

# VAD MAN SÅR, DET FÅR MAN SKÖRDA

## SNÖKON 1996

Konstruktion:           Joakim Bergström  
                                  Malin Karlsson

### Innehållsförteckning

Förord

The Enemy Within

Ett par ord från konstruktörerna

Äventyrets uppbyggnad

Korrekturläsarens kommentar

Eventuellt musikval

Förhistorien ; vad som hänt innan äventyret börjar Kapitel

1 ; En morgon i Durchfall

Scen 1.1: Mitt barn, de tar mitt barn!

Scen 1.2: Som en tjuv om natten...

Handut 1: Lisas dagbok 1.3:

Gertrude var är du?

Handut 2: Gertrudes brev till Lisa Kapitel

2 ; I en stillsam liten by

Scen 2.1: Drömmar eller minnen?

Handut 3: Ljud i natten

Scen 2.2: Vi är alla samlade här idag...

Handut 4: Hildegards uppenbarelse

Kapitel 3 ; Vad som döljs i snö kommer fram i tö

Scen 3.1: Idiotens tal

Scen 3.2: Tala är silver, tiga är guld

Handut 5: Hedwigs tal

Scen 3.3: Gubben i lådan

Scen 3.4: I den mörkaste grav vilar den finaste blomma

Scen 3.5: Birgitte väverskan

Scen 3.6: Den hämmliga kåjan Kapitel

4 ; Durchfalls slut?

Scen 4.1: Bränn, bränn, bränn...

Scen 4.2: Fader förlåten mig...

Scen 4.2.1: Med lite andlig hjälp...

Handut 6: Ulriks skrifter

Handut 7: Alriks skrifter

Handut 8: Alareks skrifter

Scen 4.2.2: Ensam tror sig vara stark...

Scen 4.2.3: Bränn, bränn, bränn, del II

Scen 4.3: Epilog

Dramatis Personae

Anton Bauer ; trädgårdsmästare

Siggi ; byfåne  
Hedwig Nase ; hushållerska  
Birgitte Schneider ; väverska  
Helmut Grossbart ; herde  
Johanna Gross ; hemmafru  
Ruprecht Dommerwetter ; värdshusvärd  
Reiner Boller ; pensionerad smed  
Barbara Boller ; smedshustru  
Hanse Boller ; barn, blivande smed  
Regina Rauler ; tvätterska  
Silma Klaglich ; fårvakterska  
Hugo Klaglich ; fårvaktare  
Hermann Klaglich ; barn  
Gunnar Haarich ; bypräst  
De missbildade barnen  
Väderlekstabell  
Durchfall  
Översikt  
Historia  
Om Durchfall till spelledaren  
Appendix 1: De religiösa lagarna  
Ulric ; Stridens, vargarnas och vinterns Gud  
Alarek ; Förbrödraskapets, skördens och lyckans Gud  
Durchfalls perverterade lära  
Appendix 2: Översättningar  
Appendix 3: De uråldriga naturandarna  
Domovoy ; "Farfar Gnista"  
Leshy ; "Skogens Herre"  
Maciew ; "Farfar Lada"  
Polevik ; "Farfar Säd"  
Vodyanoy ; "Farfar Dränkaren"  
Att spelleda Naturandarna  
En ande i mitt hus  
Appendix 4: Kartor

## Förord

Introduktion. Läs om du vill. Ej centralt för äventyret.

Hej. Välkomna till "Vad man sår, det får man skörda", 1996 års SnöKonäventyr till Warhammer Fantasy Roleplaying Game. Detta scenario skiljer sig ganska mycket ifrån förra årets äventyr. Du som läst det ("Tala är silver, tiga är guld") kommer säkert att känna igen dig strukturmässigt, men i år är vi två stycken som skriver tillsammans och detta samarbete mellan oss har förhoppningsvis ökat kvalitén på äventyret jämfört med förra årets. För att kontrastera SnöKon-95 har vi valt att inte involvera allt för mycket Kaos. Naturligtvis finns de mörka makterna med någonstans i bakgrunden och detta anser vi nödvändigt eftersom vi är av den starka övertygelsen att när man skriver ett konventsäventyr skall det vara representativt för det spel man spelar. Dock har vi inte givit våra älskade ondingar någon direkt framträdande roll. Ämnet för året är alltså religion och detta har vi tagit ganska bokstavligt som du säkert kommer att märka. Nåväl, mycket mer finns väl inte att säga annat än att vi önskar dig lycka till med spelledandet av detta äventyr samt att vi gärna under konventets gång mottager kritik, positiv och negativ, ifrån dig, som med objektiva ögon kunnat skärskåda vårt verk.

Tacklista:

Ormen - för alla dina slingrigheter

Tzeentch -för alla våra idéer

Ekorren & Rådis - för allt stöd utan vilket vi aldrig kunnat slutföra denna uppgift Den

Mac Plus som bara jäklades hela tiden!

## The Enemy Within

Information om hur du skall behandla spelare som håller på eller står i begrepp att spela kampanjen "The Enemy Within".

När du läser detta äventyr kommer du att upptäcka att de naturandar som förekommer i det är hämtade ifrån äventyret "Something Rotten in Kislev". Eftersom det finns massor med ungar ute i stora vida Sverige som inte spelat denna kampanjernas kampanj så vill naturligtvis inte vi förstöra en del av deras upplevelse. Därför SKALL du innan äventyret startar fråga den spelgrupp vilken du skall leda om dessa håller på eller skall spela "The Enemy Within". Om de skall spela detta skall du iakttä största försiktighet med naturandarna. Istället för att låta rollpersonerna träffa dessa och diskutera med dem så skall de finnas i bakgrunden under hela äventyret (förutsatt att de väckts ur sin slummer). Den enda av andarna rollpersonerna då kommer att stöta på och kommunicera med blir "Farfar Dränkaren". För övrigt kommer som ovan nämnts naturandarna inte att spela någon framträdande roll för äventyret.

För att klargöra vad vi menar så gäller följande enkla restriktioner. Om spelarna håller på eller skall spela "The Enemy Within" så skall alla naturandar förutom "Farfar Dränkaren" vara mystiska väsen som rollpersonerna kanske då och då ser en glimt av men aldrig pratar eller får hjälp av. Kanske ser rollpersonerna en liten och högst konspikuös gubbe hoppa omkring inne i eldstaden innan han plötsligt försvinner. Låt under inga omständigheter rollpersonerna involveras verbalt med naturgudarna.

Om gruppen du spelledar inte tänker spela "The Enemy Within" inom det närmaste halvåret, kan du med gott samvete kasta in de Gamla andarna utan att känna att du kommer att förstöra något för äventyret.

## Ett par ord från konstruktörerna

Om konstruktörernas syn på den Gamla Världen. Essentiellt för gott spelledande av äventyret. Många goda rollspeltips.

Vi anser att den Gamla Världen är en på många sätt mycket bra rollspelsvärld. Under de år som vi själva spelat och spellett i den Gamla världen har vi dock noterat att många av spelledarna och spelarna som spelar i Warhammervärlden använder denna utmärkta värld som en helt vanlig fantasyvärld. Detta anser vi inte vara korrekt, och skall därför lite kortfattat förklara hur vi ser på den Gamla Världen och hur vi vill att du skall se på världen när du spelleder detta scenario.

I motsats till många fantasyvärldar håller den Gamla Världen ett ganska stort mått realism. Med det menar vi att man inte allt för sällan möter element i den Gamla Världens samhälle som ofta förekommit eller förekommer i vår värld. För att nämna ett par exempel så finns det ofantliga möjligheter att levandegöra den Gamla Världen genom dess strikt hierarkiska samhällssystem. Det är oerhört viktigt att du som spelledare har en god uppfattning om hur det samhälle som dina spelare interagerar i fungerar. Det är t.ex. inte alls ovanligt att bönder pryglas eller till och med dödas för minsta småbrott. Genom att starkt markera denna hierarki kan du som spelledare på ett mycket enkelt sätt blåsa liv i världen runtomkring rollpersonerna. Vi anser nämligen att den fiende som rollpersonerna oftast ställs mot är samhället, vilket genom lagar och dess system utan ansträngning kan fälla även en krigare med WS 80. Kontrastera detta mot en "vanlig" fantasyvärld där rollpersonernas största fiende ofta är en eller flera personer med skyhöga värden på färdigheter och/eller grundegenskaper.

Sedan anser vi också att den Gamla Världen skall vara skitig. Faktiskt oerhört skitig. En snabb blick tillbaka i historien visar att medeltidens människor inte alls hade nått långt i utvecklingen av tvättning och renhållning. Människorna i den Gamla Världen anser ofta att det kan vara farligt att tvätta sig alldeles för mycket, ja till och med adeln håller i denna fråga med bönderna. Vad är det då som skiljer adel och bonde åt? Jo, en bonde bär samma kläder i veckor, han bär oftast enkla paltor och eftersom hans liv ofta involverar tungt kroppsarbete så blir han naturligtvis smutsig. En adelsman lever inte alls samma liv som en bonde utan rör sig ofta inomhus och i ganska rena miljöer. För att adelsmannen skall känna sig ren lägger han på sig ofantliga mängder parfym för att dölja svettdoft och andra otrevliga kroppsodörer. Kontentan av det ovannämnda är alltså - ingen är egentligen riktigt ren och världen i sig kanske döljer skiten på vissa platser men i grund och botten så är ALLT skitigt, smutsig och mycket obehagligt.

Det vi ovan nämnt skall nog kunna hjälpa dig att ge den rätta stämningen åt den Gamla Världen. För den händelse du fortfarande känner dig lite osäker skall vi hjälpa dig på traven en aning genom att nedan ge dig ett par nyckelord till hur den Gamla Världen skall upplevas:

Smutsig, ond, tråkig (för rollpersonerna, inte för spelarna), regnig, farlig, orättvis, sjukdomsinfesterad (detta eftersom den medicinska forskningen inte nått så långt i sin utveckling) och framför allt skall spelarna alltid känna sig hjälplösa och värdelösa.

## Äventyrets uppbyggnad

Viktig info till SL om hur äventyret är skrivet och uppbyggt.

”Vad man sår, det får man skörda” är inte ett linjärt äventyr, och det finns heller ingen fixerad linje för hur äventyret skall gestalta sig. Eftersom rollpersonerna har stora valmöjligheter under äventyrets gång är det i princip omöjligt att förutse hur och i vilken ordning de olika scenerna och mötena med spelledarpersonerna kommer att äga rum. Eftersom spelarna i förväg fått en beskrivning av byn är det viktigt att du som spelledare är mycket väl inläst på den. Invånarna i byn är inte personer som alltid finns på samma plats, även om de är framställda i en viss miljö i äventyret, därför förutsätter vi att DU levandegör den lilla pittoreska byn på ett föredömligt sätt. Äventyret är till nästan 100% inriktat på investigerande rollspel, d.v.s. rollpersonerna kommer att möta få eller inga fiender som tar till vapen. Vi hoppas att alla förstår detta och spelar därefter. Notera också att det finns mycket få vapen tillgängliga i byn. Rollpersonerna har själva inga eller få vapen och resterande vapen finns ute hos de skördande männen på fälten. Naturligtvis finns spadar, stekpannor och liknade tillhyggen att tillgå om strid nu mot all förmodan skulle uppstå.

”Vad man sår, det får man skörda” bygger också till stor del på att SL har en god initiativförmåga och att hon inte i situationer som inte finns beskrivna förvandlas till en hjälplös liten tomte med totalt initiativlöst sinne. Var inte rädd för att, om situationer dyker upp där du inte guidas av scenariot, använda din stora och fantastiska fantasi och improvisationsförmåga. Det är inget fel i att, om det kniper, visa lite eget initiativ ; vi tycker bara att det är bra när sånt händer. Vi önskar dock att ni håller er någorlunda till äventyret och inte ändrar fundamentala delar av det, så att ursprunglig stämning bibehålles samt att förutsättningarna för att lösa äventyret inte ändras radikalt. Det är ju en förutsättning för att vi skall kunna göra en rättvis bedömning av lagen.

Det är också av oerhörd vikt att du som nu läser detta äventyr inte glappar ett ord om vad det handlar om. Eftersom många skall spela scenariot skulle det vara oerhört tråkigt om folk redan innan de började spela visste vad äventyret handlar om. Detta äventyr är, som du snart kommer att märka, mycket känsligt för sådant.

En sista sak vi skulle vilja nämna åt dig är följande. Det är av yttersta vikt att du inte vare sig före, under eller efter äventyret försäger dig angående Durchfalls religion. Som senare kommer att framgå så dyrkas en ganska annorlunda Gud i byn och det är av enorm vikt att det inte börjar spekuleras i och kring denne. Kommer du ihåg dessa enkla budord från oss, läser igenom äventyret ett par gånger och sedan gör dig vän med alla i byn så kommer detta säkert att gå bra. Vi önskar dig lycka till.

## Korrekturläsarens kommentar

### Eventuellt musikval

Detta kapitel riktar sig till dig som är intresserad att använda stämningshöjande bakgrundsmusik när du spelleder. Om du tycker dig ha god koll på detta eller om du inte tänker använda musik när du spelleder kan du med gott samvete hoppa över detta stycke.

Musik under spelsessionerna är ett stämningshöjande element som vi tycker alla spelledare skall prova på. Med musik menar vi naturligtvis passande filmmusik eller annan musik där sång inte förekommer. I Warhammer är musikmöjligheterna begränsade av ett fåtal "lagar". För det första är tidsperioden sådan att modern musik är uteslutet, därför bör inte musik av typen "Bladerunner" eller annan SF-musik användas. För det andra så måste musiken följa den generella stämningen i världen, och som vi alla nu vet är stämningen i Warhammers värld mycket tung och dystert. Detta gör att när vi vänder oss till våra ofantliga skivkollektioner bör vi söka efter tunga klassiska stycken, som t.ex. Brahms "Requiem". Vi kan också söka efter filmmusik t.ex. "1492" av Vangelis, "Den siste Mohikanen" eller liknande musik som reflekterar den mörka fantasy vi skall spela. Eftersom det ännu inte är speciellt vanligt med musik inom rollspelsvärlden anser vi inte att du som spelledare skall behöva känna dig tvingad att använda musik. Gör som du själv tycker är bäst. Om du nu använder musik finns det några saker vi vill nämna. Under spelsessionen så bör du inte hålla en snittvolym på 100 dB utan istället låta musiken ligga som en matta i bakgrunden, överskuggad av dina beskrivningar och spelarnas dialog. Musiken bör också vara situationsspecifik, dvs dra inte på världens pampigaste stycke när en av rollpersonerna bestämmer sig för att uppsöka latrinen (förutsatt att inte en mutant eller två väntar där?!). Huvudsaken är dock att du själv trivs i den Gamla världen och som vi nyss poängterat, använd bara musik om du själv anser att det passar. Nedan följer en kort lista på passande skivor för detta scenario:

Den siste Mohikanen: Extremt ångestladdad & episk musik

Glenn Danzigs Black Aria: Skräckmusik när den är som bäst

Hamlet: Perfekt malande bakgrundsmusik

Nell: Bakgrundsmusik med tunga inslag

Brahms Requiem: Mycket storslagen med inslag av epik

Carl Orffs Carmina Burana: Mästerverket

Mozarts Requiem: Storslagen

Dracula: Perfekt krypande skräck

Andarnas Hus: Pulserande känsloladdad musik

## Förhistorien ; vad som hänt innan äventyret börjar

För många år sedan, när Gunnar Haarich fortfarande bara var en ung man, träffade han en man vid namn Ebhardt Gendicher. Ebhardt var redan då en gammal man, och tillika en av Ulrics vandrande präster. I många månader följde Gunnar denne lärde man på en vandring som började i Middenheim - Ulrics hjärta. De båda vandrade i skogarna dag och natt och under sina resor beslöt sig Ebhardt för att uppta den unge herr Haarich i Ulrics stolta prästerskap. Ebhardt följde Gunnar tillbaka till den unge gossens hemby för att där i drygt två år initiera honom i Ulrics lära. Under dessa två år studerade unge herr Haarich hårt och med ett stort förtroende i ryggen ifrån byborna beslöt han sig för att med hela sin själ och sinne devotera sig till vintern och vargarnas fader.

Efter två år av hårda studier skulle slutligen eldprovet komma för den unge initianden. Efter att ha svurit sin trohet till Ulric lät Ebhardt Ulrics flamma svepa över Gunnars kropp. Den brände honom inte och han hade bestått sitt prov. Omedelbart tilldelades han posten som Ulricpräst (eller som han själv sade under sitt första tal inför byborna: Alrik) i den lilla byn Durchfall. I många dagar firades detta av byborna ty för första gången på många år fick byn tillbaka en präst och med det också Gudarnas välsignelse över byn. Ebhardt lämnade Durchfall och har sedan den dagen aldrig återvänt till sin lärjunge.

Vad ingen vet är att Ebhardt under sin tid i Durchfall hela tiden gömde sig för en mäktig och ondskefull fiende som alltjämt jagade i Ulricprästens fotspår. Denna best född ur Kaos mörka kittlar var en av Slaanesh« följare, en av de fruktade Demonetterna, Slaanesh lägre demoner. I skepnaden av en ung kvinna hade denna mardrömsvarelse i många år terroriserat byar i Middenland och inte förrän Ebhardt blev varse den ogudaktiga skapelsen kunde varelsen korståg i de små byarna stoppas. Ebhardt fördrev Demonetten ifrån den lilla byn Heimen ungefär tre år innan han träffade Gunnar Haarich och trodde då att Slaanesh-tjänaren var fördriven ifrån Den Gamla Världen. Vad Ebhardt föga anade var det faktum att Shha'Eorath, Slaaneshkonan, istället för att förintats och slungats tillbaka till Warprymden flytt undan och gömt sig.

Hatet som kom av att ha blivit fördriven av en av det svaga människosläktet drev Demonetten till att, istället för att dra sig undan, börja jaga den i dess ögon ogudaktiga mannen. Under hela den tid som Ebhardt spenderade i Durchfall bevakade Shha'Eorath byn och väntade på ett tillfälle att slå till mot sin förhatliga fiende. När Ebhardt till slut lämnade byn förföljde Demonetten prästen genom skogen och i ett våldsamt kraftuppbåd försökte den ondskefulla varelsen förvrida sinnet på Ulricprästen. Han motstod dock och efter en tid av mental kamp de två gamla fienderna emellan lyckades Ebhardt lokalisera Slaaneshskapelsen. En kort och intensiv strid tog sin början. Ebhardt åkallade skrikande sin gud när han slungade sig över Shha'Eorath. Demonetten dansade runt Ulricprästen och i ett grymt men ändå estetiskt och sensuellt anfall dräpte hon Ebhardt. Eftersom Ebhardt var en stark man så föll han aldrig för Shha'Eoraths manipulerande kraft och detta gjorde Demonetten mycket vred. Eftersom Ebhardt aldrig fått det straff Slaaneshkonan utsett åt honom bestämde sig den ondskefulla skapelsen istället för att ge sig på Ebhardts lärjunge, Gunnar Haarich.

I skydd av natten tog sig Shha'Eorath in i den slumrande byn och ned i Ulrictemplets källare och katakomber. Där väntade varelsen sedan på att herr Haarich, offret, skulle visa sig. Under flera månader manipulerade sedan Demonetten Gunnars sinne och slutligen tog Kaosvarelsen formen av Ulric i hans sinne. Shha'Eorath, i form av vinterguden började nu utkräva sin gruvliga och ondskefulla hämnd på Ulrics prästerskap. I månader och år intalade besten herr Haarich att om nätterna hämta in alla kvinnor i byn till templets underjordiska salar. Där våldförde sig Gunnar gruvligt på de djupt



neddrogade och av Demonetten hypnotiserade kvinnorna. De otukter och ofta våldsamma sexlekar som ägde rum under Ulrics katedral började snart nog bära frukt. Kvinnorna i byn blev havande en efter en och eftersom ingen av kvinnorna kunde minnas de bestialiska våldtäkter de utsatts för av prästen Gunnar förutsatte de att deras makar gjort dem havande. Allt sedan den dagen då Shha'Eorath gjorde sitt inträde i Durchfall har merparten av byns barn fötts med samme fader, Gunnar Haarich. Visserligen har det ibland ifrågasatts bland byns kvinnor och män huruvida det Ulrictrogna samhället verkligen har följt gudens lära gällande monogama förhållanden. Många familjegräl och mindre fejder i byn de senaste åren har berott på just detta. Under årens lopp har Haarich även sparat de mest missbildade barnen, de spädbarn som uppvisat fysiska eller gravt psykiska mutationer vid födseln har Gunnar låtit inhämta ifrån byn med motivationen att han skall återföra dem till Ulrics (Alariks) salar och eftersom bybefolkningen inte är speciellt insatta i det religiösa, annat än vad herr Haarich lär dem, så har de alltid lämnat ifrån sig sina barn. Om, mot förmodan, någon av byborna skulle klaga har Haarich även använt hotet om att dra häxjägare till byn som ett sätt att tillskansa sig de sina. Istället för att som byborna tror dräpa barnen har Gunnar Haarich närt sina skapelser i de underjordiska kammarna i templet. Dessa har med åren vuxit till att bli en morbid skara mutanter, hårt knutna till Shha'Eoraths närande kroppsvätskor.

De barn som inte lider av fullt så svåra mutationer äter vanlig mat och lever ett stagnerat liv i de mörka kammarna. Gunnar har planerat att använda sina barn för att en dag utveckla Ulrickyrkan (Alareks kyrka som den kallas i byn), Shha'Eoraths slutgiltiga plan, till att inte endast gälla i byn utan också i andra delar av den Gamla Världen. Men först skall hela byn snärjas i Slaanesh ömson lustfyllda, ömsom smärtfyllda väv. Innan denna plan kan fullbordas måste dock vissa hotelement undanröjas. Herr Haarich som vid äventyrets start är helt förtappad har i sina dunkla visioner sett hur två av byns flickor har satt sig upp mot Alarek, dessa två beslutar Gunnar Haarich att kidnappa och lära Alareks sanna lära. Vad som egentligen hänt är det att dessa två flickor en natt sett ett av Gunnars barn röra sig i skogen och också blivit vänner med denna skapelse. Lisa och Gertrude hade en koja i skogen vilken Gunnars barn också började vara i. Shha'Eorath medvetandegjordes om detta och bestämde sig för att kidnappa och konvertera de båda flickorna innan de hann berätta om sin makabra upptäckt för byborna. Detta är också upptakten till äventyret.

Rollpersonerna, som alla är ungdomar, och för övrigt också syskon, i den lilla byn, har av olika anledningar lämnats hemma i byn medan byns karlar har begett sig till fälten för att skörda. Under natten innan äventyret startar kidnappas rollpersonernas ena syster, Lisa, samt en av grannflickorna, Gertrude, och förs till byns tempel. Följande morgon finner man de båda flickornas sängar tomma ; jakten kan börja. Under äventyrets gång kommer rollpersonerna sedan att röra sig i och omkring byn för att försöka finna sin förlorade syster och flickan Gertrude. Pusselbitar kommer förhoppningsvis att falla på plats och slutligen, i en dramatisk och känslomässigt engagerande scen, möta Gunnar Haarich i hans mörka tempelsalar. Där kommer rollpersonerna att medvetandegöras om sitt arv, att de alla är avkommor av Gunnar Haarich och att de alla begår synd mot Alareks stränga lära om de dräper en av Alareks (Ulrics) utvalda. En moralisk konflikt av stora proportioner möter rollpersonerna när de måste göra ett val, antingen spela med på Gunnar strängar eller bryta sig ut ur det grepp som han håller runt byn. Allt detta ligger dock i framtiden, för tillfället är det en kylig och stilla morgon i Durchfall, en by långt, långt borta ifrån rikets religiösa centra, en by isolerad och helt utelämnad åt Shha'Eoraths skrämmande plan...

## Kapitel 1 ; En morgon i Durchfall

En vacker höstmorgon, över den östliga horisonten stiger solen sakta fram. Dess ljus kastar en vacker, mångfärgad slöja över den omkringliggande skogen. Vinden sjunger försiktigt i de mäktiga nordekarna och ifrån den lilla byn kan avlägsna rop och skrik höras. Högt ovan skogen svävar en nattsvart korp fram på de kalla höstvindarna. Dess fjäderdräkt, liksom natten, reflekterar intet av solens bleka ljus och som om fågel skulle sky ljuset sveper den fram över himlen mot väster. Plötsligt sliter en kastvind tag i fågeln, får den att för en kort sekund stanna till i sin flykt. Vinden bär med sig en doft, en doft av död och olycka, en doft som får fågeln att sänka sitt huvud och sakta, i cirklar sänka sig mot marken. I den lilla byn tycks pågå febril aktivitet och ibland husen springer människorna omkring i något som tycks vara en makaber planlös dans. Den svarta fågeln slår ut med sina vingar och landar sedan mjukt på taknocken på ett av de elva hus som utgör det lilla mänskliga samhället. Dess blick spänns genast på de två unga gossar och de unga flickorna som alla sitter hopkrupna på det lilla byatorget. Som för att varna de fyra unga byborna för den förestående ondska som väntar dem skriker korpen till, ett hest kraxande som länge ekar över den lilla byn...

### Scen 1.1: Mitt barn, de tar mitt barn!

Det är en tidig höstmorgon 2505, livet i den lilla byn Durchfall rullar på som vanligt. Det är skördetid i byn och det råder febril aktivitet med att göra i ordning lador, reparera kvarnen och över huvudtaget förbereda för den dagen då byns alla vuxna män återkommer ifrån de avlägsna fälten. Durchfall, som ligger belägen många långa mil ifrån närmaste stora stad, lever. Rollpersonerna sitter alla på byatorget och latar sig, solen har just stigit över horisonten och det blåser relativt ljumma vindar över nejderna. Plötsligt kommer Hulda rusande genom byn. Hennes ögon är fyllda av panik och svetten lackar på hennes fårade panna. Hulda, som är rollpersonernas moder, rusar i riktningen mot sina barn och när hon kommit tillräckligt nära ropar hon "Hon är borta, Lisa är borta!" För en kort stund stannar all aktivitet upp på torget. Till och med hönsen slutar picka i den regnvåta jorden och tittar förvånat upp på den panikslagna kvinnan. När Hulda kommer fram till rollpersonerna stannar hon upp, böjer sig djupt framåt för att för ett ögonblick hämta andan och sedan berättar hon mellan sina flåsanden hur hennes dotter (rollpersonernas syster) är försvunnen.

"Jag...(flämt)...kom in i rummet...hon var inte där...(flås)...borta...den var tom...hon var inte där...hon var borta...Kom alla fort!...Hon är dödad av bestmän...alla kom fort...lilla Lisa.. ..snälla Alarek låt henne komma tillbaka ...Alla kom fort!!"

Hulda är panikslagen och mellan hennes flåsanden kan också enstaka snyftanden höras. Hon vinkar hela tiden mot rollpersonerna och när hon har talat klart börjar hon genast springa tillbaka mot rollpersonernas hem.

Rollpersonerna gör nu gott i att följa med hem. När de springer genom byn så kan du som spelledare ta tillfället i akt att beskriva den lilla byn Durchfall. Måla upp en extremt pittoresk bild av den lilla byn där får vankar omkring på gatorna, hundar som jagar skräckslagna höns och byinvånarna som tittar fånigt på rollpersonerna när de rusar förbi. För att ge känslan av liten bondeby kan det också vara på sin plats att ge spelarna bilder av den omkringliggande terrängen, de groteskt böjda, uråldriga nordekarna och den djupa mörka olycksbådande skogen som omsluter den fridfulla byn. När rollpersonerna äntligen når sin hemgård stannar Hulda upp, hon flåsar och pekar vilt in mot hallen. Rollpersonerna kan nu börja undersöka brottsplatsen.

### **Scen 1.2: Som en tjuv om natten...**

När rollpersonerna kommer in i Lisas rum är allting som vanligt. Eftersom de inte spenderar så mycket tid tillsammans med sin yngsta syster kan de inte säga om någonting vid första anblicken tycks ovanligt.

Lisas rum är ganska sparsamt inrett. Mot vänstra väggen står en smal säng, obäddad och utan kuddar. Rollpersonerna vet att Lisa hade en älsklingskudde, men den verkar borta. På golvet ligger en enkel matta som har knölat ihop sig en aning, den är ganska smutsig och ett stort hål pryder mattans centrum. Fönstret som vetter mot bakgården står på glänt och slår lätt i vinden. Ett snöre som går mellan väggen och fönstret faller fönstret i denna position.

Hulda står i dörren och stirrar förtvivlat in i rummet, då och då snyftar hon till och mumlar någonting om att Lisa aldrig kommer tillbaka. Eftersom Reinholdt (rollpersonernas fader) är ute på fälten och arbetar och inte väntas tillbaka på flera dagar så finner Hulda ingen annan utväg än att sänka sin bedjande blick mot Leopold. Hennes röst är svag och ynkelig när hon tilltalar sina barn.

” Jag vet att det kanske inte går att hitta Lisa...hon är nog död...Alarek hjälpe oss. Boris och Leopold, Hildegard och Astrid, vem har dödad våran lilla Lisa?”

Hulda tittar med bedjande blick på de fyra syskonen och sedan faller hon återigen i ynkelig gråt. Ingen av rollpersonerna har förut sett sin moder så ynkelig, så maktlös och så förtvivlad. Efter att Hulda talat färdigt vänder hon sig om och försvinner in mot middagsalen. Om rollpersonerna stannar kvar i rummet kan de avlägset höra hur hon gråter inne i middagsalen. Väljer de att följa Hulda vänder hon sig om när hon nått middagsalen och säger åt dem att hon vill bli lämnad ifred, hon vill inte träffa någon.

Okej! Nu är det hög tid för Leopold att rycka in. Han är syskonskarans naturlige ledare och det måste anses som dåligt rollspel om han inte tar tag i denna sorgliga och hemska situation. Skulle det vara så att spelarna totalt saknar initiativförmåga kan det här vara på sin plats för dig som Spelledare att genom att spela rollpersonernas tankar leda in dem på äventyret.

Om rollpersonerna väljer att undersöka Lisas rum kan de finna många intressanta ledtrådar till vad som hänt deras syster. För det första så är mattan väldigt smutsig, genom att veckla ut den hopskrynkade mattan kan tydliga fotspår synas i den hoptorkade leran. Utan någon nämnvärd perceptorisk förmåga (dvs. rollpersonernas) kan man utroa att en liten person gått barfota i den då antagligen våta leran. Sedan finns det även andra fotavtryck i mattan. Ett avtryck som tycks aningen underligt, det ser ut som en fot som bara har tre tår. Det bör dock poängteras att det är mycket svårt att se detta fotavtryck. Det första avtrycket tillhör Lisa och det andra tillhör det barn som Gunnar tog med sig för att kidnappa Lisa. Vidare undersökning av rummet ger inte mycket, förutom att Lisas kudde inte står att finna någonstans. Hennes ytterkläder hänger också kvar i det lilla klädsåpet vid sängens fotsida. Om rollpersonerna genomsöker sängen kan de dock finna någonting mycket intressant. Där, inbäddad under halmmadrassen finns nämligen Lisas dagbok (Handut 1). Genom att läsa den kan syskon få viktig information för äventyret.

### **Handut 1: Lisas Dagbok**

Häjj min dagbok jag har just fått däj åkk det er jeterolit Jag ska skriva dej varj dag minnst idag är de såmmar åkk det rengar ute jertrud åkk jag ska leka ida de blir rolit hejdå!

Ida var vi i skogn de va kuul vi såg en hare som häppade framför vegen Imårgån ska vi gå dit ijenför vi har hittat en jethämmelig plats att ha våran kåja på vi ska bygga en där

här är en kata på vas vi ska ha kåjan men de få inngen veta

håjj dagboken jag tycker åm en hämlik kile bara jag åk jertrud vet vem de er bårs va supedum med mäj id a han sa at jag va ful å dum åkk jag ska göra en dum sak med hanns skor imårån jag har fått än blåsa på fotänn åkk papa ska he bårrt dänn me än sak sãm ja innte vet vad dänn hetärr

ja tykkärr att alla ä dumma för att ja inntä fikk va me dämm när dämm for til än hämmilig plats som jag inntä vet var är änn fågäl dog hos hässtarna dänn är hos gud

kånnstit va ida ha ja å jertrud bråkat kåjjan blev fel för duken sãm skullä va där blev på änn annan platts järtrud sa att dänn skullä va på än annan plats än ja tykktä dän skule va på å då sa ja att den skule va där män jertrud ville ha dän på bordett å då jik honn häm snela aleräk håpas vi blir bestakompisar ijen

vi är bestakompisar så här ser vi ut

i kojan idag såg vi en kånnstig sak de va inntä sãm änn harä fasst skutadä å vi fössökttä fånnga dänn fasst det jik innte jetebra järtrud sa att de va ätt hämst träll fasst ja å järtrud villä gå hämm fast ja sa villä bli kåmpis me dänn fasst då spragn dänn bårt dit

Ledtrådar

Tydliga fotspår, fot som bara har tre tår.

Lisas dagbok.

Ytterkläderna hänger kvar.

### Scen 1.3: Gertrude var är du?

En kort stund efter det att rollpersonerna sökt igenom Lisas rum eller vad de nu gjort så hör de hur Gertrudes mamma står på torget och ropar. "Gertrude, Gertrude var är du? Gertrude!" Gertrudes mamma, Johanna Gross står på torget och ropar efter sin försvunna dotter. Under hundraårseken sitter Siggi och stirrar fånigt på kvinnan och då och då stämmer galningen upp i en disharmoniskt härmande sång. Om rollpersonerna beger sig ned till torget kan de snart få bekräftat det faktum att även Gertrude är borta. Johanna är mycket uppriven och verkar inte alls vara på humör för att föra en sansad diskussion med rollpersonerna. Om någon av rollpersonerna försöker inleda en konversation med Johanna så fräser hon bara åt deras håll och mumlar något om hur de borde vara på fälten och arbeta istället för att drälla omkring i byn. Efter en kort stund beger sig Johanna iväg hemåt. Rollpersonerna gör bäst i att inte störa henne på en stund. Skulle de ändå göra det så öppnar hon dörren endast för att smälla igen den omgående. Skulle rollpersonerna vara riktigt enträgna så tar hon tag i en av dem för att ge denne ett rejält kok stryk.

Om rollpersonerna väntar en stund (kanske 20 minuter) och sedan beger sig till Johanna Gross så bemöts de av en betydligt vänligare kvinna. Nu gäller det för rollpersonerna att spela sina kort rätt, för det första så måste de gå mycket försiktigt fram med Johanna som fortfarande är mycket upprörd över att hennes dotter är försvunnen. För det andra så är det oerhört viktigt att rollpersonerna inte berättar för Johanna vad Hulda tror har hänt med Lisa. Om rollpersonerna börjar prata om att Lisa också är försvunnen och att Hulda tror att hon blivit mördad så kommer även Johanna att tro att det värsta har hänt hennes dotter. Detta medför i sin tur att rollpersonerna blir slagpåsar för Johannas rädsla, efter ett par råsopar blir de alla fyra brutalt utslängda ur Johannas hus.

Om rollpersonerna å andra sidan går fram med viss försiktighet utan att implicera att Johannas dotter är död eller kidnappad kan de få tillträde till Gertrudes rum.

Den unga fröken Gertrude har sitt rum på övre våningen. När rollpersonerna går upp till hennes rum följer Johanna efter. Hon frågar hela tiden varför rollpersonerna vill se Gertrudes rum. Får hon inget tillfredsställande svar så tar hon ett vigt skutt framför rollpersonerna och blockerar deras väg in i Gertrude rum. Innan rollpersonerna har gett henne ett svar på hennes fråga vägrar hon släppa in dem i rummet.

Förutsatt att rollpersonerna klurat ut någonting intelligent som tillfredsställer Johannas nyfikenhet och oro så får de kliva in i Gertrudes rum. Det rum de stiger in i är i motsats till Lisas enkla rum, ganska välinrett.

Rummet är ungefär 4 x 4 m och i dess borte ända står ett stort tvådelat fönster på glänt. Mot den vänstra väggen står en smal träsäng och under den kan en ekkista skönjas. Golvet pryds till största delen av en enkel matta och den högra väggen domineras av ett klädska samt ett skrivbord.

Rollpersonerna kan nu, under Johannas översyn, börja genomsöka rummet. Till en början finner de ingenting intressant förutom de vanliga saker som förväntas finnas i ett flickrum. Sängen är obäddad (Gertrude blev ju faktiskt kidnappad) och alla kläder i klädska hänger kvar. Över en enkel pinnstol hänger de kläder Gertrude bar dagen innan hon försvann, detta kan Johanna intyga. Ingenting verkar vara borta. När (om) rollpersonerna undersöker golvet, och verkligen poängterar att de gör så finner de dock någonting som kan hjälpa dem på vägen. Fastkilat i mattan sitter någonting som ser ut som en nagel. Det verkar dock inte var en mänsklig nagel, den är ungefär 1,5 cm bred och 4 cm lång. Nageln är smutsig och ser ut att ha blivit avbruten vid nagelbandet på vem som nu ägde den. En liten träflisa har fastnat i nageln. En snabb koll av flisan visar att det inte kommer ifrån Gertrudes golv eller ifrån fönsterblecket. En annan ledtråd som kan hjälpa rollpersonerna är det som de förhoppningsvis finner i Gertrudes skrivbordslåda. Där finns ett par papper (teckningar och annat) men underst i lådan ligger ett brev som Gertrude skrivit till Lisa (Handut 4).

## **Handut 2: Gertrudes brev till Lisa**

Hej Lisa, jag vill bara seja förlåt för att jag blev redd och arg förut Hoppas vi kan vara kåmpisar ändå Jag skal beretta en hemlis åt dej som jag inte berettat åt någon annan. För nåra dar sen treffade jag en jättekostig person ute i skogn. Det var en flicka som vile leka med mej när jag var i kåjan. Hon såg ut så här

Jag blev jetteredd men pratade med henne ändå Hon sa att hon var kåmpis med massor med andra flickor och pojkar som också bodde där. Hon gick hem sen och jag fick inte säga något om henne sa hon. Fast jag hoppas att vi blir kompisar när jag har berettat det här. Snella Lisa var inte arj på mig längre.

Gertrude

Hur blev då Gertrude kidnappad? Efter det att Gunnar Haarich och hans barn hämtat Lisa lät Gunnar sina barn springa tillbaka till kyrkan medan prästen själv begav sig till Gertrude. Han Flög upp till fönstret och Öppnade det. Vi det här laget hade ytterligare ett av hans barn hunnit ut och klättrat upp till Gertrudes rum. Väl inne vaknade Gertrude och såg den hemska varelsen men just när hon skulle skrika kastade han en Sömn på henne och tog sedan med henne ut, hela tiden flygande. Det barn som kommit för att hjälpa Gunnar bröt en av sina naglar när det skulle ta sig ut, därav den underliga nageln. Träflisan som sitter fast i den kommer ifrån trägolvet i katakomberna och i

slutscenen kan detta komma att visa sig intressant. Både Gertrude och Lisa dräptes sedan i katakomberna och när gryningen når Durchfall finns endast rester kvar av de sargade kropparna.

Ledtrådar

Gertrudes kläder hänger kvar.

Den underliga nageln.

Träflisan.

Gertrudes brev.

## Kapitel 2 ; I en stillsam liten by

Ett sakta regn faller över byn Durchfall. De groteskt böjda, uråldriga Nordekarna tycks stilla beskåda människosamhället. Vinden sveper genom träden och stämmer försiktigt upp i en harmonisk viskande sång. En sång som viskar om saknad, om sorgen och smärtan som när bland människorna i Durchfall. Nordekarnas solnedgångsfärgade skrudar tappar blad efter blad och tillsammans bildar de den vackra bädd vilken snön snart skall vila uppå. En svart korp lyfter ifrån ett av de uråldriga träden, det tunga regnet tycks trycka den svarta fågeln ned mot marken men i en förtvivlad kamp kämpar sig korpen upp mot skyarna. Snart nog kan den för en kort stund bara sväva på de kastvindar som dansar på himlavalvet, fågeln dansar på vindarna nordvärt. Långt, långt borta kämpar natt och dag om himlataket, förtvivlat kastar sig skymningen fram över horisonten och kämpar sig in över riket. När mörkret faller slungar sig korpen ned mot marken, i en vindlande spiral sänker den sig ned mot Nordekarnas lövlösa kronor. I samma ögonblick som fågeln slår ut med sina svarta vingar för att sätta sig ned högt uppe i eken hörs ett långt utdraget ylande över landet. Ett ylande, liksom av en härförare som blåser sin här till marsch...

### Scen 2.1: Drömmar eller minnen?

Denna scen kan i princip utspela sig när som helst under äventyret, förutsatt att det fortfarande är första dagen efter det att Lisa och Gertrude försvunnit. Boris känner plötsligt hur det sticker till i hjärtat. Han påminner sig plötsligt om att han vaknade under natten och hörde mystiska ljud inifrån Lisas rum. Allting är mycket diffust och det är mycket svårt att säga om han verkligen vaknade upp under natten eller om det bara är hans undermedvetna som spelar honom ett makabert spratt. När scenen tar sin början skall du som spelare dela ut Handut 2 till de personer som spelar Astrid, Hildegard och Leopold. Dessa tre kommer sedan att gestalta de ljud som Boris hör. Boris bör under den tid som han minns natten sluta sina ögon och helt hänga sig åt de ljud han hör. När ljuden sedan dör ut i Boris sinne återfår han kontrollen och tittar upp på sina (förhoppningsvis) förvånade vänner. Hildegard, Astrid och Leopold ser hur Boris plötsligt stannar till och sluter sina ögon, nästan som för att lyssna intensivt, han står sedan alldeles stilla i ett par sekunder innan han plötsligt öppnar ögonen och tittar med skräckslagen blick på sina syskon.

### Handut 3: Ljud i natten

Hildegard ( Lisas pipande sjuåriga röst, mycket avlägsen)

Astrid (En viskande, väsande hes stämma, mycket avlägsen)

Leopold (viskande mörk mansröst, mycket avlägsen)

Hildegard: Hallå? Vem är du...?

Astrid: (ohörbart  
mummel)...hämta...

Leopold: Såja...kom nu...

Astrid: ...(ohörbart  
mummel)...hämta...

Lisa: (ohörbart mummel)...men jag måste  
säga (ohörbart mummel)...annars får  
jag inte...

SL: En svag duns

Ledtrådar

Boris minnen.

## Scen 2.2: Vi är alla samlade här idag...

Under eftermiddagen (äventyrets första dag) kommer Gunnar Haarich ned till byatorget. Med sig har han Hedwig Nase, sinhushållerska. Gunnar är klädd i sitt svarta ämbetskläde och han stödjer sig tungt på den massiva stav av ekträ som han alltid bär. Hedwig Nase bär en stor gonggong i brons med sig och när de båda når torget slår Hedwig trenne gånger på den stora gonggongen. Signalen ljuder genom byn. Det är den välkända signalen för att en samling skall äga rum i kyrkan. En efter en av de bybor som finns i byn börjar samlas på torget för att när alla är samlade, i procession vandra upp till kyrkan. Förhoppningsvis följer rollpersonerna de andra bybornas exempel och beger sig till kyrkan. Skulle det vara så att rollpersonerna befinner sig utanför byn under eftermiddagen kan du naturligtvis förlägga denna scen till senare under eftermiddagen eller under kvällen. Nå, låt oss antaga att rollpersonerna gör resterande bybor följa upp till kyrkan.

Hela vägen upp till kyrkan ligger en tung och nervös tystnad över folkskaran. Uppe i kyrkan har ett par fyrfat tänts utanför portarna och Alareks fana har höjts över kyrkobyggnaden. Utan att stanna upp vandrar Gunnar in i kyrkan, Hedwig avviker framme vid kyrkportarna och beger sig med snabba steg tillbaka mot prästgården. Väl inne i Alareks stolta kyrka stiger han fram till altaret och talarstolen vilka är belägna i kyrksalens bortre del. Byborna börjar en efter en att sätta sig ned, alla i spänd väntan på varför ett kyrkomöte sammankallats. Gunnar väntar tålmodigt tills alla satt sig och tills tystnaden lagt sig i kyrkan. Under denna tid står herr Haarich hela tiden med ryggen vänd mot församlingen. När tystnad äntligen råder i salen vänder sig Gunnar om, höjer sin blick mot kyrkans kupolerade tak, tycks för en kort stund invänta något och sedan med en plötslig rörelse låter han sin blick falla på de nervösa byborna. Han harklar sig, drar ett djupt andetag och börjar tala:

” Välkomna invånare av Durchfall. Under Alareks vakande öga har vi samlats här för att be och för att tala om vad som hänt de två flickebarn som försvunnit. Jag, Gunnar Haarich av Alareks kyrka, har under hela morgonen suttit i bön för att söka vägledning av Förbrödrandets fader. Han har talat till mig, jag har lyssnat och jag har lärt.”

Efter denna korta inledning tystnar Gunnar för en kort stund, en dramatisk konstpaus. Efter ungefär en halv minut vänder han sig om, höjer sitt huvud mot Alareks symbol och går sedan upp mot talarstolen, till höger om altaret. Han ställer sig i talarstolen, lägger ut armarna över pulpetens ramar och böjer sig fram, stirrandes ut över församlingen. Ytterligare en kort paus.

” Alareks stämman har viskat till mig, han har viskat om vinterns antågande, han har viskats om vargarna som komma skall och han har viskat om den ondska som lever i skogen runtomkring oss. Alarek den Mäktige, Gudarnas Gud, den allsmäktige Fader, Livets och förbrödrarskapets skapare har talat till mig, Gunnar Haarich, hans trogne tjänare. Hans ord var som sommarens bris, likt bäckens porlande sång, likt solens ljuva värme. Alareks stämman sade; gör bot för edra synder, låtom rening nå ert hjärta. I Durchfall har två av de unga begett sig iväg, de har vandrat med huvudet högt, ty i Durchfall har ondskan tagit sig in, och när i kvinnans hjärta.”

Gunnar Haarich faller åter igen tyst, spänner sin blick i kvinnorna i församlingen. Han drar åter igen djupt efter andan som för att finna ny kraft att tala. Sedan talar han.

” Alareks har talat, hans ord och vilja skall efterföljas. Vi skall alla bege oss hem åter och vi skall be till Alarek om att flickorna skall komma tillbaka. Vi skall söka i djupet av våra hjärtan, ty inom någon av er när det mörka. Så var Alareks vilja och så skall också bli. När våra vänner, edra män återvänder



ifrån fältet, med korgar fulla av säd. Då skall Durchfall möta dem med lycka, vi skall möta dem med sanning om vad som hänt i våran by. Lisa Engels och Gertrude Gross har försvunnit, de har valt att bege sig iväg ifrån oss, men någon har varit deras vägvisare, någon har med ord och tankar lett dem iväg, ut i den mörka skogen. Vem? Alarek Härskaren, vem?"

Så tystnar Gunnar igen och lägger sina händer korslagda över bröstet, sluter ögonen, knyter sina nävar och börjar be. Alla de andra byborna i salen följer sin prästs exempel och under nästkommande fem minuter badar kyrkan i ett försiktigt mumlande. Om rollpersonerna ber händer ingenting speciellt men när bönen precis är avslutad ställer sig Hildegard plötsligt upp (detta förutsatt att hon, liksom de andra i byn ingått i bön) och skriker:

#### **Handut 4: Hildegards uppenbarelse**

"Det är deras fel, de får skylla sig själva. Vargarna tar dem och sliter dem i stycken. Det är om natten de kommer, vilddjuren och bestarna. Vi skall låta de dumdristiga och onda bliva offer för vilddjurens makt, vi skall låta den mörka i vattnet kräva sitt. Alarek, Alarek, låt dem inte ta oss andra."

Naturligtvis är det Shha'Eorath som bestämt sig för att spela byborna och Hildegard detta spratt. Demonetten anser det bäst att spåren leder ut ur byn och tror sig veta att denna lilla uppenbarelse ifrån "Alarek" skall hjälpa byborna att tro att det var en skogsbest som tog de båda flickorna.

När Hildegard åter lugnat ned sig börjar ett sorl sprida sig ibland byborna. Rollpersonerna kan höra hur Johanna viskar något om att beväpna sig med grepen och de kan också höra hur herden Helmut Grossbart säger någonting om att alla borde förskansa sig nere på "Dreglande Draken". Efter en kort stund av lågmält men ändock upprört prat börjar byborna bege sig iväg ifrån kyrkan. Vad rollpersonerna nu tar sig till är helt upp till dem men om de närmar sig sin moder så vill hon hemskt gärna att rollpersonerna kommer hem och hjälper till att barrikadera huset. Efter en kort stunds övertalning skall det dock gå bra för rollpersonerna att stanna ute en kort stund till.

Ledtrådar Inga.

## Kapitel 3 ; Vad som döljs i snö kommer fram i tö

### Scen 3.1: Idiotens tal

Om rollpersonerna beger sig till torget för att söka hjälp av Siggis så möter de honom där. Oavsett om det är morgon, middag eller kväll så sitter han uppkruken mot den stora nordeken belägen på byatorget. När rollpersonerna närmar sig Siggis börjar han spotta och fräsa. Hans rörelser blir spasmodiska och då och då hytter han med näven i rollpersonernas riktning. Siggis bör spelas som en ganska skrämmande gestalt och ju närmare rollpersonerna kommer Siggis, desto mer hotfull blir han. Om rollpersonerna, trots Siggis agerande, vågar sig fram mot honom blir han plötsligt oerhört timid. När de står bara någon meter ifrån honom rullar Siggis ihop sig på marken och sprattlar med både händer och fötter. Under hela denna tid ser Siggis ingenting, det enda han gör är att fräsa och mumla. Om, eller när, rollpersonerna börjar tilltala Siggis blir han plötsligt aldeles stilla. Han tycks lyssna uppmärksamt på vad de fyra barnen har att säga. Börjar rollpersonerna tala om de försvunna flickorna lyser Siggis plötsligt upp, han kravlar sig upp i sittande ställning och sträcker ut en hand mot en av rollpersonerna.

Låt rollpersonerna hålla på en stund i deras försök att finna hjälp av idioten. Bryt ofta in i samtalet och mumla någonting om att "...försvunna, ja, Siggis vet, flickor...tysta, ledsna....vattnet..." Var dock noga med att inte låta spelarna komma undan allt för lätt, du skall hålla dem på sträckbänken ett bra tag. När du sedan anser att rollpersonerna har gjort sitt absolut bästa och när du ser att spelarna börjar se lite uppgivna ut, då reser sig plötsligt Siggis upp.

"Siggis vet, ja, ja, ni skall alla veta att Siggis kanske kallas du men jag vet. Vill flickor och pojkar veta, lova då att vara snälla med Siggis, lova...Okej nu har ni lovat Siggis att vara snälla, alltid snälla. Siggis vet hemlig plats, tanten och Siggis går dit en gång. Tysta tanten går till hemliga platsen. Siggis visa var tysta tanten pratar. Kom kom..."

När Siggis sagt detta och rollpersonerna alla lovat att inte göra honom illa igen beger han sig springande iväg mot prästgården. Om rollpersonerna inte följer efter honom stannar han snart nog upp, vänder sig om och vinkar mot dem att följa efter. Väljer de fortfarande att stanna kvar försvinner Siggis upp mot prästgården endast för att ett par minuter komma nedgående mot torget igen. Han är då mycket ledsen och besviken sedan drömmen om att han skulle kunna göra någonting gott blivit krossad.

Låt oss anta att rollpersonerna följer Siggis. Han rusar då upp mot gården så fort att ingen av rollpersonerna riktigt hinner med. Väl uppe vid Gunnar Haarich hem tar Siggis ett vikt skutt upp på verandan och börjar bulta på dörren. Om rollpersonerna inte skyndar sig fram och tar Siggis plats framför dörren, då öppnar Hedwig och slår igen den så fort hon ser vem som står där. Om rollpersonerna möter Hedwig vid dörren så tittar den gamla kvinnan på dem med sitt helt uttryckslösa ansikte. Siggis blir eld och lågor och hoppar upp och ned likt ett barn som nyss fått en jättefin present, sedan rycker han tag i Hedwigs arm och börjar dra henne ut ur huset. Hedwig blir naturligtvis mycket rädd och om inte rollpersonerna hjälper till att lugna ned henne så vägrar hon i stället att följa Siggis. Förklarar rollpersonerna att de behöver Hedwigs hjälp kan hon efter viss övertalning låta sig ledas iväg. När rollpersonerna lämnar prästgården kan en av dem se hur Gunnar dyker upp i ett av fönstren på övre våningen, han lyser upp i ett leende och tycks vinka glatt åt rollpersonerna. Denna scen slutar när rollpersonerna, Siggis och Hedwig börjar bege sig mot skogsbrynet.

Ledtrådar

Siggi kan leda rollpersonerna till Hedwig.

### **Scen 3.2: Tala är silver, tiga är guld**

När rollpersonerna tillsammans med de båda byborna Hedwig och Siggi beger sig ut i skogen är det troligt att detta är första gången under äventyret som de fyra syskonen begett sig iväg från byn. En mörk och hemsk skog möter den lilla gruppen.

De vackra nordekarna är klädda i en himmelsk skrud, hösten har kommit och liksom hösten nu är här så vet ni alla att vintern är på väg. Det blåser lätt och vinden tycks då och då göra utfall emot er när ni vandrar iväg ifrån Durchfall. Den skog ni känner så väl, den skog som utgörs av de månghundraåriga nordekarna, groteskt böjda vilka tycks stå och stirra på er, den känns skrämmande. Aldrig förut har det känts så hemskt att gå in i skogen, kanske är det för att Siggi är med er, den galne byfånen. Siggi sliter och river i Hedwig, kvinnan verkar tveka på varje steg hon tar, men annars röjer hon ingenting av vad hon känner eller tycker.

Här har du som spelledare en utmärkt chans att utöka den beskrivning du gav av byn i inledningsscenen. Försök måla upp en skrämmande skog som växer runt rollpersonerna, en hemsk ondskefull plats, men likväl en plats rollpersonerna aldrig tidigare varit rädda för. Beskriv hur träden tycks böja sig efter karaktärerna och hur de med jämna mellanrum rycker till och känner någonting läggas på deras axel endast för att inse att det inte var något annat än en gren. Är det dag då rollpersonerna beger sig hit tycks skogen ändå vara mörk och aningen motbjudande. Är det kväll eller natt har förmodligen rollpersonerna med sig en ljuskälla av något slag, beskriv då hur ljuset tycks kvävas av den täta mörka skogen.

Efter ungefär en halvtimmes vandrande genom den mörka ogästvänliga terrängen kan rollpersonerna plötsligt se hur träden tycks dela sig längre fram. De ser avlägset hur den olycksbådande Svarta Tjärnen uppenbarar sig framför dem. När gruppen tagit sig in i gläntan med den svarta tjärnen likt ett evigt stirrande öga i dess mitt kastar sig Siggi ned mot marken och börjar rulla sig runt i leran. Hedwig står en kort stund som förtrollad och stirrar ned i det svarta vattnet innan hon vänder sig om mot rollpersonerna och börjar tala (se Handut 5 nedan).

När Hedwig talat, stirrar hon tvärt på rollpersonerna innan hon med ett språng kastar sig ut i det svarta vattnet. Hon försvinner omgående ned i djupet. Om någon eller några av rollpersonerna bestämmer sig för att hoppa efter, ja då ligger denne risigt till.

När Hedwig kastade sig i vattnet fick det inte bara effekten att hon drunknade, i och med att hon "offrade" sig själv (naturligtvis ovetandes) till den ondskefulla varelse vilken bor i Svarta Tjärnen djupa vatten. Denna varelse, Vodyanoy som den kallas väcktes i och med detta ifrån sin djupa slummer. Vad som nu händer är ganska intrikat. Vodyanoy eller Farfar Dränkaren som han också kallas dyrkades i Durchfall för mycket länge sedan (Se Durchfalls historia s.XX). När byborna bestämde sig för att inte offra till honom längre tog de med sig enorma mängder olja för att bränna Vodyanoy ur tjärnen. Vad de stackars byborna inte visste var att Vodyanoy älskar olja så istället för att utplånas blev han bara ännu starkare. Byborna, vilka trodde att de utplånat den onde Dränkaren begav sig tillbaka till byn och återvände aldrig mer till platsen som nu fått namnet "Den Svarta Tjärnen". Eftersom Vodyanoy inte fick några nya offer (och efter det att han hämnats gruvligt genom att dränka många bybor) beslöt sig dock Farfar Dränkaren för att återgå till sin slummer på botten av den Svarta Tjärnen. Så har han legat i över 1000 år.

Nu har rollpersonerna varit skickliga nog att väcka honom till liv igen. Detta innebär för det första att rollpersonernas liv svävar i stor fara men också att andra naturandar har återuppväckts i byn. Med Vodyanoy vaknar nämligen Leshy- Skogsherren, hans följeslagare Pappa Björn, Maciew - Farfar Lada, Polevik - Farfar Säd samt Domovoy - Farfar Gnista till liv igen, efter sin långa, långa sömn. För närmare information om dessa naturandar se Appendix 3 - Naturandarna.

Vodyanoy uppenbarar sig som en gammal man sittande på en sten vid tjärnens rand. Han håller en stor träklubba i sin hand och vinkar mot rollpersonerna att komma honom nära. Förutsatt att ingen av rollpersonerna hoppat ned i vattnet (där de möter Vodyanoy i hans grodform och blir dränkta) så är Vodyanoy i stort behov av ett offer.

Den gamle mannen som rollpersonerna ser framför sig tycks vara ivrig att få rollpersonerna närmare sig. När han vinkar talar han samtidigt med en rosslig stämma. Eftersom Vodyanoy inte talat med barn på länge är han lite ur gängorna. Han talar till barnen som om de vore vuxna män och kvinnor. Upprepade gånger påminner han dem att de har barn hemma och att han omgående måste visa en hemlig sak till dem. Om rollpersonerna går på Vodyanoys finter och går fram till honom, ja då får de skylla sig själva. Vodyanoy sliter upp sin klubba och försöker klubba ned närmaste person. Lyckas han med det tar han tag i den olycklige och sliter ned denne i det mörka vattnet. Naturligtvis kan du som spelledare "rädda" spelarna genom några "dåliga" hemliga tärningsslag. Vodyanoy kanske missar rollpersonerna och de har alla möjlighet att kasta sig undan ifrån den ondskefulla naturanden. Skulle Vodyanoy lyckas få ned en av rollpersonerna i vattnet är det mycket illa för den personen - och spelaren med för den delen. Det är nämligen omöjligt att, när man väl trillat i, ta sig upp ur vattnet.

Förhoppningsvis skall dock inga missöden av detta slag äga rum och rollpersonerna inser att det inte är bra att prata med Vodyanoy. Kom ihåg mammas ord "Prata aldrig med främmande farbröder". När Vodyanoy inte får sitt offer blir han vred och återvänder till de svarta kalla vattnet i väntan på att en intet ont anande bonde skall stryka förbi. Rollpersonerna kan nu tillsammans med Siggis återvända till Durchfall, för att fortsätta sitt sök efter de försvunna flickorna.

Ledtrådar

Hedwigs profetia (handut 5).

### **Scen 3.3: Gubben i lådan**

När rollpersonerna närmar sig Antons dass och hans glashus kan de plötsligt se hur ett grönskimrande ansikte som tittar ut på dem ifrån det lilla skjulet vilket är Antons hem. Oavsett vilken tid det är på dygnet är Anton vaken. När rollpersonerna kommer upp till dasset öppnar Anton dörren och bjuder in dem alla fyra. Skulle rollpersonerna komma tillsammans med någon vuxen vägrar däremot Anton öppna dörren och skriker och fräser istället. Det enda sättet för rollpersonerna att få komma in är följaktligen att de kommer ensamma.

Väl inne i Antons hem möts rollpersonerna av en ganska underlig syn. På golvet ligger en stor filt (vilken Anton sover på), en vedkamin står placerad mot borte väggen. Ett grovt metallrör sträcker sig upp genom taket. Det gamla järnröret är trasigt på sina ställen och rök pyser ut ifrån den sönderrostade skorstenen. Mot den vänstra väggen står en gammal sittbänk med två rumpstora hål i. Det ena hålet gör Anton sina behov i (det finns dock ingen avföring där eftersom han använder sina exkrementer till att gödsla sina blommor med). Det andra hålet har han byggt om till ett litet handfat där han tvättar sig. På kaminen står ett par kärl och med något kokande i och ifrån taket hänger växter av alla de slag på torkning i tunna lädersnören. Det är oerhört varmt inne i Antons hem men

det verkar inte bekomma honom. Han är klädd i en tjock jacka och ett par slitna läderhosor, på huvudet bär han en läderhuva, mycket lik den Leopold bär.

Anton talar med rollpersonerna hela tiden när de kliver in. Han verkar exalterad över att någon vill besöka honom och talar om allt mellan himmel och jord. Här har du som spelledare ett ypperligt tillfälle att slänga ur dig allt som närt inom dig gällande plantor, väder, fåglar och annat. När rollpersonerna väl kommit in i stugan vänder sig Anton mot spisen och börjar plocka fram ett par kosor ifrån en tygsäck. Han frågar dem om de vill ha örtte och innan de hinner svara börjar han hålla upp en svart vätska i kosorna. Eftersom Anton bara har två kosor så får rollpersonerna dela. Anton själv dricker inte.

När teserveringen är över sätter sig Anton ned för att lyssna på vad rollpersonerna har att säga. Nu, för första gången i Antons stuga har rollpersonerna möjligheten att tala om vad de egentligen kommit för. Eftersom det är helt omöjligt för oss att veta hur rollpersonerna kommer att hantera denna situation så är det nu upp till dig att med din initiativförmåga guida situationen. Vad Anton kan hjälpa till med och vilka ledtrådar han kan ge skall vi i korthet försöka sammanfatta nedan.

Angående kvällen och natten då flickorna försvann: Anton var vaken mycket sent och ungefär vid midnatt gick han ned till byatorget. Det regnade ganska mycket och Siggi låg hopkrupen vid nordeken. Allting var tyst och det var släckt i hela byn. Anton begav sig sedan tillbaka till sitt hem. Någoting han noterar efter en kort stunds funderande är det faktum att han tyckte sig höra en varg när han gick hem, han är dock inte helt säker på detta. Allt detta berättar Anton ganska sönderryckt. Det är inte meningen att SL skall läsa det som ovan beskrivits rakt av utan snarare dra ut på orden, stanna upp då och då, fundera och sedan fortsätta. Då och då skjuter Anton in med en kommentar om skogens alla blommor.

Angående Lisa och Gertrude: Anton känner till platsen där Lisa och Gertrude har sin hemliga koja. Eftersom Anton är god vän med de båda flickorna vill han inte avslöja deras hemliga plats. Det krävs skicklig övertalning av rollpersonerna för att Anton skall avslöja detta. När väl rollpersonerna vunnit Antons intresse i detta ämne kan han fortsätta att berätta. Han vet att Lisa och Gertrude för några dagar sedan träffade en ny vän. Vem det är vet inte Anton, det enda han vet är att Lisa och Gertrude varit mycket noga med att hålla sin vän hemlig. Anton är mycket noga med att påpeka att denna hemlighet inte får spridas under några omständigheter. Om rollpersonerna insisterar kan Anton peka ut platsen där de båda flickorna har sin koja. Han följer dock inte med utan pekar ut platsen på rollpersonernas karta eller om de mot all förmodan skulle tappat bort den, så beskriver han hur man tar sig till den hemliga kajan (3.6).

Angående nageln: Anton, som anser sig vara expert på allt vad som har med människor, djur och blommor att göra blir oerhört konfunderad om han konfronteras med nageln som rollpersonerna funnit i Gertrudes rum. Efter att noga studerat nageln i ett par minuter framlägger Anton sin teori. Förmodligen tillhör nageln, eller klon som det snarare verkar vara, ett rovdjur av något slag. Det som konfunderar Anton är den lilla träflisa som sitter fast i nagelns ytterspets. Träflisan verkar var ifrån ett innergolv av något slag eftersom träet är torrt och inte verkar ha blivit utsatt för väder och vind. Mer kan inte Anton säga om detta.

Nu kommer den roliga delen. Förr eller senare kommer rollpersonerna att vilja lämna huset. Finns det då tid för att lägga in en liten "röd strömning" så kommer chansen nu. Av misstag trampar någon av rollpersonerna på en av Antons växter. Ett skrik ljuder genom det lilla dasset och Anton kastar sig fram mot dörren. Låt rollpersonerna försöka ta sig ut och låt eventuellt någon lyckas med detta innan

Anton kommer i vägen för dörren. Han verkar helt galen och tårarna sprutar. Med en vildsint stirrande blick grabbar tag i första bästa unge och börjar gråtande och skrikande förbanna livet.

”Den heliga platsen, jag måste till den heliga platsen, ondskan är här - fly undan - fly! Förstår ni inte, de är här nu, mörkets tjänare, onskans förkämpar. De skall förstöra den heliga platsen. Graven måste förbli tillsluten. Fly!”

Efter detta utbrott slänger sig Anton ut ur dasset och rusar iväg genom byn, norrut. Väljer rollpersonerna att följa efter honom, gå då till scen 3.4. Om inte är detta en utmärkt plats för ”Farfar Gnista” att uppenbara sig, förutsatt att ungarna redan återuppväckt Vodyanoy.

Ledtrådar

Varg.

Anton vet vart Gertrude och Lisa hade sin hemliga koja.

Han vet att de träffade en ny vän.

Anton kan analysera träflisan.

### **Scen 3.4: I den mörkaste grav vilar den finaste blomman**

Rollpersonernas jakt efter Anton ger en utmärkt möjlighet att skrämman rollpersonerna ordentligt. Använder du musik, dra då på en intensiv, pumpande musik, som om rollpersonerna skulle vara på väg mot någonting fruktansvärt. Jakten genom skogen pågår ungefär en halvtimme innan Anton plötsligt stannar till, vänder sig om och ropar:

” Nej, följ mig inte, ni kommer alla att dö!”

Sedan rusar han vidare. Efter ytterligare ett par minuters jakt stannar han till i en liten glänta, faller på knä och tycks börja gräva i jorden. Om inte rollpersonerna stör Anton i vad han gör så kommer han att gräva en liten grav åt sin döda blomma. Sedan ber han en tyst bön och reser sig upp. Står rollpersonerna kvar tittar Anton mot dem, vänder sedan ned sitt huvud mot marken, plockar upp en gammal avbruten trädgren och säger:

” Vi måste vara beväpnade när DE kommer!”

Vad än rollpersonerna gör så kommer det inte att komma någon om inte du väljer att slänga in Leshy här. Kom då ihåg att Vodyanoy måste vara väckt först. Om inte Leshy dyker upp så gör ingen det, oavsett hur länge rollpersonerna väntar. Anton är dock säker på sin sak och kommer att stanna i gläntan för resten av äventyret.

Undersöker rollpersonerna graven som Anton grävt (utan att förstöra någonting naturligtvis) kan de också se ytterligare en jätteliten grav intill den nygrävda. Här ligger Antons gamla skogsstjärna begravd sedan många år tillbaka (se Anton). Inte under några omständigheter får rollpersonerna veta vad som gömmer sig under den lilla jordhögen. För kuriosa kan sägas att ingenting finns där eftersom skogsstjärnan sedan länge tillbaka mulnat sönder. Denna scen är i och med detta slut och rollpersonerna har inte utträttat någonting!

Ledtrådar Inga.

### **Scen 3.5: Birgitte väverskan**

När rollpersonerna beger sig till Birgittes hus är det upp till SL att bestämma om hon är hemma för ögonblicket. Var hon än är så är hon dock inte långt borta. Förr eller senare kommer hon dock hem och rollpersonerna kan tala med henne.

Birgitte är öppen och trevlig mot rollpersonerna och svarar gärna på rollpersonernas frågor. Hon bjuder genast in rollpersonerna i huset där de får träffa lilla Theodosia (Birgittes treåriga dotter). Denna lilla levnadsglada fröken rusar omkring som ett yrväder i huset medan rollpersonerna pratar med Birgitte. När du beskriver Theodosia, glöm då inte den lilla flickans mutation, detta kan vara viktigt för rollpersonerna i slutskedet av äventyret. Birgitte bjuder på fika (bullar och getmjölk) medan rollpersonerna frågar ut henne. Följande vet Birgitte:

Angående natten då flickorna försvann: Birgitte var uppe sent på natten och noterade faktiskt någonting mycket underligt. Birgitte satt vid köksfönstret och stirrade ut i natten då hon fick syn på en liten unge, kanske Lisa eller Gertrude, som sprang över byatorget. Det enda som tycktes konstigt, förutom att ett litet barn är ute och springer sent på natten, var att hon sprang mycket konstigt och liksom hukad. Birgitte reagerade inte speciellt över detta förrän det blev känt att flickorna försvunnit. Birgitte berättade detta för Hulda genast på morgonen men hon verkade inte vilja lyssna så därför beslöt sig Birgitte för att invänta med att berätta om sina observationer.

Angående de rop som Birgitte hörde senare på natten: Efter denna incident gick Birgitte och lade sig och precis när hon var på väg upp till sitt sovrum hörde hon hur någon skrek ute i natten. Birgitte tyckte sig höra hur en kvinna skrek (det var ett av Gunnar Haarich barn som skrek), det lät precis som "Jag är här" eller "Jag var här". Birgitte är dock inte säker på detta. Kanske var det bara vinden som spelade henne ett spratt.

Ledtrådar

Hon såg en liten unge.

Hon hörde hur en kvinna skrek.

### **Scen 3.6: Den hämmliga kåjan**

Det finns bara ett sätt för rollpersonerna att hitta Lisas och Gertrudes hemliga koja. Om rollpersonerna har pratat med Anton och vunnit hans förtroende kan han berätta vart kojan är belägen.

Den hemliga kojan ligger belägen ungefär två kilometer väster om byn. Eftersom Anton vägrar följa med rollpersonerna ut till kojan blir de tvungna att leta en stund innan de hittar den. Du kan ju för syns skull rulla lite tärningar dolt och sedan förklara hur de lyckats hitta den hemliga kojan. Lisa och Gertrudes koja är byggd på sydsidan av en enorm nordek. Kojan består av ris som ställts upp mot ekens massiva stam, en liten ingång leder in i kojan. På marken framför kojan har alla stenar och all undervegetation tagits bort och det verkar som om flickorna försökt plantera någonting i marken. Om rollpersonerna gräver upp jorden kan de finna några gamla blommor som Lisa och Gertrude grävt ned. De har försökt plantera blommor utanför sin hemliga koja.

Inne i kojan finns ett litet bord gjort av en gammal låda. På bordet ligger en duk som alla rollpersoner väl känner igen, det är Huldas (deras moder) favoritduk som har varit borta i flera veckor. På bordet står en vinflaska i vilken ett ljus stuckits ned. Kojan verkar konstruktionsmässigt vara av hög kvalitet. Kvistar har bundits för att bilda ett rutmönster i kojans innervägg och denna, för ett par unga flickor, skickliga byggnadskonst gör att kojan kan motstå både väder och vind. Om rollpersonerna börjar leta i och omkring kojan finner de ingenting av värde (tror de) men om någon av de fyra ungarna klättrar upp i trädet gör denne ett intressant fynd. Högt uppe i nordeken (var noga med tiden, är det natt kan det vara ganska svårt att klättra) finns någonting som verkar vara en utkiksplats. Utkiksplatsen är

gjord av ett flertal grenar vilka lagts ihop till en kompakt matta. I trädets stam finns tydliga märken av klor eller åtminstone ett vasst föremål som skrapat mot stammen (detta är Gunnar Haarich barn som klättrat i trädet). Vidare så kan rollpersonerna om de letar i grenverket finna en avriven tygbit. Det är ett mörkt tygstycke, det har förmodligen varit vitt en gång i tiden men nu är det nästan helt svart av all smuts. Detta tygstycke tillhörde en gång en av Ebhardts mantlar som han glömde kvar i Durchfall, en mantel som numera bärs av ett av Gunnar Haarich barn. Denna tygbit kan identifieras av väverskan Birgitte Schneider som en tygbit av högsta kvalité. Den är inte vävd i byn och verkar mycket gammal.

Det finns ytterligare en ledtråd på platsen, vinflaskan . Etiketten är nästan helt söndersliten och verkar mycket gammal men i rätt ljus kan man uttyda vissa tecken. Denna vinflaska tillhörde en gång Ebhardt och har blivit kvar i kyrkans vinförråd. Denna flaska tog Gunnars barn med sig som en gåva åt Lisa och Gertrude som tack för att dessa blivit vänner med henne.

Ledtrådar

Vinflaskan.

Tygstycke.

Märken av klor på trästammen.



## Kapitel 4 ; Durchfalls slut?

### Scen 4.1: Bränn, bränn, bränn...

Det är högst tvivelaktigt att rollpersonerna någonsin kommer att lyckas uppvigla byborna mot Gunnar. Skulle de dock, mot all förmodan ansamla tillräckligt mycket bevis och indicier så kan de gå från hus till hus och uppvigla byborna. I det tillstånd Durchfall är så är det inget problem ens för en grupp ungar att skapa en upprorisk stämning i den lilla byn. Leopold bör vara den som talar för att det skall kunna anses som gott rollspel, han är också den enda de vuxna i byn skulle kunna tänkas lita på. Det är dock viktigt att Leopolds välkända fantasier får en viktig roll i detta uppviglingsförsök. Varje bybo som rollpersonerna försöker värva kommer inledningsvis att småle lite grann och skaka på huvudet. Skulle byns största historieuppfinnare tala sanning? Ja, om rollpersonerna framlägger tillräckligt med bevis så kan faktiskt byborna börja tro på de fyras berättelse.

När rollpersonerna och byborna beger sig upp mot kyrkan väntar herr Haarich på dem. Han kommer ut på kyrktrappan och höjer sina armar. En retorikernas kamp kan börja. Gunnar, som är byns andlige ledare har en stor fördel mot de unga rollpersonerna och omgående när han talar börjar byborna tveka. Här blir du tvungen att kasta dig mellan många roller för att göra denna scen mer levande. I ena stunden är du den verbalt finslipade Haarich, i andra stunden är du Siggis för att sedan omgående bli Johanna Gross.

Denna scen skall inte urarta till en stor strid med rollpersonerna på ena sidan och Gunnar Haarich på den andra sidan utan det är meningen att det skall bli just en retorisk kamp. Det uppbåd som rollpersonerna samlat blir de troféer de båda tävlande skall slåss om. Du måste vara förberedd på denna eventualitet, att du kommer att ställas öga mot öga mot Leopold eller någon annan av de fyra ynglingarna. Vinnaren av denna språkets och hjärnornas kamp kommer att få bönderna på sin sida. Det finns ingen fast mall för hur en av de båda parterna vinner. Det är upp till SL att bedöma när bönderna vunnit en klar uppfattning om vad som skall göras. Vinner Leopold, Boris, Astrid och Hildegard kommer bönderna att storma in i kyrkan, vinner Gunnar så kommer alla att återvända hem och rollpersonerna kommer att skickas hem tillsammans med moder Hulda för att låsas in för natten.

Även om rollpersonerna förlorar denna kamp är äventyret inte slut. De får det bara lite svårare att röra sig ute när moder Hulda givit dem stränga order om att stanna inne som straff för vad de gjort.

### Scen 4.2: Fader förlåten mig...

Denna del av äventyret kommer att uppta de olika avslutningarna på "Vad man sår, det får man skörda". För att göra denna scen lite mer överskådlig är den uppdelad i ett antal mindre scener i vilka de olika sluten behandlas. Eftersom det finns ett oändligt antal slut på scenariot så kommer vi bara att ta upp de mest uppenbara och lämna resten till SL. Hur äventyret än slutar så kommer en mer eller mindre modifierad epilög (4.3) att definitivt stänga dörrarna för årets SnöKon-scenario. Nedan följer nu de olika avslutningsscenerna.

#### 4.2.1 Med lite andlig hjälp...

Denna slutscen behandlar möjligheten att rollpersonerna fått hjälp av naturandarna. Beroende på vilka av andarna rollpersonerna lyckats få med sig kan denna scen gestalta sig på lite olika sätt. Vad som dock är ett faktum är att rollpersonerna kommer att kliva in i kyrkan för att söka upp Gunnar Haarich. Innan vi går in på den delen av scenen vill vi ge lite tips på hur naturandarna kan följa med in

i kyrkan. OBS! Bäst är om denna scen utspelar sig under kvällen eller natten. Vi kommer i våra beskrivningar att utgå ifrån att det är mörkt ute. Det förhöjer stämningen avsevärt.

"Farfar Gnista" - Eftersom han normalt är bunden till hemmet och eldstaden har han det lite svårt i kyrkan. Han kan dock efter stort kraftuppbåd ta plats i en av rollpersonernas facklor, där han sitter och ropar små hjälpande ord på vägen.

"Farfar Dränkaren" - Kan omöjligtvis hjälpa rollpersonerna på annat sätt än att han kan lova att om de lyckas få ned Gunnar i en vattenbehållare (minst 200 liter), dränka denne. Vodyanoys pris för detta kommer att vara oerhört högt, han vill att rollpersonerna efter att han hjälpt dem skall offra minst tre grisar, en kvinna eller 50 liter honung till dem. Det blir inte så roligt för rollpersonerna om de inte följer vad de lovat.

"Farfar Lada" - Kan vandra in med rollpersonerna i kyrkan. Han är visserligen försvagad men tillsammans med någon av de andra andarna skall han nog kunna göra god nytta.

"Skogens herre" - Detta får inte hända, han skulle bara sätta sig på kyrkan och vips, där rök den slutscenen.

"Farfar Säd" - Det är högst otroligt att rollpersonerna skulle lyckas frammana dessa andar. Lyckas de med att frammana dem får de inte annan hjälp än att deras vapen välsignas för en timme (+10 WS, +1S).

Då så, vidare till slutscenen. När rollpersonerna kliver in i kyrkan kan du läsa upp följande beskrivning (eller ännu hellre beskriv med egna ord):

"Salen i vilken ni kliver in i är tyst och död. Framme vid altaret brinner en ensam fackla som kastar ett flackande ljus över salen. Alla bänkar är tomma, såhär har ni aldrig sett kyrkan förut. Plötsligt, med en ljudlig, dov smäll, slår dörrarna igen bakom er, ni är ensamma. Ett blekt ljus strilar in genom kupolfönstret högt över era huvuden och tycks skina ned över er...ett ljus som får er att känna er lite säkrare. Tankarna rusar igenom era sinnen: vad håller ni på med? varför står ni här? varför ni? Innan ni hinner finna svar på alla frågor försvinner plötsligt ljuset från kupolfönstret. När ni blickar upp mot taket ser ni i skuggan av ett ögonblick hur en liten varelse skuttar över taket. Och så med ens är den borta. Skräcken jagar upp i era unga sinnen, skräcken men också nyfikenheten. Kanske väntar svaret på vad ni sökt, svaret på var någonstans er syster tagit vägen, här inne i den heligaste av platser. Med bestämda blickar tittar ni på varandra, ni fyra unga syskon, i hjärtat av Durchfall, rädda och små, i gudars hem".

När rollpersonerna återigen höjer sina blickar efter att i tanken noga ha övervägt vad de håller på med, är det upp till dem att vandra vidare in i kyrkan. Kyrksalen ligger helt tom, det enda som brinner av liv är facklan i borte änden av salen. När/om rollpersonerna börjar genomsöka salen ser de återigen den lilla varelsen krypa över taket. Detta är ett av Gunnars barn som varit ute i skogen under dagen och när denne såg att rollpersonerna var inne i kyrkan valde varelsen att vänta utanför. En noga genomsökning av salen ger följande:

\*Altaret verkar vara flyttbart. Om någon flyttar altaret kan man finna Ulrics skrifter samt även de omarbetade versionerna. Dessa kan nog, om rollpersonerna läser dem, bekräfta eventuella teorier om att Gunnar Haarich är en riktig onding. Han verkar ju ha förfalskat skrifterna, det står något om en

konstig hemsk Gud som kallas Ulric. Dessa skrifter återges i Handut 5, 6 och 7. Notabelt är att Handut 5, 6 samt 7 endast beskriver en bit av vad som står i skriftrullarna, skapelsemyten. Efter denna del av skriften fortsätter naturligtvis skrifterna med vidare beskrivningar av Guden.

### **Handut 6: Ulrics skrifter**

När människan var ung och vandrade över den karga världen, den värld som en dag skulle komma att kallas Imperiet, dyrkade de två Gudar över alla andra. Det är människans sätt, att tänka endast på de problem som hon kan se i sitt dagliga arbete och i sin religion. Så kom det sig att människan skänkte sina böner åt Taal, Vildmarkens Fader samt hans yngre broder Ulric, Vargarnas och Vinterns Gud.

De båda dyrkades av människan och tempel restes till deras ära. Ändock var Ulric bekymrad. När han i skogarna sprang, i sin vargaform och när han svepte över världen som den isande nordanvinden, så var det så att hans broder Taal alltid kom före honom i alla ting. Så kom det sig att Ulric mötte Taal i hans palats, för att tala om vad som var.

”Broder” sade Ulric ”Vi är båda mäktiga gudar, vi har båda många följare, och vi är både vördade och fruktade - såsom vi skall vara. Ändock känner jag mig mindre än dig broder.”

Taal böjde sig fram, hans ansikte fårades i djupa veck. ”Hur kommer det sig att du känner så broder?” frågade han, och hans röst var likt vinden som blåser över världen.

”Du har ditt kungadöme” sade Ulric. ”Varje vild plats tillhör dig. Mitt rike försvann för länge sedan innan jag var stark nog att skydda mitt land”.

”Men skåda över vårt rike” sade Taal och sträckte ut sin hand. ”Du är mästare över mitt rike nästan halva året. Inte jag, ej heller någon annan av Gudarna kan fördriva vintern ifrån landet. Är inte detta nog?”.

”Men även under den djupaste av vinter, är jag tvingad att följa dina lagar” sade Ulric. ”Mina vargar kan endast ta de äldsta och svagaste av dina djur, och min kyla kan endast lägga is på de minsta av dina floder. Det finns ingen plats där mitt rike är för evigt ty varje vår blir jag själv fördriven ifrån ditt land”.

”Vad kan då göra dig tillfreds broder? Du kan ej förvänta dig att mitt rike skall vara klätt i vinterskrud för all tid, ty då skulle du bliva mäktigare än alla andra Gudar”.

Ulric satt tyst för en tid och Taals palats kläddes i snö och is.

”Jag skulle vilja äga en plats” sade han till slut ”en plats där jag kan grunda det mäktigaste av mina tempel, och där de som mig följer kan finna mig än om det är den varmaste av sommar. Du är min broder och jag kan be dig om detta, det kan ej vara en för stor gåva att giva mig”.

Taal tänkte för en stund och värme och liv kom åter till Vildmarksfaderns palats. Han vände sig till sin broder: ” Du är min broder och jag skall giva dig en sådan plats. Men jag skall också giva dig vissa lagar att följa”.

”Först, platsen skall vara min att välja. Jag är din broder och jag skall välja en plats som passar både dig och mig, men när platsen är vald så skall du acceptera mitt val”.

”Sedan skall du svära vid mig, din broder, att vintern ej skall vara längre där än på någon annan plats i människans rike. Platsen skall vara hjärtat för dig Ulric, men den skall fortfarande vara i mitt rike och skall ej lida mer än någon annan plats av dina vintrar”.

”Du skall också vara nöjd med den plats jag giver dig och aldrig igen komma till mig och fråga om att få mer. Jag skall giva dig denna plats av kärlek till min broder men kommer du igen och frågar så skall vi bli till de bittraste av fiender. Om jag någon gång igen ger dig mer så kanske jag tror dig vara förrädisk och endast vilja svälja mitt rike, och om jag ej ger dig mer så kan du tro mig vara kall i hjärtat och inte en sann broder till dig. Så det måste vara slutet på detta ärade broder, för din och för min skull”.

Taal reste sig upp och sade vidare ” Om du anser mina ord vara goda så skall vi finna den plats du söker, den plats som alltid skall vara din, än om sommar än om vinter. Vad säger du?”

Ulric tänkte länge och övervägde sin broder förslag om och om igen. Så till slut bestämde han sig. Han reste sig upp, och kastade sig ut ur Taals palats för att landa som en silverne varg.

”Nåväl broder” sade Ulric och hans röst var som tusen vargars ylande. ”Jag accepterar”.

Så begav sig Taal och Ulric ut i världen för att finna denna plats. Platsen de fann var ett berg som ensamt stod och blickade ut över skogen. Berget var likt ett Gudarnas finger som pekade mot skyn.

”Detta är platsen” sade Taal. ”Jag tänkte själv resa ett tempel på dess topp så de mina kunde visa sin tillgivenhet genom att klättra dess sidor för att nå högst upp. Men när du bad om en plats giver jag den istället till dig broder”.

Ulric vandrade runt berget och beskådade det ifrån varje sida. Så lät han sin näve bära ned över bergets topp och krossade den så att en naken flat plats blev kvar.

” Detta skall bli en god plats för mitt tempel” sade han ”och på denna klippa skall en stad växa och i dess mitt skall mitt tempel stå. En eld skall för evigt brinna i dess hjärta. Människan skall här söka då de mig vill finna”.

”Jag tackar dig broder, din gåva var mer än jag önskade”.

Och så kom det sig att människorna fann Fauchlagklippan och på dess topp byggde en mäktig stad som kom att kallas Middenheim - Den vita vargens stad.

### **Handut 7: Alriks skrifter**

När människan var ung och vandrade över den karga världen, den värld som en dag skulle komma att kallas Imperiet, dyrkades det två Gudar över alla andra. Det är människans sätt, att tänka endast på de problem som hon kan se i sitt dagliga arbete och i sin religion. Så kom det sig att människan skänkte sina böner åt Taal, Vildmarkens Fader samt hans yngre broder Alrik, Vargarnas och Vänskapens.

De båda dyrkades av människan och tempel restes i deras ära. Ändock var Alrik bekymrad. När han i skogarna sprang, i sin vargaform och när han svepte över världen som den dansande vinden, så var

det så att hans broder Taal alltid kom före honom i alla ting. Så kom det sig att Alrik mötte Taal i hans palats, för att tala om vad som var.

”Broder” sade Alrik ”Vi är båda mäktiga gudar, vi har båda många följare, och vi är både vördade och fruktade - såsom vi skall vara. Ändock känner jag mig mindre än dig broder”.

Taal böjde sig fram, hans ansikte fårades i djupa veck. ”Hur kommer det sig att du känner så broder?” frågade han, och hans röst var likt vinden som blåser över världen.

”Du har ditt kungadöme” sade Alrik. ”Varje vild plats tillhör dig. Mitt rike försvann för länge sedan innan jag var stark nog att skydda mitt land”.

”Men skåda över vårt rike” sade Taal och sträckte ut sin hand. ”Du är mästare över mitt rike, mästare över mitt folk. Inte jag, ej heller någon annan av Gudarna kan fördriva dig ifrån landet och människans sinnen. Är inte detta nog?”.

”Men även om människan står mig närmast, så vandrar de alltid på din mark” sade Alrik. ”Mina krafter kan aldrig besegra landet självt, mina vargar kan aldrig dräpa annat än de äldsta och svagaste av dina djur. Det finns ingen plats i riket där endast jag kan regera, där allt är mitt”.

”Vad kan då göra dig tillfreds broder? Du kan ej förvänta dig att mitt rike skall givas dig för all tid, ty då skulle du bliva mäktigare än alla andra Gudar”.

Alrik satt tyst för en tid och Taals palats kläddes i ljud av vargars klara stämmor.

”Jag skulle vilja äga en plats” sade han till slut ”en plats där jag kan grunda det mäktigaste av mina tempel, och där de som mig följer kan finna mig än om naturen är deras fiender. Du är min broder och jag kan be dig om detta, det kan ej vara en för stor gåva att giva mig”.

Taal tänkte för en stund och värme och liv kom åter till Vildmarksfaderns palats. Han vände sig till sin broder: ” Du är min broder och jag skall giva dig en sådan plats. Men jag skall också giva dig vissa lagar att följa”.

”Först, platsen skall vara min att välja. Jag är din broder och jag skall välja en plats som passar både dig och mig, men när platsen är vald så skall du acceptera mitt val”.

”Sedan skall du svära vid mig, din broder, att människan inte skall bli under ditt styre utan att hon skall vara fri i sin tanke. Platsen skall vara hjärtat för dig Alrik, men den skall fortfarande vara i mitt rike och människan däri skall inte vändas ifrån naturen”.

” Du skall också vara nöjd med den plats jag giver dig och aldrig igen komma till mig och fråga om att få mer. Jag skall giva dig denna plats av kärlek till min broder men kommer du igen och frågar så skall vi bli till de bittraste av fiender. Om jag någon gång igen ger dig mer så kanske jag tror dig vara förrädisk och endast vilja svälja mitt rike, och om jag ej ger dig mer så kan du tro mig vara kall i hjärtat och inte en sann broder till dig. Så det måste vara slutet på detta ärade broder, för din och för min skull”.

Taal reste sig upp och sade vidare ” Om du anser mina ord vara goda så skall vi finna den plats du söker, den plats som alltid skall vara din, än om sommar än om vinter. Vad säger du?”.

Alrik tänkte länge och övervägde sin broder förslag om och om igen. Till slut bestämde han sig. Han reste sig upp och kastade sig ut ur Taal palats för att landa som en silverne varg.

”Nåväl broder” sade Alrik och hans röst var som tusen vargars ylande. ”Jag accepterar”.

Så begav sig Taal och Alrik ut i världen för att finna denna plats. Platsen de fann var invid ett berg som ensamt stod och blickade ut över skogen. Berget var likt ett Gudarnas finger som pekade mot skyn.

”Detta är platsen” sade Taal. ”Jag tänkte själv resa ett tempel på dess topp så de mina kunde visa sin tillgivenhet genom att klättra dess sidor för att nå högst upp. Men när du bad om en plats giver jag den istället till dig broder”.

Alrik vandrade runt berget och beskådade det ifrån varje sida. Så lät han sin näve bära ned över bergets topp och krossade den så att en naken öppen plats blev kvar.

” Detta skall bli en god plats för mitt tempel” sade han ”och på denna klippa skall en stad växa och i dess mitt skall mitt tempel stå. En eld skall för evigt brinna i dess hjärta. Människan skall här söka då de mig vill finna”.

”Jag tackar dig broder, din gåva var mer än jag önskade”.

Och så kom det sig att människorna fann klippan och på dess topp byggde en mäktig stad som kom att kallas vita vargens och Förbrödraskapets stad.

### **Handut 8: Alareks skrifter**

När människan var ung och vandrade över den karga världen, den värld som en dag skulle komma att kallas Gamla Världen, dyrkades de två Gudar över alla andra. Det är människans sätt, att tänka endast på de problem som hon kan se i sitt dagliga arbete och i sin religion. Så kom det sig att människan skänkte sina böner åt Taal, Vildmarkens Fader samt hans yngre broder Alarek, Vargars fiende och Vänskapens Gud.

De båda dyrkades av människan och tempel restes i deras ära. Ändock var Alarek bekymrad. När han i skogarna sprang, i sin jakt på vargarna, de infernaliska, och när han svepte över världen som den dansande sommarvinden, så var det så att hans broder Taal alltid kom före honom i alla ting. Så kom det sig att Alarek mötte Taal i hans palats, för att tala om vad som var.

”Broder” sade Alarek ”Vi är båda mäktiga gudar, vi har båda många följare, och vi är både vördade och fruktade - såsom vi skall vara. Ändock känner jag mig mindre än dig broder”.

Taal böjde sig fram, hans ansikte fårades i djupa veck. ”Hur kommer det sig att du känner så broder?” frågade han, och hans röst var likt vinden som blåser över världen.

”Du har ditt kungadöme” sade Alarek. ”Varje vild plats tillhör dig. Mitt rike försvann för länge sedan innan jag var stark nog att skydda mitt land och nu har det ersatts av de onskans kreatur vargarna”.

"Men skåda över vårt rike" sade Taal och sträckte ut sin hand. "Du är mästare över mitt rike, mästare över mitt folk. Du är Förbrödraskapets och vänskapens Gud. Inte jag, ej heller någon annan av Gudarna kan fördriva dig ifrån landet och människans sinnen. Är inte detta nog?".

"Men även om människan står mig närmast, så vandrar de alltid på din mark" sade Alarek. "Mina krafter kan aldrig besegra landet självt och mina människor dräps av vargarna. Det finns ingen plats i riket där endast jag kan regera, där allt är mitt".

"Vad kan då göra dig tillfreds broder? Du kan ej förvänta dig att mitt rike skall givas dig för all tid, ty då skulle du bliva mäktigare än alla andra Gudar".

Alarek satt tyst för en tid och Taals palats kläddes i ljud av vargars klara stämmor.

"Jag skulle vilja äga en plats" sade han till slut "en plats där jag kan grunda det mäktigaste av mina tempel, och där de som mig följer kan finna mig än om naturen är deras fiender och även om de känner hat mellan varandra. Du är min broder och jag kan be dig om detta, det kan ej vara en för stor gåva att giva mig".

Taal tänkte för en stund och värme och liv kom åter till Vildmarksfaderns palats. Han vände sig till sin broder: "Du är min broder och jag skall giva dig en sådan plats. Men jag skall också giva dig vissa lagar att följa".

"Först, platsen skall vara min att välja. Jag är din broder och jag skall välja en plats som passar både dig och mig, men när platsen är vald så skall du acceptera mitt val".

"Sedan skall du svära vid mig, din broder, att människan inte skall bli under ditt styre utan att hon skall vara fri i sin tanke. Aldrig skall du skördens gud, förstöra min natur. Platsen skall vara hjärtat för dig Alarek, men den skall fortfarande vara i mitt rike och människan däri skall inte vändas ifrån naturen".

"Du skall också vara nöjd med den plats jag giver dig och aldrig igen komma till mig och fråga om att få mer. Jag skall giva dig denna plats av kärlek till min broder men kommer du igen och frågar så skall vi bli till de bittraste av fiender. Om jag någon gång igen ger dig mer så kanske jag tror dig vara förrädisk och endast vilja svälja mitt rike, och om jag ej ger dig mer så kan du tro mig vara kall i hjärtat och inte en sann broder till dig. Så det måste vara slutet på detta ärade broder, för din och för min skull".

Taal reste sig upp och sade vidare "Om du anser mina ord vara goda så skall vi finna den plats du söker, den plats som alltid skall vara din, än om sommar än om vinter. Vad säger du?".

Alarek tänkte länge och övervägde sin broders förslag om och om igen. Till slut bestämde han sig. Han reste sig upp, och kastade sig ut ur Taal palats, endast för att landa och i sitt fall dräpa hundratals av de förhatliga vargarna.

"Nåväl broder" sade Alarek och hans röst dränkte de tusen vargarnas smärtfyllda ylanden. "Jag accepterar".

Så begav sig Taal och Alarek ut i världen för att finna denna plats. Platsen de fann var invid ett berg, djupt inne i skogen. Landet var lågt och skogen runtom var djup.

”Detta är platsen” sade Taal. ”Jag tänkte själv skapa det vackraste av tempel här i den djupaste skog. Men när du bad om en plats giver jag den istället till dig broder”.

Alarek vandrade runt i skogen, vid Tjärnen och vid bergen. Så lät han sin näve bära ned i skogen och krossade den så att en naken öppen plats blev kvar.

” Detta skall bli en god plats för mitt tempel” sade han ”och på denna plats skall en stad växa och i dess mitt skall mitt tempel stå. En eld skall för evigt brinna i dess hjärta. Människan skall här söka då de mig vill finna”.

”Jag tackar dig broder, din gåva var mer än jag önskade”.

Och så kom det sig att människorna fann platsen och där byggde de en vacker stad som kom att bli hem för man och kvinna, gammal och ung.

\* Under talarstolen finns en lucka som går ned i golvet. En stor järnring pryder luckan. Den verkar vara någon slags handtag. Om rollpersonerna beger sig ned kommer de ner i katakomberna (se under ”Katakomberna”).

Under hela tiden som rollpersonerna rör sig i salen håller anden/andarna sig ganska tysta. Om man iakttagert dem verkar det nästan som om de är rädda eller oroliga. Frågar man dem påpekar de att allting inte känns rätt, kanske är det för att de är utanför sitt hemområde.

#### Katakomberna

När rollpersonerna beger sig ned i katakomberna kan de börja höra avlägsna ljud. Ungefär som om någon pratar bakom dörren längst ned i korridoren. Korridoren (1) som rollpersonerna kommer ned i är upplyst av facklor sittande på båda väggarna, vatten droppar ifrån det välvda taket. I denna korridor finns det två dörrar som leder till vänster, två till höger samt en massiv ekdörr som leder rakt fram. I korridoren finns ett flertal mindre träpallar utlagda på golvet. Dessa träpallar korresponderar med träflisan rollpersonerna förhoppningsvis fann i Gertrudes rum - allting tycks vara klart - Gunnar Haarich är spindeln i nätet.

Den första dörren till vänster är låst men om rollpersonerna skulle lyckas dyrka upp den kommer de in i ett matförråd (2). Denna rektangulära kammar är fylld med packlådor. I dessa bastanta lådor finns mat nog att mätta Durchfall i månader framåt. Denna mat använder Gunnar för att mata sina barn, maten är inhämtad ifrån byborna (någoting som rollpersonerna väl känner till). I övrigt är kammaren tom.

Dörren mitt emot denna är olåst och leder in i en mörk kammare (3). Här inne finns ingenting förutom råttor och smuts. Golvet är täckt av ett tjockt lager gammal intorkad avföring. Här inne gör Gunnars barn sina behov och om rollpersonerna undersöker marken noga finner de att längst in i hörnet finns avföring som är nyligen ditlagd. Detta tyder på att någon använt denna kammare som avstjälningsplats ganska nyligen. I övrigt finns ingenting av intresse i rummet.



Den andra dörren på vänster sida tycks vara äldre än de andra dörrarna i korridoren. Den är låst och låskolven har rostat fast vilket gör att det är mycket svårt att få upp den. Här kan rollpersonerna söka hjälp av naturanden "Farfar Lada" vilken är en skicklig låsdyrkare. Eftersom dörren inte har öppnats på många år gnisslar den ljudligt när den går upp. Om du känner dig tärningsfixerad kan du slå ett Observationstest för Gunnar (som befinner sig i rum nummer 6). Skulle detta lyckas kommer han ut ur korridoren för att se vad som försiggår, eventuellt kommer då slutuppgörelsen att stå i korridoren. Om rollpersonerna tar sig in i rummet (4) så finner de där ett antal skelett, alla söndertrasade och oerhört gamla. Dessa skelett är rester ifrån de människor som begravts i kyrkan under åren. Ursprungligen stod dessa i nischer inne i rum 6 men har flyttats av herr Haarich p.g.a. utrymmesbrist. I rummet finns ingenting av värde.

Dörren mitt emot den ovan beskrivna leder in i ett tomt rum (5). Här inne skall Gunnar skapa en bönesal men han har ännu inte hunnit göra det. Det enda som finns inne i rummet är två stora tomma trälådor.

Dörren in till Gunnars kammare är en enorm ekdörr med järnbeslag. Denna dörr tycks nyare än alla andra i korridoren. Dörren är olåst och när rollpersonerna öppnar den för att kliva in i kammaren stirrar de rakt in i mörkrets hjärta. Gunnar står i mitten av rummet, iklädd sin ämbetskappa. Bakom honom krälar hans muterade barn omkring - den ena äckligare och hemskare än den andra. Shha'Eorath finns även i kammaren men rollpersonerna kan inte se Demonetten då den är i sin Aethyrform (Aethyr: eterplanet mellan världen och Warprymden). Gunnar Haarich mottager rollpersonerna med öppna armar och bjuder dem alla att komma in i salen.

Rummet som rollpersonerna kommer in i är en stor rund sal med välvt högt tak. Ett flertal nischer pryder väggarna och i dessa bor Gunnars skapelser. Förutom nischerna är rummet helt tomt.

Den syn som möter rollpersonerna bör vara ganska exakt det vidrigaste de någonsin skådat. De kan alla känna hur en paralyserande terror försténar deras kroppar när de stirrar in i rummet. Rollspelet ifrån spelarnas sida bör endast bestå av rädsla och skräck i detta ögonblick. Om rollpersonerna har med sig någon av naturandarna kan denne nu hjälpa till. Med ett våldsamt kraftuppbåd kan en av andarna lugna rollpersonernas sinne och få dem att återigen vinna kontroll över sina kroppar. Detta bör beskrivas som att en av andarna (vem det nu är som rollpersonerna för med sig), springer omkring och viskar lugnande ord i deras öron, "Farfar Gnista" kanske låter facklan flamma upp och när rollpersonerna skådar in i elden talar han till dem.

Ett exempel på hur detta kan lyda följer nedan:

"Var inte rädda, Farfar Gnista är med er. Låt honom inte ta er också såsom han har tagit alla de andra. Jag skall stå vid er sida och tillsammans skall vi nedkämpa den ondska som han där" utgör (Farfar Gnista pekar mot Gunnar Haarich) .

Rollpersonerna är nu fria att agera hur de vill. Herr Haarich kommer dock att försöka prata med rollpersonerna innan en eventuell strid utbryter. Vad han säger är omöjligt att veta eftersom hans tal bygger på rollpersonernas agerande men för att underlätta för spelledaren följer nu ett exempel på hur det kan låta.

"Välkomna mina barn, välkomna Boris och Astrid, Leopold och Hildegard. Jag är glad att ni kom, vi har mycket att tala om".

”Ni vill veta sanningen, ja mina barn det är sanningen, jag är er far liksom hela byns far, så står det skrivet i skrifterna och så skall också ske. Ni förstår, mina barn, att det är Alareks vilja att vi alla skall bli en stor familj; ni, jag, era mödrar och alla efterföljande generationer. Förbrödraskapet och familjen, två syskon som inte går att separera”.

”Ulric, jag vet inte vad ni talar om älskade barn, Ulric vad eller vem är det?”.

”Ni måste välja att mottaga Alareks ljus, ni måste välja att följa den sanna läran, se bara, se på era syskon, de älskar Alarek (Gunnar pekar mot mutantbarnen). De är skapta i hans avbild. De är framtiden för Durchfall - ja för hela världen”.

”Nej, nej, ni får inte vägra mig min rätt. Jag är Gunnar Haarich, kyrkans man, Alareks utvalde. Tvinga mig inte att skada er, jag älskar er. Jag är er fader och ni mina barn. jag och Hulda skall alltid vara med er, alltid”.

Gunnar talar hela tiden med en lugn och harmonisk stämma. Han poängterar gång på gång att han är rollpersonernas fader och att de inte kan gå emot honom och Alarek. Vad han än konfronteras med så kommer han inte att lyssna, Gunnar Haarich är helt och fullt korrumperad av Shha'Eoraths onda tankar. Följande alternativ finns nu för rollpersonerna:

Att anfalla Gunnar Haarich, någonting som med ganska stor säkerhet kommer att leda rollpersonerna rakt in i döden. Naturandarna kan, om rollpersonerna ber dem om hjälp i striden gör både det ena och det andra. För det första kan de driva Shha'Eorath ifrån platsen (Farfar Gnista) samt att de kan ta Gunnars magi ifrån honom (Farfar Lada). Har rollpersonerna dessutom välsignande vapen (Farfar Säd) kan striden lyckas, oddsen har åtminstone förbättrats markant.

Rollpersonerna kan välja att gå med herr Haarich. I sådana fall kommer de naturandar som följt rollpersonerna in i kyrkan att skrikande slungas tillbaka till Aetyren för att aldrig mer kunna materialisera sig i Durchfall. Byn kommer i sinom tid att gå under för Slaanesh perverterade lära. Rollpersonerna kan välja att fly ifrån kyrkan och byn. Väljer de detta följer en hetsjakt genom byn där Gunnar Haarich morbida skapelser jagar de fyra rollpersonerna ut i skogen. Beroende på vilket humör du är på så kan rollpersonerna antingen komma undan och fly in mot Imperiet eller så kan de gruvligt slaktas ute i skogen (det senare kan av vissa anses som mer Warhammerartat).

Det finns alltså tre olika sätt som denna scen kan avslutas. Eftersom möjligheterna är oändligt många ligger stort ansvar på SL att denne har god initiativförmåga och snabbt kan utveckla scenen åt det håll som rollpersonerna driver den. Efter denna scen är äventyret slut och beroende på rollpersonernas agerande i konfrontationen med Gunnar så kan den dramatiska epilogen se lite olika ut.

#### **Scen 4.2.2: Ensam tror sig vara stark...**

Denna scen förlöper ganska exakt som scen 4.2.1, dvs. rollpersonerna kommer in i kyrkan och genomsöker denna. Det enda SL bör tänka på när beskrivningar ges och t ex läser upp är det faktum att det inte finns någon gudomlig kraft som stöttar rollpersonerna. Avsaknaden av Naturandarna återges på följande sätt.

Skräcken inombords är långt mycket större när rollpersonerna är ensamma. SL bör mer frekvent gestalta rollpersonernas skräckslagna sinnen när de rör sig omkring i kyrkan.

I slutstriden finns inga andar som kan hjälpa rollpersonerna och detta bör resultera i att rollpersonerna om de inte har en enorm, ofantlig och sanslös tur, dör en horribel och smärtsam död.

Med dessa små skillnader i åtanke förflyter scenen likadant som Scen 4.2.1.

#### **Scen: 4.2.3: Bränn, bränn, bränn, del II**

Om rollpersonerna lyckas hetsa byborna till att följa rollpersonerna kommer äventyrets slutscen att utspela sig antingen på trappan till kyrkan eller inne i det religiösa hjärtat.

När rollpersonerna övervunnit Gunnar Haarich börjar han backa in mot kyrkan och om rollpersonerna hetsar byborna till att anfalla så kommer de att göra så. Nu bör en tumultartad strid ta sin början. Byns kvinnor och gamla slänger sig in i kyrkan endast för att beskåda hur herr Haarich alla morbida barn väller fram ur golvluckan bakom talarstolen. Gunnar själv kastar en Flyga på sig själv och lyfter mot det kupolerade taket, hela tiden skriker han till byborna att sluta slåss och att följa Alareks lära. Åter igen, liksom under många andra scener i äventyret, måste spelledarens initiativförmåga vara hög under denna våldsamma scen.

Under striden beslutar sig Shha'Eorath för att obemärkt lämna Durchfall och när hon (hopslagen form av han och hon) gjort detta förvandlas omedelbart alla de morbida barnen till skrikande höga av kött. Utan Shha'Eoraths närvaro är dessa mutantbarn helt hjälplösa och utelämnade åt bybornas straff. Haarich själv försöker fly ut genom det kupolerade taket och bör också lyckas med detta (återigen efter som vi spelar Warhammer; det är en oskriven lag att "ondingen" lyckas fly undan).

När striden är över och Gunnar kommit undan finns inte mycket kvar att göra annat än att gå till epilogen, kanske har rollpersonerna gjort sig vän med naturandarna och med deras hjälp kan de återuppbygga byn.

#### **Scen 4.3: Epilog**

Äventyrets epilog är starkt beroende (naturligtvis) av hur rollpersonerna lyckas i scenariot. Texterna som presenteras nedan är endast menade att vara riktlinjer till SL hur en epilog kan se ut (en epilog måste naturligtvis finnas) och det ligger på SLs axlar att frambringa en relevant men ändå tvekydig och spännande avslutning på äventyret. Beroende på om Naturandarna har framkallats och om Gunnar överlevde kan epilogen se ut precis hur som helst, det enda viktiga är att scenariot avslutas på ett värdigt och snyggt sätt. Nedan följer nu två alternativa epiloger, den första gäller för en grupp som tagit sig ned i katakomberna tillsammans med Naturandarna, besegrat Gunnar samt fördrivit Shha'Eorath (genom Farfar Gnista). Den andra epilogen behandlar ett scenario där alla rollpersoner gått under, trots en allians med Naturandarna.

Den första epilogen kan t.ex. lyda:

" När ni kliver ut ifrån kyrkan ligger Durchfall öde nedanför er. Skyarna ovan tycks vänta in någonting, molnen ligger helt stilla och regnet har slutat falla. Ett par ensamma ljus brinner i fönstren på gårdarna och avlägset kan ni höra hur Siggie skriker ut oförståeliga profetior nere på torget. En lätt vindbris far genom skogen och får de sista höstlöven att falla ifrån de stolta Nordekarna samtidigt som molntäcket spricker upp och en ensam stjärna kastar sitt kalla gnistrande ljus ned över er. Ni har besegrat Gunnar Haarich och kastat hans ondskefulla lära ned i det mörka intet ur vilket den var hämtad. Ni har befriat Durchfall ifrån den ondska som obemärkt smutsigt in i den lilla byn vilken ni kallar för ert hem. Ni har segrat. Farfar Gnista kastar sig ut i det spelande stjärnljuset och rusar ned

mot närmaste gård, mot närmaste spis för att där slå sin boning, Farfar Lada böjer sig i en djup bugning mot er och sedan med några snabba steg rör han sig iväg mot familjen Engels, er gård. Nu finns det nya krafter som kan och skall skydda era hem från ondskan, det finns nya krafter för er att vända er till när skörden slagit fel och när mörkret är som djupast, det finns ny krafter, goda som onda...

I den Svarta Tjárnens djupa mörka vatten väntar Vodyanoy, Farfar Dränkaren för att lura en efter en av de naiva byborna ned i döden, inom kort kommer återigen jägare att söka skydd i Durchfall om med dem kommer också slutgiltigt vetskapen om att man i den lilla avlägsna byn dyrkar gudar av naturen födda. Inom kort kommer häxjägarna att vända sina blickar österut, mot den lilla byn, belägen djupt inne i de ostländska skogarna, inom kort kommer byn att renas med eld och med död, inom kort kommer Durchfall att falla i en dödens slummer. Vem finns det då att komma ihåg de fyra barn som tillsammans kämpade mot den ondska som höll byn i ett järngrepp, ingen..."

Den andra epilogen kan t.ex. lyda:

" Så kom det sig att en mörk höstnatt i den lilla byn Durchfall, dräptes de fyra barn som tillsammans intill döden förtvivlat kämpat mot ondskan i sin älskade by. Trots att de tillsammans med de naturens väsen vilka de väckt utmanat sin egen fader, en mörkrets härförare, och trots att de var rena i hjärtat, goda och oskyldiga, så föll de till slut ned i mörkrets onämnbara evighet. De fyra unga, Boris, Astrid, Leopold och Hildegard, Durchfalls enda hopp, de har misslyckats och i och med dem har Durchfall dömts att för evigt förvridas och förvandlas till en perversionens och dödens plats.

Gunnar Haarich stirrar ned på de fyra kroppar vilka ligger framför honom, han för handen genom luften som för att välsigna dem på deras färd in i döden och sedan tar han ett stort kliv över de döda, hans avkommor. Det sista hotet mot Alareks lära är avvärjt, nu återstår bara ett triumftåg vilket kommer att skapa en lära som skall rena Imperiet ifrån allt vad ont är, vinter och vargar. Alareks lära måste försvaras, även om fyra unga barn måste offras i kampen.

Durchfall är dömt att dö. Den lilla byn belägen djupt inne i Ostlands enorma skogar har börjat sin sista färd med Gunnar Haarich som dess härförare och bödel. Det fanns en gnista av hopp, den är nu släckt och ingenting står emellan Haarich och hans drottning Shha'Eorath, ingenting..."

Här slutar 1996 års SnöKon äventyr till Warhammer FRPG. Efter epilogen är det bara att slå ihop äventyret, bedöma det lag som du spellett och ta dig till spelledarsamlingen. Hoppas du och dina spelare haft en trevlig tid.

Malin och Jocke

## Dramatis Personae

### Anton Bauer

Karriär: Trädgårdsmästare

Kön: Man

Ålder: 55

”Älskade blommor, mina älskade blommor. Förstår ni inte att Alareks kött och blod är den mark vi vandrar. Förstår ni inte hur fylld av kraft naturen runtomkring oss är. Vi måste bara lära oss hur man öppnar dörren till Blommans värld”.

### Bakgrund

Anton är född och uppvuxen i Durchfall. Hela hans liv har han devoterat åt sina älskade plantor. I byn har han alltid ansetts som en halvgalen enstöring. De enda som tycker om honom är barnen i byn vilka han brukar berätta de mest fantastiska sagor för. Anton har alltid ansetts vara byns ”vise man”. När den ”moderna” medicinska vetenskapen går bet brukar man ofta anlita Anton då han sägs och anses vara mycket skicklig på att tillreda örtdekokter.

### Utseende och Personlighet

Han är mycket lång och gämlig med grönskimrande rynkig hy. Hans hår är långt och mjukt, likaså hans skägg. Hans hår och skägg har varit vitt så länge som någon kan minnas. Anton är oerhört vänlig mot barn. Hans röst som i annat fall är hård och vass blir när han talar med plantor och barn oerhört len. En uppmärksam lyssnare kan ibland tycka sig höra vinden susa i Antons viskade stämma. Mot byns män är Anton direkt aggressiv. Han fräser, spottar har en ovana att föra upp sitt högra långfinger (som för övrigt är extremt långt) djupt in i sin krokiga näsa. Gentemot kvinnor är han ett mellanting av hur han betar sig mot barnen och männen. Anton behandlar kvinnorna med stor respekt men detta yttrar sig för den skull inte i allt för översvallande vänlighet.

### Intrigroll

Anton kan hjälpa rollpersonerna på ett flertal sätt. För det första så kan han, ut i fall att rollpersonerna blivit skadade, med sina fantastiska örtdekokter läka de unga rollpersonerna relativt kvickt (detta är en bonus för spelledaren eftersom rollpersonerna inte behöver ligga i veckor för att läka sina sår). Om rollpersonerna besöker honom kan han även ge dem ett par värdefulla men underliga ledtrådar, mer om detta i Kapitel 3, Scen 3.3. Om det skulle bli så att rollpersonerna tvingas gömma sig undan alla de fasor som väntar i deras hemby så är Antons lilla utedass ett perfekt gömställe för dem.

### Mörka hemligheter

Anton begick en gång i sin barndom en hemsk synd. Han bröt en av skogens vackraste skogsstjärnor itu. Denna, enligt Anton, ofantligt tragiska händelse har genom åren blivit hans egna hemlighet men samtidigt hans eget helvete. Anton försöker nämligen genom sina odlingar gottgöra denna oförrätt, någonting som han naturligtvis inte kommer att lyckas med. Om någon av rollpersonerna skulle råka trampa på någon av hans blommor (och det verkar ju troligt eftersom vi spelar Warhammer) så brister den gamle mannen totalt. Han börjar då dilla om den heliga platsen i skogen och rollpersonerna kan faktiskt besöka denna gravplats i tron om att det har någonting att göra med äventyret. Se kapitel 3, Scen 3.4.

M	WS	BS	S	T	W	I
	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp
	Fel					
4	41	35	4	2	6	23
	1	53	26	59	22	41
	22(44)*					

\* Mot barn.

#### Färdigheter

Sköta om blommor, Örtkunskap, Identifiera Plantor, Läsa/Skriva Reikspiel, Förbereda gift, Låka sår.

#### Utrustning

En enkel skjorta, vandringsstav, mortel och stöt, örpåsar (9 st.), trädgårdsverktyg.

#### Vapen och rustning

Om det krävs så kan Anton slåss med sina trädgårdsverktyg (1T6+2) eller med sin vandringsstav (1T6+4).

#### Barbara Boller

Karriär: Smedshustru

Kön: Kvinna

Ålder: 49

” Nåja, jag skall inte klaga, man har i alla fall fått leva till man blivit gammal, inte alla förunnat. Men nog var det bättre förr, inte sant? Jag är ju i alla fall vackrast i byn”

#### Bakgrund

Barbaras liv har alltid bestått av att sörja för hemmet. Hon har inte ofta lämnat hemmets trygga vrå och under hennes barndom kallades hon för ”skygga Barbara”. Hennes liv har varit fyllt av ointressanta händelser varav den mest spännande var när hon tvingades fånga tre stora råttor i köket.

#### Utseende och Personlighet

Hon har ljust tjockt hår uppsatt i en knut på huvudet. Hennes ansiktsdrag är lena och ganska vackra, någonting som hon är mycket väl medveten om. Det enda som talar för att hon verkligen är 49 år gammal är de näsvisa rynkorna kring mungiporna och de små vecken kring ögonen.

Barbara har p.g.a. sin tristess i livet blivit mycket överlägsen. Hon vet att hon är den vackraste kvinnan i hela Durchfall och detta har gjort att hon anses mycket snorkig av de andra kvinnorna och männen i Durchfall. Barbara har tagit till sig mycket av vad som viskas om henne och har på senare år lagt till sig med en högst osympatisk snorkighet. Hon gillar helt enkelt att se ned på alla i hennes omgivning.

#### Intrigroll

Barbara är en för scenariot totalt ointressant person. Använd henne för att skapa byastämning. Låt henne tala med rollpersonerna och använd henne för att, om det går för fort, leda in rollpersonerna på villospår. Hon ljuger mycket och gärna.

### Mörka hemligheter

Barbaras mörka hemlighet ligger i att hon under två års tid planterade råttor och möss i de andra gårdarna, varför vet hon inte riktigt, hon bara kände för att förstöra för hennes otrevliga grannar.

M	WS	BS	S	T	W	I
	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp
	Fel					
3	21	33	3	2	6	31
	1	43	23	43	29	30
	55					

### Färdigheter

Smide, städa, tala skit om andra.

### Utrustning

Kläder, gammalt oanvändbart smink, en flaska parfym (sparad i 10 år).

### Vapen och rustning Spade

(1T6+3).

### **Birgitte Schneider**

Karriär: Väverska (gift med Wolfgang)

Kön: Kvinna

Ålder: 32

” Världen är som en väv och gudarna som vakar över oss är liksom mig själv vävare och väverskor som var dag åt oss väver den vackraste av vävar för oss att vandra uppå. Nåja det där lät kanske lite konstigt men efter 20 år vid vävstolen har man fått tid att fundera på både ett och annat. Förlåt förresten, kan jag kanske hjälpa till med något?”

### Bakgrund

Birgitte är byns väverska, liksom alla andra i byn född och uppvuxen i området. Birgitte genomlevde en högst normal uppväxt och i tonåren började hon intressera sig för vävning och detta tog sig uttryck i att hon efter många timmars tjat på sin make Gustav Schneider fick en egen vävstol. Efter den dagen då vävstolen sattes på plats i familjens hus har Birgitte suttit vid den. Under hennes första år som väverska fanns det ett flertal andra kvinnor i byn som ägnade sig åt vävning men på senare år har hennes stora kunskap inom vävandets nobla konst gjort att hon har blivit den enda väverskan i byn. Birgitte konsulteras så fort någonting skall vävas i Durchfall. Birgitte och Wolfgang har just fått trillingar, de är dock lite oroliga att Gunnar skall ta barnen ifrån dem, därför klär de alltid dessa ungar i stora tjocka paltor för att gömma eventuella mutationer.

### Utseende och Personlighet

Birgitte är en stor och robust kvinna. Hon har ett stort, runt och valdigt ansikte där en nästan tandlös mun är markant. Hennes huvud är klätt i ett stort svart krulligt hår. I ansiktets mitt sitter en inte allt för inkonspikuös potatisnäsa ovanför den enorma näsan vilar ett par snälla mörka ögon. Birgitte är i princip halslös, det tycks som om hennes huvud vilar direkt på hennes breda axlar och detta ser aningen underligt ut för beskådaren. Dock så brukar blicken inte allt för länge stanna på Birgittes hals utan ganska omgående ramla ned på hennes jättebyst.

Väverskan i byn är en snäll och godmodig kvinna som inte gärna ser att någon i hennes omgivning kommer till harm. Hon är hjälpsam och ofta mycket positiv till livet i allmänhet. De få gånger Birgitte brusar upp förändras hon snabbt från att vara en glad och snäll kvinna till att bli ett hämningslöst monster som utan pardon sätter sig på det olyckliga offret. Detta har dock bara hänt ett fåtal gånger genom Durchfalls historia.

#### Intrigroll

Birgitte, som är en riktig nattuggla satt uppe under natten då de två flickorna försvann. Detta kan rollpersonerna bli varse endast om de frågar henne eller hennes älskade dotter Theodosia. När/om rollpersonerna talar med Birgitte kan de få reda på ett par intressanta ledtrådar. Dessa tas upp i Kapitel 3, Scen 3.5. För övrigt gällande Birgittes intrigroll så kan sägas att hon var en av de sista kvinnan som befruktades av Gunnar Haarich. Om det kommer fram vad som hänt i byn så kommer Birgitte att löpa amok genom byns gator och dess torg för att dräpa den som gjort detta mot henne.

#### Mörka hemligheter

Den enda mörka hemlighet som finns inom Birgitte är det att hon har, upprepade gånger, stulit ull ifrån den stackars gamle herden Helmut Grossbart, någonting som hon skäms oerhört över. Skulle hon av någon anledning bli pressad i detta ärende kommer hon att gråtande be om nåd och försöka övertyga rollpersonerna om att hon skall betala tillbaka allt (faktum är att hon har en liten bok som hon fyllt med anteckningar om exakt hur mycket ull hon stulit. Den är gömd under hennes vävstol under en löstagbar plankan).

M	WS	BS	S	T	W	I
	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp
	Fel					
4	44	31	4	5*	8	29
	2	47	37	29	31	38
	43					

#### Färdigheter

Sjunga, Väva, Motståndskraftig\*(inräknat i hennes profil).

#### Utrustning

Klänning i enkelt tyg, läderpåse innehållande diverse sytillbehör, huckle.

#### **Gunnar Haarich**

Karriär: Präst

Kön: Man

Ålder: 66 år (ser dock ut som 45)

#### Bakgrund

Gunnar Haarich föddes och levde sina unga år som bondgosse i Durchfall. Han hade inga planer på att vandra livet som präst och han var väl heller inte någon gunstling hos byborna. Under åren som gick kom dock Gunnar Haarich att utveckla en stor retorisk skicklighet. När han var blott tretton år kunde han nedlägga de flesta andra byborna om det gällde en diskussion.



Gunnar börjande så småningom röra sig i terrängen runt byn. Han utforskade de platser som fanns i Durchfalls närhet, den Svarta Tjärnen, Den gamla Gravplatsen m.fl. En sen eftermiddag då han var på väg hem mötte han Ebhardt ute i skogen. Denne slog följe med Gunnar in till byn och under den korta vandringen till byn berättade Ebhardt om Ulrics lära. Den unge Haarich tog till sig detta och samma kväll beslöt sig Ebhardt för att börja lära upp honom. Två års lärlingskap följde därefter och Haarich visade sig bli en mycket god Ulricinitiand. Efter dessa två år av isolation tillsammans med Ebhardt kom äntligen dagen då han skulle invigas som Durchfalls präst. Efter att med lätthet passerat flammans test så förklarades Gunnar Haarich som bypräst. Samma dag lämnade Ebhardt byn och återsågs aldrig igen.

Efter bara några veckor kom så Shha'Eorath till byn. Gunnar var naturligtvis ovetandes om Demonettens ankomst, men sakta började han förändras. Till en början var förändringen mycket sublim. Gunnar började skriva om de heliga skrifterna och han började även (under Shha'Eoraths inflytande) tänka lustfyllda och förbjudna tankar. Allt som åren sedan gått så har läran förändrats och förvridits och under de senaste tio åren är det Haarich som har befruktat alla kvinnor i byn. Någonting som de flesta utav dem är omedvetna om. Shha'Eorath har vid alla tillfällen varit närvarande och klätt deras sinnen i en lustfylld glömskans väv.

#### Utseende och Personlighet

Gunnar Haarich är egentligen ganska gammal men detta syns inte i hans ansikte. Hans hud är slät och visar inga tecken på ålderdom. Hans mörka vackra ögon ligger ofta lagda i skuggor under de kraftiga ögonbrynen på hans panna. Gunnar är ofta (nästan alltid) klädd i sin svarta ämbetskappa tillsammans med de höga svarta läderstövlar som hör därtill.

Gunnar är en fånge i Slaanesh mörka ondskefulla sinnevärld. Ovetandes om detta för han ett helt normalt liv, han fullgör sina dagliga sysslor och utåt sett är han samme Gunnar som alltid. När han befinner sig i katakomberna under kyrkan förändras han dock till att bli en ondskefull mörkrets tjänare. Nere i underjorden är Haarich på intet sätt samme man som byborna känner. Här hänger han sig åt lustfyllda orgier tillsammans med Shha'Eorath och de groteska mutanterna. Gunnar Haarich är en ganska kall man, oerhört retoriskt skicklig och även en stor manipulator.

#### Intrigroll

Gunnar Haarich är äventyrets absoluta centralgestalt. Han är den onda kraften i byn (förutom Shha'Eorath vilken rollpersonerna inte kan möta) och det är Haarich som på något sätt måste fördrivas ifrån byn för att lugnet skall kunna återställas i byn. Det är viktigt att inte Haarich framstår som någon framstående personen i äventyret, åtminstone inte till en början. Inledningsvis kan han vara hjälpsam och trevlig, men när tiden börjar bli knapp kan han bli allt mer underlig (förutsatt att det går trögt för rollpersonerna). Gunnar spenderar hela dagarna och nätterna i kyrkan och det är också här rollpersonerna kan finna honom.

#### Mörka hemligheter

Han är en ondskans hantlangare.

M	WS	BS	S	T	W	I
	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp
	Fel					
4	42	36	4	4	9	54

1	39	35	50	56	58
50					

### Färdigheter

Arkana, Kasta Besvärjelser Nivå 1, Meditera, Prata inför publik, Kasta Besvärjelser Nivå 2, Identifiera Vandöda, Känna magi.

### Utrustning

Prästkappa, läderbälte, låga stövlar, Alareks heliga skrift, dolk (kurvad), Alareks symbol (ett eklöv).

Vapen och rustning Dolk  
(1T6+2).

### Besvärjelser och förmågor

Glödande ljus (Glowing light), P

Magiskt alarm (Magic Alarm), P

Sömn (Sleep), P

Skyddande Aura (Aura of Resistance), 1

Eldklot (Fireball), 1

Flyga (Flight), 1

Stjäla Sinne (Steal Mind), 1

Framkalla Panik (Cause Panic), 2

Skyddande Zon (Zone of Sanctuary), 2

Magipoäng: 29

### Hanse Boller

Karriär: Unge

Kön: Man

Ålder: 6 år

### Bakgrund

Hanse är familjen Bollers kelgris. Han har under sina sex levnadsår inte gjort annat än att springa omkring och må bra i den lilla byn. Det enda som hänt i Hanses barndom av intresse är att han en gång upptäckt vad familjen Klaglich håller på med. Naturligtvis förstod han inte detta men om det kommer på tal kan han (som ett barn gör) berätta om detta.

### Utseende och Personlighet

Hanse har pottklippt mörkt hår och sin moders mörka ögon. Han har runda och mjuka äppelkinder vilka alla i byn gillar att dra och slita i. Hanse är ganska kort, även för sin ålder och på hans styltliknande ben växer redan tjockt, nästan ulliknande hår.

### Intrigroll

Ännu en för äventyret ointressant karaktär. Det enda Hanse kan göra, förutom att vara en färgklick i byn, är att han kan berätta om vad Hugo Klaglich brukar göra med fåren.

### Mörka hemligheter

Hanse har en konstig knöl på höger bröstvårta. Han har inte berättat det för någon ty han är rädd att han kanske skulle kastas i brunnen. Detta är naturligtvis början på det för Slaanesh karakteristiska kvinnobröstat. Gossen håller helt enkelt på att bli androgyn!

M	WS	BS	S	T	W	I
	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp
	Fel					
5	16	20	2	1	4	43
	1	45	15	21	24	31
	26					

#### Färdigheter

Springa allt vad han orkar.

#### Utrustning

Kläder, lite småsten i fickorna.

Vapen och rustning Småsten  
(1T6-4).

#### Hedwig Nase

Karriär: Hushållerska

Kön: Kvinna

Ålder: 53

"...." (Hedwig är stum).

#### Bakgrund

Hedwig Nase är en mager och stram kvinna som verkar mycket besviken på livet. Om hon verkligen är det är svårt att veta ty hon har aldrig yppat ett ord. Hon är nämligen stum. Detta på grund av en uppenbarelse hon fick för många år sedan då hon anställdes hos byns förra präst, Johan Gryber. Denna uppenbarelse var en syn om vad som skulle komma att hända en dag långt in i framtiden (dvs. det som händer under äventyret). Hon var endast 10 år då hon fick denna syn och blev stum och då hon därmed ansågs som efterbliven överlämnades hon av sina fosterföräldrar i prästens vård. Hon har därefter troget tjänat kyrkan som hushållerska. Hon har alltid varit plikttrogen men aldrig visat några känslor för det hon gör. Hedwig har alltid fullgjort sina uppgifter men ingenting mer och de senaste veckorna har hon verkat orolig på något sätt. Hon vet verkligen vad som försiggår. Hon hör och ser mer än någon annan i byn men att få henne att prata är omöjligt. Hon vägrar att överhuvudtaget kommunicera.

#### Personlighet

Hedwig är totalt likgiltig gentemot sin omgivning. Hon ler aldrig, gråter aldrig, ser varken rädd eller arg ut. Hedwig fullgör varje dag sina sysslor på prästgården och sedan beger hon sig omgående till sitt lilla kyffe där hon genast går och lägger sig.

#### Intrigroll

Hedwig är inte stum, i motsats till vad byborna tror. Hennes sinne är blockerat av den groteska och ondskefulla vision hon gavs som barn. Det finns dock ett sätt att få henne att tala, byns idiot, Sigg

känner till platsen där Hedwig fick sin uppenbarelse för många år sedan (se Siggis). Om Hedwig förs till platsen, en liten skogstjärn inte långt ifrån Durchfall kommer hon att för några korta sekunder tala till rollpersonerna innan hon handlöst kastar sig ned i tjärnens mörka vatten. Mer om detta i kapitel 3, Scen 3.2.

#### Mörka hemligheter

Hedwig vet om allt som försiggår i byn gällande de försvunna flickorna. Hedwig är också medveten om den mörka hemlighet som vilar över hela Durchfall, nämligen det faktum att Gunnar Haarich är fader till nästan alla byns barn.

M	WS	BS	S	T	W	I
	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp
	Fel					
3	27	29	3	2	7	30
	1	26	37	46	24	33
	18(56)					

#### Färdigheter

Ducka, Djurvård, Koka mat, Rida Häst.

#### Utrustning

11 SS, sliten livréuniform, ett par stora tofflor av vargskinn, nyckel till kyrkan.

Vapen och rustning Brevkniv  
(1T6+0).

#### Helmut Grossbart

Karriär: Herde

Kön: Man

Ålder: 59

” Akta er för vargen barn, jag säger bara det, akta er för vargen. Ni förstår att vargen är ett hemskt och ondskefullt vilddjur som bara vill äta upp allt som vi älskar.”

#### Bakgrund

Helmut är byns herde. På de kullbeklädda områdena norr om Durchfall vallar han sina älskade får dag ut och dag in och så har han gjort sedan han var en ung gosse. En nämnvärd detalj i Helmut bakgrund är att en gång när han var liten gosse bevittnade hur en varg anföll ett oskyldigt litet får och detta har gjort att han alltid sedan den dagen bär med sig en enorm tvåhandsyxa för att försvara sina får. Han syns sällan i byn och de få gånger han kommer ned så sätter han sig genast på ”Dreglande Draken” och hinkar i sig öl och mjöd. Där berättar han även hemska och för all del osanna historier om vargar och den förödelse de sprider i skogen.

#### Utseende och Personlighet

Yvigt tagelliknande hår men högt hårfäste. Han har borstiga ögonbryn och stora sorgsna ögon med vilka han ofta stirrar djupt in i själen på den han talar med. Ansiktet är magert och knotigt liksom hela mannen, ett markant drag är hans starkt utskjutande haka, någonting som många kommenterar.

Helmut är en bister och inte speciellt levnadsglad man. Hans många år ute på hedarna har gjort honom hårdad både fysiskt och psykiskt. Helmut tenderar att allt som oftast varna folk i hans omgivning för faror som lurar ute i vildmarken ; han är inte sen att dra en hemsk, vidrig och skrämmande historia om ämnet ifråga.

#### Intrigroll

Helmut är inte av stort intresse för äventyret så när som på en punkt. Om rollpersonerna talar med honom nere på "Dreglande Draken" så kan han berätta (naturligtvis) en tråkig och redan tio gånger berättad historia om vargar men också att han natten som flickorna försvann satt nere i gillesalen mycket sent. Vid närmare eftertanke slår det honom att han faktiskt hörde ett kvävt skrik och när han tittade ut genom fönstret kunde han först inte se någonting men efter en kort stund såg han en, ja var det inte en varg, som sprang förbi på torget. "Jo, nu är jag helt säker, det var en varg!". Faktum är att vad han såg var en av Haarichs morbida tjänare som efter kidnappningen rusade hem mot templet.

Mörka hemligheter Inga.

M	WS	BS	S	T	W	I
	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp
	Fel					
4	51	59	4	4	9	43
	2	36	27	26	44	51
	25					

#### Färdigheter

Djurvård, Djurvän, Spela flöjt, Specialistvapen - slunga.

#### Utrustning

Skjorta, byxor, höga stövlar, tjock pälsjacka, mössa, vandringsstav, penningapung (2 GK, 32 SS), ryggsäck innehållande, filt, lykta, flinta och stål, 3 m rep samt flöjt.

#### Vapen och rustning

Slunga med 20 slungstenar (1T6+3), vandringsstav (1T6+4), Läderjacka (0/1 RP Armar och bröstkor).

### Hermann Klaglich

Karriär: Barn

Kön: Gosse

Ålder: 4 år

#### Bakgrund

Den lille Hermann har inte hunnit uppleva så mycket under sina fyra år i Durchfall.

#### Utseende och Personlighet

Hermann har blont rufsigt hår i stora mängder på sitt ovanligt runda huvud. Hans stora blå ögon är alltid intresserade och klara och hans händer likaså. Han älskar att ta på saker och undersöka dem. Detta kan vara alltifrån en het spis till hans moders byst. Hermann är överhuvudtaget en livfull krabat

som älskar att undersöka ting i hans omgivning. Hermann älskar att springa, någonting som han gör hela tiden, alla dagar. Varför Hermann springer vet ingen men faktum är att varför han gör det är därför att han tycker att det är roligt och ingenting mer.

#### Intrigroll

För intrigen är Hermann helt oviktig. Naturligtvis är han ett av Gunnar Haarich barn men detta vet varken han eller någon annan i hans familj eller omgivning om. Skulle någon av rollpersonerna insistera på att undersöka den lille gossen (mot hans familjs vilja) så kan de finna att den lille Hermann verkar hålla på att utveckla en stor och mörk böld i korsryggen. Hur denna kommit dit vet ingen om. Naturligtvis är det en mutation som när den växt färdigt kommer att bli ett litet dött spädbarnshuvud.

#### Mörka hemligheter

Ja, den mörka bölden skulle väl kunna ses som en hemlighet.

M	WS A Fel	BS Dex	S Ld	T Int	W Cl	I Wp
2	9	4	1	1	3	16
	1	11	6	12	24	16
	23					

Färdigheter Inga.

#### Utrustning

Enkla paltor samt en liten träkniv vilken hans fader snickrat åt honom.

Vapen och rustning Träkniv  
(1T6-3).

#### Hugo Klaglich

Karriär: Fårvaktare

Kön: Man

Ålder: 65

#### Bakgrund

Hugo är född och uppvuxen, liksom alla andra, i Durchfall. När Hugo var 19 år gammal arbetade han med att demontera den trasiga palissad då plötsligt en stock föll över honom och krossade han vänstra ben. Skadan var dock inte så illa att Hugo inte kunde gå men det gjorde att han inte kunde, liksom resterande delen av byns unga män, arbeta på fältet. Hugo och hans fru (som för övrigt också är hans syster) valdes istället till att ta hand om fåren, en syssla som de båda hatar. Många år har Hugo arbetat med fårfållan utan att finna den passion han söker i yrket.

#### Utseende och Personlighet

Han utstrålar ondsinhet och surhet. Hugo är en butter och inte allt för trevlig typ. Han muttrar ofta om hur någon annan minsann borde få göra fårpassningsjobbet som han kallar sitt yrke. Han är arg på alla i byn eftersom det var den kollektiva byn som satte honom på det yrke han praktiserar. När

Hugo tillfrågas om någonting fräser han innan han tänker efter och detta har gjort att inte många frågar honom om någonting.

#### Intrigroll

Hugo vet ingenting som direkt kan leda rollpersonerna vidare i äventyret. Liksom med Ruprecht Dommerwetter är han dock en idealisk person att använda om rollpersonerna kört fast. Följande information kan pumpas ur Hugo, med stor möda och mycket besvär.

\* Hedwig är inte stum, hon har ibland begett sig till Svarta Tjärnen och där mumlat någonting. \* Ruprecht är en konstig typ som ibland när han är full babblar om att han gjort någonting mycket, mycket dumt.

\* Natten då flickorna försvann vaknade Hugo av att han såg en underligt typ smyga omkring utanför kyrkan. Kanske var det Hedwig, men Hugo är inte säker.

#### Mörka hemligheter

Hugo älskar att misshandla fåren i fållan när natten blir djup. Han brukar dock undvika att misshandla dem så de får synliga men. Pinnar i bakdelen, öl i ögat, sparkar i magen och annat är vad han sysslar med. Den enda som vet om detta är hans fru och Hanse Boller.

M	WS	BS	S	T	W	I
	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp
	Fel					
4	43	23	3	3	6	21
	1	23	31	40	37	55
	25					

#### Färdigheter

Smyga - vildmark, Klättra, misshandla får.

#### Utrustning

Kläder, vandringsstav, penningpung (42 SS).

Vapen och rustning Vandringsstav  
(1T6+2).

#### Johanna Gross

Karriär: Hemmafru (Gift med Tomas Gross)

Kön: Kvinna

Ålder: 53

" Var snäll och lägg er inte i det ni inte förstår. Och jag ber er, var vänliga och gå ut och lek nu. Jag känner mig så trött och huvudvärken börjar komma. Om ni visste hur det är att lida som jag...Ö

#### Bakgrund

Johanna, liksom många av byns kvinnor har hela sitt liv levat innanför hemmets portar. I hennes ungdom längtade hon ofta bort till en värld fylld av äventyr och spänning men för varje barn hon fött så har hennes äventyrlusta dämpats. Hon har även med åren kommit att bli en mycket sorglig gestalt som inte sällan kan ses sittande med huvudet stött i händerna, och gråta ynkligt. Johanna, som skulle kunna vara en sexbarnsmor, har bara ett barn, Gertrude. Alla hennes andra barn har

genom åren antigen tagits ifrån henne av Haarich eller så har de dött vid unga år. Hon har blivit känd i byn som "sorgsna Johanna". Varför hennes barn har dött eller måstat avlivats beror på att alla de barn som fötts i byn har varit mer eller mindre missbildade och eftersom skräcken för att en häxjägare skall få upp ögonen för den lilla byn är så ofantligt stor så har Johanna (på Haarichs initiativ) lämnat bort barnen i Alareks vård.

#### Utseende och Personlighet

Johanna Gross är ganska lång, en bra bit över 180 cm lång och hennes vikt på 44 kg gör sig starkt påmind vid första anblick. Hon har lingult långt, tunt hår som hon aldrig bryr sig om att fläta eller sätta upp, utan låter det vara utslaget. Hennes blick är alltid en aning sorgsen och en observant iakttagare kan skönja en lätt darrning på hennes underläpp. Johanna tycker om att klä sig i stora klänningar av någon neutral färg, grå eller brun. På huvudet bär hon ofta ett huckle eller en gammal läderhuva. Johanna är som säkert framgår en mycket sorgsen och tragisk gestalt.

Hon talar lite eller aldrig och när hon väl säger något är det alltid med ett uns sarkasm i orden. Djupt inom sig vet hon att all hennes sorg och ledsamhet bottnar i ett faktum; att hon aldrig tog chansen och begav sig ifrån Durchfall när hon var ung och hade möjligheten. Om Johanna pressas tillräckligt hårt och känner sig trängd tar hon gärna till våld för att lösa sina problem. Detta kan mycket väl hända om rollpersonerna pressar henne när de besöker hennes hem i jakt på de försvunna flickorna. Johanna blir dock inte besinningslös, hon brukar ofta välja en ganska mild form av våld, som t.ex. lite smisk och en och annan örfil.

#### Intrigroll

För det första så är det stor chans att Johanna korsar rollpersonernas väg när det blir allmän kännedom att hennes dotter Gertrude är försvunnen. Hur detta möte går tillväga beskrivs i kapitel 2, scen 3. För det andra kan Johanna, om hon konfronteras, berätta om hur hennes barn har fötts missbildade och förvridna för att vid bara några månaders ålder föras iväg till Ulrics tempel. Detta kan vara en avgörande ledtråd för rollpersonerna förutsatt att de, när de talar med Johanna, har starka indicier mot Gunnar Haarich. Om Johanna pressas riktigt hårt (nu menar vi psykisk tortyr av grov kaliber) så kan hon även avslöja att hon har vaga minnen av en passionerad affär med Gunnar för många år sedan, innan han antog prästämbetet.

#### Mörka hemligheter

Johannas enda mörka hemlighet är den att hon en gång i tiden involverat sig med Haarich. Detta anser Johanna vara en stor synd eftersom Haarich ofta i kyrkan förespråkar monogami för byns befolkning.

M	WS A Fel	BS Dex	S Ld	T Int	W Cl	I Wp
3	43	27	4	4	8	31
	1	34	41	44	32	56
	40					

#### Färdigheter

Koka mat, städa, damma mattor, putsa fönster samt andra ofantligt nyttiga färdigheter.



## Utrustning

Kläder, kvast, trasa, penningpung (16 SS).

Vapen och rustning Kvast  
(1T6+3).

## Regina Rauler

Karriär: Bonde (tvätterska) Kön:

Ålder: 41 år

## Bakgrund

Liksom alla andra bybor i den lilla byn Durchfall har Regina spenderat hela livet bland de torftiga och enkla husen som utgör byn. Redan ifrån barnsben fick Regina den otacksamma uppgiften att tvätta bybornas kläder. År ut och år in har hon sedan stått vid tvättbrädan och skrubbat och sköljt. Denna syssla är inte speciellt äventyrsfylld i sig men när Regina började inse att byborna allt som oftast glömde kvar saker i fickorna började hon samla på dessa. Hon har nu en anseelig mängd olika saker i sitt hem.

## Utseende och Personlighet

Regina har enorma bullkinder vilka tar upp större delen av hennes ansikte. Hon har ett mycket snällt och förtroendeingivande ansikte i vilket de blida och vackra bruna ögonen utgör det enda som kan anses sött på kvinnan. Regina är inte speciellt lång och markant på den lilla kvinnan är hennes nästan maskulina armar (vilka hon fått av allt tvättande) som slött faller ned efter hennes sidor. Regina bär alltid ett rött huckle på huvudet och en stor röd klänning på kroppen. På fötterna bär hon ett par impregnerade sandaler vilka numera är slitna och på väg att falla sönder.

## Intrigroll

Om rollpersonerna tar sig in hos familjen Rauler så kommer de att finna småsaker som de vet tillhör deras goda moder Hulda. Det kan i sig skapa ett litet och för byn Durchfall hemskt äventyr. Reginas och Tom Raulers två barn Evert och Holger (2 år gamla) sitter alltid inspärrade på familjens vind och tar där emot stryk av familjens överhuvud Tom.

## Mörka hemligheter

Hon är faktiskt byns största tjuv. En hemlighet som i många år varit bevarad men kanske kommer att uppdagas under de hektiska dygn som rollpersonerna letar efter sin försvunna syster.

M	WS	BS	S	T	W	I
	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp
	Fel					
4	25	21	5	4	8	37
	1	35	28	41	35	40
	42					

Färdigheter Tvätta.

## Utrustning

Kläder, tvättbräda, en hel massa smutstvätt.

Vapen och rustning Tvättbräda  
(1T6+2).

### **Reiner Boller**

Karriär: Pensionerad smed

Kön: Man

Ålder: 64 år

"Ho Ho Ho...Inte tror väl ni, småglin att jag skulle smida ett svärd av stål åt er? Nej småungar, ni får nog vänta med att skaffa er svärd tills himlen faller ned. Jag tror inte att era föräldrar skulle tycka om det heller. Förresten har jag berättat om när jag smidde "Mästerklingan"? Inte? Slå er ner så skall jag berätta...Ö

### **Bakgrund**

När Reiner var blott 17 år drömde han om ett liv på åkern. Varje dag kämpade han och varje afton var han den som sist lämnade fälten. Då kom olyckan. En sen höstafton, endast Reiner var kvar på fälten, uppenbarade sig plötsligt i skogsbrynet en flock vargar. Utan att förvarna, som om vargarna skulle vara på fältet endast i ett syfte, anföll de. Reiner skadades svårt under striden mot de groteska vilddjuren och när han hittades nästa morgon låg han inför döden. Byborna hjälpte Reiner tillbaka till byn och med en heroisk insats av byborna räddades Reiners liv. Efter denna incident har Reiner kommit att hata fälten och han beslöt sig för att byta yrke. Han bestämde sig för att bli Durchfalls smed, någonting som skulle visa sig vara ett bra val. Under många år arbetade han som smed i byn, det var han som skötte om lagning av hjul, slipande av yxor, tillverkandet av spadar och mycket, mycket annat. Sedan Reiner beslöt sig för att sluta med smedsyrket för två år sedan har nyproduktionen av verktyg helt avstannat och byborna ser nu fram emot att Reiner lär upp sin son, Durchfalls nästkommande smed.

### **Utseende och Personlighet**

Reiner är ganska lång, ungefär 180 cm. Han är kraftig, men inte för den skull fet och hans överkropp och armar brukar ofta jämföras med någon av de uråldriga nordekarna. Reiner är helt flintskallig sånär som på ett par grånade hårstrån på det annars spegelblanka huvudet.

Normalt klär sig Reiner i ett par grova läderhosor med ett flertal påsydda lappar på lår och underben. På fötterna bär han ett par låga läderstövlar, gamla och slitna. Om vår, sommar och höst är Reiner bar om överkroppen, någonting som hör till hans yrke anser han. På vintern brukar han dock klä sig i en smutsig pösskjorta.

Reiner är en ganska fryntlig och trevlig karl. Trots att han börjat bli ganska gammal har han sinnet i behåll, det enda som tyder på att han är till åren kommen är det faktum att han ofta upprepar sig, som om han inte skulle komma ihåg vad han tidigare sagt. En ökad historia i byn är den om när Reiner smidde "Mästerklingan", ett svärd som ingen någonsin sett eller ens tror finns.

### **Intrigroll**

I äventyret har Reiner en ganska tillbakaskjuten roll. Han kan inte direkt hjälpa rollpersonerna på något sätt. Om rollpersonerna däremot skulle söka hjälp med verktyg (vapen) eller annat som Reiner

är skicklig på så kan han efter svår övertalning ge rollpersonerna vad de behöver. I händelse av att rollpersonerna uppviglar byn så kommer Reiner att vara den sista som går att övertala. Han är oerhört skeptiskt till att någonting skulle kunna vara fel i byn. Lägg därtill det faktum att Reiner efter sin olycka kommit att hata vargar - ingen bra kombination för att övergå till Ulrics tro.

#### Mörka hemligheter

Reiners mörka hemlighet är den att han upprepade gånger begett sig ned till torget om nätterna för att försöka förstå Sigg. Detta har under åren gjort att Reiner utvecklat en form av kärleksförhållande till Sigg. Reiner skulle aldrig tillåta att någon gjorde Sigg mer illa än vad som behövs (t ex att någon slog honom med skarpa spadar).

M	WS	BS	S	T	W	I
	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp
	Fel					
4	64	31	5	6	11	40
	2	41	37	44	65	43
	42					

#### Färdigheter

Smide, metallurgi, väldigt stark, immun mot sjukdomar.

#### Utrustning

Smidesutrustning, ett halvdussin spadar och hackor, kläder.

Vapen och rustning Hacka  
(1T6+5).

#### Ruprecht Dommerwetter

Karriär: Vårdshusvård

Kön: Man

Ålder: 49

"När jag var ung, då skulle ni varit med. Ibland kunde så många som fem gäster bo här på "Draken" samtidigt. Då var det alltid upp med tuppen som gällde. Fast å andra sidan är det ganska bra nuförtiden också. Även om det inte kommit några gäster på de senaste åren så har jag ju alltid er kära bybor att lita mig till".

#### Bakgrund

Ruprecht är Durchfalls store äventyrare. Han har genom åren gjort precis allt vad en äventyrare kan tänkas göra. För att nämna några av hans bravader kan hans stadhopp över ån vara värt att komma ihåg. Han har också övernattnat flera nätter i skogen och en gång försvann han ifrån Durchfall i många månader tillsammans med en kvinnlig jägare. När han kom tillbaka berättade han sälsamma historier om omvärlden. Om Altdorf och Middenheim, om Kejsaren och om fagra prinsessor. Ruprecht var naturligtvis aldrig på alla dessa ställen, ej heller besökte han alla dessa personer. Det mesta snappade han upp ryktesvägen i staden Wolfenburg.

#### Utseende och Personlighet

Ruprecht är storvuxen och på senaste åren har han även börjat anlägga en liten och rund kulmage. Han är tunnhårig och hans flint pryds på flera ställen av stora, mörka skorvar som kan tyckas lite äckliga. Ruprechts ögon är dock snälla och förtroendeingivande även om de kan blixtra till ibland när någon har sönder någonting inne på värdshuset. Överlag är dock värdshusvärden på "Dreglande Draken" en oerhört trevlig och tillmötesgående person. Han är (trots att han inte haft några nattgäster under många år) mycket serviceinriktad och gör alltid allting för att alla skall trivas inne på hans värdshus.

#### Intrigroll

Ruprecht är egentligen inte involverad i intrigen i någon högre grad. Om rollpersonerna ber honom om hjälp kan han i nödfall (om gruppen kört fast totalt) slänga ut en hjälpande hand för att få in rollpersonerna på rätt spår igen.

#### Mörka hemligheter

Jägarkvinna (Roseanna Sterb) vilken han var med ute i skogen en gång för länge sedan gick ett grymt öde till mötes. Efter ett praktgräl slungade Ruprecht en stor och tämligen hård sten i hennes huvud (detta var inte meningen) så att hon dog. Han begravde kvinnan och beslöt sig för att aldrig igen bruka vapen annat än om han försvarar sitt liv.

M	WS	BS	S	T	W	I
	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp
	Fel					
4	51	43	4	4	8	50
	2	41	47	31	39	35
	58					

#### Färdigheter

Slå mäktigt slag, Koka mat, brygga öl, städa, berätta historier.

#### Utrustning

Kläder, värdshus, skottkärra, hemlig låda innehållande 89 GK, 221 SS samt ett kärleksbrev ifrån Roseanna.

#### Vapen och rustning

Undanstoppat har Ruprecht ett långsvärd (1T6+5) samt en läderharnesk (1 RP på armar, bröst och ben).

#### Siggi

Karriär: Byfåne

Kön: Man

Ålder: 36

"Tiden är inne för oss alla att bekänna våra synder...I morgon kommer solen inte att stiga över horisonten...jag har sett en hare i skogen...hahahahahaha....kom och berätta för mig din innersta hemlighet".

#### Bakgrund

Siggi föddes i Durchfall under den mörka och stormiga Geheimnichtsacht för 36 år sedan. Ända sedan dagen då han föddes har han i folkmun varit byfånen. Även om den lille gossen vid unga år påvisade ett skarpt intellekt gjorde den upprepade misshandeln att han snart tappade fattningen. Siggis båda föräldrar, Diether och Frida dränktes båda två i brunnen efter det att de försökt försvara Siggi en dag på torget. Många av byborna som slängde i Siggis föräldrar har sedan den dagen legat vakna många nätter och ångrat den hemska missgärning de begick. Siggi sitter alltid på byatorget och inväntar de obligatoriska slag och sparkar som en byfåne i Imperiet skall utsättas för. Han mumlar konstant om allt mellan himmel och jord och då och då utbrister han i våldsamma skrattanfall.

#### Utseende och Personlighet

Siggi är ganska kort (166 cm) och oerhört klen byggd. Hans ansikte präglas av de otaliga ärr som tillfogats honom under åren och i de djupt insjukna ögonen brinner en kall och ogästvänlig glöd. Siggi har långt, stripigt, råttgrått hår som faller ned över hans axlar. Ibland hårtovorna kan skönjas två utstående öron ur vilka det ibland rinner gulnat och klumpigt var.

Siggi är en komplett galning. Den brutala misshandel han dagligen fick utstå under sina barnaår har gjort honom till den lallande däre han är. Ibland kan dock hans skarpsinne skönjas, speciellt hans verbala förmåga, när han skriker ut ondskefulla profetior och skrämmande visioner över torget. Det har också hänt att Siggi har regreerat till en tvåårig gosse som på ett barns karakteristiska sätt krupit omkring i lera och daddat glatt. På det stora hela är dock Siggi en komplett galning.

#### Intrigroll

Siggi är, eller kan vara, en vital informationskälla för äventyrarna eftersom han vet om den plats där Hedwig fick sin uppenbarelse. Siggi följde en dag i sin ungdom efter Hedwig då hon vandrade ut till platsen, den lilla skogstjärnen, där Hedwig mötte gudarna. Siggi hörde den nu åldrade tjänarinnan yttra ett fåtal stavelser innan hon föll i ynkelig gråt. Om rollpersonerna konfronterar Siggi med detta börjar han gladeligen pladdra på om hur Hedwig, eller som Siggi säger "tysta tanten", talar och sjunger. Rollpersonerna kan efter viss övertalning och ett stort mått tålmod få Siggi att tillsammans med Hedwig bege sig till den lilla tjärnen.

#### Mörka hemligheter

Siggi har hundratals mörka hemligheter men alla dessa är förlorade i hans förvirrade sinne.

M	WS	BS	S	T	W	I
	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp
	Fel					
5	22	23	2	3	9	50
	1	55	11	14	6	14
	16					

#### Färdigheter

Sjätte sinne, Duka.

#### Utrustning

En stor potatissäck som klädnad, gömd inne i Siggis ändalykt finns även en diamantring som han en gång fann på byatorget.

## Silma Klaglich

Karriär: Fårvakterska

Kön: Kvinna

Ålder: 59

### Bakgrund

Silma och Hugo föddes som syskon i familjen Klaglich. När deras föräldrar gick bort beslöt sig de båda för att slå sina påsar ihop och gifta sig. Ingen i byn tycktes bry sig om det speciellt mycket och när giftermålet ägde rum var det stor fest i byn. När sedan Silma och Hugo tvingades att börja arbeta med de förhatliga fåren, då var droppen nådd. Silmas redan dåliga humör förvandlade henne till en riktig ragata. Genom åren har hon kommit att tala illa om allt och alla i byn. Den enda hon tycker om att umgås med är Hedwig - kärringen håller i alla fall käften.

### Utseende och Personlighet

Silmas mest markanta drag är hennes enorma mansnäsa. Den sticker ut en bra bit ur hennes annars sura och stela ansikte. Silma har kort, vågigt blont hår som ofta är en aning rufsigt. Hon går allt som oftast klädd i ett par lite för stora hosor, en stor ulltröja och en jacka av fårhud.

Silma är en riktig surkärning som rollpersonerna inte vill träffa. Om det nu går så illa att dessa möts så kommer Silma obönhörligen att verbalt slakta de stackars rollpersonerna. Hon hatar allt och alla förutom Hugo och parets gemensamma son, Hermann, vilken hon tar hand om med en stor portion moderlighet.

### Intrigroll

Silma är den käpp i hjulet ingen vill ha där. Under äventyrets gång kan Silma dyka upp och förhindra rollpersonernas framfart i byn genom att t.ex. skicka hem dem eller om de inte lyder anklaga dem för allehanda brott. Använd Silma till att frustrera rollpersonerna och om de är inne på helt fel spår, leda dem ännu djupare in i misslyckandet.

### Mörka hemligheter

Silma vet om vad Hugo håller på med om nätterna. Varför hon intet sagt angående Hugos fårmisshandel är därför att hon tycker om att se honom slå och sparka fåren. Ofta sitter hon med familjens släktklenod, kikaren och beskådar hennes make i hans ondskefulla värv.

M	WS	BS	S	T	W	I
	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp
	Fel					
4	33	33	3	3	7	33
	1	33	33	33	33	33
	33					

### Färdigheter

Förolämpa, Ljuga och bedra.

### Utrustning

Kläder, vandringsstav, bok "Den mörkaste timmen" (av Dietlief Sierk; hon fick den en gång som betalning av en jägare för att få ha sex med henne i fårfållan).

### **De missbildade barnen**

Denna groteska skara lever under Alareks kyrka. Gunnar matar dem dagligen och Shha'Eorath när dem med sina smärt- och lustfyllda tankar. Dessa morbida mutanter är Gunnars budbärare och spejare. Om nätterna släpper han ofta ut dem i skogen där de sedan vakar över Durchfall fram till gryningstimma. Ibland låter Gunnar dessa skapelser vara ute i skogen under flera dagar i sträck, detta händer oftast när det rör sig jägare och annat i området. Herr Haarich missbildade skapelser är anledningen till att ingen besökt Durchfall på så många år. Gunnar själv är inte medveten om varför han låter sina barn bege sig ut i skogen för att dräpa vandringsmän och jägare men det hela är ganska klart, ingen med någon som helst kyrklig kunskap får anlända till byn. Detta skulle innebära att Alareks lära skulle börja ifrågasättas ; någonting som vare sig Gunnar eller Shha'Eorath vill. Haarich missbildade barn är alla grovt muterade och förvridna. Skulle rollpersonerna stöta på någon av dessa så kan du bara välja någon av beskrivningarna nedan. De har alla samma värden för enkelhetens skull, de pratar inte annat än något enstaka ord och de skulle heller aldrig hjälpa rollpersonerna på något sätt.

1. En grotesk skapelse som tar sig fram på alla fyra (fem). Detta barn har ett enormt huvud som till större delen pryds av en gigantisk käft ur vilken en bred blodröd tunga söker sig ut. Barnets händer har muterat till en slags vidrig klo och könsorganet till ett femte ben. En rättliknande gråbrun svans pryder barnets svårt varande ändalykt.
2. Denna mutant är ungefär 110 cm lång. Hjärnan har runnit ut och hela skallen har sjunkit ihop till en äcklig köttig massa. Dess ögon är enorma stirrande glober bakom vilka man kan skönja de sista delarna av den nu söndermögade och förruttnade hjärnan. Barnets högra arm har muterat till att bli en skör förtvinad spädbarnsarm vilken slutar i en skär klapprande klo. På högra sidan av bröstkorgen har ett kvinnobröst sprängt fram genom den svagt transparenta huden, ett bröst som ständigt släpper ut vidrig gråvit mjölk. Magpartiet på denna mutant har, även det, liksom hjärnan, sedan länge runnit ut och kvar under huden finns nu bara det sköra skelettet.
3. Det tredje av Gunnars barn är ungefär 120 cm lång. Ett gigantiskt huvud pryder den lite fetlagda kroppen. Ett par mjölkvita tomma ögon stirrar tomt runt omkring sig och barnets käft är till brädden fylld av en spädbarnsrosa tunga som girigt slukar i sig de kroppsvätskor vilka emanerar ifrån den feta kroppen. Ett abnormt stort kvinnoskote pryder barnets underliv, ur vilket ett segt rosa sekret ständigt rinner.
4. Detta barn har ett runt stort huvud med enorma fladdermusliknande öron. Ett par kattliknande ögon söker ständigt efter ett mål och mellan dem har huden fläkts upp och visar på ett skrämmande sätt ansiktets skelettanatomi. Mitt på barnets bröst sitter ytterligare ett huvud som ständigt skriker ut sin lustfyllda smärta över världen. Det är även detta huvud mutanten äter med. I övrigt har denna skapelse en mänsklig underkropp.
5. Detta det längsta av herr Haarichs barn (144 cm) stirrar ned på sina morbida syskon med tomma skära ögon. Kring skapelsens vänsterarm rullar sig någonting som kan uppfattas som en tunga utskjuten ur det sprängande rosa skinnet. På bröstet hänger någonting som kan uppfattas som

en femte lem. Barnets huvud bär en korps näbb med vilken mutanten ständigt söker föda. Barnets underkropp slutar i ett par smala och vårtbeklädda ben.

6. Det sista av prästens barn är ganska kort. Det runda huvudet pryds av ett stort evigt seende öga. Varelsen saknar näsa, öron och mun. Barnets armar, vilka är feta och ganska muskulösa slutar i rakbladsliknande klingor. Mitt på magen sitter skapelsens mun och fortplantningsorgan och i underlivet en tredje arm, ett tredje ben eller ett andra könsorgan. Mutantens ben slutar i ett par stora platta fötter vilka avger en sensuell doft, på gränsen till det vulgära.

M	WS	BS	S	T	W	I
	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp
	Fel					
4	45	30	3	4	7	32
	1	31	16	17	89	89
	09					

Vapen

Klor och tänder (1T6+3).

Rustning

1 poäng tjock hud över hela kroppen.

## Väderlekstabel

Första dagen

Morgon: Regnet har under natten öst ned över byn men har slutat under morgonen. Det är dock gråmulet och ganska kallt.

Förmiddag: Under förmiddagen börjar det återigen regna och blåsa ganska hårt. Det är kallt och högst otrevligt att vara utomhus.

Eftermiddag: Regnet fortsätter ihärdigt att ösa ned.

Kväll: Under kvällen klarnar det upp och det verkar som om det kommer att sol under nästa dag.

Natt: Stjärnklart och oerhört kallt. Nästan minusgrader.

Andra dagen

Morgon: En grådisig morgon, molntäcket är dock inte kompakt. Kanske blir det regn framåt eftermiddagen.

Förmiddag: Molnigt och kallt

Eftermiddag: Regn och åter regn piskar ned över Durchfall.

Kväll: Jahapp, regn igen!

Natt: Uppehåll och nattdimma ifrån träskan.

Tredje dagen

Morgon: Molntäcket spricker upp och när solen äntligen tittar fram kommer byns karlar hem ifrån fälten.

Durchfall



Först ges en kort översikt över byn. Översikten kommer spelarna att få hemskickad till sig och de har förhoppningsvis läst den innan ni träffas.

Efter översikten följer en kronologisk historiebild över Durchfall och dess omnejd och till sist ges en del tips till spelledaren hur han skall levandegöra byn i vilken äventyret äger rum.

### Översikt

När regnet öser ned över Durchfall som det så gott som alltid gör, är det svårt att urskilja några fler byggnader än den vitkalkade kyrkan. De ytterligare nio bostadshusen och värdshuset "Dreglande Draken" smälter lätt in i de tunga regndimmorna.

Följer man den lilla bäcken söderifrån in i byn stöter man nästan omedelbart på byns vackra kyrka (1), helgad åt Alarek, i vilken Gunnar Haarich håller gudstjänst varje Festag. Kyrkan må vara oansenlig till det yttre ; endast en vitkalkad fasad med små blyinfattade fönster ; men faktum är att mer välskött kyrka får man leta efter. Det är herr Haarichs hushållerska Hedwig Nase som ser till att kyrkan, prästgården och den närmaste omgivningen är presentabel om nu någon gång skulle leta sig fram till Durchfall. Själv bor den lilla kvinnan i en liten kammare inne i den, likt kyrkan, anspråkslösa prästgården (2). Gården är byggd efter Durchfalls typiska snitt, stenfot och korsvirkesfasad, likt alla andra hus i byn. Även om detta må vara den enklaste byggnaden av dem alla är prästgården byns mest välskötta. Aldrig någonsin skulle den plikttrogna Hedwig Nase förbise ett rostigt gångjärn, en smutsig ruta eller lite ogräs i rabatten.

Följer man stigen bort från kyrkan och prästgården kommer man snart till ett vägsäl. På höger sida bor Leopold, Boris, Astrid, Hildegard och Lisa tillsammans med sina föräldrar Hulda och Reinholdt Engels (3). Då huset inte är större än något annat i byn ger det inte något speciellt varaktigt intryck, om det inte vore för de miljoner övermogna rönnbär som tryckts fast mellan plankorna i fasaden. Huset är ganska nedslitet, likt de flesta i byn; stenfoten har rasat på sina ställen och rabatterna är sedan länge söndertrampade av familjen Engels virvelvindar till barn. På husets baksida ligger gamla plankor och annat bråte utspritt och detta fulländar familjen Engels helhetsintryck - de bryr sig inte så noga om att hålla ordning och reda.

Mitt emot familjen Engels gård står den betydligt prydligare bostaden tillhörande Barbara och Reiner Boller (4). Denna familj har endast en son, den sexårige gossen Hanse och har därför kunnat hålla efter sitt hus en aning bättre. Den markanta skillnaden på dessa båda gårdar (Engels och Boller) har gjort att Hulda Engels retar sig en aning på sina grannar. Detta tar sig uttryck i att Hulda inte ofta pratar med Barbara och tvärtom.

Innan man fortsätter framåt gör man gott i att vända sig om och beskåda byns i särklass mest originella bostad, gamle Anton Bauers lilla utedass (5). Han bor faktiskt i ett litet utedass, men tillbringar största delen av sin tid i sitt älskade glashus intill dasset.

Bredvid Bollers bor Schneiders (6). Härifrån kommer oupphörligen gälla barnaskrik eftersom herr och fru Schneider, Wolfgang och Birgitte nyss satt trillingar till världen. Dessas koleriska skrik ackompanjerat av deras femåriga dotter Theodosias skrånande kråksång håller byn i ett järngrepp dygnet runt.

Skränandet från familjen Schneiders hus har inte allt för sällan stört Johanna Gross i huset mittemot (7). Hennes man, Thomas snarkar fruktansvärt och detta har gjort att Johanna blivit oerhört känslig

för ljud. Och det blir inte bättre av hennes dotter Gertrudes högljudda lekar tillsammans med bästa vännen Lisa Engels ; flickorna är sedan en tid tillbaka förbjudna att leka hemma hos familjen Gross.

Familjen Raulers hus ligger beläget som Durchfalls mest östliga ; på behörigt avstånd ifrån de övriga husen (8). Denna familj är tystlåtna trots deras två barn. Notabelt är att dessa barn, Evert och Holger, är byn bäst uppfostrade. Mannen i huset, Tom Rauler sägs vara en mästare på att uppfostra sina barn, någonting som de ständiga blåtirorna och bältesmärkena på Evert och Holger vittnar om.

På Durchfalls lilla inkonspikuösa torg (9) noterar man för det första den enorma, uråldriga järneken som pryder denna plats. Innan man fått tid att beskåda denna vackra ek någon längre tid tvingas man stifta bekantskap med byfånen. Mannen som heter Siggis bor nämligen under den ek som i byn allmänt kallas "Eken". Alla i byn stör sig på denna galning och inte allt för sällan samlas man till en liten lek då alla i byn turas om att jaga omkring Siggis tills någon lyckas slå eller sparka ned honom. Oftast finner man dock Siggis hängandes knäveck i eken eller krälandes i den gyttjepöl vilken kallas för torg. Byns gemensamma brunn är belägen på torget och detta samt Siggis ondskefulla närvaro har gjort att de flesta barn i byn förbjudits att vistas där. Innan vi vandrar vidare kan vi upplysa er om att Siggis bor på torget dag som natt, året om. De kallaste och mest fruktansvärda vinternätterna brukar dock Ruprecht Dommerwetter, värdshusvärderna på "Dreglande Draken", släppa in Siggis och låta honom sova i gillesalen.

Apropå herr Dommerwetter så är han som vi tidigare sagt byns värdshusvärd. På torgets nordvästra del ligger "Den Dreglande Draken" eller "Draken" som värdshuset ofta kallas (10). Här har ingen gäst satt sin fot på över åtta år men det bekommer inte den fryntlige Ruprecht eftersom han varje kväll får besök av byns män. Inne på "Draken" berättar sedan Ruprecht fantastiska berättelser om hans resor i Imperiet. När man vänder sig österut, nej vänta...

Inne på "Draken" kan man ofta finna byns fåraherde, Helmut Grossbart. Trots att han äger ett hus i byn så spenderar han all sin lediga tid med att inmundiga Ruprechts fantastiska hembryggda öl. Helmut och Ruprecht brukar dessutom ofta ägna sig åt ett roligt spel som i byn kallas "Hoppstövel". Detta spel, som är reserverat för vuxna, innebär att man skall slå så hårt man kan på den andre spelarens hand när den ligger på bordet och om denne skriker så får han halsa ett glas av Ruprechts minst sagt starka sprit. Förloraren är den av spelarna som först faller av stolen. Varför spelet har fått namnet "Hoppstövel" vet ingen längre.

Nåja, öster om "Draken" bor Silma och Hugo Klaglich (11). Dessa har hand om byns lilla fårålla (12) när Helmut är i byn. Vad man kan säga om dessa två är att de inte har speciellt bra kontroll över de bångstyriga fåren, vilka man ofta kan finna springandes omkring i byn, jagade av byns samlade barnskock. Deras enda barn, Hermann, sex år, är en riktig liten parvel. Som om det inte skulle vara nog med att Silma och Hugo måste jaga efter de skvatt galna och urdumma fåren så måste de även allt som oftast ränna efter Hermann eftersom hans favoritsyssla är att springa - just det, ni hörde rätt. Hermann älskar att springa och brukar kunna göra detta i timmar innan han alldeles utmattad faller till marken.

När jag gör mig redo för att fortsätta min vandring norrut vandrar jag förbi Helmut Grossbarts illa skötta hus (13). Bara vid åsynen av detta ruckel skulle jag vilja påstå att det aldrig reparerats sedan den dag då huset byggdes, för över 60 år sedan. Hela stommen är skev och huset lutar på ett olycksbådande sätt, rutorna är alla sedan längre sönderslagna och ytterdörren hänger endast fast i ett gångjärn. Väster om mig finns för övrigt resterna av Durchfalls en gång stolta palissad kvar.

Numera är den naturligtvis inte funktionsduglig eftersom den endast står med ett par stockar, men en gång i tiden utgjorde den det välbehövliga skydd Durchfalls invånare behövde för att överleva.

Jag vänder mig en sista gång om och beskådar den lilla byn, gryningen kommer just rusande över den östliga horisonten, tunga regnmoln ligger lågt över himmelen. Boris, Astrid, Hildegard och Leopold sitter nere på byatorget och kastar sten på Sigg. Lille Hermann har smugit upp till fållan och släppt lös fåren och jagar dem skrattande över den daggbestänkta gårdsplanen. En ny dag i den lilla byn Durchfall, en dag som vilken annan...

## Historia

Durchfall har en lång och mörk historia. Precis som många andra byar i det sköra Imperiet har pesten många gånger slagit till mot byn och genom historien har både en och annan rövare dragit genom byn, för att lämna ett spår av förödelse bakom sig. Nedan följer en kort kronologisk översikt över den lilla självförsörjande byn, ifrån dess uppkomst till den dag då äventyret startar.

1156 E.S Durchfall grundas av en mindre grupp jägare. Byns strategiska läge, med färskvatten nära tillhands i kombination med de många klippsprång i området gör att platsen snart blir en permanent lägerplats för skogens jägare.

1188 Efter att en tid av oro sedan en större grupp kringströvande bestmän har terroriserat området beslutar de människor som lever i området att tillsammans bygga en palissad runt det som senare skall bli Durchfall.

1201 Det första enkla huset slås upp och ett ungt par, jägaren Klaus Hobbler och hans älskade Inga Geld, blir de första invånarna i byn.

1202 Byn (eller rättare sagt huset med den omgärdande palissaden) anfalls av ett rövarband ledda av den numera legendomspunne krigare ifrån Norsca Erik son av Hyske Jarl av Fjordin. Byns enda fasta invånare, Klaus Hobbler och Inga Geld dräps brutalt. Huset bränns ned och det som skall komma att bli Durchfall lämnas öde.

1258 Efter många år återinrättas palissaden och huset byggs upp. Ättlingar till Hobbler flyttar in. Under ett tiotal år anländer ytterligare två familjer, von Ritter samt von Essen. Dessa två familjer flyr undan Imperiets grymma rättvisa och finner en säker plats i byn. För första gången ges området ett namn - Durchfall. Detta efter den stank som emanerar ifrån träskområdet kring den lilla tjärnen några kilometer norr om byn.

1366 Byn har nu expanderat betydligt. Jägare, herdar och andra skogsmän söker ofta härbärge bakom Durchfalls palissad. En mindre marknad börjar hållas en gång i veckan.

1400 Byns första präst tillträder sitt ämbete. Vladislav Terochovich, en kislevitisk shaman åkallar naturanden Vodyanoy i den lilla tjärnen. Byborna börjar dyrka den skrämmande naturguden. 1401-1490 Upprepade misslyckade försök att förstöra Durchfall stärker bybornas förtroende i deras kamp för att överleva i det barbariska området. Byns invånarantal överstiger nu 100. I slutet av denna period börjar Vodyanoy's krävande offer ta ut sin tull. Eftersom naturguden kräver unga barn så stagnerar befolkningstillväxten och oron stiger ibland byborna.

1491 I ett enat försök att bryta sig ur Vodyanoy's grepp tömmer byborna ut tre tunnor olja i tjärnen och tänder på. Ifrån denna dag kallas tjärnen "Det svarta vattnet". Vodyanoy's hämnd blir fruktansvärd. Inom loppet av tre veckor drunknar 70 av Durchfalls 113 invånare, den enda mer underligt än den andra. Byn ser ut att gå under.

1492 Upptäckaren Louis de Morceaux anländer till byn. I sitt följe har han en Sigmärpräst, Gustavus Kerderklein. Denne frälser byborna och dyrkan av Vodyanoy upphör. Byns första tempel byggs. 1550 De bretonnianska upptäckarna lämnar de ostländska skogarna. Kvar lämnar de dock templet och även ett flertal stenhus. Invånarantalet stiger igen.

1551-1890 Byn anfalls flera gånger av bestmän men uthärdar. Ostländska skatteindrivare anländer till Durchfall och skattar byborna hårt. En tid av oro begynner i byn. Skall Durchfall som motstånd naturens alla faror gå under för en skattmans ondskefulla krav?

1891 Skattmannen dräps av byns samlade bybor. I ett brev skriver byäldsten Erich Emmeln till det ostländska hovet och ber om att byn skall undantas ifrån skatteplikten. Hans vädjan godtas med motiveringen att byn försörjer många jägare i området med mat och skydd.

1891-2006 En tid av lugn i området. Durchfalls invånarantal håller sig ständigt runt 120. År 2006 slår pesten till och dödar 2/3 av invånarna. Thomas Tauser sänds till byn för att sörja de döda. Tauser som är en Morrpäst bestämmer sig för att stanna i byn och en återuppbyggnad av det sedan länge förstörda Sigmartemplet äger rum.

2007-2118 Återkommande anfall ledda av bestmän i området isolerar Durchfall ifrån resten av världen. Självförsörjningen blir nu oerhört viktig. Byn uthärdar och i vad som i byn kallas för "Slaget vid Stormeken" besegras ett trettiotal bestmän av den samlade bybefolkningen.

2203 I ett massivt anfall av en kaoshär förstörs byn till grunden. Alla i byn dräps förutom Kurt Hobbler, en i rakt nedstigande led släkting till byns grundare. Kurt Hobbler gömmer sig i skogarna tills kaoshären dragit förbi.

2204-2100 Återuppbyggnadens tid i byn. Under ledning av Hobbler och senare också hans son byggs åter byn upp, dock med en stor skillnad. Det finns ingen kyrka i byn.

2101-2398 Byn intar åter ställningen som viloplats för skogsmän och jägare. Sakta men säkert fylls byn med folk.

2399 Solkandyrkare (ej häxjägare utan fanatiska flagellanter) anländer till Durchfall och kräver att ett tempel uppförs i Solkans ära. Byäldsten nekar och dräps av en de fanatiska Solkandyrkarna. Ett tempel byggs på platsen där både Sigmartemplet och Morrs heliga plats tidigare legat. Rufus Karsch blir byns präst.

2399-2437 Byn lever alltjämt vidare och med tiden lär sig folket att acceptera Solkans utvalde som religiöst överhuvud i byn.

2457 Rufus Karsch dör och byn står åter igen utan religiös ledare.

2459 Ebhardt anländer till byn och utbildar Gunnar Haarich.

2461 Gunnar Haarich färdigutbildad, kyrkan restaureras. Stefan Hobbler dör, som den sista av sin ätt. Byns äldstepost tillsätts av Ruprecht Dommerwetter, vilken sitter än idag.

2500-2504 Byn genomlever mindre konfrontationer med bestmän.

2505 Senhöst, två flickor försvinner och en makaber historia rullas upp...

## Om Durchfall till spelledaren

Byn Durchfall har ovan beskrivits och en kortfattad historia har återgivit byns tidigare öden. För att du skall kunna levandegöra byn kräver vi att du är väl inläst på den generella strukturen i Durchfall, det är naturligtvis ett stort plus om du tagit dig friheten att utveckla beskrivningarna av byggnaderna. Durchfalls byggnader är alla av samma snitt men det finns säkerligen många detaljer som skiljer alla husen åt. Finn dem, beskriv dem och utveckla en by mer levande än någon annan av byarna. Nedan följer några korta tips på hur byn kan göras mer levande:

- Höns som springer omkring i byn, jagade av någon byracka.
- Dofter i husen, kanske är det bak på gång någonstans i byn.
- Fasadernas kvalitet, trasiga plankor, sönderfallande bruk och rostiga gångjärn.
- Rop och skrik av byborna - de lever lika mycket som rollpersonerna - bli byborna med jämna mellanrum.
- Tacka Alarek för vad som gott är och sök Alareks skydd mot det onda.
- Låt naturen bli en symbol för stämningen i äventyret.

## Appendix 1: De religiösa lagarna

Som du säkert redan förstått så har den lilla byn Durchfall en svårt vriden syn på Ulrics lära. Inte nog med att Gunnar Haarich och byborna helt förvrängt Ulrics namn, de har också totalt missförstått Vinterfaderns lagar. Nedan följer en beskrivning av Ulrics och Alareks lära.

### Ulric - Stridens, vargarnas och vinterns Gud

Ulric är Vinterns fader, han representerar de hårda, karga och förstörande krafterna i naturen. Han porträtteras som en enorm krigare klädd i vargskinnsskynken och en hjälm av gnistrande silver på sitt huvud. Han kan också avbildas som en enorm varg vars päls glöder som om den vore skapt av ädelsilver. Ulric föraktar feghet, svaghet och oärlighet. Ulrics symbol är ett varghuvud, detta emblem bärs ofta på Ulricföljarens vapen eller rustning. Inom Ulrics lära finns tre heliga dagar, dessa är Vintersolståndet, Höstdagjämningen samt Vårdagjämningen. Under dessa dagar paraderar man utanför Ulrics kyrkor för att sedan när skymningen fallit hänge sig åt festligheter vilka oftast varar långt in på nattimmarna. Följande lagar är nödvändiga att följa för att kunna kalla sig en rättrogen Ulrican: g motsätta sig en order ifrån en person som har högre rang inom Ulrickyrkans hierarki, i annat fall än att detta leder till att någon annan av Ulrics lagar bryts. tt aldrig avböja en direkt utmaning till strid eller annan utmaningsform.

¥ Att aldrig ljuga, fuska eller på annat sätt förvränga sanning. Detta inkluderar inte att sätta upp bakhåll eller liknande eftersom detta ses som en taktisk manöver.

¥ Vargskinn får endast bäras av en person som dräpt vargen själv, med endast naturens enkla vapen till hjälp.

¥ Krutvapen, bomber eller armborst är förbjudna att använda. Alla andra vapentyper är dock tillåtna.

¥ Elden i Ulrics tempel får aldrig slockna, det sägs att om så händer så kommer vintern att vara hela nästföljande år.

### Alarek - Förbrödrarskapets, skördens och lyckans Gud

Alarek är den Gud som dyrkas i Durchfall och endast i Durchfall. Alarek är en morbid avart och förvrängning av Ulric. Shha'Eorath har under åren som hon torterat Gunnar Haarichs sinne lyckats få den klentrogne prästen att förvränga läran allt mer. Den lära som nu praktiseras och efterföljs i Durchfall lyder som följer.

Alarek är Guden som kommit till Durchfall för att bringa fred och förbrödring i byn. Han är den mäktigaste av alla Gudar och hjälper ensamma byar runtomkring i riket att klara av alla monster som härjar ute i vildmarken. Alarek porträtteras som en man av normala proportioner klädd i grönt med en lövkrans runt huvudet. Alareks symbol är ett stort nordekslöv (nordek är det träslag som är vanligast i nordvästra Ostland). Alarek har två heliga dagar, dessa är dagen före Höstdagjämningen samt dagen före Vårdagjämningen. Under dessa heliga dagar stannar allt arbete av i byn och folk samlas nere på värdshuset för att lyssna till historier som Gunnar läser ur sin heliga skrift. När skymningen faller hänger man sig åt att äta och dricka av vad sommaren har eller har haft att ge och när midnattstimmen slår beger sig alla hem till var och sitt. Följande lagar måste följas av en trogen Alarekdyrkare, vilket för övrigt innefattar större delen av byns invånare:

¥ Tacka solen, vinden och regnet var morgon och be om att vintern ej skall komma. Solen, vinden och regnet är det som ger världen liv, snön och vintern är det som sänker världen i slummer.

¥ Att aldrig, om annat än nödvändigt ta till vapen i en konflikt, vita lögner anses bättre än att gå till handgripligheter. Alarek kan ej leva om hans barn är sårade.

¥                    Att alltid driva iväg det som hör vintern till, detta inkluderar frosten, snön och de djur som följer i vinterns spår.

¥                    Att inte bära vapen och rustning i annat än nödfall samt att aldrig pryda dessa förstörelsens tingestar med Alareks symbol.

### **Durchfalls perverterade lära**

Som synes har Ulrics lära i Durchfall förfallit till att bli en rak motsägelse mot vad Vinterguden egentligen står för. Detta har vuxit fram med åren och under äventyrets gång finns det chans att rollpersonerna kan vinna viss insikt i hur Alareks lära förändrats med åren. Eftersom Gunnar inte är medveten om dessa förändringar kan han inte, om han konfronteras med faktumet att Ulrics lära perverterats, försvara sig på annat sätt än att Alareks vilja är såsom skrivet är. Naturligtvis är det Shha'Eorath som har, genom att manipulera prästens sinne, förvridit Ulrics lära. Detta anser mardrömsvarelsen vara ett lämpligt straff till Ebhardts lärjunge. I Durchfall har ingen reflekterat över den successiva förändringen av religionen, dels därför att kvinnorna i byn (alla de som blivit sexuellt utnyttjade av Gunnar) har manipulerats till att ifall någon av byns män noterat en förändring så skall de försvara Alareks bud, dels också på grund av herr Haarichs skickliga retorik under Festag mässorna.

## Appendix 2: Översättningar

Här nedan följer nu en komplett lista över de engelska termer som vi valt att översätta till svenska, detta endast för att få ett bättre flyt i äventyret samt att Nils (Farbror Korrektur) inte skall gnälla så mycket på oss. Grundegenskaperna har vi valt att inte översätta och det finns även ett par andra termer som fortfarande är engelska men dessa märker ni nog.

Djurvård	Animal Care	
Djurvän	Charm animal	
Ducka	Dodge Blow	
Eldklot	Fireball	
Flyga	Flight	
Framkalla Panik		Cause Panic
Förbereda gift	Prep. Poison	
Glödande ljus	Glowing light	
Identifiera plantor		Identify Plants
Koka mat	Cook	
Konstruktion	Carpentry	
Läka sår	Heal Wounds	
Läsa/Skriva	Read/Write	
Magiskt alarm	Magic Alarm	
Musiker	Musician	
Rida häst	Ride Horse	
Sjunga	Sing	
Sjätte Sinne	Sixth Sense	
Skyddande Aura		Aura of Resistance
Skyddande Zon		(Zone of Sanctuary), 2
Slå mäktigt slag		Strike mighty blow
Specialistvapen: slunga		Special Weapon: sling
Stjälja Sinne	Steal Mind	
Sömn	Sleep	
Väldigt tuff	Very Tough	
Örtkunskap	Herb Lore	

### **Appendix 3: De uråldriga naturandarna**

De gamla naturandarna vilka figurerar i äventyret kommer att beskrivas nedan. För att du skall kunna spela dem på rätt sätt kommer vi också att ge några tips på hur dessa mystiska väsen skall spelas. Eftersom det inte är relevant för äventyret varifrån andarna kommer så lämnar vi det därhän. Det är dock värt att nämna att dessa andeväsen inte tillhör Kaos på något sätt. De är bara representationer av naturen, fysiska manifestationer av de andar som rör sig i den Gamla Världens enorma skogsområden. Rollpersonerna kommer förmodligen inte att lära sig hur man framkallar dessa andra under äventyrets gång men om du anser att det skulle främja scenariot så varför inte? Nedan följer nu en beskrivning av andarna samt lite riktlinjer för hur du skall spela dessa.

#### **Domovoy ; "Farfar Gnista"**

Domovoy är anden som associeras med familjen och hemmet. Han bor i vedspisen i de hushåll där han fortfarande är respekterad och vördad. Domovoys främsta uppdrag anser han vara att skydda det hushåll i vilket han bor, han kämpar ständigt mot sjukdomar, otur och onda andar.

Domovoy kan komma till medlemmar av familjen i form av drömmar i vilka han varnar familjen för kommande ondska eller liknande. Domovoiyes (plural) har nämligen förmågan att se in i framtiden, en förmåga som tyvärr är begränsad såtillvida att han endast kan se hemska saker som skall hända i huset. Domovoys varningar kommer alltid som obskyra gåtor eller svårförstådda visioner. Domovoy är också sörjandets ande. Att ställa fram extra mat till Domovoy när någon dött sägs göra vandringen till dödsriket lättare för den döde.

#### **Efterlevnad**

Håll eldstaden varm och ren, detta är Domovoys hem i hemmet. Den vanliga välkomstfrasen för Domovoy är "Välkommen Farfar till vårt hem" och när en gäst kommer in i huset skall värden alltid fråga om lov av Domovoy först, "Är vår gäst välkommen?". En gåva som Domovoy tycker om är en skål med havregrynsgröt men den viktigaste gåva man kan ge Farfar Gnista är kärlek och respekt samt att man följer ovan beskrivna efterlevnadsregler.

#### **Utseende**

En åldrad människofigur, 5-6 cm hög. Han är klädd i en vit särk samt en vit mantel som ser ut att vara sydd av eld. Om Domovoy ställer sig i en eld syns han inte. Om man stirrar riktigt noga in i en eld i vilken en Domovoy bor kan man dock ibland se honom sittandes på ett av vedträna.

Varmhjärtad och vänlig, han är människans andevän. Farfar Gnista när av mänsklig kärlek och tillgivenhet samt av känslan av omsorg och respekt mot de äldre. Domovoy är ledsen för att man har slutat dyrka honom och övergått till starkt institutionaliserade kyrkor.

#### **Äventyrsroll**

Domovoy vaknar i ett samhälle i vilket han inte alls känner sig hemma. Ingenstans runtomkring honom finns de känslor han när av och han inser omgående att han kommer att slumra in snart igen. Om rollpersonerna skulle vara i trångmål och uppehåller sig nära en eldstad, kan den lille Domovoy dyka upp och hjälpa dem på vägen. Om rollpersonerna helt kört fast i scenariot eller om du anser att det skulle piffa upp äventyret, var då inte rädd för att använda Domovoy. Kom bara ihåg att om rollpersonerna inte ger honom tillbörlig respekt beger han sig omgående av.

#### **Leshy ; "Skogens Herre"**



Leshy är den starkaste av de uråldriga naturandarna. Skogens härskare. När Leshy slåss kan människor ibland se hur det tycks storma och blixtra ifrån platsen där han kämpar. Leshy ackompanjeras alltid av sin bästa vän och följeslagare "Pappa Björn", en enorm brunbjörn.

#### Efterlevnad

Fråga alltid om lov innan du tar med dig husdjur in i hans område. Det är vist att prata högt och stort om hans visdom och styrka, exempelvis "Mäster Leshy, låter du mig passera dina vidsträckta domäner i ett ärende av liten vikt? Din kraft och stryka överträffas endast av din vishet och generositet". Ge Leshy vad han vill ha och kanske kommer du levande ur skogen.

#### Utseende

Han har en björns lite hängande kroppsbyggnad. På huvudet växer tovtigt grönt hår, ett par krokiga horn och ett ensamt stort öga pryder ansiktet. Hans händer är enorma klor, såsom på en grizzlybjörn, och över hans axlar ligger en enorm fårskinnsmantel. Över midjan hänger ett jättelikt barkbälte i vilket han har nedstuckit träpinnar (stockar) eller andra ting han funnit trasiga i naturen. Leshy kan antaga vilken form han vill men hans favoritform är den av en 6-12 meter hög varelse, som ovan beskrivits.

#### Personlighet

Leshy älskar smicker, och behandlar de som smickrar honom på ett roligt sätt. Ofta brukar han leda in dem i träsk där de sedan får svälta ihjäl, sjunka ned i den våta geggan eller på annat sätt gå under. Han har ingen känsla för vad som är rätt eller fel och är därför svår att placera in som god eller ond. Hans humör skiftar ofta och han leker med människor som barn leker med maskar, myggor eller andra smådjur. Leshy är fåfäng, pervers och totalt utan mänsklig medkänsla.

"Skogens Herre" hatar allt vad de nya religionerna står för och om dessa bara nämns för honom blir han oerhört sur och otrevlig att ha att göra med. Ett tips är att inte tala om Rhya, Taal eller Ulric med Leshy.

Hans stora svaghet är hans kärlek för spel, utmaningar och tävlingar. Han avböjer aldrig ett vad men om han skulle förlora så är han snabb att använda sin enorma styrka för att se till att han blir en vinnare - förutsatt att inte den olycklige vinnaren genast börjar smickra honom.

Leshy älskar också att dricka sig full, vilket ofta kan vara en episk uppgift. Efter cirka 40 liter vin brukar han börja känna sig lite berusad, ett tillstånd som gör honom väldigt trevlig och generös.

#### Äventyrsroll

Leshy är ingen typisk spelledarperson som kommer invandrande i byn en vacker (ursäkta, regnig) dag. Om du mot all förmodan skulle välja att låta de fyra ynkliga barnen möta denna enorma halvgud, hav då en god och väl underbyggd historia åt oss (Malin och Jocke) när du kommer på spelledarsamlingen. Med detta vill vi inte avskräcka ifrån att använda denna fantastiska naturgud. Vi vill snarare poängtera faran i att involvera allt för många av naturandarna i scenariot. Leshy skall vara någonting speciellt och spelarna skall verkligen ha gjort sig förtjänta av en extra belöning för att få träffa honom. Om Leshy och spelarna träffas så får det inte under några omständigheter sluta med att Leshy och spelarna blir kompisar och tar över byn eller liknande.

### **Maciew ; "Farfar Lada"**

Maciew bor i lador och uthus där han tar hand om djuren. Han är inte vänlig och väntar sig ingen vänlighet tillbaka, men bör för den skull behandlas med tillbörlig respekt. Att göra "Farfar Lada" upprörd leder ofta till att han företar sig ett par små skämt eller arrangerar ett par mindre olyckor. Exempelvis så kan Maciew smyga omkring och lägga ut krattor så att man stiger på dem och får krattskäftet i ansiktet eller så kan han knyta ihop skosnörena på skorna man har på fötterna. Maciew behandlas med respekt men för den skull ser man inte honom som en trevlig och vänskaplig ande, en liten fruktan finns alltid för honom.

#### **Efterlevnad**

Håll stallen och uthusen rena, ge djuren bra med mat. Maciew tycker om att få tobak och gröt som gåvor, dessa ställes då ut i ladan under kvällen, och under natten bör man sedan hålla sig ifrån lada. Det bästa Maciew vet är att få dansa under månen och blir överlycklig om han bjuds ut på en dans. Då kan han ibland till och med glömma bort sin andra favoritsysselsättning, att spela människorna spratt. När man bjuder ut Maciew till dans skall man använda följande fras för att locka fram honom: "Skoja ej med mig Farfar mer och låtom oss istället under månen dansa".

#### **Utseende**

En åldrar mansfigur, ungefär 30 cm lång. Han kan även ta skepnaden av ett skaft eller grässtrå.

#### **Personlighet**

Skojfrisk (av det mer grova slaget). Fundamentalt otrevlig av det mildare slaget.

#### **Äventyrsroll**

Om Maciew skall dyka upp under scenariot så kan det vara passande att han gör det genom att "skämta" med rollpersonerna. Eventuellt kanske han ger dem en blåtira eller två när hans "roliga" skämt slår in. Låt inte rollpersonerna förstå att det är en varelse som skojar med dem utan få det istället att verka som om allting bara ligger i vägen för dem. Knyter han ihop deras skor och får dem att falla, ja då kanske de börjar ana ugglor i mossen. Låt dem i så fall göra det, det finns ingen anledning för Maciew att närma sig rollpersonerna. Skulle du välja att låta Maciew uppenbara sig för rollpersonerna var då noga med att han får sina mål tillgodosedda innan han hjälper rollpersonerna.

### **Polevik ; "Farfar Säd"**

Polevik är en blodtörstig naturande som lever av "slakten" av plantor (ex. när man skördar). De kan hjälpa de som skänker dem blod och i detta fall kan dessa andar utföra mindre tjänster åt den eller dessa personer. Det enda som intresserar Polevik är just dessa två ting; att få blod samt att plantor och växter slaktas.

#### **Efterlevnad**

För ett blodsoffer (ett par centiliter blod som sprids på fältet) kan Polevik välsigna människans lie och den skörd de får. Polevik kan också, i enstaka fall välsigna vapen åt blodsoffraren, men detta händer inte ofta. För att framkalla dessa andar skall man ropa dess namn "Polevik - Farfar Säd" en klar natt när månen inte är mer än en skära på himlavalvet. Man skall sedan stirra upp mot månen och sjunga andens namn om och om igen och när de sedan anländer skall man säga "Mästare, ställ dig framför mig såsom lövet lägger sig på gräset, Jag har bringat dig röd skörd!". Det mänskliga blodet hålls sedan ned i jorden och samtidigt uttalas den önskan man har.

### Utseende

Polevik ser ut som sädesstrån, hundratals i antal, alla med ansikten, armar och ben. De tycks alla vaja i vinden och talar viskande. Ofta träder en av Polevik fram för att föra andarnas talan. De ungefär 30 cm höga.

### Personlighet

Grymma, ungefär som Khorne fast i en mer modest skala. De straffar oftare än hjälper när de framkallas och därför anses de vara mera till förtret än till hjälp. De viskar alltid bland varandra och det enda de vill ha är blod.

### Äventyrsroll

Att rollpersonerna skulle möta Polevik är ganska otroligt. Däremot möter rollpersonernas fader och de andra männen dessa blodtörstiga andar ute på fälten. Skulle det vara så att rollpersonerna inte klarar av att lösa scenariot inom tidsramen så kommer byns män att återvända till Durchfall med vetskapen om att naturandarna finns ute i skogen (detta förutsätter att rollpersonerna väckt Vodyanoy). Skulle detta inträffa kommer en panikartad skräck att slå byn och äventyret slutar då med att en viskande stämma, som i sig tycks bestå av hundratals viskande stämmor närmar sig byn. Polevik närmar sig för att kräva blod.

### Vodyanoy - "Farfar Dränkaren"

En i sanning ondskefull entitet. Vodyanoy älskar att lura ned människor i de mörka vatten vilka är hans hem. Detta gör han genom fagra löften, mjuka viskningar och inbjudande gester. Det är alltid oerhört farligt att närma sig Vodyanoy om inte man själv är lika ondsint och slug som denne, och det innebär att man i praktiken är en av Kaos tjänare.

### Efterlevnad

Man skall offra grisar, människor, olja eller honung till "Farfar Dränkaren" för att han inte skall börja terrorisera området. Man får aldrig bära religiösa symboler som tillhör någon gudom när man simmar. När man talar med Vodyanoy skall man alltid bära en handfull torr jord i fickan för att om han lurar en kunna kasta denna i hans ansikte. Detta kan distrahera honom länge nog för att man skall hinna fly.

### Utseende

Vodyanoy kan antaga skepnaden av vilket undervattensdjur han vill men han favoriserar att antaga formen som en naken gammal man, blå i ansiktet med uppsprucket och uppsvälldt skinn ; såsom en drunknad människa. Ibland antager han också skepnaden av en gammal man klädd i svarta kläder med en enorm påk i sin hand. Denna använder han t.ex. för att klubba ned oskyldiga barn och sedan dränka dem.

### Personlighet

Vodyanoy är exceptionellt ondskefull, en arketypisk fiende till äventyrare. Han älskar tortyr och smärta och skulle aldrig göra någonting som inte gagnade honom själv. De enda Vodyanoy respekterar är varelser som är ondare än honom själv ; vilket inte är många. Han är också en aning rädd för de "officiella" gudarna och väljer hellre att fly än att illa fäkta om en präst tillhörande någon av dessa gudar skulle komma i närheten.

## Äventyrsroll

Vodyanoy är den ande som rollpersonerna möter om de för Hedwig Nase till den Svarta Tjärnen. Vad som händer där kan du läsa om i kapitel 3, scen 2. Mötet med Vodyanoy är en förutsättning för att de andra naturandarna skall kunna vara med i äventyret så därför är det viktigt att du kommer ihåg att utan att rollpersonerna träffat "Farfar Dränkaren" så kan de aldrig träffa någon av de andra andarna.

## Att spela Naturandarna

Andarna är färgstarka personligheter som bör vara noga förberedda innan de dyker upp. Nedan följer nu några tips på hur du skall skapa rätt atmosfär runt dessa andeväsen.

1. Ju svagare ande desto mindre kraft utstrålar den. Domovoy och Maciew är som små seriefigurer medan Leshy och Vodyanoy är mäktiga skapelser.
2. Andarna är inte menade att vara lustiga även om t.ex. Farfar Gnista och Farfar Lada kan tyckas vara väldigt söta. Spela noga ut deras icke-mänskliga sida, skapa en skarp kontrast mellan andeväsen och människa. Vodyanoy är ond, spela honom ond, utan undantag. Domovoy är snäll om han behandlas rätt, var då snäll mot rollpersonerna.
3. Tänk dig noga för vilken plats du väljer att lägga in möten med andarna. Det är t.ex. helt otroligt att rollpersonerna skulle möta Farfar Lada djupt inne i skogen, lika otroligt som det är att Leshy skulle dyka upp mitt i byn. Skall du använda några av naturandarna, gör det i sådana fall med stor tillförsikt och efter noggrant planerande. Får du en chans, slå till, men låt den hellre gå dig förbi än att du schabblar upp hela poängen med dessa fantastiska väsen.
4. Ändra röstläge när du är en av andarna, det skall märkas att du är ett andeväsen både till röstläget och till din kroppshållning. Se användandet av naturandarna som ett prov på din skådespelarkunskap.

## En ande i mitt hus

För att ytterligare förtydliga när och hur andarna skall eller kan användas följer nu en kort lista på vart de olika andarna kan dyka upp och hur deras reaktioner kan bli.

Domovoy "Farfar Gnista" Dyker upp inne i ett hus, är snäll och mysig. Berättar för rollpersonerna om hur han vill ha det för att stanna kvar.

Maciew "Farfar Lada" Först "skämtar" han med rollpersonerna, sedan kliver han fram i en mörk lada och förklarar med arg stämma hur han vill att alla djur skall utfodras och att ladan skall städas innan han blir trevligare. Om så behövs hotar han med fler "skämt".

Polevik Mycket svåra för rollpersonerna att träffa annat än om de beger sig ut till fälten.

Leshy Kan dyka upp i skogen och nästan kliva ihjäl rollpersonerna innan han märker dem. Sedan bussar han Pappa björn på dem. Efter en kort jakt fångar han upp alla rollpersonerna och släpper dem inte förrän han fått reda på allt om vad som händer i området. Han är ganska full vid mötet (annars skulle rollpersonerna dö med största säkerhet).

Vodyanoy Kommer upp ur vattnet som den drunknade mannen. Försöker locka ned rollpersonerna i djupet.

## Handut 5: Hedwigs profetia

En fager kvinna i mörkets hem  
En man av vitt starkt ljus  
En väg de båda vandra ned  
De mötas så i tyst tom plats  
där alla träden ser

En skall vandra från den plats  
där marken färgas röd  
list skall segra styrka och  
Han skall vara död

Där tiden har stått stilla  
dit gryning aldrig nått  
där skall så hämnden brinna  
och alla skall bli flock

Två unga skall så bryta  
den lag som råder där  
de fyra skall så sjunga  
och bringa an sin här

Shha'Eorath, Demonetten  
Ebhardt, Ulricprästen  
De båda möter varandra  
På en öppen plats  
skogen

Endast en skall överleva detta möte  
En skall dräpas  
Kvinnan dräper Ulricanen (Slaanesh - list; Ulric - styrka)  
Mannen, men även Ulric skall dö (symboliskt)

Den lilla byn Durchfall  
Där gudar aldrig fått sitt fotfäste  
Här skall hämnden ske  
Alla skall bindas till Shha'Eorath

Lisa och Gertrude bryter en helig lag  
Lagen om att umgås med mutanter  
Rollpersonerna skall öppna ögonen för bybefolkningen  
De skall sammankalla naturandarna