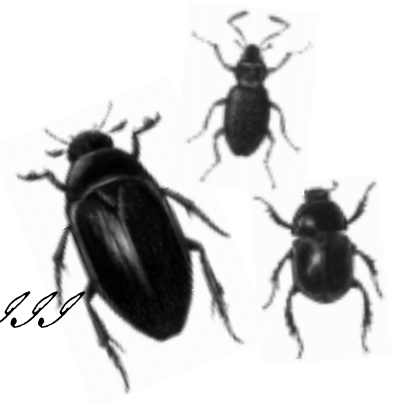




*Skärmarnas  
Furste*



*Ett Ruttscenario till Sofhem III  
av Beatrice Jensen*

## *Vad är kult...*

...om inte vad vi gör det till? Det är mitt motto och därför är mina Kultscenarion oftast inte placerade i Kultmytologin och detta scenario är inget undantag. Jag hoppas att spelledare och spelare skall ha roligt ändå och inte uppfatta detta faktum som något som hämmar spelupplevelsen. Som vanligt figurerar religion som ett centralt tema i äventyret och jag hoppas att de aspekter av religion, religiösa läggningar eller sexuella sådana som detta scenario lyfter fram inte upplevs som stötande av någon. Kom ihåg att detta är bara rollspel, inte verklighet ;-)

Vad gäller bedömning så lägger jag som konstruktör stor vikt vid hur spelarna gestaltar sina karaktärer, hur väl de som karaktärer interagerar och till sist, vad de som grupp tillför scenariot som helhet. Detta lilla extra kan vara i form av humor, briljant problemlösande eller att tillföra karaktärer eller scenario nya dimensioner. Om du som spelledare har några frågor kring scenariot eller någon specifik del av innehållet är du välkommen att ringa mig på 054-83 32 89 eller maila mig: gl2beje@stud.hks.se. Tack för att du vill ställa upp och spela på SolCon III. Hoppas att du och dina spelare får en rolig spelstund.

*Beatrice Jensen*

## *Scenariot i korthet*

I den lilla staden Miner's Bury har tre unga kvinnor försvunnit inom loppet av två veckor. Dessa försvinnanden har dock inte fått så mycket uppmärksamhet förrän det senaste försvinnandet skedde, det var den blivande guvernörens dotter och frågan blev då genast viktig. Därför har FBI blandats in och spelargruppen åker dit som utredande fältagenter då man misstänker kidnappning. Men allt är inte vad det ser ut att vara i staden. Den sanna orsaken till flickornas försvinnande är ett försök till utpressning mot stadens mäktigaste man, Tuckerman, som genom arrangerade exklusiva jakturer följda av vilda fester filmat en hel del mäktiga män i komprometterande situationer. De försvunna flickorna hade deltagit i dessa fester och en av dem krävde mer ersättning för sina insatser. För att skydda verksamheten blev hon eliminerad och några dagar senare hennes väninna. Den blivande guvernörens dotter flydde därefter för att inte följa samma väg.

När spelarna kommer till staden börjar liken att dyka upp. Kropparna efter en underlig jaktolycka uppe i bergen hittas och dagen därefter dyker en av flickornas kropp upp. Ytterligare en dag senare hittas den andra kroppen. Hittade ledtrådar gör att dessa dödsfall går att koppla ihop med jaktolyckan i bergen. De dödade i jaktolyckan arbetade för Tuckerman och var vid olyckstillfället just färdiga med att sänka liken i forsen. Detta i kombination med vissa andra vittnesmål som går att få i staden gör att ledtrådarna pekar på ett samband mellan Tuckerman och dödsfallen och när denna koppling börjar att synas påbörjas en bearbetningskampanj mot spelarna. Rubriker om deras privata problem börjar att figurera i pressen som har en ständig bevakning över den lilla staden. Från flera håll kommer påtryckningar åt att lägga ned utredningen, detta från män som Tuckerman har hållhakar på, som exempelvis borgmästaren och den blivande guvernören.

Parallellt med denna handling rör sig även en annan utveckling i staden. En gammal luffare som hittar kropparna efter jaktolyckan blir centrum för uppmärksamheten då han under kalabalikartade omständigheter börjar att förkunna Guds vrede över vad som sker i staden och mitt under gudstjänsten utvecklar kraftiga stigmasår i handflatorna och över hela kroppen. Han får genast uppmärksamhet i pressen och nästan direkt börjar anhängare att resa till den lilla staden och sluta sig till honom. Förloppet går mycket fort. Den religiösa hysterin växer sig starkare i staden för varje likfynd som görs och fler börjar drabbas av stigmaliknande sår, inklusive vissa av spelarna. Diverse olika järtecken utspelar sig i staden när stämningen tättnar, parallellt med att den pågående utredningen fått stora problem. Allt detta sammantaget gör att pressen är ganska stor på spelarna och allt utmynnar i ett våldsamt slut. Spelarna stormar Tuckermans jaktvillan sedan han fört bort ett viktigt vittne och där hittas alla komprometterande band och utredningen är nu avslutad.

Men när de befinner sig i villan och reder ut röran får de via en direktsänd TV-sändning beskedet om att luffaren och hans anhängare låst in sig i kyrkan. Han ringer upp spelarna och berättar att han skall rena staden och dess invånare genom att elda ned kyrkan som ett offer till Gud. När spelarna når kyrkan är den belägrad av pressen och åskådare och kyrkan börjar att brinna. Scenariot avslutas med en direktsänd intervju från olycksplatsen med en av de FBI-agenter som varit inblandade i utredningen.

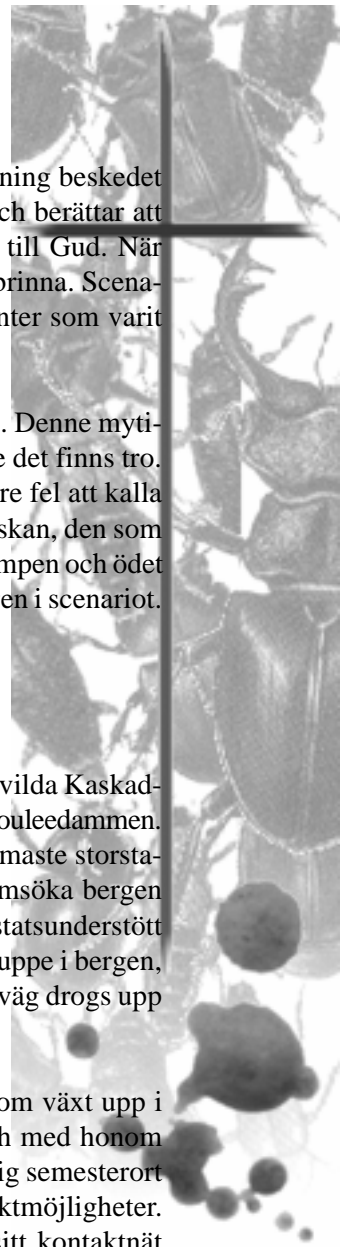
Orsaken till det snabba och hysteriska förloppet är en persons närvaro i bakgrunden. Denne mytiske figur, en man vid namn Stanislaus Lepinsky, är en person som existerar så länge det finns tro. Om Gud är godhet symboliserar denne man ondskan som rör sig i periferin. Det vore fel att kalla honom Djävulen, Lucifer eller Satan. Han är en personifiering av den anonyma ondskan, den som drabbar alla lika hårt och skoningslöst. Han utför dock inga onda handlingar, men slumpen och ödet formar sig efter hans närvaro och det är detta som skapar den oundvikliga utvecklingen i scenariot. Vad som annars skulle förblivit dolt flyter nu upp till ytan.

## *Miner's Bury*

Miner's Bury är en liten men snabbt växande stad. Omgiven av storslagen natur i de vilda Kaskadbergen ligger den gamla gruvstaden slumrande, precis vid stranden till den stora Grand Couleedammen. Staden ligger i staten Washington på västkusten, en bit ifrån Seattle som är den närmaste storstaden. Miner's Bury uppstod i mitten av 1800-talet då guldgrävare började att genomsöka bergen efter mineralfynd men staden började inte växa förrän dammen byggdes som ett statsunderstött projekt under depressionen. Den lilla staden, som förut legat avlägset belägen, högt uppe i bergen, fick nu med dammen en central betydelse då kraftstationen placerades här. En landsväg drogs upp till Miner's Bury och staden började sakta att förändras.

Det var i slutet på åttiotalet som den stora förändringen kom. Herman Newport, som växt upp i Miner's Bury, hade gjort en politisk karriär och valts till borgmästare i Seattle och med honom förändrades Miner's Bury från en liten slumrande pittoresk landsortsstad till en viktig semesterort under sensommaren och hösten då det stora viltbeståndet i området gav utmärkta jaktmöjligheter. Newport och hans fru, före detta skådespelerskan Ann Newport, lyckades med sitt kontaktnät bland västkustens magnater och jet set placera den lilla gruvstaden på kartan. Stora lyxiga jaktstugor byggdes i skogarna omkring staden och den lilla stadskärnan förändrades, restauranger, pubar och små exklusiva affärer blomstrade under högsäsongen. Denna förändring har inneburit tillväxt och arbete för många, även om stadens ursprungliga befolkning muttrar över förändringen. Det byggs för fullt och stadens styrande har planer på att göra Miner's Bury till ett nytt Aspen. Enorma områden med skog håller på att röjas upp för att göra plats för skidbackar och lyxigare stugbyar. Mycket pengar är investerat i dessa planer och staden är beredd att göra mycket för att kunna bygga ut sin turistverksamhet.

Den lilla stadskärnan är en blandning av gammalmodigt och modernt. De små tvåplansbyggnaderna från sekelskiftet är klädda med timmer och inredda med små exklusiva butiker för jakt och fiskeredskap, kläder, souvernirer. Stadskärnan domineras av det sora ombyggda hotellet Miner's Lodge, vars hotellrestaurang är stadens bästa, med lokala vilträtter på menyn. Framför hotellet ligger ett litet parkliknande grönområde med en damm och små välskötta grusgångar och prunkande rabatter. Mitt emot hotellet ligger sheriffkontoret och stadshuset i samma byggnad, omgivet av små butiker, cafeterior och en galleria. Följer man huvudgatan förbi stadshuset kommer man till slut till den gamla vita träkyrkan från slutet av 1800-talet, med en omkringliggande kyrkogård. Mitt emot kyrkan ligger Miner's Burys High School. En alternativ kärna finns tre kvarter från centrum, nere vid hamnen. Här löper en strandpromenad längs den nybyggda hamnen. Här finns det pizzerior, en av stadens två biografier samt diverse affärer som riktar sig mer till ungdomar såsom klädbutiker, musikaffärer, videouthyrning och till och med en tatuerings- och piercingbar som inte ses på med blida ögon från stadens äldre medborgare. Nere vid hamnen kan man hyra båtar och kanoter för en tur på dammen, här finns det också små agenturer som arrangerar forsränning och vildmarkshajk uppe i bergen.



## *Prominenta medborgare i staden*

### *Ann och Herman Newport*

Paret Newport är det perfekta värdparet och deras cocktailpartyn är de mest besökta under jakt-säsongen. Ann spelar rollen som värdinna mycket bra, så bra att hon förlorat sig i den. Hennes dagar består av blomsterarrangemang, kvinnocirklar, representatörens och hudvård. Hon är en vacker kvinna i 40 årsåldern, med ett svalt men friskt sätt och hon besitter en förunderlig förmåga att kunna konversera artigt om allt mellan himmel och jord och samtidigt få personen hon pratar med att känna sig utvald. Hon klär sig som en typisk politikermaka i kavaj och kjol med matchande blusar och skor. Det blonda håret ligger ordnat i en välfriserad uppsättning och hon bär enkel makeup.

Herman är likt hennes matchande accessoarer en matchande make och definitivt av politikermaterial. Det sneda leendet och det grovhugget attraktiva ansiktet har gjort honom populär hos de kvinnliga väljarna utan att för den delen skrämja bort de manliga. Han utmålar sig som en man av folket, orädd och initiativrik, en handlingens man. Och det är handling han tagit med sig till Miner's Bury, födelsestaden som han var satt att frälsa. Med ett vinnande budskap om nydaning och tillväxt började han dra in kapital till staden och han har storslagna planer som han gärna pratar om. Självklart ligger det mycket pengar bakom denna satsning, politiska kampanjer är dyra och satsningen på guvernörsposten kommer att kosta en del. Ständigt ett oklanderligt upprådande, men under ytan är han en hänsynslös man, beredd att göra vad som helst för att nå politiska segrar. Precis som sin fru har han förlorat sig i rollen som politiker som ibland kan bli lite väl teatralisk för den noggranne observatören. Paret Newport håller hov i sitt stora vita trähus, omgivet av lummiga träd, i det exklusiva bostadsområdet bakom kyrkan. De har varit i Miner's Bury i två veckor nu för att förbereda sig för den stundande säsongen som drar igång första veckan i september. Om sex dagar skall de hålla sin årliga inledningsbjudning för 130 personer och Ann är helt uppslukad av förberedelserna.

### *Henry Tuckerman*

Henry Tuckerman är stadens osynlige starke man och det är en maktposition baserad på kapital, rädsla och utpressning. Tuckerman bedriver en exklusiv jaktagentur som guidar företagsmagnater och politiker från hela västkusten upp i Kaskadbergen för lite råbarkat vildmarksliv, men med en touch av lyx. Hans företag går mycket bra och han har investerat mycket i mark omkring staden och ligger bakom de högtflygande planerna om ett nytt Aspen i Miner's Bury. För att kunna genomdriva sina planer låter han sig inte hindras av små hinder som tillstånd och regler. Det finns vägar förbi dessa hinder och som samtidigt bygger på hans maktställning.

En av orsakerna till jaktagenturens popularitet är den exklusiva herrklubb som deltagarna tas upp i och herrklubbens middagar, en per säsong, är mycket populära. Unga flickor från stadens high school lockas med modellkontrakt och enorma kontaktmöjligheter att delta vid representationen på dessa fester och de oundvikliga snedsteg som blir följden av unga kvinnor, droger, alkohol och en uppsluppen stämning bandas av Tuckerman och används för att utvinna olika fördelar. En hel del högt uppsatta män finns med på dessa band utan att vara medvetna om det och detta är Tuckermans garanti för att hans planer aldrig skall grusas.

Tuckerman är en välutbildad och artig man i femtioårsåldern med ett välpolerat uppträdande. Han är lång och vältränad för sin ålder, klädd i kostymer av det dyrare snittet. Det korta håret och det välansade korta skägget är stålgrått och de blå ögonen är kalla och forskande Han tillhör paret Newports bekanta och har goda kontakter med stadens styrande.

Tuckerman har ett smakfullt kontor i två plan liggande i centrum men han bor i sin stora luxuösa jaktvilla två mil utanför staden. Under ytan är han rakt igenom ond och hänsynslös, ingenting får stoppa honom. Han har en kylig, nästan föraktfull inställning till människor som döljs bakom ett artigt yttre. I staden är han dock populär då han ofta sponsrar olika lokala arrangemang, han stöder Newport's planer på att sikta mot guvernörsämbetet och håller stadens styrelse i ett fast grepp.

### *Borgmästare Allan Whitman*

Whitman är en försiktig man i femtioårsåldern med ett saktmodigt och sävligt sätt. Han vet att hans ämbete inte ger honom något direkt inflytande då det är Henry Tuckerman som styr staden. Han försökte att bromsa utvecklingsprojektet då han inte är intresserad av att göra ett Aspen av sin födelsestad. Tuckerman gjorde det klart för honom att han borde visa mer entusiasm för projektet, annars skulle vissa band nå hans fru. Därför är det med bleka och andefattiga gester som han ihäligt pratar om utveckling och tillväxt och behovet av projektet. Allan Whitman är en kort, fetlagd man med glest brunt hår och hornbågade glasögon över de flackande bruna ögonen. Det glättiga uppträdandet är genomskinligt men många tolkar in osäkerhet och dåligt självförtroende som orsak till detta. Han är en populär borgmästare hos de äldre i staden.

### *Sheriff Curtis Ridge*

Curtis Ridge är en sann son av Miner's Bury. Han är en vältränad man, 32 år gammal, och en hängiven fiskare och jägare. Han försökte sig på storstadslivet i Seattle men saknade de stora skogarna för mycket. Människorna i storstaden gav han inte mycket för. I Miner's Bury är han en mycket populär sheriff och då han är ogift är han ett jagat byte av stadens mödrar som vill gifta bort sina döttrar med den trevliga och stilige sheriffen. Miner's Bury är en lugn stad och inte så krävande för han och hans två vicesheriffer och det Curtis inte har i intelligens och sheriffvana kompenserar han med trevlighet.

## *Det resterande persongalleriet*

### *Michaela Newport*

Michaela är den unga, vackra dottern till Anna och Herman Newport och hon är deras enda barn. Hon är arton år gammal och har en försiktig och blyg personlighet, till skillnad från hennes föräldrar. Kanske var det föräldrarnas sätt att exponera dottern i politiska sammanhang som gjorde henne skygg. Vissa tolkar denna skygghet som snobbism och högdragenhet men det är bara elaka tungor. När hennes väninnor Susan Orville och Laurie Cabot försvann bröt hon ihop och dagarna innan hennes försvinnande höll hon sig för sig själv, märkbart skakad över vad som skett. Den lilla gruppen med flickor, varav endast hon och Linda Sunderland är kvar i livet, var en mycket sammansvetsad grupp, aktiv i skolans olika föreningar och de var skolans mest populära flickor. Tillsammans bildade flickorna en miljögrupp som opponerade sig emot planerna på att röja upp skog för skidstugeprojektet.

### *Susan Orville och Laurie Cabot*

Michaelas och Lindas väninnor var två utåtriktade och glada flickor i artonårsåldern, som tyckte om att festa och umgås. De var båda vackra, Susan var en smal, långhårig blondin med stora blå ögon, och Laurie var en kort, späd flicka med långt svart hår och glada bruna ögon. Deras föräldrar (Dan och Andrea Orville och Francois och Alice Cabot) är mycket chockade och försöker att svara på frågor så gott det går. De visar gärna bilder och flickornas orörda rum där kläder ligger utströdda bland skolböcker och modemagasin. Deras döttrar var de trevligaste flickorna i staden, alla tyckte om dem. De var duktiga i skolan och hade tänkt att söka till universitetet i Seattle nästa år. Flickorna var skötsamma och de var mycket fästa vid varandra.



### *Linda Sunderland*

Linda är för tillfället en uppriven och för den observante betraktaren en mycket rädd ung dam. Hon har ett rätt så alldagligt utseende, med brunt halvlångt hår och stora rädda blå ögon. Först försvann Susan, sedan Laurie och nu Michaela. Vad har hänt dem? Vem skulle vilja dem något illa? Ingen av dem hade pojkvänner även om Michaela tillbringade mycket tid i antikvariatet med David Bancroft, en knepig ung man. Linda kan berätta att Susan, Laurie och Michaela arbetat för Tuckerman under förra säsongen ett par gånger, som servitriser på några privata fester. Det var nog tänkt att de skulle arbeta igen denna säsong.

### *David Bancroft*

David är en känslig ung man med en svår synskada som gjort honom blind på ena ögat och sakta förvärrar hans syn på det andra. Han ser bra ut men verkar totalt ovetande om detta. Han är sympatisk och trevlig ung man som på grund av sitt handikapp är ganska blyg. Han driver ett litet antikvariat nära centrum, en liten välvårdad och proper butik med hyllor av böcker av olika kvaliteter. Genom Michaelas starka bokintresse fick de kontakt och var goda vänner, inget annat. Han kan inte säga att han inte älskar henne, för det gör han. Men han vågade inte berätta det för henne. Hennes försvinnande smärtar honom mycket och han är nära ett emotionellt sammanbrott. Han kan berätta att Michaela förvandlades när Susan och sedan Laurie försvann. Hon var fruktansvärt rädd och upprepade att det snart var hennes tur. Han försökte lugna henne men det var lönlöst. David är medveten om att en hel del i staden anser att han är obalanserad och knepig, men han antar att det har med folks ovilja att acceptera handikapp.

### *Neville Carter*

Neville är präst över församlingen i Miner's Bury. Flickornas försvinnande har gjort den gamle mannen nedbruten av sorg och han mumlar sorgset om de bättre tiderna då unga flickor inte rövades bort eller försvann hemifrån. Han är starkt kritisk till stadens tillväxt men har inte ork att protestera ljudligt. Istället stannar protesterna vid ett lågmält klagande tillsammans med församlingens äldre medlemmar. Neville är en kuttryggig gammal man med vattniga grå ögon och glesa okammade stripor med grått hår liggande över det smala huvudet, klädd i en mörk prästrock.

### *Jacob Olafsen*

Jacob är en gammal mager luffare som strukit runt Miner's Bury sedan år tillbaka. Det sägs att han var hamnarbetare i Seattle eller att han var sjöman förut, men ingen vet säkert. Han överlever tack vare kyrkans härbärke och pastor Carters omvårdnad. Han är en förvirrad gammal man med mycket slitna kläder, rödbrusigt otvättat ansikte, en blick som är svår att få kontakt med och långt otvättat gråstripigt hår. Ansiktet är täckt av skäggstubbe. Han mumlar osammanhängande men kan då och då få klara stunder då han talar förståeligt. Jacob visar alla anlag av en långt gående alkoholism.

### *Vicesherifferna*

Dan Berkly och John Tower är stadens två vicesheriffer och de gör det mesta av sina positioner. Miner's Bury håller på att växa och polisväsendet måste växa med staden. De tar allvarligt på sina uppgifter. De är humorlösa stadspatrioter som inte ser välvilligt på inblandning utifrån. Båda är lite äldre män, över fyrtio, och därför inte särskilt vältränade längre. De ger intrycket av att vara nästan fientliga bitvis. Dan Berkly är den outtalade ledaren av de två och det är ett välkänt faktum att han inte är överdrivet förtjust i sheriffen då han hade hoppats på den posten själv, innan Curtis Ridge fick för sig att bli sheriff. Båda är övertygade om att flickorna dragit in till Seattle och befinner sig i en knarkarkvart någonstans, eller att de blev upplockade av förbipasseranden. Ingen i staden skulle kunna ha gjort något, det går helt enkelt inte till så i Miner's Bury. I storstaden däremot.....

### *Stanislav Lepinsky*

Denne korte, underligt klädde man kommer aldrig figurera direkt i scenariot. Han säger sig komma från Rumänien och att han skall gästföreläsa vid Spokane University angående den svarta magins roll i den vetenskapliga revolutionens utveckling. Han är en liten, smal man, klädd i en svart kostym med en röd silkes scarf knuten som en fluga. Han bär ett plommonstop och en mörk överrock.

Ansiktet domineras av den välvxade perfekta mustaschen och de olikafärgade ögonen, det ena brunt och det andra grönt. Han röker turkiska cigaretter som en borstbindare och talar med en slavisk accent. Han är oklanderligt artig och vänlig och inlåter sig gärna i diskussioner kring ämnen som hur dagens sekulariserade samhälle tror sig vara fritt från religiösa idéer. Detta är nonsens. Människan behöver religionen, myten, magin. Utan detta är tillvaron ingenting.

Denne man är den gäckande SLP-n i scenariot, han som en del stött på, vars namn de inte helt minns, vad var det han talade om egentligen....Det är denne mans närvaro som är katalysator till det förlopp som utspelar sig i staden. Ödet förvrids kring denne man och detta får stora konsekvenser. Han kommer att dyka upp här och där i folks medvetanden, lägg in honom där det tycks passande.

### *Angelica Hopper*

Angelica är en mycket vacker och ambitiös ung reporter, anställd vid "Inside Edition" som förste slaskletare och hon gör jobbet bra. Alltid redo med mikrofonen och näsvisa frågor, alltid välklädd och med den perfekta make-upen. Som många andra journalister söker hon efter scoopet med stort S och till en början trodde hon nog inte att hon skulle finna det i en håla som Miner's Bury. Iskall, högdragen och snäsäg i verkliga livet mot alla omgivningen som inte har något att erbjuda, men inför kameran förändras hon till en sympatisk och empatisk person som ondgör sig över världens ondska. Denna kvinna är beredd att gå över lik för en bra ledtråd. Hon färdas med en skåpbil med en kameraman och en tekniker. Hon har tagit in på Miner's Lodge där hon ondgör sig över hålans uppenbara brist på bekvämlighet. Hon avskyr denna lilla bergsstad som inför kameran är ett under av pittoreskt småstadsliv.

### *Dean Granger*

En avdankad föredetting skulle många av hans kollegor beskriva honom som. Dean Granger var ett stort nyhetsankare vid CBS under början av åttiotalet men har nu sjunkit ned till slaskjournalistikens låga nivå då han arbetar för "60 minutes". Han är en man i fyrtioårsåldern som förtvivlat kämpar för att se ut som om det var de tidiga trettioåren istället. Håret ligger färgat och välfriserat och ansiktet är täckt av ett påklustrat leende som inte går att ta bort. Han hatar kossan Hopper och tar minsta tillfälle i akt att förödmjuka henne. Även han har tagit in på Miner's Lodge med sin kameraman och tekniker och fullt krig råder på hotellet, till personalens stora förtvivlan. Staden ger han inte en spottstyver för. Han vet att detta är ett skituppdrag och att om han varit i sina glans dagar skulle han aldrig skickats hit. Detta gör att han är måttligt intresserad men ju tätare stämningen blir desto mer rycks han med. Till slut liknar hans sändningar något som kablats ut från en stad med undantagstillstånd.

Annat pressfolk som kan slängas in är journalister från olika skumma vetenskapliga och ovetenskapliga tidningar samt slaskjournalister från blaskor som National Enquirer och andra vidriga tabloidhetsande tidningar.

I scenariot figurerar även skrämde tonåringar, rasande hemmafruar, vapenviftande fäder på stan, sektmedlemmar, religiösa fanatiker, New Age hippies och allt annat underligt folk som kan tänkas samlas kring en självtänkt profet och guru.



# *Skärmarnas Furste*

## *Prolog: Ett möte i skogen*

I denna inledande scen får spelarna tillfälligt spela fyra andra karaktärer. Dela ut dessa och förklara med några inledande ord hur trevligt de har det ut i skogen, att det är mörkt som fan, jävla fåglar som aldrig håller käften och att spriten smakar som den skall.

## *Kris*

Du är nitton år och ett brutalt sälle. Du är dessutom rejält berusad. Du och dina polare (Nick, Peter och Andy) är ute på en jakttur och skall sova över i skogen. Ni har slagit läger bredvid forsen. Det brinner en stor brasa och en bit ifrån står er svarta pickup parkerad. Ni ligger lutade mot er packning och låter flaskan gå runt. Ni pratar om skolminnen, ni har alla hoppat av High School men saknar faktiskt skolan lite, om inte annat för brudarna. Du putsar och pysslar med din nya leksak, en M 16, perfekt för jakt och hemmabruk. Stämningen är uppsluppen, och luften är fylld med omoget killsnack.

## *Nick*

Du är nitton år, berusad och har nått det stadie av fyllan där dina polare är det bästa som finns i världen och du måste tvunget berätta detta för dem, om och om igen. Kris, Peter och Andy är jävligt fina killar. Det finns inga bättre polare i världen att åka ut i skogen, dricka sig aspackad med och blåsa huvudet av stora djur med. De är så jävla fina dina polare. Ni har slagit läger bredvid forsen. Det brinner en stor brasa och en bit ifrån står er svarta pickup parkerad. Ni ligger lutade mot er packning och låter flaskan gå runt. Du försöker trösta Andy som verkar nere. Stackars kille. Vissa tål inte spriten.

## *Andy*

Du är nitton år och du är så in i helvete full att ögonen går i kors. Allting snurrar omkring dig och du sitter och försöker att fixera blicken på något. Resultatet blir att du sitter och stirrar dumt omkring dig. Du försöker hänga med på vad de andra pratar om och kommer då och då med kommentarer som säkerligen inte har ett piss med saken att göra. Fan att du blev så här full. Ni skulle bara ut på en jakttur i skogen, självklart tog Peter med sig en jävla massa sprit som du helt enkelt var tvungen att hjälpa honom att dricka upp. Du, Peter, Andy och Nick har slagit läger bredvid forsen. Det brinner en stor brasa och en bit ifrån står er svarta pickup parkerad. Ni ligger lutade mot er packning och låter flaskan gå runt.

## *Peter*

Du är nitton år och du är full som en hund och kaxig som fan. Du och dina polare Kris, Andy och Nick är ute på en jakttur och skall sova över i skogen. Ni har slagit läger bredvid forsen. Det brinner en stor brasa och en bit ifrån står er svarta pickup parkerad. Ni ligger lutade mot er packning och låter flaskan gå runt. Ni pratar om skolminnen, ni har alla hoppat av High School men saknar faktiskt skolan lite, om inte annat för brudarna. Andy tål som vanligt inte sprit den jävla mesen. Och Kris sitter och smeker sin M 16 som om det vore en jävla .... När skall han inse att skjutvapen är OK men inget slår att jaga med armborst. Så jävla skön känsla. Vem som helst kan pricka något med en M16 men med ett armborst, det kräver stake det!

Ur skuggorna träder Stanislaus Lepinsky och förklarar artigt sitt dilemma på bruten engelska. Hans bil strular, kylarvattnet kokade och han undrar om de har något kärl att låna honom. Konversera artigt om vad spelarna vill konversera kring. Fråga om detta lilla samkväm är en vanlig syssla bland män i detta land och få det gärna att låta som en homosexuell insinuation. Var inte provokativ dock. Prata gärna om vapen och om faran med människor som inte vet att hantera dem rätt och vilka risker som är inblandade. Avbryt scenen när det känns lämpligt med några avslutande ord för att summera upp stämningen vid detta avbrott.



### 1. Välkommen tillbaka

Travis och hans assistent Mason har kallats till avdelningschefen Carl Loomis för FBI i Seattle tidigt på måndag morgon. De väntar i de för Travis välkända korridorerna och visas sedan in. Där befinner sig även Miller och Storm. Loomis presenterar dem för varandra på sitt torra och myndiga sätt och bjuder dem alla att sitta ner. Efter lite kallprat med Travis, undvik suspenderingens orsaker, så kommer Loomis till saken. Han erbjuder Travis tillbaka på försök. Går detta uppdrag bra kan han återfå sin tjänst, nu när saker och ting lugnat ned sig. Travis assistent är välkommen att delta också.

Info: Tre försvinnanden har skett i den lilla staden Miner's Bury, tre flickor under loppet av två veckor. Alla tre var goda vänner, annars inga kopplingar. En av flickorna är den eventuellt blivande guvernören Herman Newports dotter. FBI:s närvaro har önskats då Newport har en del kontakter. De skall åka dit och utreda försvinnandena som man misstänker kan var kidnappningar då alla flickor kommer från välbärgade hem. Inga kontakter har gjorts än med några eventuella kidnappare. (Han ger dem en mapp med fotografier på flickorna och personuppgifter)

Rum har hyrts på hotellet Miner's Lodge och sheriff Curtis Ridge har kontaktats och väntar dem under förmiddagen. Bilfärden ut tar ca två timmar. Han önskar dem lycka till och en utförlig rapportering när de har utfört uppdraget.

### 2. En slumrande stad

Beskriv staden för dem när de kör lämnar den stora landsvägen och kör in i Miner's Bury. Staden ger ett pittoreskt och slumrande intryck. Mödrar går och drar barnvagnar i den lilla parken, ungdomar sitter och lapar sol vid uteserveringarna. Det är gassande hett denna sensommar dag. Kanske går spelarna direkt till sheriffkontoret där de möter de fientliga vicesherifferna och den trevliga, rejäle Curtis Ridge som hälsar dem välkomna och pratar hjärtligt med dem. Kanske går de och checkar in först vid hotellet. Där väntar ett samtal till herr Austin Miller från hans mor som vill att han omedelbart ringer upp. Gör han det ( telefon finns i foajén) möts han av en gnällig och orolig Erica Miller som undrar hur resan gick, om han tog med sig egna sängkläder (man vet ju inte hur noggranna de är på hotellen...), hur är vädret, saknar han henne.....

### 3. Information om de tre försvinnanden

Susan Orville försvann måndag kväll för två veckor sedan. De sista som såg henne var Michaela Newport och Laurie Cabot när hon lämnade dem vid Newports hem vid 22.15-tiden. Hon rapporterades försvunnen på morgonen och sheriffen har hört familjen och närmaste vänner utan resultat. En riksomfattande efterlysning gick ut då Cabot flickan försvann. Laurie Cabot försvann för tio dagar sedan, fyra dagar efter Susan. Hon hade lämnat kyrkan vid åttatiden där hon av någon icke utredd anledning befann sig och när hon inte kom hem framåt natten slog föräldrarna larm. Man har hört berörda och knackat dörr utan resultat.

Michaela Newport försvann tidigt måndag morgon, eller möjligtvis under natten. Sist någon såg henne var vid halvelvatiden på kvällen, då hon sade godnatt till sina föräldrar. Sängen var dock orörd. Inga saker saknades från rummet. Berörda har hörts men utan resultat. Vid hennes försvinnande var stämningen i staden mycket upprörd och man började att gå skallgångskedjor och dragga i dammens grundare delar men utan resultat. Nu är folk mycket rädda och många håller sina unga inne om kvällarna och låter dem knappt gå till skolan.

Viktiga vittnen att höra: -Föräldrarna Dan och Andrea Orville, Francois och Alice Cabot, Herman och Ann Newport  
- Väninnan Linda Sunderland  
- David Bancroft - en eventuell pojkvän?

Då dessa försvinnanden har chockat hela Miner's Bury skvallras det en hel del. Här finns lite olika skvallertrådar, vissa sanna, vissa osanna att lägga i munnen på olika personer i staden:

- Det hittades kokain i Susan Orvilles rum (Sant, men detta stå inte i polisrapporten som en tjänst till föräldrarna. Sheriffen kan intyga detta om han blir pressad.)
- Susan och Laurie har rymt till Seattle och ägnar sig åt droger och utsvävningar (Osant)
- Michaela var en mycket tyst flicka, onaturligt tyst...sjukligt tyst (Insinuationer - osant)
- David Bancroft är inte som andra män i den åldern, han är inte helt normal (Insinuationer- osant)
- David Bancroft förlorade synen på grund av någon konstig drog, det andra ögat är säkert också skadat. Han är ju så stirrig och obalanserad (osant)
- Flickorna har blivit mördade på grund av sitt engagemang och modiga ställningstagande emot skogsröjningen och utvecklingsplanerna (osant)

Kommer du på fler och passande lögner eller insinuationer är det bara att lägga in dem. Kanske inga så hysteriska som "Jag lovar, de åkte iväg i en silverfärgad enorm Cadillac med Elvis själv bakom ratten!".

#### 4. *Ett dåligt omen*

Någon gång under den senare delen av dagen dyker den förvirrade luffaren Jacob Olofsen och mumlar upprört om döingarna i skogen, vid forsen, fyra döingar. Han insisterar och blir arg om man inte tror på honom. Sheriffen erbjuder spelarna att följa med. Han ringer dem om de inte är där och ber dem komma till stationen för att lyssna på luffarens ord. Jacob visar dem vägen upp längs forsen, ca tre mil från staden och en bit upp i bergen. Naturen och utsikten här är storslagen. Han leder dem av vägen in mot en liten avtagsväg som blockeras efter 200 m av en svart pickup.

Scenen som möter dem är minsta sagt bisarr. Lutad mot en tall halvsitter Andy Johnsons lik, med saltorkade rännilar av spyor längs bröstet och ett förvridet ansikte. Runt den öppna munnen surrar flugor bland de uppkräkta matresterna och stanken är enorm. Två meter därifrån, tvärs över den utbrända eldstaden ligger Nick Townsend och Peter Hicks kastade över packningen, huller om buller, med ett antal skottskador i bröstkorsregionen och halsen. Blodet har runnit ut över packningen och fått kläder, kroppar och packning att klibba ihop till en enda sörja som är helt täckt av flugor. Ansiktena är frysta i uttryck av chock och dödsskräck och förvridet av smärta. Likmaskar kryper i de stora skothålen. Snett under Hicks, stickande ut i armhåletrakten ligger ett jaktarmborst. Fyra meter på andra sidan av brasan ligger liket efter Kris Anderson, vars kropp ligger på sidan med ansiktet från brasan och fingrarna gripandes i smutsen. Sidan är genomborrad av en armborstpil som borrar sig djupt in i köttet. Ansiktet är förvridet av smärta och kroppen har stelnat i en smärtekonvulsion. Ett par tomma spritflaskor ligger strödda runt eldstaden. Det finns också gott om glassplitter från söndriga spritflaskor. Bredvid Kris ligger en M-16 slängd.

- Liken är nästan tio dagar gamla.
- Obduktionen (resultaten från den kommer nästa kväll) visar att två av dem dog av skottskadorna som åsamkats av en M-16, en av dem dog då hans luftvägar blockerats av uppkatsningar och den siste av dem dog sist, av blodförlust.
- Sheriffen kan genast identifiera dem och han vet att de brukar att arbeta för Tuckerman som guider då de känner bergsområdena kring staden bra. De hade ett rykte om sig som stadens busar men detta rykte förbättrades efter deras anställning hos Tuckerman.
- Om bilen undersöks hittas ett par långa bruna hårstrån på flaket. Dessa tillhör Laurie Cabot och detta kommer endast att identifieras som kvinnohår om inte spelarna väljer att jämföra dessa hårfynd. Spelarna informeras om detta fynd eller kanske gör det själva om bilen söks igen noggrant. På platsen hittas även fimpar av ett turkiskt märke (om Stanislaus fick tillfälle att röka.)
- De är inte anmälda saknade å man var vana vid att de gav sig iväg på långa jakturer. Ibland kunde de vara borta i två veckor.

Vad har då skett här egentligen? Dessa fyra unga män hade precis gjort sig av med liket efter Laurie Cabot i forsen samma kväll hon försvann och under natten festade de som bekant till. Efter Lepinskys besök urartar festen till en grotesk jaktolycka. Peter Hicks och Nick Townsend dansade runt brasan med flaskorna i högsta hugg samtidigt som Kris Anderson satt mitt emot dem på andra sidan av eldstaden och lekfullt siktade på dem med sin M-16. Kalla det ödet eller slumpen men plötsligt brinner några skott av. Dessa träffar Peter och Nick bakåt över packningen och Kris slängs åt sidan av rekylen. När Peter landar på sin packning stöter kroppen i armborstet som avfyras och pilen träffar Kris i sidan. Det tog över två timmar innan han dog. Andy Johnson hade den stora oturen att dö då han i medvetslöst tillstånd kvävdes av sina spyor.

## 5. *Oliska vittnesbönder*

Kanske vill spelarna ägna eftermiddagen åt att träffa vissa viktiga vittnen och anhöriga för att försöka få klarhet i vad som hänt med flickorna. Här följer ett sammandrag av vilken information som går att få från olika personer. Frågor som inte kan förutsägas kommer säkerligen ställas av spelarna och då är det upp till spelledaren att improvisera. Kanske var någon av de döda pojkarna en gammal pojkvän till någon av de försvunna flickorna? Vissa kanske tyckte gott om dem, andra tyckte säkert att de var riktiga busar.

### *Henry Tuckerman:*

- De arbetade för honom som guider under högsäsongen. Han brukade låta dem arbeta och se om stugan (Tuckermans pampiga jaktvilla) när det var lågsäsong.
- Kände de flickorna? Sådant skvaller befattar sig inte Tuckerman med. Han har viktigare saker att lägga sin energi på.
- Senast han såg dem var för tolv dagar sedan, då de planerade de nya turerna. Antagligen var deras sista resa en kontroll av den nya routen.

Förutom detta kan Tuckerman berätta lite om sitt företag, Miner's Bury Trekking ltd. eller om de nya planerna för staden. Han är hela tiden kyligt reserverad.

### *Ann och Herman Newport:*

Ann är reserverad, men hela tiden nära till tårar. Herman är orolig och mycket intresserad av hur utredningen går, vad skall göras, kommer de att hållas underrättade....

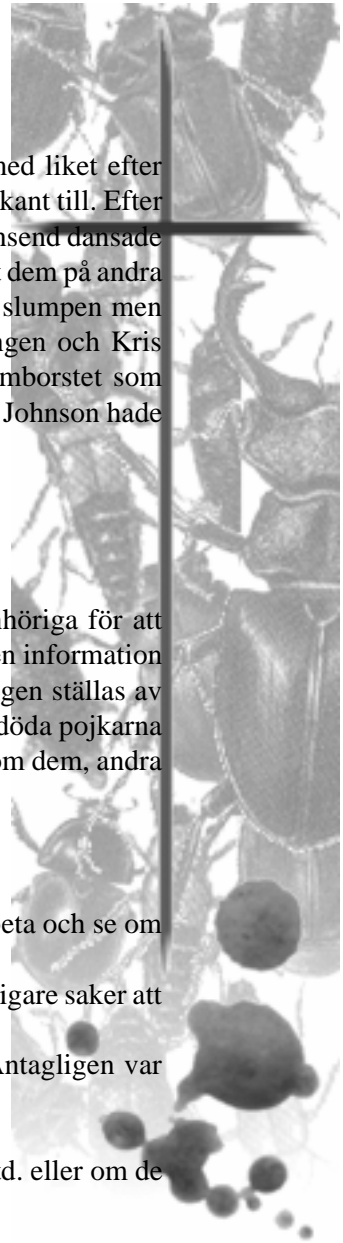
- De vet inte varför Michaela försvunnit. Säkerligen inte frivilligt. Hon är en skötsam flicka och skulle aldrig försvinna iväg på det viset.
- De känner inte till om Michaela hade någon pojkvän. Hon hade inte presenterat någon för dem. Att hon skulle haft något med David Bancroft att göra är befängt. Han är ju....handikappad.

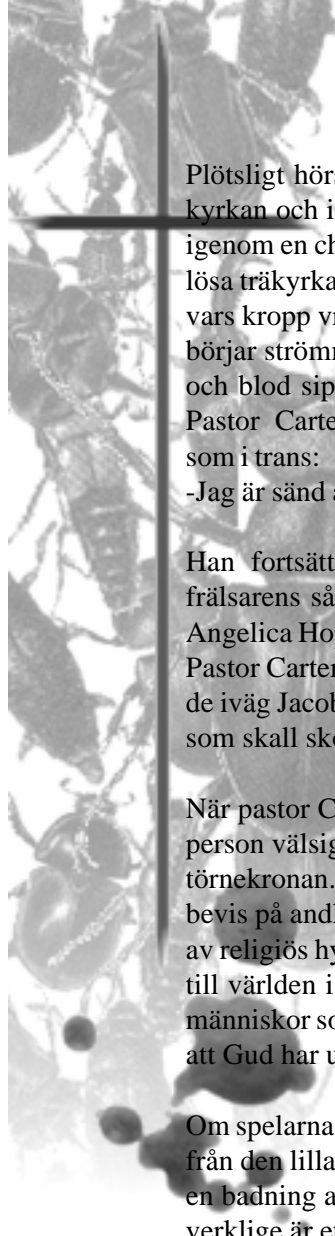
Newports hem är belägrade av journalister som kommer att ställa en del frågor. Angelica Hopper och/ eller Dean Granger kommer att tränga sig fram till spelarna, presentera sig och börja fråga dem med mikrofonen i högsta hugg.

- Har de hittat några spår efter Michaela?
- Är det fråga om en kidnappning och i så fall, har det ställts något ultimatum?
- Tror de att detta kommer att påverka Newports möjligheter att bli vald till staten Washingtons näste guvernör?

## 6. *Ett förskunnande*

Spelarna lär vid detta laget vara fullt upptagna med att leta ledtrådar och förhöra olika människor som de upplever vara koplade till fallet. Försök bara att hänga på. Avbryt spelarna med denna sekvens när de är på väg någonstans, kanske när de är stående utanför Newports hem och brottas med pressen.





Plötsligt hörs skrik borta ifrån kyrkan och när de tar sig dit rusar panikslagna människor ut ur kyrkan och innifrån hörs höga röster och skrik. När spelarna tar sig in i kyrkan får de tränga sig igenom en chockad och skrämmd massa av människor som fyller mittengången i den lilla anspråkslösa träkyrkan. Framme vid altaret står pastor Carter och försöker att hålla luffaren Jacob Olofsen vars kropp vrider sig i konvulsioner. Han sliter sig loss och reser handflatorna mot taket och blod börjar strömma fram, nedför bibeln han har i högra handen. I pannan börjar skärsår avteckna sig och blod sipprar ner längs ögonen på honom. Människor skriker chockat och någon svimmar. Pastor Carter drar sig chockat undan. Luffaren tar till orda med en genomträngande röst, nästan som i trans:

-Jag är sänd att rena. Mitt blod har flutit för er. Lyssna till mig och ni skall bli räddade.

Han fortsätter att kalla sig Guds utsände, hans hämnande ängel och att det rinnande blodet, likt frälsarens sår, är tecknet på de som skall skonas. Vid detta laget lägger spelarna märke till att Angelica Hopper står i skaran av lyssnade och trollbundna människor och hon har teamet med sig. Pastor Carter svimmar och spelarna får reda ut denna kaotiska situation bäst de vill. Kanske föser de iväg Jacob Olofsen, jagade av pressen och hysteriska människor som vill veta mer; vilka är det som skall skonas, vad är tecknet, välsigna oss.....

När pastor Carter kvicknar till kan han berätta chockat om såren på Olofsen. Det är stigmata, en person välsignas med sår som motsvarar Frälsarens sår i handflatorna, på fötterna, i pannan efter törnekronan. Omkring 200 fall finns registrerade. Den katolska kyrkan erkänner stigmatasår som bevis på andlighet och som ett mirakel men vetenskapsmännen anser det vara sår framsuggererat av religiös hysteri. Själv tvivlar Carter inte. Gud har talat genom luffaren, precis som Kristus kom till världen i som son till en enkel snickare. Kanske vill Gud tala om något för oss oförstående människor som gäller försvinnandena. Vad vet inte Carter men han lyser av en inre övertygelse om att Gud har uppenbarat sig Miner's Bury.

Om spelarna drar sig undan för kvällen kanske de snubblar över Angelica Hoppers direktsändning från den lilla staden Miner's Bury där ett religiöst under tycks skett och därefter sker ett klipp till en badning av vad som skedde i kyrkan. Hon avslutar sändningen med att ställa frågan om detta verkliga är ett under eller om det är frågan om lurendrejeri.

## *7. En förändrad stad*

Dagen efter har den slumrande lilla småstaden förändrats. I den lilla parken framför hotellet står en mängd bilar parkerade av olika kvaliteter samt flera presskåpbilar. Ditresta folkskaror strosar runt och står och pratar i klungor. Det är allt ifrån vanliga nyfikna till hippies med plakaten "Gud är en kvinna". Angelica Hopper står och intervjuar några av dem och de protesterar högljutt mot den patriarkala och auktoritära gudsbilden som sekteledaren Jacob Olofsen tycks stå för. Gud är en klunga stjärnor i Alfa Centauribilden, det vet alla. Om Jacob Olofsen inte blev kvarhållen (varför skulle han kvarhållas?) så vandrar han runt bland dessa skaror och predikar. Han är sänd att rena staden och samla en flock av troende som skall räddas när staden drabbas av den gudomliga vreden. Tecknet för hans följare är såren i handflatorna och gråtande visar människor upp blödande sår i händer och ansikte som han välsignar. ( Dessa är en blandning av självförvållade sår och spontant uppstådd stigmata. Det är Stanislaus närvaro som gör att tron som nu drabbat staden får alla möjliga olika konsekvenser). Om spelarna väljer att prata med honom så suckar han och upplyser dem om att hans arbete är tungt och han har så lite tid. Han förlåter dem för deras brist på tro och insikt. Om de öppnar sig för Herren kan de räddas.

### *Pressen*

Dean Granger jagar spelarna och ber om en intervju angående försvinnandena. Han ställer lite standardfrågor men frågar sedan om de tror att det som Jacob Olofsen predikade om kan kopplas till försvinnandena i Miner's Bury?

## 8. Ett iskittas

Under förmiddagen kommer spelarna kontaktas av sheriff Ridge då han fått beskedet att en kropp flutit upp i forsen som löper genom staden och ligger i ett litet grönområde bredvid hamnen. När spelarna väl kommer fram är platsen överfull med människor och pressen är där. I skogsbrynet bakom en liten kaffebar (Jonas coffee and liquorbar) ligger ett bylte i vattnet. Det är Laurie Cabots kropp som flytit ned från platsen hon sänktes i forsen längre uppströms. Kroppen är uppsvälld och huden är svampaktigt mjuk vid beröring. Huden är vit med stora blåmärken över hela kroppen. Hon är klädd i en gul somarklänning och runt fötterna finns det rester från en svart sopsäck som är fastsurrad runt anklarna. Preliminärt ser det ut som hon misshandlats till döds.

- Marken vid stranden är upptrampad av många olika fotavtryck. Nära ett buskage vid stranden ligger en ihopnycklad plastmugg, märkt Jonas Coffee and... samt två fimpar efter turkiska cigaretter, samma som de som hittades vid en förra olycksplatsen.

- Jacob dyker upp och börjar att predika att detta är Guds straff för otroheten i staden. Laurie Cabot är det för sent att rädda men han skall försöka rädda så många andra som möjligt.

Nu måste föräldrarna meddelas och utredningen fortsättas. Det finns säkerligen en hel del vittnen kvar att höra och på eftermiddagen får de resultatet från obduktionen från gårdagens fynd. Kanske ringer Austin Millers mor igen under dagen.

### *Jonah Wilson*

Jonah är en fetlagd man i fyrtiårsåldern, till synes skräddad över fyndet. Hur kommer detta drabba hans affärer? Han har ett stort runt ansikte med dubbelhakor och en ängslig blick i de små blå ögonen. Han är klädd i skjorta, jeans och ett vitt kockförkläde.

- Han gjorde fyndet för nästan en timme sedan när han skulle kontrollera att den lilla båten han har var ordentligt förtöjd. Då låg hon där och han ringde sheriffen direkt. Stackars föräldrar.

- Han kände henne inte personligt men det är en liten stad så han kände till henne.

- Någon man som rökte turkiska cigaretter? Rökning är förbjuden inne i baren och det berättar han för alla sina gäster. Men, nu när han tänker efter så var det en konstig person här för kanske en vecka sedan. Eller var det mer? Han hade ett utländskt namn, som började på S, det låg kanske något polskt över namnet. Han var klädd mörkt men det som verkligen hängit sig kvar var att mannen hade olika färg på ögonen. Det ena var grönt och det andra brunt. Mycket knepigt. Han ville röka men han fick gå ut, som alla andra.

### *Francis och Andrea Orville*

Sheriffen har tagit dem till stationen för att identifiera liket och de bryter ihop både. De är förkrossade men kan nog svara på några frågor om det skulle behövas för att fånga deras dotters mördare.

- Ja, Laurie hade serverat hos Tuckerman på en del fester, det hade alla tre flickorna gjort. Han betalade bra och hon skulle arbetat där igen under denna högsäsongen.

- Nej, Laurie kände varken de fyra pojkarna som hittades igår. Hon hade ingen pojkvän som de känner till. Hon kände definitivt ingen polsk äldre man som röker utländska cigaretter.

### *En mördare ger sig till känna*

Under dagen stiger en ung man med tårar av samvetsqual och ångest in på polisstationen. Han är klädd i en välstruken skjorta och jeans och det blonda håret är glest med ett krypande hårfäste. Han samlar sig och säger allvarligt att hans namn är Richard Allison och att han är skyldig. Han vill att man låser in honom innan han dödar fler unga kvinnor. Driv lite med spelarna nu. Han erkänner mordet på Laurie och Susan. Michaela, ja, henne dödade han också. Varför?? För att flickorna alltid brukade skratta åt honom, ända sedan han var liten. Han skall visa var han gömt de andra två. Låt berättelsen medvetet ha logiska missar som exempelvis att han knivskar dem och högg dem till döds, eller att han slet kläderna av dem och våldtog dem. Till slut lär spelarna inse att detta definitivt inte är mördaren.

## 9. Järtecken

Under dagen kommer diverse olika järtecken rapporteras om till sheriffen eller så möter spelarna detta element via radion eller TV:n. Vad som hänt är:

- Krucifixet i kyrkan utsöndrar blodfärgad olja
- Ett stort antal personer uppvisar stigmataliknande sår
- Austin Miller upptäcker hur det i handflatorna uppstår röda svullnader som sedan brister och blod börjar flyta ut.

Stämningen i staden är nästan hysterisk när dagen börjar att ända. Likfyndet och dessa järtecken i kombination med Jacob Olofsens förmaningar har piskat upp stämningen rejält. Spelarna jagas även av Granger och Hopper som vill ha svar på vad man från utredarnas sida ser på denna utveckling.

## 10. Påtryckningar

Spelarna kommer under kvällen att kallas hem till paret Newports hem. Som av en slump befinner sig bormästaren Allan Whitmont där i salongen som de visas in i. Newports kommer strax ned hälsar husan. Whitmont börjar en allmän konversation om de hemska fynden och hur hemskt det måste vara för föräldrarna till ungdomarna. Sedan undrar han mer specifikt om det finns kopplingar mellan den lilla olyckan i bergen och flickornas försvinnanden. Någon sådan koppling skulle vara befängd. Helt klart är att ungdomarna drack för mycket och så skedde en fasansfull olycka. Han berättar att Tuckerman är en mycket inflytelserik och viktig man och några kopplingar till hans anställda är det bäst att ha klara bevis för innan man rusar iväg och drar förhastade slutsatser. Han pratar också (försiktigt och trevande) om hur katastrofal denna uppmärksamhet är för stadens rykte. Är det så att man fastnat i utredningen finns det ingen anledning att fortsätta. Man måste våga inse att det kanske är ett omöjligt fall att lösa???

## 11. Det förflutna

Dagen efter, rimligtvis onsdagen, hinner spelarnas förflutna upp dem. De snokande journalisterna har grävt ordentligt och med lite hjälp ifrån Tuckerman och hans kontakter, som nu är rejält intresserade av att haverera utredningen, står några av spelarnas namn på löpsedlarna. Kanske ser de ett inslag om det till frukosten, eller att folk tittar konstigt på dem. Ridge ler fänigt och låtsas inte ha sett något. Eller så konfronteras de direkt av Hopper eller Granger. Detta är vad som dykt upp:

- Utredningens trovärdighet ifrågasätts när de utredande agenterna inte har befogenhet. En av dem, Jeremiah Travis, är suspenderad sedan tre år för tjänstefel i samband med en känd utredning.
- Jack Mason, Travis assistent och älskare, har ingen utbildning och slängdes ut från polishögskolan den sista terminen på grund av sexuella närmanden mot två av de andra kadetterna. (Jack känner igen dem)
- Aron Storm har eventuellt kontakter med kinesiska maffian i Seattle.

Stämningen i staden är än mer uppiskad denna dag. Fler har rest dit på grund av mediabevakningen och staden verkar nästan belägrad. Spelarna är nu kändisar och det är upp till spelledaren att hitta på olika lämpliga bemötanden efter dessa avslöjanden.

- Järtecken som dyker upp under dagen är en skalbaggsinvasion. Skalbaggar kryper runt överallt, i husen, på gatorna och överallt ligger överkörda eller krossade skalbaggar.
- Det börjar rinna blod från stadshusets port i små sakta rännilar.

Fler påtryckningar från bormästaren Whitmont nu när deras olämplighet kan ses som en orsak till varför inte fallet är löst. Ha gå dock försiktigt fram.

## 12. Ett iskittas

Nere i hamnen har Susan Orvilles lik flutit upp och hamnen är belamrad med folk och press som följer polis och spelarnas minsta tilltag. Hennes kropp är i ännu sämre skick än vad Laurie Cabots lik var och kläderna, en klänning, hänger i trasor över den uppsvällda och förruttnade kroppen. Stanken är fruktansvärd. Också hon har rester från en svart sopsäck fastsurrad runt anklarna. I bröstkorgen sitter en murken pil djupt inborrad, en pil från ett armborst. Undersökningen av kroppen lär ta tid då den är i så dåligt skick och knappt något går att utläsa på plats.

Detta fynd späder på mediacirkusen kring Olofsen som nu har ett stort antal följeslagare och han blir allt mer djärv och svavelosande i sina predikningar. Hopper och Granger lär snart döda för ett par kommentarer från spelarna angående detta fynd, eventuella sammankopplingar och även fråga kring deras små personliga problem.

Naturligtvis ringer även Erica Miller och undrar vad som pågår. Han skall naturligtvis inte stanna en sekund till i den galna sekthålan.

## 13. Linda Sunderland talar ut

Framåt eftermiddagen eller kvällen, beroende på hur fullt upp spelarna har, så kommer ett förskrämt samtal från Linda Sunderland. Hon vill att spelarna kommer över till hennes hus då hon har lite mer att berätta kring sina vänners död. Det är en enorm rädsla som gör att hon nu berättar vad hon inte berättat innan. Susan, Laurie och Michaela arbetade då och då för Tuckerman men detta var inga vanliga fester. Det var herrmiddagar med en hel del högt uppsatta män och i det sällskapet kunde villiga flickor tjäna en hel del. Michaela ville dra sig ur men Tuckerman hotade att visa band som han spelat in. Susan tyckte då att man kunde tjäna pengar på Tuckerman och hans säkerligen impopulära bandningar. Hon hotade att ta kontakt med vissa av männen från festerna om de inte fick dra sig ur och få en hög ersättning också. Detta kunde Tuckerman omöjligen tillåta. Han dödade dem och nu vill han döda henne. Hon är de enda kvar, Michaela lär flyta upp vilken dag som helst säkerligen. Hon är skräckslagen men sammanbiten. Hon kräver även polisbeskydd.

## 14. Tuckermans villa

När de skall åka och arrestera Tuckerman befinner han sig hemma och inte på sitt kontor. Jaktvillan ligger två mil utanför staden. Det är en två våningar hög timmerstuga med loft, annex, välskött stor trädgård med en swimmingpool och tennisbana bakom huset. Hela huset är omringgärdat av kompakt skog. På gårdsplanen står Tuckermans BMW parkerad. Låt detta vara spelarnas möjlighet att agera hjältar. Tuckerman lär göra motstånd, först med kyliga hot om sina kontakter och vad spelarna riskerar. Sedan försöker han muta dem. Går inte detta vägen, det borde det inte göra så försöker han slita sig för att nå sitt vapenskåp. Vad som än händer kommer han inte avslöja var banden hålls gömda och spelarna lär nog förstå att han behåller dem som en garanti för att få ett lättare straff. Under tiden de befinner sig i stugan ringer det i mobiltelefonen. Det är Jacob Olofsen som berättar att han förskansat sig i kyrkan med sina lamm och skall nu med renande eld prisa herren med ett offer som i sanning lär glädja Honom. Han ringer för att bedja dem att själva ta sitt förnuft tillfånga. Med så många synder som de har borde de se behovet av rening.

## 15. Ett brinnande inferno

Väl nere i Miner's Bury igen är alla samlade utanför den lilla träkyrkan. Spelarna får tränga sig fram till sheriffen. Kanske försöker de att tala med Olofsen. Plötsligt börjar eldslågor slicka vägarna på den lilla träkyrkan och massan utanför skriker av fasa. Skrik av fasa och ljudet av fräsande eldslågor hörs från kyrkan. Nu är det kanske läge att slå sig in i kyrkan för att slita ut människor innan hela kyrkan kollapsar. Scenariot avslutas med en intervju med en av spelarna med resterna av den nedbrunna kyrkan i bakgrunden. Angelica Hopper ber spelaren förklara (summera) för tittarna vad som faktiskt hänt i Miner's Bury denna fasansfulla kväll. Hon avslutar med några väl valda melodramatiska ord om den lilla pittoreska staden som aldrig lär bli sig lik igen.

*Sut*

# Jeremiah Travis

Jeremiah Travis är en bitter och cynisk man. Livet har behandlat honom orättvist och detta påpekar han ofta för sin omgivning. Det har inte alltid varit illa ställt med hans liv, kanske är det den insikten som smärtar mest. Hans en gång så lovande FBIkarriär fick dock ett abrupt slut när utredningen han ledde fick politiska förgreningar och kraftfulla sådana. Hans envishet kombinerat med ett förskräckligt temperament försatte honom i den situation han befinner sig i nu men Jeremiah Travis föredrar att skylla hela ansvaret på Byrån. Det var trots allt de som på grund av politiska påtryckningar fick honom suspenderad, något som han varit i tre år nu.

Den lovande karriären började i Seattle där han föddes och utbildade sig. Efter att ha studerat vid universitetet, sociologi och psykologi, tog hans liv en helt ny vändning när han utbildade sig till FBIagent. Det visade sig att Travis var perfekt som fältagent och han gav tidigt i tjänst prov på en skarpsinnighet och professionalitet som imponerade på många. Det var dock fler som störde sig på Travis och hans trubbiga, envisa sätt, hans ibland fruktansvärda humörsvängningar och hans otroliga förmåga till taktlösa kommentarer. Samarbete blev svårare och svårare för Travis då hans framgångar med de inledande fallen steg honom åt huvudet. När han försjönk djupare och djupare ned i ett mordfall som tycktes ha kopplingar till vissa högt uppsatta och prominenta Seattleföretagare vägrade han att backa. Trots uppenbara brist på bevis drev han utredningen så långt och stötte sig med så många människor att han till slut suspenderades. Då han endast rört sig i gråzonen för tjänstefel fanns inte tillräckligt för att avskeda honom men han förstod direkt att suspenderingen skulle vara så länge att han skulle tvingas begära avsked. Men, tre år har gått och han har ännu inga planer på att ge upp. Behovet av att hålla konflikten med Byrån vid liv är vid detta laget nästan sjukligt och det är med en paranoid hetta han utgjuter sin bitterhet över organisationen som tvingat honom att leva i ett dödläge. Ett dödläge som hans stolthet vägrar att backa ut ur.

Jeremiah Travis är nu 43 år gammal men han känner sig äldre. Bitterheten fräter ned honom sakta. Han inser detta men vägrar att lägga det förflutna bakom sig. Han försörjer sig som en privatdetektiv och han bedriver denna verksamhet från sitt kontor i Seattles hamnkvarter. Han ser dock ned på detta yrke något enormt och det är nästan med öppet förakt han bemöter sina klienter och deras problem. Skiljsmässor, otrohet, företagsspionage, beskyddarverksamhet gör honom detsamma. Det var inte detta arbetet som han utbildade sig för. För att underlätta arbetet och för att bryta den sociala isoleringen han befann sig i beslutade sig Travis för att anställa en assistent och han valde den unge och osäkra Jack Mason. Mason hoppade av polisutbildningen strax innan han var färdig och har ännu inte berättat för Travis varför. Han är en känslig, ung man som närmar sig sin omgivningen med en försiktig optimism. I Travis ögon är han fruktansvärt naiv men han har fäst sig vid den unge assistenten. Så många stängda möjligheter på grund av en grym och illasinnad omgivning.

*Utseende:* Brunt kort hår och ett buttert drag över de blå, forskande ögonen. Medellängd och med början till en synlig övervikt. Han klär sig i intetsägande och billiga kostymer samt en överrock.

*Personliga drag:* Butter, ironisk, cynisk, taktlös, häftiga humörsvängningar blandat med små klara stunder av självinsikt. Drivs av en stark känsla för rättvisa och innerst inne, men aldrig uttalat, av människokärlek.

*Utrustning:* Sitt kontor (kombinerad arbetsplats och lägenhet), en risig Ford Sedan, pistolhölster, Beretta M92 F + ammunition, kniv, munspel, ätpinnar, ett par samlingskassetter med Barry Manilow, mobiltelefon

*Egenskaper:* Rörlighet 14, Styrka 13, Tålighet 15, Utseende 8, Ego 15, Karisma 7, Uppmärksamhet 15, Utbildning 16

*Nackdelar:* Dåligt rykte 10, Lättretlig 5

*Fördelar:* Hederskod 5, Ärlighet 5

*Mental balans:* -5

*Färdigheter:* Brottplatsundersökning 14, Förhörsteknik 14, Inbrottsteknik 12, Informationssökning 14, Köra bil 12, Närstrid 13, Skugga 12, Undvika 11, Skjutvapen 13, Parapsykologi 14, Första hjälpen 11, Sociologi 14, Psykologi 14



# Aron Storm

Aron Storm är en handlingens man. Åren som FBIagent har givit honom erfarenheter och talanger som vore fel att inte utnyttja. Han borde insett från början att det är praktiskt taget omöjligt att inte påverkas av år av umgänge med kriminella. När han började ta mutor var det en källa till samvetskval men inte nu längre. Nu tar han för sig utan några som helst betänkligheter. Och varför inte? Om staten inte kan betala sina tjänstemän bättre, får de ta konsekvenserna av det också. Dessutom är mutor en del av hela systemet. Rättssystemet skulle inte fungera utan tjänster och gentjänster och Aron Storm har blivit en mästare på att utnyttja systemet.

Till en början måste även Aron erkänna att det var rättspatos och ett behov av att skydda den amerikanske livsstilen som ledde in honom på en karriär som FBIagent. Landet höll på att svämmas över av kriminella element vars maktförgreningar spred sig mer vitt och brett än vad någon öppet ville erkänna. När Aron upptäckte detta försvann de få samvetsbetänkligheter han hade och ersattes med ett girigt behov av att sko sig själv. FBI visade sig vara rätt organisation för att etablera kontakt med kriminella element. Aron började bygga upp kontakter med den kinesiska maffian i Seattle som visade sig vara mycket lönande. Vissa bevis kunde plötsligt försvinna, i ett annat fall dog ett potentiellt farligt vittne av en överdos strax efter häktningen. Men inget gott utan något ont. Det verkar som om någon är honom på spåren, kanske någon ivrig internetredare. Detta har gjort Aron mer än nervös, det börjar gränsa till förföljelsemani. Är hans telefon avlyssnad, är hans hem eller bil buggad? Skuggar de honom?? Till råga på allt verkar det vara ett maktbyte på gång i den kinesiska maffians ledning och det är en falang som inte har ett gott öga till honom. Att få maffian till fiende vore fruktansvärt. Aron har därför på sistone förvandlats till en nervös och nästan hysterisk man, på gränsen till sammanbrott. Den kalla, glättiga fasad han hållt uppe i så många år håller sakta på att rämna.

Det är därför han med en nästan akut lättnadskänsla tackat ja till ett uppdrag som kommer ge honom en stunds andrum. Det är ett antal försvinnande uppe vid en semesterort vid Grand Couleedammen som skall utredas. Inget allvarligt, skulle det inte varit för att den blivande guvernörens dotter var en av de försvunna skulle pådraget inte blivit så stort. Men nu skall han och tre andra resa dit för att spänna musklerna. Han kan dock inte låta bli att fundera om detta är ett test, att de övriga är satta för att studera honom. Kanske för att hitta en spricka i hans fasad. Dessa tankar har växt sig starkare och starkare....kanske är det så?

*Utseende:* Aron Storm är 44 år gammal. Han är en smal, spenslig man som klär sig slaskigt och slarvigt (han är livrädd för att unna sig något ifall folk skulle fråga var pengarna kom ifrån) i billiga illasittande kostymer. Det råttfärgade håret är glest och vattenkammat bakåt. Ansiktet är magert och de grå ögonen avslöjar ibland med en flackande blick den nervositet han känner.

*Personliga drag:* Snål, girig, stort kontrollbehov, nervös, samvetslös med en glättig fasad.

*Utrustning:* En risig Ford Taunus, tjänstepistol, hölster, schweizisk armékniv, en hartass, mobiltelefon

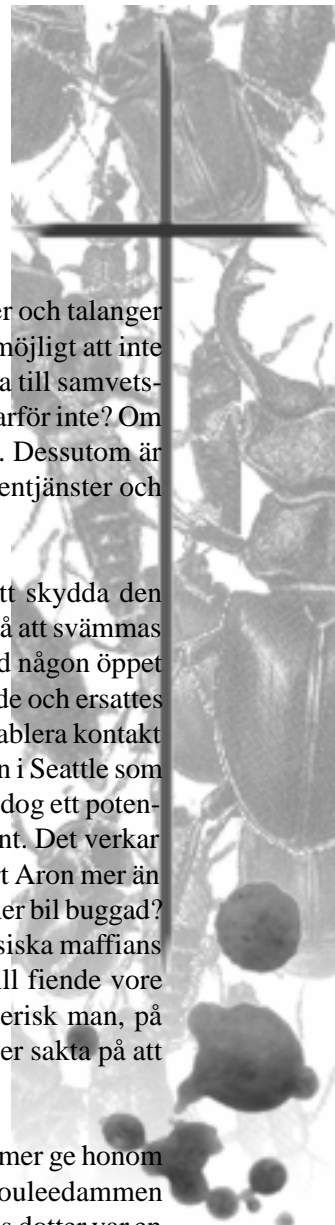
*Nackdelar:* Förföljelsemani 10, Girig 10, Intolerant 5, Lögnare 5, Självisk 5

*Fördelar:* Intuition 5, Sjätte sinne 5, Inflytelserika vänner 10

*Mental balans:* -15

*Egenskaper:* Rörlighet 12, Styrka 11, Tålighet 10, Utseende 10, Ego 15, Karisma 11, Uppmärksamhet 15, Utbildning 14

*Färdigheter:* Närstrid 9, Pistol 11, Avlyssningsteknik 13, Datorkunskap 14, Elektronik 12, Informationssökning 15, Brottsplatsundersökning 15, Ockultism 12, Värdera 13, Kontaktnär 14, Skådespela 14, Vältalighet 12, Övertala 13, Muta 14



# Austin Miller

Austin Miller är en ung man med stora möjligheter att gå långt, mycket långt. Det är så han föredrar att se framtiden och inget skall få stå i vägen för honom och hans ambitioner. Han är en mycket målmedveten man som hyser en brinnande önskan om att lämna avtryck i historiens annaler efter sig. Ibland kan han dock inte låta bli att undra hur långt han är villig att gå för att nå sina mål. Det som skrämmer honom när dessa tankar uppstår är att han inte får några svar. Han vet faktiskt inte. Kanske finns det ingen gräns, inga hinder han inte skulle forcera för att genomdriva sitt öde?

Austin växte upp i en av Seattles mer välbärgade familjer. Fadern var en känd åklagare men dog i en bilolycka när Austin var endast 7 år gammal. Nu, 18 år senare, skulle man kanske kunna diagnosticera hans enorma ambitionshunger som ett sätt att tävla med skuggan av en känd fadersfigur. Själv skulle Austin aldrig erkänna någon sådan påverkan. Han har alltid haft full kontroll över sitt öde och sin utveckling och skulle därför aldrig erkänna moderns nästan sjukliga inflytande över honom. Erica Miller började efter sin makes död att leva sitt liv för sonen och hennes enorma rädsla för att mista honom gjorde Austins barndom till en mycket kontrollerad och påpassad tid för den unge pojken. Moderns överreaktioner vid minsta förkylning eller känslottring gjorde att Austin Miller idag kan klassificeras som en hypokondriker med starka neurotiska inslag av tvångshandlingar vilket yttrar sig som ett extremt behov av renlighet och hygien.

Naturligtvis hade Erica Miller åsikter omkring Austins val av yrke. Hon ville att han skulle utbilda sig till advokat för att kunna följa faderns karriär och fortsätta i hans spår. Men Austin valde att utbilda sig till FBI-agent och modern är ständigt fylld av en rädsla om att alla de kriminella element hon läser om och ser på "Inside Edition" och "60 minutes" en dag kommer att bli hennes sons död vilket hon ständigt påpekar för honom. Men denna gång gick sonen inte att påverka. Han var fast besluten och detta har nyligen lett till att han avslutat sin utbildning med höga betyg och tagit tjänst vid Seattleavdelningen. Han begraver sig i yrket och upplevs nästan som fanatisk och omänsklig av sina kollegor. Kollegorna i hans ålder är nu gifta och väntar sina första barn men kvinnor finns det inte plats för i Austins liv. Hur skulle de kunna mäta sig med modern? Istället fyller han sitt enformiga liv med sina fall. Med ett korrekt reglementsensligt bemötande och en enorm yrkesstolthet plöjer han karriärshungrigt fram genom FBIs korridorer. Det ryktas om befodringar men samtidigt är han kanske lite för extrem. Ryktena går om hans sammanbrott på herrtoaletten då han skrubbade händer och armar tills huden sprack upp och blod fyllde handfatet. Han är en udda man och behandlas som sådan. Kanske kommer hans yrkeskunnighet och framtida mognad göra att man har överseende med hans... originalitet.

*Utseende:* Austin är en kort, vältränad man med oklanderlig klädsel, strikta reglementsensliga kostymer, mörk överrock och skor av mycket bra kvalitet. Man måste vårda sina fötter. Fingrarna är välmanikyrate och det korta bruna håret välfriserat. De mörka bruna ögonen har en skarpt iakttagande blick som många upplever som obehaglig men detta berör honom inte.

*Personliga drag:* Professionell, kall, rationalist, arbetsnarkoman, pedant, bitvis nervös och ibland obalanserad.

*Utrustning:* Lägenhet, Volvo (en mycket stabil och säker bil säger alla undersökningar) Tjänstevapen och rengöringskit för vapnet, hölster, egna bestick, nagelfil, tandborste, tandkräm, desinficeringsvätska, näsdukar, reglementsmanualen, vitaminer och koffeintabletter.

*Nackdelar:* Udda rykte 5, Fanatisk 5, Fobi 10 (renlighet), Rationalist 10, Tvångshandling 15

*Fördelar:* Hederskod 10, Uthärda smärta 10, Sjätte sinne 10

*Mental balans:* -15

*Egenskaper:* Rörlighet 15, Styrka 13, Tålighet 15, Utseende 12, Ego 16, Karisma 10, Uppmärksamhet 15, Utbildning 14

*Färdigheter:* Närstrid 14, Skjutvapen 15, Fallteknik 13, Första hjälpen 16, Avlyssningsteknik 13, Informationssökning 14, Brottsplatsundersökning 16, Etikett 13, Förhörsteknik 13, Köra bil 13  
Hälsokunskap 15

# Jack Mason

Jack Mason är en förvirrad ung man. Ingenting blev som det var tänkt. Varken för hans föräldrar eller för honom själv. Istället för att utbilda sig till polis arbetar han nu hos en andra rangens privatdetektiv vars kontor ligger nere i Seattles hamnkvarter som sekreterare, assistent och allt i allo. Föräldrarnas besvikelse visste inga gränser när han hoppade av polishögskolan den sista terminen men hur skulle de någonsin förstå? Han skulle aldrig berätta för dem att deras son var homosexuell och att det var hotet om att detta skulle läcka ut som fick honom att hoppa av. Det skulle förstöra deras liv om de någonsin fick reda på det. Det räcker att det förstört hans liv, som han ser det i sina mörkaste stunder.

Jack växte upp i ett starkt frireligiöst hem under stark föräldrapåverkan. Man hade stora planer för sonen och när han uttryckte en önskan om att bli polis stödde de honom fullt ut. Det var med stolthet de följde hans framsteg i utbildningen och de tackade Gud för varje uttryck av beröm som ofta nämndes i samband med deras son. Därför blev deras chock mycket stor då han hoppade av sin utbildning den sista terminen och dessutom flyttade hemifrån. Men Jack behövde komma bort. Bort från polishögskolan, från de två kadetter som visste om hans läggning och deras pennalism, från modern och faderns starka religiositet som bara spädde på hans starka skam och skuldkänslor. Homosexualiteten fanns där och han kunde inte förneka den. Var det en prövning från Gud? Kanske skulle det försvinna med tiden, om han inte bejakade den? Men celibatet blev för svårt stundvis. Det är en svår inre kamp som spätt på hans tystlåtna och försiktiga drag och han drog sig undan.

Därför kändes det som en ny början när han tog jobbet som assistent åt Jeremiah Travis, en avhoppad FBI-agent som nu sysselsätter sig som privatdetektiv. Han kastade sig in i arbetet och det var mötet med andra människor och deras vardagliga bekymmer som fick den inre kampen att sjunka undan. Så mycket problem och så lite tid att hjälpa. Hans naiva inställning till människor roade Jeremiah, det visste han. Men hellre naiv och positiv än att gräva ned sig i ett bittert ältande av det förflutna som Jeremiah gjort. Hur många gånger har inte Jack fått höra om hur oförlåtligt FBI har behandlat Travis? Varje gång bemöter han detta med ett förvånande tålmod och uppmuntrande ord. Ibland undrar Jack om Gud satt honom för att vaka över Jeremiah och vara ett stöd åt den äldre mannen, kanske till och med förändra honom. Frälsa honom från hans bitterhet... Detta nya liv är värt bördan av den tunga skammen, men ibland kan skuldkänslorna bli mycket tunga.

*Utseende:* Jack är en ung man, 22 år gammal. Han är vältränad och muskulös, med kort svart hår och ärliga bruna ögon som studerar omgivningen noggrant. Han klär sig propert, med byxor, skjorta, slips och pullover och en överrock.

*Personliga drag:* Naiv, optimistisk, tålmodig, uppmuntrande, empatisk men stundvis svårmodig och tystlåten.

*Utrustning:* En liten tvåa, cykel, pistolhölster, Smith&Wesson 38 + ammunition, kniv, bibel, mobiltelefon

*Nackdelar:* Depression 5, Sexualneuros 10

*Fördelar:* Empati 10, Förlåtande 5, Osjälvisk 5, Ärlighet 5

*Mental balans:* +10

*Egenskaper:* Rörlighet 16, Styrka 16, Tålighet 15, Utseende 14, Ego 8, Karisma 13, Uppmärksamhet 12, Utbildning 13

*Färdigheter:* Kniv 13, Närstrid 15, Pistol 15, Gömma sig 13, Klätta 13, Smyga 14, Simma 14, Undvika 15, Informationssökning 12, Brottplatsundersökning 9, fotografera 12, Köra bil 11, Vältalighet 11

