillhör byns gamla garde och ingår i de fyras gäng. Han har nästan förträngt att det var ett justitiemord, men vaknar dock ibland av en mardröm om det som hände.

Mavis coffee shop ligger bara två hus från The Silver Star på byns huvudgata. Stället som är ganska litet men mysigt inrett enligt amerikansk diner modell. Det drivs sedan 20 år av Mavis Greenway. Kaféet besöks främst på dagarna av byns äldre och de hungriga arbetande som längtar efter Mavis Tuna melts och berömda körsbärspaj. På kvällarna är det främst de yngre som frekventerar stället då där trots allt finns ett flipperspel och billig Coca Cola.

Använd gärna kaféet som en plats där karaktärerna kan mötas av underliga blickar, personer som kommer fram till Shauna och frågar om de har träffats, de fyra äldre männen kan påträffas etc.

Mavis Greenway (56 år)

En änka som trots att hon är starkt troende anser att kyrkan måste följa tiden och inte tvärt om. Hon var med när rättegången mot Molly hölls och var en av dem som trodde på Molly, men inte vågade göra sin röst hörd. Hon tillhör byns progressiva krafter och kan förse spelarna med skvaller och information om hon tas på rätt sätt.

Geena Starck (18 år)

En promiskuös blond bimbo som inte verkar klara mycket mer än att servera kaffe och knappt det. Hänger ibland med Johnny Tremont och kan förse honom med information om vad karaktärerna talar om och med vem när de är på kaféet.

The Silver Star är Sweetwaters vattenhål för de som är fest- och danssugna. The Silver Star drivs av Margret och Steve Rain till de "rättrognas" förtret, en av anledningarna att de inte tvingats stänga är att de betalar en natt summa till stadens sheriff för "beskydd". Hit kommer folk från vida omkring för att festa om på helgerna och man bryr sig inte särskilt mycket om åldersgränser här på vischan. Stället ligger i centrala Sweetwater, inrymt i ett hus från mitten på 1800-talet komplett med saloondörrar och veranda. Inne ryms en ganska lång bar, två grova långbord, fem runda bord samt ett litet dansgolv med scen. På sommaren händer det ibland att paret tar hit dansband som spelar "live" men oftast är det James Redwood, en lokal trubadur, som spelar och resten av musiken är via skivor.

The Silver Star öppnar kl 19⁰⁰ och man kan här få sig enklare rätter till livs. Vill man prata med de som inte delar de styrandes puritanska uppfattning skall man gå hit och detta är även det ställe där spelarna kan hitta bråk och eventuellt allierade. Johnny Tremont kan mycket väl tänkas starta ett fett krogslagsmål här, antingen med karaktärerna eller med någon som tar karaktärernas parti.

Margret Rain (42 år)

En dam med råg i ryggen. Hon och hennes make går i kyrkan var söndag och det är väl enda anledningen att de övriga i byn tolererar dem. Hon har alltid ett ord till övers för de som är pratsugna för hon älskar att prata.

Margret var ganska ung när Molly hängdes, men minns tydligt att hon tyckte att det var hemskt - folk skrek och flickan grät, det var som om djävulen flugit i alla.

Steve Rain (50 år)

En man med ett förflutet i marinkåren och var soldat i Vietnam. Steve hittar man oftast i baren när han inte tar hand om stökiga element som Johnny Tremont. Steve anser att det gamla garde som styr byn borde förpassas till någon obskyr skrubbe så att byn kan komma ikapp resten av världen.

Steve var närvarande både vid rättegången och avrättningen av Molly, han var en av dem som visste att Thomas Samuelson försåg byns ungdomar med droger och att Thomas var tillsammans med Molly, men vågade på den tiden inte berätta detta för någon. Idag har han så gott som förträngt hela incidenten, men kan nog gräva fram ett och annat ur sitt minne om någon påminner honom på ett någorlunda trevligt sätt.





James Redwood (25 år)

En oerhört vacker pojke som ofta uppträder på stället som trubadur. Han är flickornas lilla älskling och är inte sen att utnyttja de tillfällen som ges. James är ganska ointresserad av om hans små nattliga äventyr kommer från byn eller inte, han föredrar utombys och är således inte fullt så xenofob som övriga bybor.

Sheriffkontoret är högkvarter för lagen i Sweetwater. Lagen består av en endaste man, Ernest Tremont, sheriffen. Hans kontor är litet och bakom det finns det ett par små gallerförsedda celler. Ernest risiga pickup står alltid parkerad utanför kontoret när han är inne. Spelarna skall dock inte förvänta sig någon större hjälp från Ernest då han verkligen ogillar nykomlingarna.

Ernest Tremont (59 år)

Ernest är en tvättäkta xenofob och skitstövel, han var en av de drivande krafterna bakom Mollys rättegång. Ernest är den mest drivande kraften i de fyras gäng och är en mycket farlig man. Han tolererar egentligen inga utsocknes i hans by, särskilt inte några universitetstyper "det vet man ju hur så'na är... röker gräs och snackar obegripligt, ser ner på vanligt folk gör de".

Låt karaktärerna få bevittna hur Ernest slänger ut en "luffare" ur Sweetwater med hjälp av gammal hederlig inskränkt-amerikansk-småstads-sheriffsvåld. Om någon skulle blanda sig i är det stor risk att denne någon får sig ett eller annat batongslag och en rejäl summa i böter, kanske en natt i finkan.

Ernest var den som agerade bödel när Molly hängdes, inte så mycket för att han var övertygad om hennes skuld som att han njöt av det. Han kommer inte under några som helst omständigheter att tala med karaktärerna om vad som hände.

Stadskontoret ligger inhyst i samma byggnad som sheriffens kontor. Här finns byns arkiv samt alla nummer av den nu nerlagda tidningen. Här kan spelarna således finna bakgrundsinformation till det som händer, det är helt och hållet upp till SL att avgöra vilken information karaktärerna kan få fram här, det enda som inte går att få fram är information om rättegången mot Molly och hennes avrättning. Kontoret är bara bemannat på vardagar mellan kl 08⁰⁰ - 12⁰⁰ av Robert Smith.

Robert Smith (63 år)

En slö man som är svår att tas med, speciellt om man är utböling. Han en kompetent administratör men kommer, rädd som han är för att hans inblandning i affären Molly skall komma ut, att göra allt för att motarbeta karaktärerna. Han är en av de fyras gäng och utövar det mesta av sin makt i tysthet och kommer, för att inte misstänkliggöra sig själv, att verka hjälpsam med att ta fram de uppgifter han anser säkra.

Robert vittnade mot Molly i rättegången och påstod sig ha sett henne både dela ut droger och ha sex med flera av byns yngre män. Om karaktärerna söker information ur stadskontorets arkiv efter att de fyras gäng aktiverats kommer han att vara väldigt upptagen och den information han får fram är sparsam.

Barbershoppen, den gamla institutionen för stadens män drivs av Lennie Paxton. Hit kommer stadens män för att bli klippta, rakade och insatta i det senaste skvallret som Lennie snappar upp från sin fru Sharon. Inne i affären finns det två frisörstolar samt en soffa, ett bord och två stolar. Utanför finns det en långbänk där man hittar Lennie när han inte har något att göra. Spelarna är välkomna hit för Lennie, men det kan snabbt ändras om de skrämmer bort hans kunder.

Lennie Paxton (43 år)

Lennie har ärvt yrket och shoppen av sin far Erik. Han är en gladlynt typ som gärna sitter ner och pratar med alla och envar. Han känner till det mesta som stadens män talar om och kan vara en nyttig källa till information.





Lennie kände Patrick Weston och köpte själv droger av Thomas Samuelson. Han var väl medveten om vems fel det egentligen var att Patrick dog, men har aldrig talat med någon om det... hittills.

Frisörsalongen är den främsta källan till skvaller i staden, åtminstone mellan de som är med elålders kvinnor. Den drivs av Sharon Paxton som köpte den tillsammans med sin man Lennie för 10 år sedan. Salongen har tre stolar och man kan här inköpa diverse hårvårdsprodukter samt en del smink och dylikt.

Sharon Paxton (37 år)

Sharon är gift med Lennie, som driver barbershoppen och har ett grundmurat rykte som skvallerkärning, hon ser till att få reda på det mesta som händer. Hon är således extremt nyfiken och om någon av spelarna vågar sig in hit kan denne räkna med att bli rejält pumpad på all möjlig information.

Sharon har endast ett vagt minne av avrättningen, men har hört talas om den (inte av Lennie) i olika versioner av olika personer.

Hannområdet ligger en dryg kvarts promenad från Sweetwaters centrum. Det som en gång var ett levande handelscentrum är nu inte mycket mer än en samling kraftigt förfallna lagerbyggnader, sönderrostade kranar och vittrade betongbryggor. Således är det inte helt säkert att gå omkring här då det finns mycket lösa och rörliga detaljer. Föräldrar i byn försöker naturligtvis hålla barn och ungdomar härifrån men det lyckas sällan då det är ett perfekt ställe att leka kurrögömma på.

Kyrkan finner man strax utanför centrum, omgiven av byns kyrkogård. Det är en ganska stor vit träkyrka med torn och är byggd 1885. Inne i kyrkan finns det plats för 200 personer vilket väl täcker Sweetwaters behov. Kyrkans inredning är puritanskt enkel med få utsmyckningar och i direkt anslutning, på baksidan, ligger prästbostaden.

Kyrkogården

på kyrkogården finns det naturligtvis otaliga gravstenar med allehanda namn. De namn som kan vara intressanta för karaktärerna återfinns här, vad som står på gravstenarna är upp till SL att avgöra.

- Elisabeth Weston: 1929-1989 (Carls fru, dog i en bilolycka)
- Sally Tremont: 1930-1990 (Ernests fru, dog av hjärnblödning)
- William Jonson: 1945-1966 (begick självmord)
- Molly Berger: 1942-1964 (dog officiellt av hjärtfel, men hängdes egentligen)
- Anne Berger: 1920-1942 (den grav de fyra gentlemännen placerar en ros vid)
- Henry Samuelson: 1913-1964 (dog av naturliga orsaker, egentligen av sorg)
- Thomas Samuelson: 1941-1964 (här finns dock ingen grav, endast en minnessten)
- Patrick Weston: 1948-1963 (Carls son, den förste som dog av en överdos morfin)
- Beatrice Martin: 1945-1963 (dog också av drogmissbruk)
- Sally Masterton: 1942-1963 (förolyckades under inflytande av droger)

Pastor Erwin Jones (65 år)

Pastor Jones är en bakåtsträvare och häxjägare. Han var en av de drivande krafterna och domare i målet mot Molly på sextiotalet. Han är tillsammans med Ernest Tremont den mest tongivande mannen i byn och de fyras gäng. Jones gillar inte nykomlingar alls, han anser att sådana kan skada hans flock, för att inte nämna att de skulle kunna snubbla över byns garderobsluk. Jones är utåt sett vänlig, tillmötesgående och hjälpsam men allt han gör är noggrant kalkylerat så att det egentligen inte ger någon hjälp alls. Hans favoritlärjunge är naturligtvis Agatha Higgins och han lyssnar gärna på hennes berättelser om Djävulen som kommit till byn (Aaron).

Pastor Jones var domare i målet mot Molly, han visste kanske om att hon inte var skyldig, men ansåg henne vara en styggelse. Molly var ju trots allt en lockelse för byns män (inklusive pastorn själv) och hennes tröghet var naturligtvis ett straff från Gud, en sådan flicka kunde man ju inte ha lös i byn.





Karaktärerna

*You wanna talk about devotion
You wanna talk about true love
After the moment of emotion
It's kinda hard to keep the mood up*
- Maria McKee: I've forgotten what it was in you -

Familjen Tidball: Jack, Diane och sonen Aaron samt Jacks kollega Philip Landers och hans unga flickvän Shauna McKee.

Spelarna tar rollerna som de två etnologerna, Jack och Philip, som tillsammans funderar på att skriva en avhandling om Sweetwater. Det som gör Sweetwater intressant för dem är de häxprocesser som försiggick så sent som något decennium in på 1700-talet och den puritanska anda som fortfarande lever kvar där.

Planen är att under obestämd tid kontrollera om det finns möjlighet att studera Sweetwater och samla in kvalitativa data om byn och dess innevånare. Till sin hjälp har de Jacks fru Diane som själv är socialantropolog och avser att kanske använda Sweetwater i något forskningsprojekt samt deras sekreterare Shauna. Aaron, Jacks och Dianes son, är inte särskilt sugen på att tillbringa sommaren i Sweetwater, men är så illa tvungen.

Philip har precis lämnat sin tidigare hustru för den mycket unga, mycket vackra, mycket bystiga och något korkade sekreteraren Shauna som dessutom är bara något år äldre än Aaron. Dessutom var Philips förra fru var en av Dianes bästa väninnor och det gör knappast situationen bättre.

Situationen i spelgruppen är således spänd. Jack måste inför sin fru verka besviken och bekymrad över att Philip lämnat sin fru för en så ung flicka, men egentligen är han väldigt nyfiken på hur hon är i sängen, hur fasta hennes bröst är etc. Aarons enda glädje i det hela är Shauna och hans tonårsfantasier om hennes kropp.

Det hus där de fem karaktärerna ska bo är införskaffat på distans, dvs ingen har egentligen sett det mer än på bild och naturligtvis är det långt ifrån i så bra skick som mäklaren påstod. Huset består av fem rum och kök på ett plan och en sunkig källare som inte varit fuktfri sedan huset byggdes. Husets elektriska system fungerar inte helt tillfredsställande, inte heller vattnet eller avloppen. Husets skick kan med fördel användas för att sysselsätta spelarna med allehanda problem och störande moment, det är absolut inte otroligt att svart sörja väller upp ur toalettstolarna eller att dörrar går i baklås. Det finns ingenting övernaturligt som påverkar huset, men det vet ju inte spelarna.

