Wales – Kraftigt Regn, 8° C, Sydvästlig vind

Wales - Kraftigt Regn, 8° C, Sydvästlig vind

Huvudintrig:

Året är 1957.
En 1700 år gammal stenkonstruktion har blivit uppgrävd av moderna arkeologer. Konstruktionen tillhörde forntidens druider, som är lagom glada över att deras heliga soltempel tas isär och experimenteras med. Detta har undvikits under många år med hjälp av befolkningen i en närliggande gård, som har bevarat druidernas arv i hundratals år. För c.a 30 år sedan kom en ny familj till bygden, familjen Thomson. Familjen Thomson, rättare sagt Mrs. Thomson, var svartkonstnär, och hade länge eftersträvat Druidernas hemligheter och deras magiska talismaner. Mr Thomson själv var helt ovetande om det mesta som skedde på gården, han visste endast att frun var intresserad av Druidernas religion och hade många böcker på ämnet. Mrs. Thomson, efter flertalet misslyckade försök med att få hemligheterna ur den andra familjen, i den andra gården, tog hon till extrema metoder. Hon mördade deras tre små barn, och har återuppväckt dem som en sorts odöda, men begravde dem levande med kors i bröstet i ett gammalt skjul. Hon brände ner den andra gården, och tog deras äldsta dotter i fångenskap. Dottern hade uppgiften att skriva ner Druidernas kompletta historia, och gjorde så för hand, i 20-talet volymer hittills. Alla är dock skrivna på Gaeliska, och Mrs Thomson har henne instängd i huset i förhoppningen om att hon kommer skriva någonting förståeligt någon dag. Detta går sin gilla gång, tills Mr Thomson upptäcker konstiga monoliter i ett av fälten utanför gården. Familjen uppger sig för att vara bönder, men de lever egentligen på ett gigantiskt arv från Mrs Thomsons föräldrar, så de endast kan koncentrera sig på uppgiften. Mr Thomson, som är intresserad av pengar och vinst, skickar in det här till massa tidningar, och arkeologerna flockas. Det blir sensation, men Mrs Thomson är druidernas hemlighet på spåret, och vill röja undan arkeologerna. Samtidigt är druiderna allt mer missnöjda med att de gräver upp deras stenar. En vecka efter äventyrets början är det fullmåne, och Mrs Thomson ska offra den Gaeliska flickan för att avsluta sitt långa sökande.

Tidsperspektiv:

Scenariot följer ingen tidslinje, dvs. det är inte linjärt. Spelarna kan röra sig fritt på området, de kan göra vad de vill, de kan prata med vem de vill etc. Tempot är ganska lugnt större delen av tiden, med vissa actionfyllda moment. Hela äventyret kan maximalt utspela sig under en vecka, dock är chansen liten att det drar ut så länge. Vissa händelser händer dock före andra, eller vissa händelser måste ha skett för att andra ska hända, etc.

Platser:

Gården

Gården är ett stort hus där en gång Familjen Thomson bodde för sig själva. Nu för tiden har familjen börjat hyra ut rum till folk, en person här och en person där, för att späda på ekonomin. Nu när utgrävningarna har börjat tjänar familjen Thomson ganska mycket pengar, och c.a tre fjärdedelar av huset är uthyrt. De har byggt om, så att det finns 22 st rum på övervåningen där folk kan bo, plus den stora hallen och matsalen på nedervåningen som är till för alla. Resten av nedervåningen är Thomsons. (Mer detaljerad beskrivning finns längre ner)

Fälten:

Stora fält där Thomsons har bedrivit jordbruk tills nu det senaste, då de får in mer pengar på att hyra ut marken till Arkeologerna som gräver där. Fälten täcker allt område 4 km ut åt alla håll, och endast en liten, dålig väg leder in till närmsta by, 2 mil bort. Jordbruket har dock endast varit symboliskt, och de har inte odlat någonting etc, de har bara gjort i ordning fälten för att det skall se bättre ut. Detta har gjorts av en familj inne i byn, med deras traktorer etc.

Den gamla gården

Det låg en gammal gård mittemot Thomsons gård, ute vid ett av fälten, men allt som står kvar är ett gammalt skjul, ungefär 200 m utanför Thomsons. Resten av huset brann up för över 50 år sedan, men skjulet har stått igenbommat sen dess, och på något sätt klarat sig. Det finns inga andra rester av huset. Det var en gång den gård som tillhörde familjen Leafweyn, som bevarade druidernas heliga plats. Gården brändes ner och familjen mördades av Mrs. Thomson.

Händelser

Alla händelser som kan ske under äventyrets gång. Inga av dessa, förutom inledningsscenerna, är någonting som nödvändigtvis måste ske. Läs igenom "Gården och dess rum", samt "SLP-register" innan du ger dig på själva handlingen.

Tågstationen i Glaewyndle.

En kall, regnig höstdag på en helt öde tågstation anländer ett stort svart ånglok med 2 andra vagnar. Regnet utanför smattrar mot rutorna och detta verkar vara ändstationen. Ett övergivet tågskjul står vid sidan av spåret, och inte en levande människa syns till. Kanske 15-16 små hus är spridda runt om stationen, i vad som med stora svårigheter kan kallas en by. Fyra , eller fem, personer stiger ut ifrån tåget. Beskriv karakärerna utifrån en utomståendes ögon, enligt de beskrivningar varje karaktär har. Beskriv sedan hur de alla hörde talas om utgrävningarna i olika historiska tidsskrifter och liknande (också specificerat i karaktärernas beskrivning). ex:

"D*en förste som stiger ut ur tågvagnen är klädd i en svart rock, som går honom till knäna. Den, tillsammans med hans höga hatt är de mest utmärkande dragen. Hans gråa hår och glasögon får honom att se gammal ut - något äldre än vad han faktiskt är. Han är lång enligt normal standard, och har en ståtlig uppsyn. Det är Sir Joseph of Coventry, arkeolog samt adelsman. Tre dagar tidigare hade han läst om nyheterna i tidskriften "Archaeologist Monthly", och beslutat att han skulle bege sig dit. Nu var han alltså här. Och vädret var om något ännu sämre än hemma i Coventry.*"

Bilen

Bilen som kommer när spelarna/karaktärerna har blivit mäkta trötta på att stå ute i regnet är en 20-tals Ford, dyr, svart med glänsande lack. Den ser inte direkt ut som en lantisbil. I bilen sitter Mr Thomson. Mr Thomson hjälper passagerarna med deras packning, men det blir trångt i bilen när alla får tränga ihop sig tillsammans med sin utrustning. Färden tar c.a 45 minuter, och bör rollspelas flitigt så att karaktärerna lär känna varandra. Beskriv hur naturen sträcker sig i all oändlighet igenom ösregnet, och att man inte ser bebyggelse någonstans.

Ankomsten

När man kommer fram kan du visa dem bilden på huset, samt beskriva hur ett antal stora presseningar har blivit uppspända ute i det uppröjda fältet, med en massa bord, verktyg och uppgrävda högar av lerjord ligger runt omkring området. De kan även se hur ett antal människor rör sig omkring i området.

Första olyckan

Samma eftermiddag, efter lunch, och efter att karaktärerna har fått sina rum tilldelade (rum 9, 8, 7, 6 , samt även 11 om de är fem). Startar utgrävningarna igen. Ösregnet gör det näst intill omöjligt att få upp någon av de stora monoliterna som ligger begravda i leran. Man har fått upp en helt, och stöttat upp den med trästöttor i marken, men man ser endast toppen på 2 andra, samt en liten bit av en fjärde. Ett nergånget gammalt skjul ligger en bit bort. Spelarna ska känna en något uppgiven atmosfär när alla arkeologer diskuterar hur man bör få upp stenarna ur marken, de diskuterar arkeologiska teorier etc, få gärna med spelarnas karaktärer i detta. Vid kvällsmaten, som också serveras i huset, samlas alla utom en två skandinaviska arkeologer som stannar kvar där ute.

Mitt under maten, varm engelsk stuvning, hör man ett skrik utifrån, och kort därefter rusar större

delen av arkeologerna ut, med paraplyer, regnrockar och liknande. Där hittar man en enorm monolit, liggandes på marken. Detta är den monolit man förut hade stöttat upp. Stöttorna har krossats under vikten, och efter en stunds undersökning hittar man en hand och en arm som sticker ut från undersidan av stenen. Med stor möda kan man flytta stenen, och kan då konstatera att mannen är död. Det är Andersson, en av de skandinaviska arkeologerna. Hans kamrat står inte att finna någonstans.

(SL's kommentar: Vid en grundlig undersökning, kan man upptäcka att stenen inte kan ha fallit så på naturlig väg, men om inte spelarna undersöker det noga, så kan det verka rimligt att den har ramlat och fångat mannen i fallet. Det som egentligen skedde var att den naturkraft som Druiderna besitter slog ut emot arkeologen och välte stenen över honom, snabbt och ljudlöst tills han krossades av den, då han hann skrika till.)

Den här händelser är den som på allvar sätter igång äventyret - om det har varit segt och långsamt hittills borde detta sätta igång spekulationer och annat. Stämningen är mycket dyster, men de flesta resonerar: "Olyckor händer på utgrävningsplatser, så är det".

Mellanspel

Mellanspel. Här bör karaktärerna forska i vad som egentligen sker på gården. Kan tänkas att de beger sig ut på natten för att ta reda på vad som finns i skjulet, kanske frågar de Mr Thomson om olika saker, kanske diskuterar de bara Arkeologiska Teorier tills de dör och då händer inte mycket med äventyret. Faktum är dock, att Mrs Thomson vill ha bort arkeologerna och resten av folket som är där så fort som möjligt, helst innan fullmånen som inträffar en vecka efter rollpersonernas ankomst. Om ingenting sker, och rollpersonerna biter sig fast på gården utan att utforska, kommer fullmånen, och Mrs Thomson kommer att bege sig iväg, släpande på en ung flicka klädd i vita, tunna lakan, det ser iaf. ut som det. Detta bör om något dra rollpersonernas uppmärksamhet till sig. Se sekundära scenen "Ritualen" en bit ner om detta sker. Mycket av mellanspelet kommer vara spekulationer, småhändelser, diskussioner med de andra arkeologerna etc. Du som spelledare får utveckla detta ytterligare, för om man bara följer mina äventyrsbeskrivningar blir det ett i sanning kort äventyr. Skapa stämning! låt regnet tränga in på spelarnas själar också, låt hopplösheten över arbetet genomsyra allt.

Skjulet

Någon gång under äventyret är det relativt säkert att någon kommer undersöka skjulet. Skjulet är helt igenspikat med massor av brädor och bultar, men de flesta är så ruttna och trasiga att vem som helst kan få upp dem. När man kommer in, så är luften mycket torrare där inne än där ute, och det luktar inte speciellt mycket alls. Tvärt emot vad man kan förvänta sig, så finns det ingenting i skjulet. Inga hyllor, inga bord, ingenting, utan skjulet är bara tomma väggar. Det finns dock en sak som direkt drar folks uppmärksamhet dit. Tre stycken träkord är nedstuckna i marken, med jämna mellanrum. Skjule tär dock inte tillräckligt stort för att kunna husera tre riktiga gravar. Om spelarna börjar gräva, så efter c.a 10-20 cm av grävande så stöter man emot någonting som låter som metall. Det är en av kistorna.

Kistorna är helt i stål och de är igenbultade med över 50 stålbultar. Det finns ingen öppningsmekanism, men på överdelen av kistan finns det ett hål, omkring där hjärtat borde vara på personen i kistan (barn-storlek på kistan). I hålet sitter korset nedstucket. Om någon tar ut korset, händer först inget. Men efter några sekunder börjar kistan skaka, bultarna börjar vibrera och trängas upp ur sina fästen - vampyrbarnet håller på att vakna. Om ingen trycker ner korset i kistan och spetsar barnets hjärta igen, så kommer det troligtvis att ta sig loss, och anfalla. Om någon har fått tag på ett vapen (Mr Thomsons pistol, t.ex) så kan man "skjuta det i småbitar", c.a 6-7 skott. Det tar då 30 minuter innan det har läkt ihop igen. Det enda sättet man kan mörda barnet på, är att bränna upp det med olja eller något liknande. Solljus funkar inte (solen lyser ändå inte i Wales). Om alla tre barnen väcks, så är det ute med karaktärerna som står i skjulet. Sedan fortsätter barnen sin färd mot alla övriga.

Mr Thomsons färd.

När spelarna (för de får alltid för sig att göra det), vill lämna gården erbjuder sig Mr Thomson att

köra dem in till staden. Om spelarna mot förmodan accepterar, så gör han det. Om spelarna inte vill åka med, händer detta när Mr Thomson åker och handlar – de kan då se kraschen från huset. Låt detta ske när spelarna har undersökt och upptäckt tillräckligt mycket för att de skall vara på sin vakt, helst livrädda, och veta en del av hemligheterna om Gården.

Någonstans på vägen, dyker från ingenstans en monolit upp mitt framför bilen, i blott en sekund, men det är nog för att Mr Thomson ska sladda av vägen, in i ett par träd som står nära, och bilen krossas till stor del mot träden. Thomson får en gren i bröstet och dör. Tror spelarna. Spelarna borde vara medvetslösa i ca. 20 minuter, och hinna ifrån bilen, innan Mr Thomson återuppstår. Mrs Thomson känner nämligen hur Mr. Thomson dör i samma sekund som det händer (Om spelare är i närheten av henne när det sker, ser de hur hon rycker till, får en hotfull blick i sina ögon, och rusar ut mot vägen, och iväg ut i regnet. Detta ger även spelarna en chans att bryta sig in i Thomsons privata rum.). Mrs Thomson beger sig ut till det lilla skjulet (inte skjulet med de begravda barnen), och förbereder hennes ritual som gör Mr Thomson till en zombie – hon har förberett det sedan länge. Det tar c.a 30 minuter efter Thomsons död för henne att bli klar, och då återuppstår Mr. Thomson. Han får direkt kommando att börja förfölja spelarna och mörda dem av henne.

Om Mrs. Thomson märker att spelarna har brutit sig in i deras privata kvarter, absolut om de har nått in till biblioteket, bryter infernot ut. Mr Thomson återuppstår, börjar jaga efter dem, och Mrs Thomson försöker ta hand om dem själva tills mörkret faller – då väcker hon Vampyrerna genom att gå ut till skjulet, och spendera en timme där, väckandes de tre barnen ur kistorna.

Uppslutning.

Äventyret innehåller ingen uppslutning. Det finns inget "svar", det finns inget sätt att klara äventyret på. Om man har insett vad Mrs. Thomson egentligen vill, vad det hela handlar om, och man dessutom har överlevt och kommer ifrån gården, så har man klarat äventyret. Om man inte har det är chansen stor att man antingen är död, kontrollerad av Mrs Thomson, eller galen.

Sekundära Händelser

Rutinhändelser / Dagsordning

Varje dag sker följande saker, helt enligt planeringen:

Arkeologerna stiger upp, frukost serveras i matsalen av Mrs. Thomson. Utgrävningarna påbörjas. Brunch serveras för de som vill ha, 2 timmar senare. Vid Lunchen sen, äter alla återigen i matsalen. Efter detta tar Mr. Thomson bilen och åker iväg resten av eftermiddagen för att köpa in nya råvaror till nästa dag, i Glaewyndle. Han återvänder framåt 6 på kvällen. Det serveras även middag vid 4, och kvällsmat vid 8. Om någon vill följa med Mr Thomson in till staden, går detta bra - första dagen. Övriga dagar säger han att det är för mycker varor som ska tas med, så övriga personer får inte plats.

Lappen

Någon gång under äventyret kan spelarna av en slump hitta en liten, smutsig, lerig lapp där det står i skrivmaskinsstil "Hearts of children – dwell in darkness". Lappen är skriven av den unga flickan som är instängd inne i huset. Den har kommit ut till de allmänna lokalerna genom en slump – Mrs Thomson kanske tog med den och tappade den – hon skulle kunna vara intresserad av en lapp som inte är skriven på Gaeliska som resten. Lappen syftar på de tre barnen som är begravna i skjulet.

Skrivmaskinen

Varje natt kan spelarna, om de inte lägger sig innan 12, höra hur någon skriver skrivmaskin oavbrutet, hela natten, till 6 på morgonen. Ljudet verkar komma nerifrån, någonstans på nedervåningen. Spelare som bor i de mittersta rummen kan höra detta extra tydligt, de andra kan bara höra det om de stannar uppe och lyssnar. Ljuden kommer ifrån flickan som skriver Druidernas historia på en skrivmaskin i

det hemliga utrymmet på nedervåningen.

Andra olyckan

Om spelarna inte reagerar eller undersöker första olyckan, kan du få deras uppmärksamhet genom att låta de hitta Anderssons kamrat – under en stående monolit. Monoliten dyker upp mitt i fältet under natten, stöttad med pålar. Om man undersöker den så hittar man Anderssons andra kamrat krossad av stenens tyngd, begraven i leran. Detta var också druidernas kraft som orsakade olyckan. Stenen har bara inte stått upp innan, utan den har varit begravd i marken. Om det här inte sker, är Anderssons kamrat försvunnen för gott.

Tågen

Om spelarna får för sig, och på något sätt går/springer de 4 mil som leder in till byn, så finner de att tågen bara går en gång per vecka. Om spelarna vet om hemligheten i huset kommer Mrs Thomson förfölja dem (om hon inte är upptagen med resten av gruppen) tills de inte kan fly, eller tills de undkommer med tåget. Om du vill kan du, efter en lång panikslagen jakt, låta ett tåg komma.

Det andra skjulet

På baksidan av huset finns ett vanligt förrådsskjul med massa verktyg och annat. Vid närmare undersökning av detta hittar man även ett 20-tal vaxljus, ett par oljelampor, ett kors med vässade ändar, rep, och, nedgrävd i marken, en tom kista av den typ som de tre barnen

Ritualen

Om fullmånen har anlänt och inte helvetet brutit lös på gården, så kommer tiden vara inne för en ritual, där äntligen Mrs Thomson ska erhålla krafterna från Druiderna. Mitt i natten, när månen står som högst, tar hon ut Waeylla till stencirkeln. Alla monoliter höjer sig ur marken med ett dovt trummande ljud som hörs av alla som kan uppfatta det, dimmorna börjar samla sig runt monoliterna. Mrs Thomson stiger in i stencirkeln med Waeylla framför sig, som en sköld, och dimmorna sveper runt i virlvar innuti cirkeln. När hon har nått mitten av cirkeln, lägger Mrs Thomson ner Waeylla och tar upp en lång dolk. Hon börjar mässa i takt med de dova trumslagen man kan höra från luften, och efter c.a 5 minuter offrar hon Waeylla under månen. Om ingen stoppar henne, genom att avbryta ritualen eller något liknande, så kommer monoliterna börja glöda blått efter det att Waeylla har dött, och alla dimmor sluter sig runt Mrs Thomson. En ljusblixt som borde väcka alla i gården skiner upp, och Mrs Thomson står, klädd i dimmor och vita molnsjok, ensam i stencirkeln. Rykande aska ligger i en hög framför henne. Hon har lyckats med sin uppgift, och spelarna kan en efter en, startande med den mest svagsinte, känna hur hon tar över deras viljor med tankekraft. En efter en blir de viljelösa zombies under Mrs Thomsons kraft. Äventyret slutar isåfall här. Om någon stoppar Mrs Thomsons ritual, blir det strid. Se hennes personbeskrivning.

Druiderna Vaknar

Om, vid fullmånen, Mrs Thomson inte har påbörjat sin ritual, kommer samma sak ske som i "Ritualen", förutom att varken Waeylla eller Mrs Thomson är där. Det börjar som ett dovt trummande vid midnatt, och ett mystiskt ljus vid stencirkeln som har rest sig upp ur leran. Om man undersöker det, eller går ut, ser man skuggor och mörka gestalter vandra runt i cirklar runt innuti stencirkeln. De bär kåpor och liknande. Virvlar av vita molnsjok och dimma snurrar runt i samma takt som trummorna, och Druiderna börjar mässa dovt. Detta är första gången på hundra år månen och planeterna står i rätt läge, och Druiderna vaknar för att se till sitt minne. Om Mrs Thomson, eller Mr Thomson, eller någon spelare som har onda och självviska tankar om druiderna, träder innanför eller nära stencirkeln kommer ljusblixtar från stenarna att bränna upp dem till aska på sekunder. Detta är ett av de få sätten att besegra Mrs Thomson - ta in henne i stencirkeln vid fullmånen, och låta Druidernas vrede drabba henne.

Gården och dess rum.

1. Matsal.

Matsalen är stor, har ett stort långbord samt två små runda ekbord. Vanliga, prydliga stolar står uppställda längs bordet. En dörr leder ut till hallen igen, en dörr leder in bakom en disk av något slag, till köket. Disken har även alla nycklar till rummen uppsatta på väggen bakom, samt en bok som ligger framme där Mr Thomson för bokföring. Båda dörrarna är olåsta. I övrigt finns det stora fönster som vetter ut mot gården och fälten i söder, samt en stor trappa mellan de två nordliga dörrarna, som leder upp på övervåningen. Finns även en öppen brasa i den västra väggen.

2. Kök.

Kök, med vedspis, ugn inbyggd i vedspisen, och ett litet bord. Inget som väcker någon större uppmärksamhet. Två dörrar, en ut till matsalen, och en till en liten korridor i norr. Dörren in till korridoren är låst med ett hänglås.

SL: Hänglåset är av simpel modell, och ganska gammalt, men kraftigt ändå. Köket innehåller i övrigt inget som är speciellt intressant.

3. Korridor

Korridor. En liten dörr leder in till den Gaeliska flickans sovrum, men den är också låst med ett vanligt dörrlås. I övrigt är korridoren bara en anslutningskorridor. Låset är av normal svårighetsgrad, om man kan någonting om dyrkar så går det att dyrka upp utan större besvär.

4. Hall

Två fönster i både norr och söder, och en klädhängare av gammalt snitt. Dörren som leder ut är i öster, och dörren som leder in i matsalen är i väster.

5. Vardagsrummet

Detta är Thomsons vardagsrum, en liten hylla innehåller ett par kokböcker, någon roman, en deckare samt lite tidsskrifter om lantliv och liknande. Det finns även en öppen spis här, i den västra väggen, som nästan alltid brinner och sprider värmen i rummet. En typisk 20-tals soffa står längs den östra väggen, och rummet är prydligt ordnat. En tjock matta ligger på golvet. Dörren i norr leder in till Thomsons arbetsrum, och dörren i söder till Matsalen.

6. Arbetsrum

Mr. Thomsons arbetsrum. Här finns ett stort skrivbord i östra delen av rummet, under ett fönster. Här travas papper upp i högar, och alla verkar ha ekonomisk innebörd. Det är årsrapporter, det är investeringar, det är uthyrningskostnader och liknande, samt en massa kvitton. En matta ligger även här på golvet. En dörr leder in till sovrummet i norr, och en dörr leder tillbaks till vardagsrummet.

SL: I en av lådorna i skrivbordet, ligger det ett metallskrin. I skrinet ligger en engelsk revolver, och 12 stycken patroner med ändamål att användas i pistolen. Skrinet är inte låst.

7. Sovrum

Sovrummet är just det. Ett sovrum. En stor dubbelsäng samt en tjock matta tar upp hela rummet, förutom en smal golvsremsa som leder bort till en låst, kraftig ekdörr i väster, eller en dörr ut till arbetsrummet i söder. Dörren i väst har ett kraftigt lås, och är svår att forcera om man inte är flera. Eller om man har nycklar. Nycklarna innehas av Mrs Thomson, men hänger uppe på anslagstavlan varje natt. På väggen över sängen hänger ett jakthagelgevär som är laddat med två patroner.

8. Bibliotek

Ett rum fyllt med böcker i olika stora hyllor. C.a 20 böcker inbundna i läderpärmar står här, alla skriva på Gaeliska (Det är böckerna flickan har skrivit förut). Ett antal pärmar med skrivmaskinsskrivna volymer på Gaeliska finns här också. Bland de övriga böckerna handlar nästan alla om den Keltiska

kulturen, om Druiderna, om svartkonst och magi, om nekromanti och åkallelse. Om spelarna når in hit, så ska det inte råda nån tvekan om att någonting är rejält fel. Bakom en bokhylla i det sydvästra hörnet kan man öppna upp en lönndörr till ett gömt rum. En dörr leder ut till sovrummet i öster.

9. Hemligt utrymme.

Här sitter Waeylla, den Gaeliska flickan och skriver på en gammal skrivmaskin, hela Druidernas historia. På Gaeliska. Hon är c.a 160 cm lång, har mörkt svart hår i spretiga tovor, är klädd i någon tunn, vit klänning som nästan är transparent, men inte helt. Den ser nästan ut som att den är gjord av dimma, och hon ser rent allmänt ganska spöklik ut. Tre högar med papper ligger på marken. Waeylla reagerar inte på tilltal på något sätt, utan verkar vara i någon sorts trance. Om man tar med henne med våld, så blir hon bara som en docka i ens händer.

10. Sovrum.

Här sover Waeylla på dagarna. Rummet är helt grått, har en säng, ett litet bord där det står staplat tallrikar, och inget mer. Sängen är kal, och det finns ingen matta på golvet. Inga lådor, inget av intresse, alls.

Övervåningen

Övervåningen är som på kartan. Alla rum innehåller: Säng, kista där man kan förvara saker, ett litet skrivbord, en simpel matta och en oljelampa. Väggarna är relativt tunna och man hör lätt vad som sägs på andra sidan väggen. Det går inte att komma in i de igenbommade rummen. Om man mot all förmodan tar sig in där, så står de helt tomma.

SLP's

Mr. Thomson

Mr. Thomson föddes i trakten, gifte sig med en rik dam som var något yngre än han själv. Han skötte en gång i tiden om sin gård bort mot Glaewyndle, men nu för tiden tar han endast hand om ekonomin för gården hans fru köpte. Han hyr ut rummen, men i övrigt är han inte direkt intresserad av vad arkeologerna, eller vad frun, sysslar med.

Speltips: Mr Thomson vet inte vad som försegår på gården, men han vill hålla kvar arkeologerna så länge det går, för att på så sätt tjäna mer pengar. Spela lite småbutter, inte speciellt social, men ganska hjälpsam om det krävs.

Om man frågar Mr Thomson om vad som finns i skjulet där ute, så svarar han att det är hans fars gamla medaljer från första världskriget som är gömda där - hans far hade bett honom att gräva ner dem för alltid, nu när det aldrig skulle bli krig i världen igen, efter Tyskland hade blivit besegrat. Mr Thomson gjorde detta - långt innan Mrs Thomson grävde ner lite nyare saker i skjulet.
När Mr. Thomson har blivit en zombie, fungerar fortfarande eld mot honom som ett effektivt vapen. Att få av hans ben eller armar är också effektivt, huvudet gör ingen funktion. Om man tar isär honom i småbitar upplöses besvärjelsen och han faller ihop, återigen och slutgiltigt död.

Mrs. Thomson

Mrs. Thomson kommer ifrån London, och var en prydlig liten flicka i sina unga dagar. Hon kom dock i kontakt med en mörk sekt som tillbad avgudar, och där leddes hon in på nekromantikens spår. Hon gifte sig med Mr Thomson för att han hade kontakter i Glaewyndle, Glaewyndle som var en stark källa för energi. Hon upptäckte snart en gård fylld med mysterier, och när hon misslyckades med att få ur sanningen ur den familjen mördade hon dem, deras barn, och kidnappade den äldsta systern, samt brände ner gården.

Mrs. Thomson är ingen stark profil i äventyret förrän i slutet. Beskriv henne som en bakgrundsfigur som går omkring och gör sitt, städar lite här, sitter mycket inne i deras kvarter, dukar fram och dukar av borden etc. Allt för att gömma faktumet att hon är övermänsklig.

Hon har styrkan av ett flertal män, och kan tåla de mest fruktansvärda skadorna. Det finns ungefär inget sätt för spelarna att ta kål på Mrs Thomson, när hon väl bestämmer sig för att ge sig på dem. Hon tar skada av eld, och så länge hon brinner är hon helt inkapabel att göra någonting annat förutom att försöka släcka elden. Om man lyckas få ut henne i fältet, i närheten av monoliterna, kan man lura henne in i stencirkeln. Om hon hamnar innanför stencirkeln, även om stenarna är nere i marken, samma natt som fullmånen har gått upp, utspelar sig scenen "Druiderna är väckta".

Övriga SLP's

Linda Beckham, samt hennes 2 medhjälpare Arthur o'Connelly och William Fenceworth.

Linda är en glad, ganska ytlig men kunnig arkeolog som gärna tar kommando i olika situationer. Hon är där för utgrävningarna och jobbar för tidningen "Archeologic Research". Är vän med de flesta. har ganska lätt till panik om det blir stressigt, farligt eller på något annat sätt våldsamt.

Erik Andersson samt Axel Dahlström

Två skandinavier som är här i rent forskningssynpunkt. Relativt unga. De båda försvinner ganska snabbt, genom Olycka 1 och 2. Benämns "Skandinavierna" av de andra på platsen.

Otto Brügge + medhjälpare.

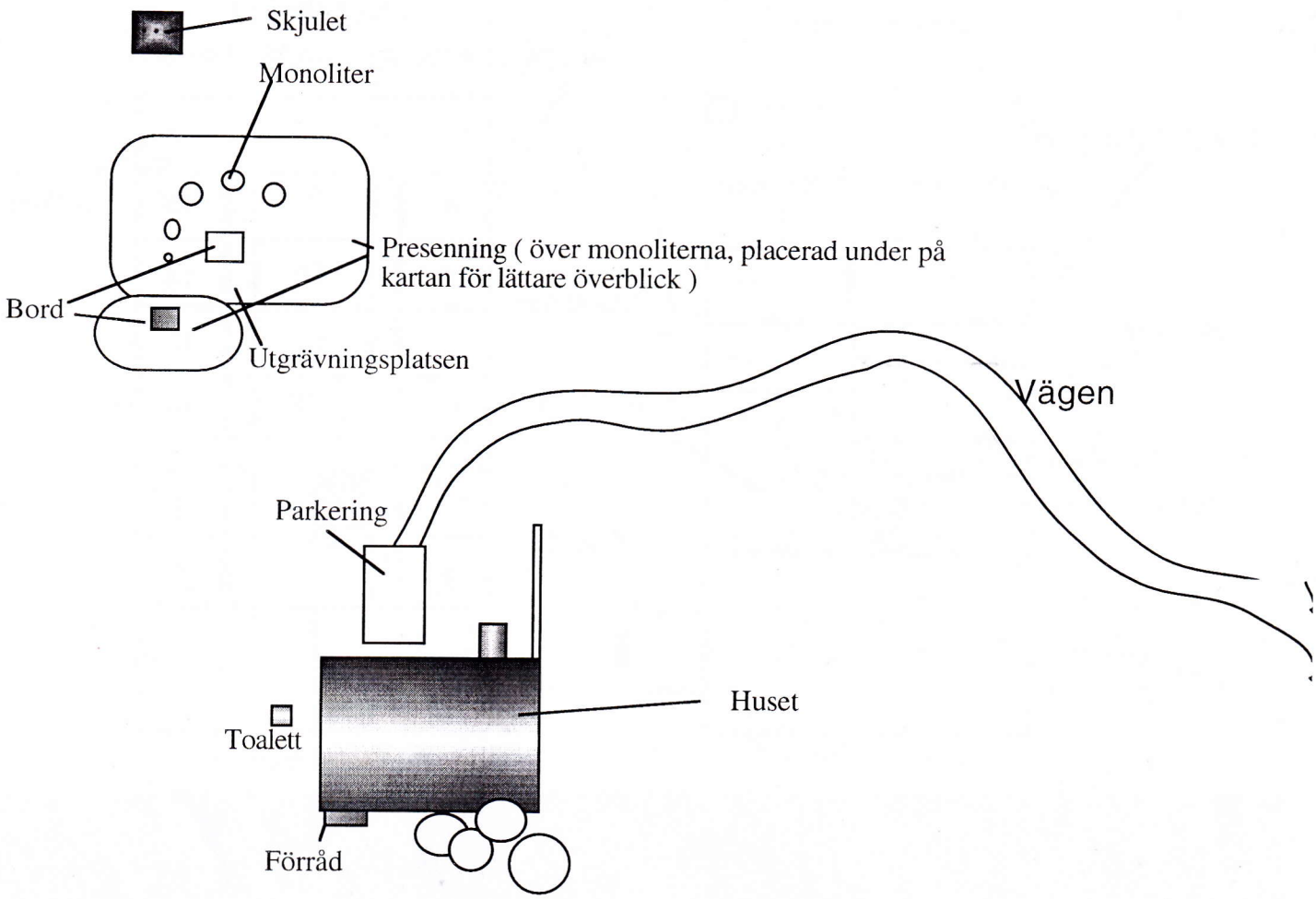
Otto är en tysk arkeolog som bodde i England under kriget. Han är dock ganska fördomsfull mot både kvinnor och övriga som inte bör vara arkeologer. Han har mycket stor expertis på området, och är en källa till kunskap för de flesta.

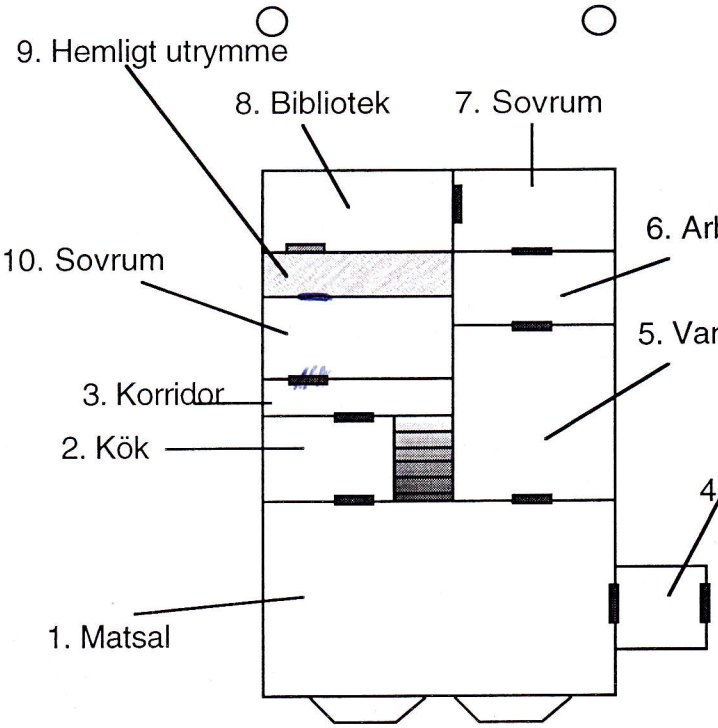
Övriga. (5 st)

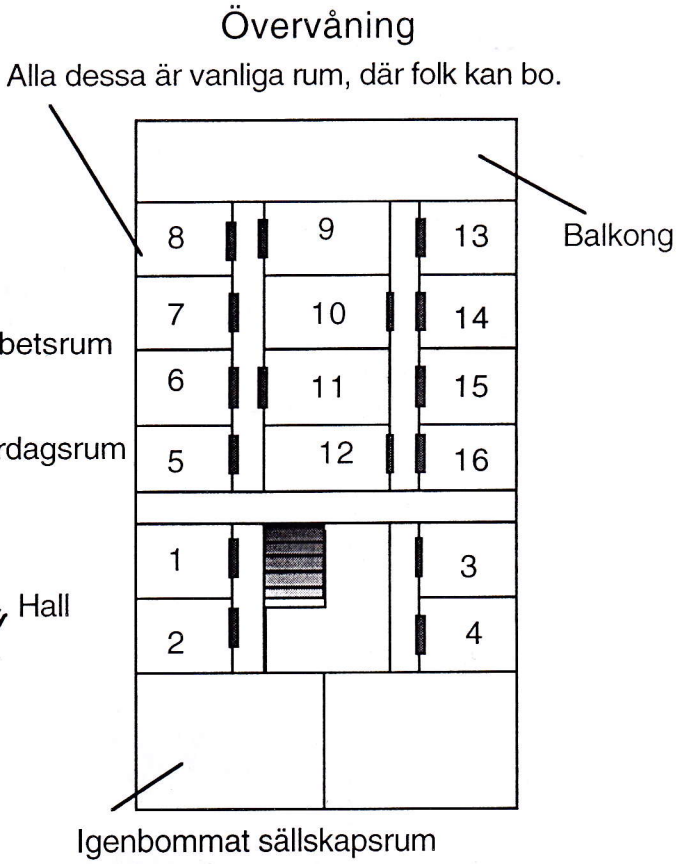
Arkeologer från England, inget speciellt, bara rör sig omkring i området.

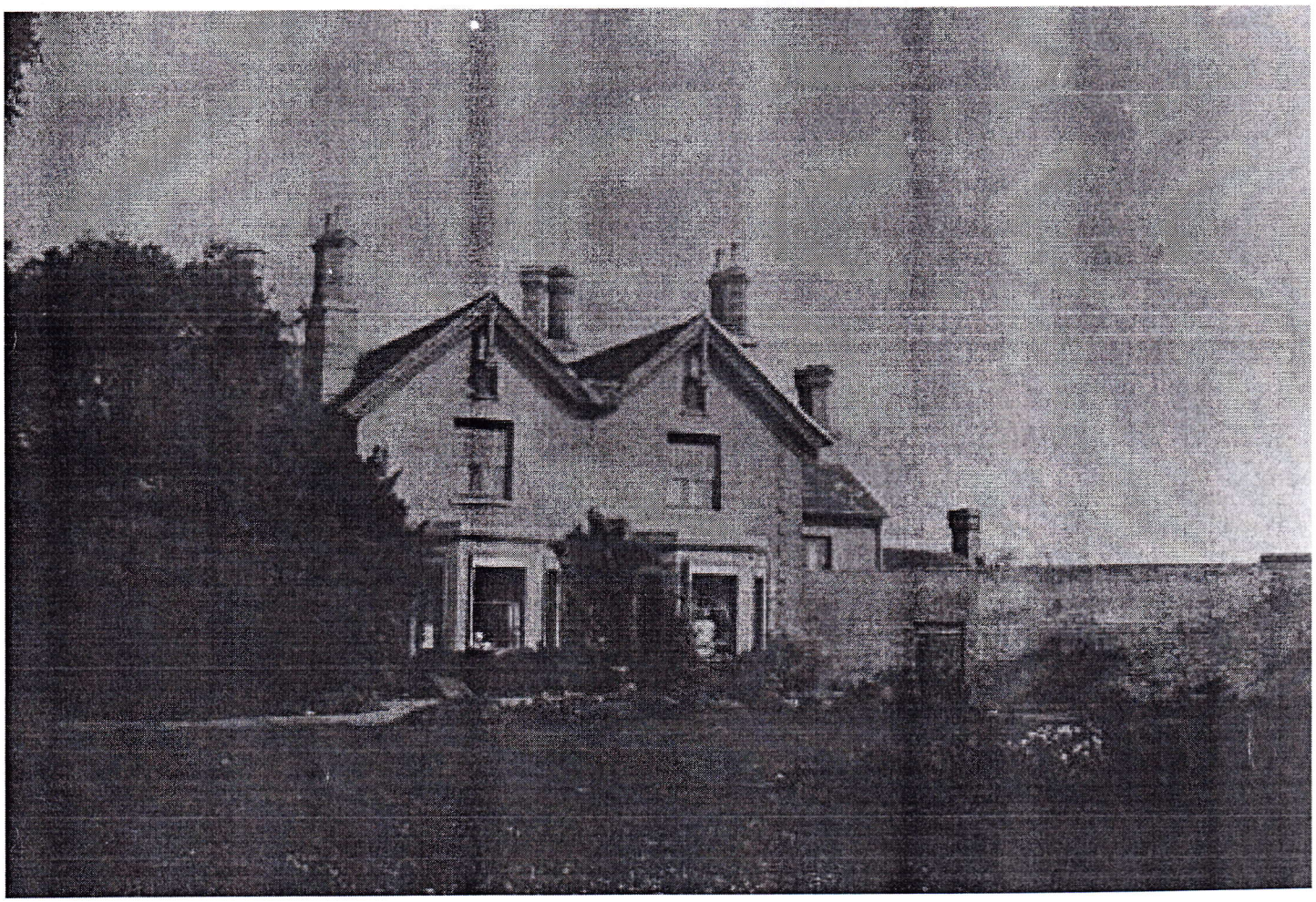
Waeylla.

Flickan är under en förbannelse från Mrs Thomson som gör att hon är inkapabel att reagera själv. Hon styrs endast av Mrs Thomsons vilja. Om spelarna tar med henne någonstans, känner Mrs Thomson det, och blir mäkta irriterad.


Skjulet
Monoliter
Presenning (över monoliterna, placerad under på kartan för lättare överblick)
Bord
Utgrävningsplatsen
Vägen
Parkering
Huset
Toalett
Förråd


Undervåning
9. Hemligt utrymme
8. Bibliotek
7. Sovrum
6. Arbetsrum
10. Sovrum
5. Vardagsrum
3. Korridor
2. Kök
4. Hall
1. Matsal


Övervåning
Alla dessa är vanliga rum, där folk kan bo.
Balkong
8
9
13
7
10
14
6
11
15
5
12
16
1
3
2
4
Igenbommat sällskapsrum



Wales - Kraftigt Regn, 8° C, Sydvästlig vind

Karaktärer

(Karaktärerna kommer ha längre och mer utförliga beskrivningar senare, men ni får dem på konventet i den reviderade upplagan av scenariot)

Francis Whitewater - Arkeolog

Du är Francis Whitewater, erkänd arkeolog av det gamla släktet. Publicerat ett flertal artiklar i "Science Weekly", samt "National Geographics" i Förenta Staterna, och är ett ganska stort namn inom yrket.

Utseendemässigt är du något storvuxen, med ljusgrått hår ty du har uppnått en ansenlig ålder av 56 år, och är i slutet av din karriär. En tunn, brittisk mustach och inget skägg. Klär sig större delen av tiden i din bruna knälånga rock med ett par grova kängor lämpade för bruk i det engelska landskapet.

Du har rest till Glaewyndle för att delge de andra arkeologerna med dina ofantliga kunskaper inom ämnet, samt kanske få en del av kakan. Allt går väl så länge det inte finns några unga, uppstudsiga, och kanske till och med kvinnliga! arkeologer på området som tror att de med sina nya metoder kan överträffa mästare som Francis själv. Alla borde väl förstå att detta inte är ett yrke för kvinnor. Hmph.

Isaac Polovitz - Arkeolog

Isaac Polovitz var en av de judiska Arkeologer som flydde ifrån Tyskland när Hitler kom till makten. Han levde i exil i England i alla år som kriget pågick, och när det slutade stannade han kvar. Han är välutbildad, men ganska feg och rädd av sig, inte någon äventyrartyp. Dock tycker han inte om ensamheten i sitt arbete, utan söker sig ofta till vänner och bekanta när saker drar ihop sig.

Han är ganska kortvuxen, med flint och mörkt hår vid tinningarna, kanske i 40-års åldern. Han bär ett par små, runda glasögon och har mörkt skägg, samt ett par djupt sittande ögon vars blick ständigt irrar omkring.

Isaac har rest till Glaewyndle för att ackompanjera sin vän Angelica Brightman i hennes forskning om Druiderna, Kelterna och deras urgamla strukturer och fornminnen. Så länge ingen misstror honom och så länge inget oroande händer är Isaac nöjd.

Eric Walters - Naturvetare

Eric. Eric Walters. Naturvetare in i själen och en man som alltid har en naturlig förklaring på alla fenomen och konstiga händelser man kan tänkas stöta på. Han är alltid trogen sin lära, men kan vara något fördomsfull. Han tycker bland annat inte speciellt mycket om den judiska arkeologen som har kommit med - Erik Walters kunde, om han hade varit född i ett annat land, tillhört den sida som förlorade kriget.

Han har rest till Glaewyndle för att han har hört om mystiska förmågor hos de här druiderna och deras tempel, och han vill publicera en artikel som en gång för alla tar död på sådana rykten.

Han är ganska lång, i 50-års åldern, med ett par fyrkantiga glasögon. Han är proper, korrekt och klär sig alltid i fina kostymer och liknande.

Angelica Brightman - Arkeolog

Angelica Brightman är en ung arkeolog med framtiden inför sig. Hon har slått sig fram i det mansdominerade yrket med stor sakkunnighet, och nu är hon på sitt definitiva examensprov, att vara med om utgrävningarna av ett Stonehedge-liknande tempel.

Hon är i 25-års åldern, har långt brunt hår, ner till nedanför axlarna. Hon vill bara vara vän med alla, och är något naiv, även om hon åhller på att lära sig sin läxa, den hårda vägen. Hon har direkt märkt att hon inte är direkt omtyckt, men försöker göra sitt bästa ändå.

God kristen med kristna ideal, är hennes ledstjärna.

Catherine Williams - Journalist

Catherine är här för en av Englands största dagstidningar, The Times. Hon skriver i historia-spalten, och tyckte att detta kan bli en utomordentligt bra artikel, absolut om lite mystik och spännande händelser dyker upp. Hon menar att om det inte händer någonting, får man se till att det händer saker, så att hon har mycket att skriva i sin spalt. Hon tror själv inte på några övernaturliga saker, men hon vet att det säljer, och därför beskriver hon det mer än gärna.

Hon har rågblont hår, med ett ganska sött ansikte, men hon närmar sig 30-års åldern. HOn klär sig i ganska praktiska kläder, med en ganska kort kjol och någon blus. Hon bär alltid med sig sitt anteckningsblock, och passar på att fråga ut de flesta om det mesta.