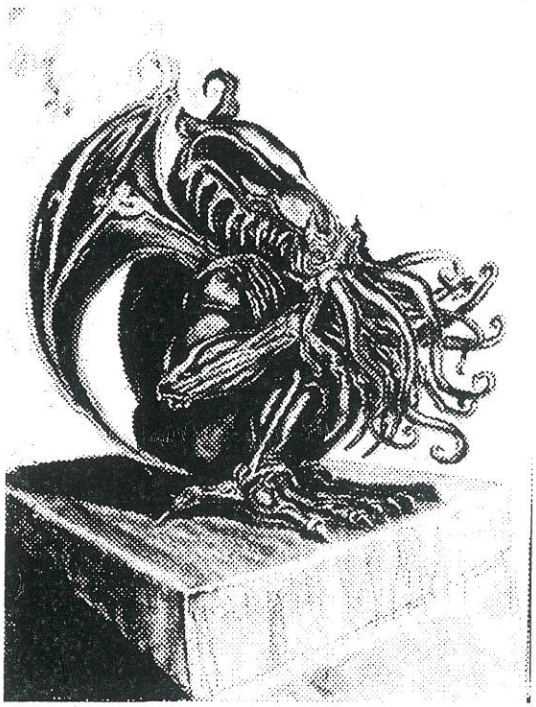
LUGNET



Tobias Persson – SävKon 2005

Lugnet

Förord

Okej. Som vanligt så tänker jag inte försöka svänga med Lovecraftiska uttryck och/eller överdrivna beskrivningar av tråkiga rum i hus som ni ändå inte orkar läsa om. Tanken jag brukar köra på i konventssammanhang, är lite enklare scenarion så att tyngdpunkten kan läggas mer på stämningen och själva spelet. Ja ni fattar....

Setting

Scenariot utspelar sig i och kring en liten landsortshåla vid namnet **Mayville.** Staden, eller byn, med sina 213 innevånare, ligger beläget mitt i floddelta tre mil väster om New Orleans. Klimatet är varmt och fuktigt, och staden ligger djupt inbäddad i sumpig myrmark och tung lövskog. Dagarna är kvalmiga och varma, nätterna kolsvarta och fyllda av ljud och tjock dimma från träskmarkerna.

Rollpersonerna är en några av de få ungdomar som finns i Mayville. Observera att det inte handlar om barn, utan snarare tonåringar, och att en del av poängen i äventyret är frustrationen över att dom alltid blir behandlade som barn och att dom vuxna inte tar dom på allvar.

Det verkar kanske lite uttjatat, men jag gillar att köra på ungdomskonceptet på Sävkon, eftersom det placerar rollerna i en ålder och ett tankesätt som konventets vanligen relativt unga målgrupp lättare kan identifiera sig med.

Bakgrundhistoria... suck...

Änkan och konstnären **Justitia Merrit** födde två söner en mörk natt 1840 då stjärnorna sneglade med ett sarkastiskt flin mot det stora huset på kullen utanför Mayville som hon bodde i. Dom viskande ljuden från myren ljöd igenom det öppna fönstret, då de båda tvillingarna föddes under tystnad. Inte ett skrik.

De två barnen var födda underliga. De var födda trollkarlar med inneboende krafter så mäktiga att änkan Merrit beslöt att hålla de två isolerade från världen runt omkring dem hela sin uppväxt, och sin isolering växte deras kraft. Så avkopplade från deras omvärld var dom, att dom inte ens tilläts besöka Mayville, som låg bara några stenkast bort. Dom blev spökhistorier som berättades då någon råkat gå förbi huset och sett två identiska barn hålögt stirra ut från fönstret på övervåningen.

Åren gick. Mamma Justitia dog, och barnen vågade sig för första gången ut i världen runt omkring dem. De hade nu vuxit sig gamla, och det var två märkliga 20 åringar som en dag kom gående på vägen in till Mayville.

De båda hade sin moders hus kvar, men i takt med att de anpassade sig till livet med andra människor, tynade deras magiska inre bort. **Murdoc**, den av de två som kommit först till världen, omfamnade förändringen och accepterade sina krafters bortgång utan problem, då han funnit kärleken i den nya värld han upptäckt. Hennes namn var **Theresa**, och tillsammans fick dom dottern **Isabelle.**

Job, den andre av tvillingarna, förbannade sig själv och världen runt omkring honom för att hans inre kraft tynade bort, och gjorde allt vad han kunde för att förhindra detta. Han spärrade in sig själv i huset, hukad över travar med uråldriga böcker i sökandet efter ett svar på hur han skulle kunna vinna sin makt åter. Det tog lång tid. Men en dag fann han svaret.

Theresa dog i en olycka med en häst, och åren gick. Isabelle blev sexton och levde med sin far Murdoc och sin allt mer excentriske farbror Job i huset utanför Mayville. Så en mörk novembernatt kom Murdoc hem och fann sin bror Job i full färd med att våldföra sig på hans dotter Isabelle i någon slags makaber offerrit.

Vad som hände exakt vet ingen, men i det tumult som uppstod slocknade Murdoc av, och har sedan den ödesdigra natten varit sovande.

Det viktiga i historien är att Murdoc sedan dess sover i sin säng i huset, och att Job aldrig mer sätter sin fot där. Isabelle födde nio månader senare ett barn. Jobs barn, som kom att bli missbildat både psykiskt och fysiskt.
Magin som utlöstes den natten när de båda bröderna stred förvrängde verkligheten på så sätt, att båda deras magiska energier låstes i Murdoc's sovande kropp, men samtidigt gjorde dom Job odödlig. Den enda som kan döda Job är hans son, den missbildade och förståndshandikappade pojke som Isabella senare födde. Därför håller sig Job borta från huset; livrädd för sin son. Därför vägrar även Isabelle att flytta därifrån, då hon vet att Job håller sig borta och då hon vill ta hand om sin sovande far.

Job vill nu, på något sätt ha ihjäl sin sovande bror, men törs inte bege sig upp till huset i rädslan för sin son, som vid äventyrets utspelande har blivit 15 år gammal.

Vad allmänheten vet

Folket i Mayville tror på den historia som Job har berättat för dem. Ingen skulle lyssna på Isabelle, så hon har inte ens försökt berätta sin version av det hela… och vad skulle det göra för nytta tänker hon.

Det Job har sagt är att han kom hem en dag och fann Murdoc våldta sin egen dotter. Ett våldsamt slagsmål bröt ut mellan dem, och Murdoc fick en sån rejäl smäll i huvudet att han svimmade av, och har inte vaknat sedan dess. Folket i Mayville tror alltså att Murdoc är skurken och att Isabelle håller honom i schack. Det går även skrönor om att Murdoc verkligen är en djävulskt trollkarl, som kan förgöra hela Mayville om han skulle vakna.

Isabelle reser aldrig in till Mayville, utan håller sig till sitt tillsammans med sitt missfoster till son. Hon har dock inte ork att hålla efter den sovande Murdoc, som en gång i veckan ska tvättas och få sina naglar klippta. Därför har hon vänt sig till en fattig familj i Mayville och anställt barnen i familjen att göra det åt henne varje söndag mot en skälig betalning som den fattiga familjen naturligtvis inte kan motstå. Självklart är barnen i den familjen äventyrets rollpersoner.

Scenariot i korta drag

Tanken är att äventyret ska vara ganska fritt upp till spelledaren att vinkla och vrida på som han/hon känner för, och förmodligen så kan det hela se helt olika ut för olika SL och spelgrupper, men här är det grundläggande stolpmanuset som jag tänker mig det:

Lördag kväll är det fest i Mayville. Det dansas och det sjungs och rollpersonerna är med i det hela även om dom är unga. Det blir sent och mitt i allting avbryts skratten då underliga ljud kan höras eka från huset på kullen (där Isabelle, Murdoc och sonen som för övrigt heter **Mattias,** bor). Festligheterna oroas lite, men inte för mycket. Rollpersonerna skickas dock i säng eftersom dom vuxna börjar bli lite väl på lyset. Dessutom är det rollpersonernas syssla imorgon att åka upp och ta hand om gamle Murdoc. En syssla som dom alla avskyr bittert, men som är viktig för familjens ekonomi.

Under natten kan rollpersonerna drömma konstiga saker om man känner att man vill bygga upp stämningen redan här.

Följande dag någon gång på eftermiddagen beger sig rollpersonerna upp mot Merrits hus med tvål, en spann med vatten och en nagelsax. På vägen upp mot huset möts man dock av Isabelle som är på väg in mot Mayville med häst och vagn och ett flyttlass med saker. På vagnen sitter även sonen, vars kropp förutom huvud är instängd i en stor säck som han sprattlar ordentligt i. Hon håller på att flytta in till stan och kanske mumlar något som antyder att det har hänt någonting under natten. Hon understryker dock att rollpersonerna fortfarande har ett jobb att sköta.

Rollpersonerna åker upp till huset. Pysslar med gamlingen, vilket kan vara ganska äckligt och det ska hela tiden råda en hotfull stämning i luften. Varje gång tidigare dom varit här har Isabelle varit i närheten. När rollpersonerna håller på som bäst med att klippa tånaglar och annat, så sätter sig Murdoc upp helt plötsligt och stirrar tomt framför sig. Han håller på att vakna.

Väl tillbaka i byn uppfattar man att det är oroligt i både slott och koja. Isabelles inflytt till stan har gjort många upprörda och byarådet håller möte under kvällen där även Isabelle är med. Rollpersonerna kan tjuvlyssna om dom vill och uppfattar att alla är rädda när Isabelle berättar att "han" håller på att vakna.

Job, som i rollpersonernas ögon är en mysig gammal farbror som dom brukar ta hand om ibland, uppviglar rollpersonerna att gå till skjulet Isabelle flyttat in i och titta på missfostret. Väl där blir stämningen konstig då man lyckas reta upp Mattias, eller missfostret, så mycket så att han till slut sliter sig ur sin säck och löper iväg i mörkret.

Rollpersonerna berättar för dom vuxna som blir alldeles förskräckta och anordnar en skallgång i sumpmarkerna för att leta rätt på "det farliga missfostret". Rollpersonerna blir satta på att ta hand om Job medan alla andra är borda.

Ensamma med Job berättar han "sanningen"; att det vilar en uråldrig förbannelse över Murdoc som kommer att väcka en fruktansvärd ondska till världen i samma stund som han själv vaknar. Underliga saker börjar nu även hända på riktigt, eftersom Murdoc håller på att vakna och Job håller på att återfå sina gamla krafter. Job använder sig av alla medel för att få rollpersonerna tillräckligt skrämda att lova att dom ska bege sig ut till huset för att sätta eld på det. Själv är han för gammal och orkeslös, men dom vuxna förstår inte... "och ni är dom enda som kan rädda oss".

Rollpersonerna ger sig ut i natten för att bränna ner kåken. Det blir en surrealistisk färd genom mörkret där Murdocs drömmar sipprar över i verkligheten, och Jobs trollska visioner med skrämsel övertygar rollpersonerna mer och mer om att dom gör det rätta i att ha ihjäl Murdoc.

Slutligen framme vid huset är tanken att rollpersonerna ska hejda sig. Dom känner på sig att någonting inte är som det ska, och undersöker i stället huset. (!?)

I huset hittar dom vrår dom aldrig tidigare fått se, drivna av känslan av att någonting inte stämmer. Dom hittar slutligen vinden, som är full med gamla porträtt på de två bröderna som barn där de med stirrig blick står med händerna i underliga konstellationer och dammiga böcker och annat som tyder på att de båda ägnat sig åt magi sedan barnsben. Där finns även Mattias barnkammare, där missfostret klottrat överallt på väggarna med krita. På dessa väggar står saker skrivna som tyder på att det faktiskt är Job och inte Murdoc som är hans pappa. D.v.s. man ska här förstå att det är Job som är ondingen och inte den sovande Murdoc.

När man försöker ta sig från huset dyker naturligtvis Job upp. Vitalare än någonsin. Med intentionen att själv avrätta sin bror Murdoc. Han förklarar att han var tvungen att försäkra sig om att pojken Mattias inte var där (Mattias är ju den enda som kan döda Job), och att han tyvärr inte kan låta rollpersonerna leva heller då dom nu vet om hans eeevil scheme!

Sen blir det lite jakt och allehanda skräckmoment när rollpersonerna försöker fly undan den galne trollkarlen. I sista sekunden räddas man dock av den missbildade pojken Mattias som dyker upp och slår ihjäl Job med sina bara händer. Helt oförstående om vad det är han gör. Tanken är att han ska vara lite som en oregerlig byracka. Han tror bara att det är en lek och vet inte om sin egen styrka.

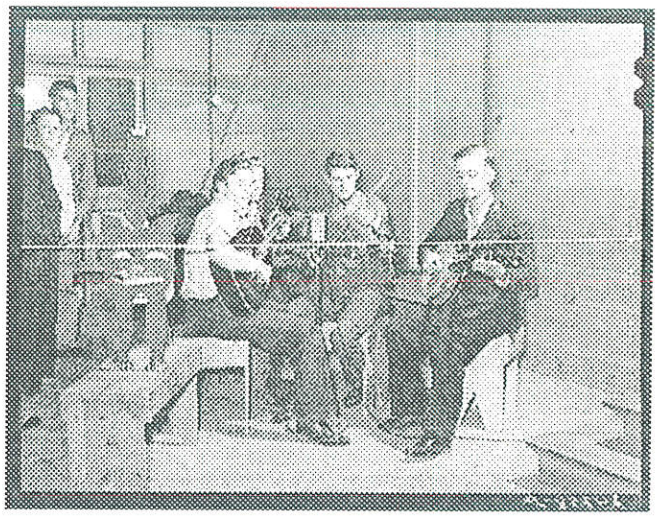
Vid det här laget dyker delar av skallgångskedjan upp och förfäras över den groteska scenen. I samma stund som lugnet och tystnaden lägger sig då ingen vet vad dom ska ta sig till och alla bara stirrar på varandra. Rollpersonerna, dom vuxna med sina facklor och gevär, och Mattias. Då kan man i bakgrunden se Murdoc (som endast rollpersonerna vet är den oskyldige) resa sig.

Slutet är oklart. Men det mest troliga och ironiska är om den uppskrämda "moben" som också fått se underliga saker under natten, i sin rädsla skjuter ihjäl den godhjärtade Murdoc innan han hinner säga ett ord.

Och sen fortsätter det regna och allting är mest allmänt fördjävligt.

The end.

Scen 1 – Festen



Så, det är alltså lördag kväll i Mayville, och som vanligt denna dag i veckan ställs det till med sång och dans och fest i stadshusets festvåning. Stadshuset är en ganska stor kåk med tre imponerande våningar, som ligger mitt i själva Mayville.

Festvåningen är en stor sal med ganska högt till tak, och är den tredje och översta våningen.

Precis som varje lördag här i Mayville spelar **Graham Gossarna** sina välkända swingtoner och det dansas och flirtas och dricks i rikliga mängder.

Tanken med festen som inledning är ganska mycket att först och främst få spelarna att slappna av, så jobba efter det som utgångspunkt. Festen ska vara rolig, inte någon klassisk mörkdjup och gloomy call of Cthulhu inledning. Dra på med dumma fylleriscener och gärna lite halvtaskig slapstick humor för att lätta upp stämningen. Försök gärna att få igång spelarna och få dom att bryta sitta-runt-bordet-traditionen. Klockrent är det först om du lyckas få spelarna att själva swinga loss till tonerna av väl vald dansmusik.

Förslag på dumma saker som kan hända under festen:

- Någon är alldeles för full och sitter sönder en stol till allmän utskrattning.
- Rollpersonerna får ett vad av fyllot **Adams,** att med en sax klippa sönder hängslena på den dansande galningen **Timothy**. Lyckas man får man en öl att dela på och Timothy tappar byxorna mitt på dansgolvet. Otroligt roligt.
- Man kan försöka norpa åt sig av den stora bål-skålen. Bålen innehåller rikliga mängder hembränd sprit, och eftersom rollpersonerna är minderåriga så vill man inte riktigt tillåta dem att dricka. Dom vuxna håller ständigt skålen under uppsikt, men det kan bli en kul quest att försöka sno åt sig av den. Och om inte spriten lockar, så har **May-louise** bakat mäktiga bakelser till försäljning.
- Josh får en flirt av **Simone (Simon om det är kvinnliga rollpersoner).**
- Någon börjar ett bråk som urartar till ett slagsmål. Låt det inte ta för mycket fokus bara, utan kom snart tillbaka till den trevliga stämningen.

Angående alkohol:
Det råder ju egentligen alkoholförbud i USA på den här tiden (20-talet). Men i Mayville finns ingen polis, så det är inte så många som bryr sig. Det kan dock finnas någon sur nykterhets predikare i skaran bara för att krydda det hela lite.

Till slut kan du låta galenskapen lugna sig lite, åtminstone för rollpersonerna. Dom övrig ahåller på för fulla muggar, men rollpersonerna kanske drar sig tillbaka för att hämta andan efter dansen en aning.
Nu introduceras **Job,** och här är det viktigt att han absolut inte framställs som någon onding. Tvärtom! Job ska målas upp som en mysfarbror. Han söker sig till rollpersonerna eftersom dom

ofta har fått umgås med honom. Han är så gammal och skröplig att han behöver barnvakt, och det har hänt att rollpersonerna har fått ta på sig den rollen.
Måla upp att dom faktiskt alla tycker väldigt bra om Job, och om att lyssna på hans historier.

Job dyker upp när rollpersonerna lugnat ner sig och ber om hjälp med en fåtölj och något att dricka. Sedan halkar han in i sitt berättar-mode, och börjar dra skrönor om folk i byn.

Job maler på ett tag om vilka som har haft affärer med vilka och lite liknande skvaller. Snart sänker han dock rösten, och frågar om ungdomarna har hört historien om familjen Merrit. Den sanna historien om hans ondsinte broder som ligger där uppe i huset och sover? Jasså inte!? Sedan börjar Job berätta sina spökhistorier, vinklade för att måla upp Murdoc som det värsta monster. Han berättar om alla underliga saker Murdoc gjort i sina dagar. Hur han som ung samlade på missbildade djur som han höll levande i jordkällaren, och om gången då han spikade upp ett tjog döda råttor i sina svansar i taket.

Gå på i berättelserna, men undvik att göra dom för överdrivna. Tanken är att Job lite grand ska bekräfta och spä på myten om att Murdoc är en vriden trollkarl. Mystifiera så mycket som det går, men försök inte göra det otäckt, då blir det bara plattfall. Lämna lösa trådar och låt Job börja berätta om något som han sedan inte avslutar, eftersom det, som han säger, är för vidrigt för så unga öron att höra. Kom ihåg också att hela tiden bygga upp sympatin för den gamle Job. Få spelarna att känna att det är synd om honom som tvingats stå ut med den otäcka brodern hela sitt liv.

Job avslutar med att prata om den där fruktansvärda sonen som Isabelle födde. Den som dom har hört talas om, men som dom aldrig har sett. Job berättar att barnet, som är en pojke, är så vanställt, och så våldsam, att han tvingas vara fastsnörd i en säck.

Fortsättningsvis så blir gamle Job så trött att han blir tvungen att vila lite, och man återgår till själva festen. Fest och dans fortsätter ett tag till, innan allting avbryts av att man hör underliga ljud och skrik någonstans avlägset utifrån. Alla stannar upp och höjer blicken mot Merrits hus uppe på kullen. Det skedda avfärdas dock ganska snabbt. Musiken stämmer upp igen och alla återgår till vad dom höll på med nyss.

Rollpersonerna tystas om dom tar upp ämnet Merrit, ingen vill veta vad som försigår där uppe. Den familjen lämnar man bäst ifred. Så småningom blir det dessutom dags för rollpersonerna att knyta sig. Dom tjasas i säng med kommentaren att dom faktiskt följande morgon ska upp till Merrits för att ta hand om gamle gubben Murdoc (som dom nu fått höra en massa spökhistorier om av hans bror Job).

Vad händer?

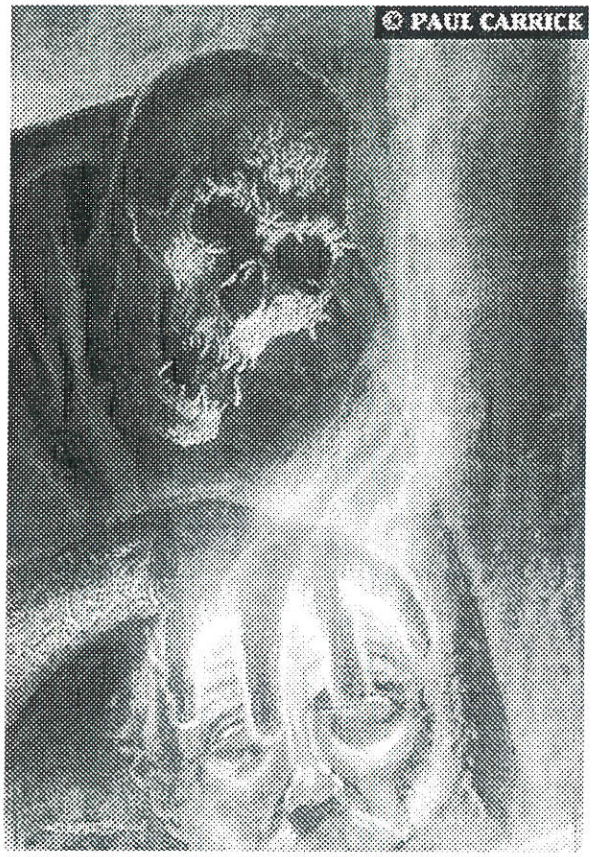
Jo. Tanken är att Murdoc nu faktiskt håller på att vakna. Magin som fängslades i honom när han slumrade in håller därför på att sakta sippra ut; okontrollerad och vild kan den i sin tur orsaka alla möjliga underliga händelser och illusioner i trakten den närmaste tiden. Det mesta av magin hittar dock hem till Job, och Job börjar under natten upptäcka kraft i sig själv som han inte kännt på många år.

Uppe i Merrits hus händer märkliga saker under natten. Tavlor ramlar från väggarna, glasrutor spricker oförklarligt, dörrar öppnar sig själva och det missbildade barnet Mattias ylar som en hund hela natten. Det leder till att Isabelle under natten får nog och följande dag samlar hon sina saker för att flytta med Mattias ner till staden.

Scen 2 – Natten

Rollpersonerna delar rum i familjens hus, och beroende på vad spelarna vill och hur stämningen i spelet är kan man slänga in händelser efter läggdags.

Ett alternativ är att låta rollpersonerna drömma klychiga skäckrollspelsdrömmar. Men det känns ganska standard och kanske lite tråkigt. En mer intressant sak är att låta magin som nu börjar sippra ut över nejderna ställa till med kusligheter. Det kan vara bra att slänga in någonting som får alla att känna att nu, i natt var det någonting som började.



Gör vad du vill av natten, men se till att inte bräka på för mycket bara, för då kommer det ta udden av händelserna när det verkligen gäller. Det är uppvärmning inte VM. Eller så kan du låta natten vara helt händelselös också om det känns bättre.

Scen 3 – Arbetet

Strax efter lunch följande dag (söndag), skickas rollpersonerna iväg på sitt jävliga uppdrag att ta hand om den otäcke Murdoc.

Det är en ganska mulen höstdag, och luften fylls av dalande löv och av en sur lukt från de disiga myrmarkerna utanför Mayville.

Rollpersonerna vandrar ut från byn längs den västra vägen, och någonstans på vägen upp mot huset där Merrits bor, så möter dom fru Isabelle Merrit med häst och vagn. Vagnen ragglar sig försiktigt fram och bak på den kan man se en uppsjö av prylar ligga. Det är uppenbart att hon är på väg att flytta.

Bak på vagnen ser man även Mattias, med hela kroppen utom huvuvdet inbunden i en grov säck. Mattias får syn på rollpersonerna och man ser att han plötsligt börjar sprattla något helt otroligt i säcken. Kom ihåg att pojken är gravt missbildad både fysiskt och psykiskt, och rent mentalt är han ungefär som en hund. Med stora hundögon tittar han på rollpersonerna och försöker slita sig ur säcken. Måla gärna upp honom som ett otäckt missfoster. Ett mänskligt monster. Beskriv även Isabelles blick som något hämtat ur avgrunden, som om inga ord räcker till för att beskriva vad hennes ögon måste ha sett.

Om rollpersonerna stannar kärran och pratar med Isabelle eller ej är upp till dom. Hon vill helst inte prata om vad hon håller på med, men kan avslöja att hon beger sig av från huset om dom tjatar för mycket. Om rollpersonerna vill utföra sina sysslor eller ej lämnar hon till dom, dörren står öppen till huset, men om dom skiter i det så uteblir betalningen till deras familj. Detta kan leda till ett moraliskt dilemma för rollpersonerna. Att skita i det hela innebär att dom kan dra sig tillbaka till byn och spendera dagen med någonting annat än att klippa hår och naglar på den gamle trollkarlen. Men det innebär också att pengarna dom skulle tjäna till familjen uteblir.
Men låt spelarna själva ha sista ordet. Tvinga inte in dom i någonting.

Om rollpersonerna fullföljer sitt åtagande och beger sig upp till Merrits otäcka hus uppe på kullen så kan du som spelledare leka loss lite med dom. Låt huset vara kusligt, och den sovande Murdoc ännu kusligare. Han ligger i en illaluktande säng på bottenvåningen, i ett rum på övervåningen. Vid sängen står ett litet bord med en skål med vatten, ett par saxar (en stor en liten), en tvål och en nagelfil.

Den här scenen kan man göra lite vad man vill med. Äckla på med gubbens toviga hår och gula naglar, och eftersom magin fortfarande håller på att sippra ut ur honom så kan man slänga in mysko händelser lite hej vilt. Se till att ha diskretion bara och kräma inte på för mycket. Man kan höra fotsteg i huset, tapeterna kan lossna, en grammofonskiva börjar spela i ett annat rum. Och så plötsligt, mitt i alltihopa så sätter sig Murdoc upp i sängen, rak i ryggen och med ögonen stirrande blint framför sig. Han pratar inte, och ger inga andra livstecken ifrån sig what so ever.

Avrunda scenen som det passar.

Scen 4 – Oro i byn

Väl tillbaka i byn är det full uppståndelse. Det pratas i varje vrå om att Isabelle Merrit flyttat in i det övergivna skjulet bakom Wellingtons hus. Och hon har missfostret med sig! Om stämningen tillåter det kan man här ha med gamle Job ännu en gång, och låta honom uttrycka sin oro över att den där ohyggliga halv-människan får tillåtelse att vara i stan.

Det tänkta upplägget är att det ska vara cirka middagsdags när rollpersonerna väl anländer hem till byn (dom kanske begav sig av till huset vid lunchtid eller så), och man kan se i alla fönster hur det dukas i varje hem. Överallt verkar det dock pratas oroande över att Merrit har flyttat in till stan. Ingen vill ha varken den underliga Isabelle, eller hennes monster till son i bygden.

Ganska direkt när man kommit hem och satt sig till bords (det serveras potatis med leverbiffar och rödbetor), knackar snickaren **Trevor** på dörrn. Han talar i tamburen med pappa Cliff och mamma Francis, men ungdomarna kan kanske höra vad som sägs; senare i kväll ska det hållas ett möte i stadshuset där alla vuxna är inbjudna. Det ska pratas om huruvida Isabelle och den där Mattias ska få bo kvar eller köras iväg.

Efter maten kommer Cliff och Francis bege sig till mötet. Rollpersonerna får stanna hemma.

Scen 5 – Rådet

Förhoppningsvis stannar inte rollpersonerna hemma dock. Sporra dom att, nyfikna som dom är, försöka tjuvlyssna på mötet. Mötet hålls i samma festsal som under gårdagen dansade i, och det kan innebära en del roligt träd-och-fasad-klättrande för att nå till ett fönster för att kunna tjuvlyssna.

Det man kan lyckas uppfatta med lyckade slag mot climb och listen är inte särskillt mycket dock. Beroende på hur du som SL vill ha det. Det kan vara bra att slänga ut köttben och ge antydningar mellan raderna. Låt tjuvlyssnarna höra upprörda röster prata om vilken styggelse Mattias är, hur förfärligt det är att hon kommit hit med honom, och sedan hör dom hur Isabelle försöker försvara sig själv genom att säga att hon tror att "han" håller på att vakna. Därefter blir det ännu mer liv i luckan och folk börjar argumentera högljudt om att allt kommer bli lika förskräckligt som förr... Innan lugnet kom till stan.

Scen 6 – Missfostret

Okej, nu är det lite känsligt.

Tanken nu är att gamle Job ska komma på rollpersonerna med att tjuvlyssna, men inte skälla ut dom, utan snarare spooka upp dom ännu mer. Det jag vill nå, är att rollpersonerna antingen med Jobs inflytande, eller på egen hand, får för sig att söka upp och titta på missfostret nu när Isabelle är på mötet och inte ser efter honom.

Hur man får dom dit är lite upp till dig som SL.

Mattias sitter fastsnörd i sin säck och ett koppel från det lilla skjulet till hans hals håller honom på plats. En liten matskål med utspillda kycklingrester ligger bredvid honom.

Nu är det tanken att rollpersonerna ska äcklas så mycket av den vidirga Mattias att dom ska börja reta honom och peta på honom med pinnar och slutligen kasta sten på honom så att han blir så pass vansinnig och vild att han river sin säck och sitt koppel i bitar.
Jag vet inte riktigt hur man ska få rollpersonerna till detta, men det kan tänkas att det kan finnas en till av traktens ungdomar med i spelet, eller kanske Job uppmanar dom, eller så slår dom helt enkelt vad om vem som kan reta honom mest. Situationen ska vara som när otäck barn helt plötsligt får för sig att tortera ett djur, och det kan vara svårt att nå dit, men använd alla möjliga medel.

Låt helst inte rollpersonerna se när Mattias sliter sig lös dock. Det kan bli mer effektfullt om man efter att ha petat med pinnar och kastat stenar, börjar bege sig av, och när man kommit runt knuten hör man bara ljudet av tyg som slits isär. När man försiktigt tittar runt hörnet ser man den tomma säcken ligga på marken och Mattias är spårlöst försvunnen.

Vad som händer därefter är lite oklart, men tanken är väl att man ska känna att man just släppt lös någonting jävligt farligt (även om Mattias i princip är one of the good guys). Förhoppningsvis inser rollpersonerna att dom måste berätta för dom vuxna att han är lös och har sprungit iväg någonstans. Vilket för oss till nästa scen.

Scen 7 – Skallgång

Oavsett var, när och vilka vuxna som meddellas så blir resultatet detsamma. Alla vuxna har fått för sig att Mattias verkligen är ett monster av något slag, kapabel till vad som helst, och det förstår ju vem som helst att en sån inte kan springa lös i trakten. Därför annordnas skallgång med facklor och gevär i bästa lynchmob anda. Isabelle gråter och ropar åt folk att inte göra honom illa, men en mob är en mob, och i farten medan folk springer fram och tillbaka och greppar sina gevär och tänder sina facklor så binder pappa Cliff hennes händer, förser henne med munkavel

och slänger in henne i en garderob. Kyrkklockorna ringer och kaos bryter ut. Ingen lyssnar naturligtvis på rollpersonerna eller någon annan för den delen som skulle få för sig att försöka avstyra företaget.

Skulle nu rollpersonerna inte meddela någon, så kan man spöka på ordentligt med att missfostret är där ute i mörkret någonstans och kan dyka upp när som helst. Förr eller senare märker dock Isabelle att Mattias är borta och meddelar andra vuxna. Resultatet blir detsamma.

Oavsett vad rollpersonerna säger, så kommer ingen vuxen att tillåta dom att ge sig ut, nu när monstret är löst. Nej, rollpersonerna blir inlåsta på festvåningen i stadhuset med motivationen att dom måste se efter stackars gamle Job. Sedan beger sig hopen av upprörda människor iväg ut i den nattsvarta, dimmiga sumpmarken i jakten efter Mattias.

Scen 8 – Barnvakt

Okej, byns karlar har nu dundrat iväg ut i mörkret, och man kan genom fönsterrutorna se skenet av facklorna försvinna ut i dimman i myrmarken. Rollpersonerna sitter inlåsta med Job på översta våningen i stadshuset. Fruarna låser om sig och på stadshuset bottenvåning håller **Betty-May** och **May-Anne** den stackars Isabelle under kontroll i sin garderob. Dom ser även till att ungdomarna eller Job inte får för sig att bege sig ut nu när det är farligt ute.

Det som är på gång just nu är då följande:

- Murdoc håller på att bli allt mer vaken hela tiden, vilket innebär att mer och mer magi sipprar ut över landskapet.
- Mattias löper amok ute i träsken och är livrädd och aggressiv. Om man vill kan man slänga in honom i byn också, som en joker.
- Job får hela tiden mer och mer kraft, och börjar kunna kontrollera sin magiska kanalisering.

Andra ungdomar?
Jag har inte lagt något fokus på andra ungdomar i byn Mayville än så länge... Och det är för att jag inte är helt säker på hur det blir om man har med fler ungdomar än rollpersonerna själva.

En fördel är ju att man kan skapa mer intressanta dialoger med slps, och liknande, men rollpersonernas egna utsatthet minskas iochmed att dom då inte längre är lika ensamma.

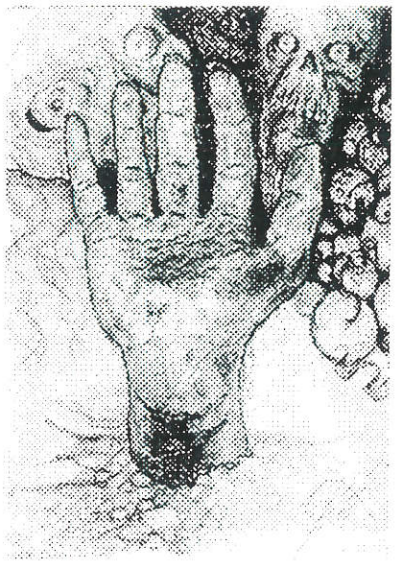
Jag lämner det hela upp till dig som SL, känn efter vad som känns bra. Är det läge för att slänga in en kille/tjej i deras egen ålder som kan driva på/hålla dom tillbaka, så gör det. Känns det bättre att låta dom vara ensamt utsatta så förklara det med att dom andra ungdomarna i byn helt enkelt löd sina föräldrar och höll sig hemma under kvällen....Eller nåt...

Jobs makt växer för var minut som går, men han är fortfarande livrädd för två saker: Det ena är att Murdoc ska hinna vakna, för då kommer han troligen kräva sin hämnd på Job. Det andra är att Mattias ska få tag i honom, eftersom han är den enda som (på icke-magisk väg) kan ha ihjäl Job.
Därför är Jobs plan nu, att göra allt för att på något sätt få dom unga rollpersonerna att bege sig till Merrits hus och på ett eller annat sätt ha ihjäl Murdoc innan han hinner vakna. Han skulle visserligen kunna göra det själv, men han är rädd att Mattias ska finnas i huset, därför gör det ingenting om rollpersonerna inte fullföljer det hela, huvudsaken är att de går dit och ser så att inte Mattias finns där.

Så, här kan det bli lite knepigt...

Job gör nu allt vad som står i hans makt, för att få ungdomarna att bege sig bort till Merrits hus, chansen är nu när dom är lämnade ensamma och alla vuxna är borta, så det gäller att agera nu inte sen.

Jobs taktik för att nå sitt mål, är att övertyga barnen, en gång för alla, om att Murdoc verkligen är den djävulska trollkarl som outtalade rykten påstått så länge, och att om han vaknar… så kommer Mayville aldrig bli sig likt igen. Han kallar dom vuxna männen för dårar som ger sig ut i träsket i natten, eftersom det är precis det som missfostret vill att dom ska. Där kan han plocka dom en efter en i mörkret, dränka deras skrik i sumpen och dyn.



Han kan till och med gå så långt att påstå att Mattias mycket möjligt kan har ärvt delar av sin faders mörka konst, och han nu när han inte sitter fast i säcken längre, kan frammana fasansfulla ting med sina krafter.

För att nu göra sin egen historia trovärdig, så använder sig Job av sin egen magi. Än så länge bara i formen av enklare illusioner, men tillräckligt för att skrämma upp rollpersonerna ordentligt. Plötsligt börjar man i fjärran kunna höra lösrykta skrik ifrån dimman som täcker myren. Ett flertal gevärsknallar brinner av i den dystra natten, och sedan ytterligare skrik. Så till slut kan rollpersonerna höra sin egen pappas röst, dovt och avlägset ropar Cliff på hjälp…

Förstår ni inte barn!?! Er pappa och hans vänner med honom har klivit rakt ner i fällan! Snart har det där monstret dräpt dem allihop, och då finns ingen som kan stoppa min mara till bror från att vakna, och fullborda sitt verk! Han kommer öppna dörren till djävulen om ingen stoppar honom! Förstår ni barn!?!

Job maler på så länge det behövs, tills han lyckas övertyga rollpersonerna om att dom är dom enda som kan rädda byn från den vidrige Murdoc. Sedan försöker han lägga upp det hela lite snyggt, han försöker förklara att Murdoc måste dö innan han vaknar, men att barnen kan göra det enkelt. Det står en kamin i vardagsrummet på nedervåningen, där finns även svavelstickor och lampolja. Sätt bara fyr på huset, så kan det se ut som en olycka om någon någonsin skulle ifrågasätta det hela. Om rollpersonerna fortfarande inte är övertygade, så låt Job använda sina illusoriska konster på ett så hotfullt vis att dom begriper att dom inte heller kan stanna här i huset. Han kan göra så att man hör dörrar slå på nedervåningen, fotsteg i trapporna, skuggor som drar förbi utanför fönstret, folk som kommer tillbaka från myren och har förlorat förståndet. Ja va fan… använd din fantasi den är förmodligen bättre än vad min är just.

Till slut får Job rollpersonerna att bege sig iväg för att befria bygden/världen från den onde Murdoc. Helt enkelt.

Scen 9 – Nattvandring

Rollpersonerna får klättra ut genom fönstret på stadshuset, och börjar sedan den ganska långa promenaden genom den otroligt tjocka silent-hill-dimman, längs den rangliga grusväg som leder upp till Merrits hus.

Under den här vandringen kan du slänga på i princip så mycket skräck-shit du vill. Ungdomarna vandrar nu i ett landskap där vild svart magi håller på att koka över, där en splittrad och skräckslagen lynchmob vandrar, och där missfostret Mattias kan lura bakom varje mossig stubbe, bakom varje murken trädstam. Dessutom kan Job spöka på med sina egna illusioner också. Det är svårt att ge ett facit över vad som ska hända här, det beror lite på hur stämningen är i gruppen och på hur lång speltid som är kvar på passet; har ni inte så mycket tid kvar kan man hålla igen på

konstigheterna för att snabbare komma till slutet, men var ändå noga med att måla upp den otroligt tryckta och hotfulla stämning som det är tänkt ska råda här.

Spela på rollpersonernas och spelarnas egna farhågor; låt rollpersonernas egna mörka fantasi influera den vilda magin och släng ut det.

Här är några förslag:

- Skrik, skratt och gråt kan höras överallt ifrån, men någon källa syns aldrig.
- Gevärsknallar som går av.
- En man ur moben som blivit galen och som tror att rollpersonerna är ute efter honom.
- Mattias dyker upp bakom en buske med fradga rinnande ur munnen och med lekfulla hundögon. Han flyger på en rollperson och börjar slå denne blodig (en lek i hans värld), ganska snart får han vittring på något och försvinner lika fort som han kom.
- En annan man ur moben hittas död i ett dike med armarna och benen bortslitna.
- En tredje man ur moben backar upp på vägen och skjuter ut i mörkret. Plötsligt ger han ifrån sig ett skri av fasa och skjuter sig själv i munnen.
- En bro över en bäck har rasat och man måste vada över. Någonting i vattnet?
- Flera män ur moben kommer gående helt apatiska, med tomma blickar stirrande ut i mörkret.
- Viskande röster överallt.

Ja... ni fattar säkert. Hitta på vad som känns bra och kul. Låt sedan rollpersonerna slutligen komma fram till huset på kullen.

Scen 10 – Huset Merrit

Spela på det klassiska spökhuset grejen och låt varenda vrå vara kuslig. Jag orkar beskriva huset lika detaljerat som folk oftast brukar bry sig om att läsa hus-beskrivningar i äventyr – inte alls. Det viktiga är inte vad som finns i varje rum, utan att göra huset speciellt i stämningsväg.
Det svåra med det här partiet, är att lyckas få rollpersonerna att tveka innan dom bränner ner kåken till grunden. Det kan dom ju också göra iochförsig, men det innebär det olyckliga slutet, där job visar sitt sanna jag och med sin magi slaktar ungdomarna utan problem.

Rollpersonerna känner hela tiden på sig att någonting är väldigt, väldigt fel, och deras inre röst uppmanar dom att söka sig upp till vindsvåningen ovanför Murdocs rum.

Där kan man hitta två rum; det ena är ett slags förråd med hundratals gamla böcker om svart magi (med Jobs namn skrivet i pärmen) och tavlor på de två bröderna som barn (målade av deras mor Justitia) där dom står med gravallvarlig blick och händer i ikon-poser som om dom var i full färd med att uttala en evig förbannelse över den som tittar på tavlan (Job kan ha ett ärr eller något på en kinden så att rollpersonerna känner igen vem som är han). Få rollpersonerna att börja undra, eftersom varje bild på Job, porträtterar en mörksint ung man med näst intill svarta ögon, och nästan det motsatta vad gäller Murdoc.

Det andra rummet är det rum där Mattias ibland blir inlåst för att få springa fritt; hans lekkammare. Överallt ligger sönderslitna dockor och trasiga möbler, och överallt på väggarna är det klottrat med krita. Man kan utläsa de få ord som Mattias lärt sig skriva (och tala för den delen); Pappa Job.

Ja, förhoppningsvis begriper man nu att det är Job som är Mattias pappa, att det alltså var han som våldtog Isabelle och att det är han som är the bad guy. Tyvärr inser man ju naturligtvis detta precis lite för sent.

Den numera mycket vitale Job uppenbarar sig i dörröppningen med en yxa i höger näve.

Hur du lägger upp slutet är upp till dig. Vill du att Job ska använda magi så kan han göra det. Se bara till att hålla dig jävligt långt borta från fantasy-magi!! Här ska inte flyga eldbollar och istappar. Tänk mer att folk börjar blöda hämningslöst, att deras fötter fryser fast i marken, att dom börjar kräkas maskar... that kind of stuff...

Den enda regeln är att Job fortfarande är odödlig, och tar ingen skada förr än även Mattias ger sig på sin far. Det kan bli en schysst scen. Rollpersonerna försöker undvika Jobs svingar med yxan, någon välter naturligtvis ett ljus så gardinerna börjar brinna och genom dom enorma vindfönstrena ser man Mattias komma springande mot huset med resterna av lynchmoben bakom sig. Rollpersonerna får hålla ut tills han nått uppför trapporna, sedan flyger han på sin far och slår honom sönder och samman med sina bara knytnävar. Hela tiden skrattar han som om det vore första gången han fick leka med sin pappa, och först när det bara är blodmos kvar av Jobs ansikte, så dyker lynchmoben upp bakom honom och gevären avlossas. Mattias tar en ordentlig skur med bly och faller död över sin lika döde far.

Hur exakt det sedan slutar... ja... Som jag tänker mig det så finns det två slut;
Det ena är att Murdoc vaknar och han faktiskt får en chans av byborna. Det andra är att Murdoc vaknar, men skjuts ihjäl av den livrädda moben som sedan sliter ut barnen och sätter eld på huset. Är du riktigt snäll kan du ju låta rollpersonerna lyckas rädda Murdocs liv. Whatever...

Slut för fan.