

# Call of Cthulhu

Judicandus  
homo reus  
*väckelse i Sodom*



ett scenario av  
Johan Normark



# Väckelse i Sodom

Av  
Johan Normark

*Hur länge, Herre skall jag ropa, utan  
att du hör, klaga inför dig över våld,  
utan att du frälser? Varför låter du mig  
se sådan ondska? Hur kan du själv skåda  
på sådan orättträdighet, på det fördäro  
och det våld jag har inför mina ögon?*

Hab 1:2-3

## Stämningbild

*Det välkrattade gruset knastrar under bara fötter. Den stora gårdsplanen ligger annars tyst och enslig i den fuktiga natten. Bara ett mjukt rasslande från torra löv stör stillheten då och då. Ljudet kommer från den ensamma, stora ek som majestätiskt reser sig ur det grå gruset på gårdsplanen. Slottet, vars slagskugga släcker ut den slöjtäckta månens silverstrålar, ligger insvept i en silkelen markdimma. På gården står en liten sexårig flicka i en vit nattsärk. Hennes ljusa hår är som en skimrande gloria kring henne där hon lutar sig bakåt och tittar upp mot den svarta byggnaden. Hennes docklika, runda ansikte är allvarligt och uppmärksamt. Hennes ögon glänser i det spöklika ljuset, och hon formar ord med läpparna, men inte ett ljud kommer över dem. Hon skakar plötsligt på huvudet, som om hon våldsamt motsatte sig någonting. Hon gör en liten tafatt gest med ena handen och säger rakt ut i tomma luften:*

*"Han menar inget illa, djävulen har tagit honom!" orden kommer stötvis som om hon kämpade för att hålla gråten stängd.*

*"Ni får inte ta honom! Hör ni det!"*

*Stora tårar rinner nu utefter de runda kinderna och den sista meningen dränks nästan i hennes snyftningar.*

*Varsamt och nästan omärkligt lyfts flickan plötsligt upp från marken i en lättjefullt skruvande rörelse. Hon hickar först förvånat till, sedan börjar den lilla flickan skratta. Till en början lite trevande sedan allt lyckligare, som om det vore den naturligaste sak i världen att soöva ett tiotal meter ovanför marken. Bubblande av skratt lyfter hon högt ovanför Ängsö slott och försvinner som en liten vit prick mot den svarta himlen.*



# Index

**Kapitel 1, Bakgrund**  
Sparrens Upplevelser

**Kapitel 2, Synopsis**  
Friherrens sista dagar  
Svampvarelsernas ränker  
Finale  
Spelledartips

**Kapitel 3, Lite historia**  
Slottet under äventyret, samt lite mer historia

**Kapitel 4, Dramatis Personae**

**Kapitel 5, Ägorna**  
Slottet  
Kyrkan  
Parken/Slottsskogen  
Svampvarelsernas tillhåll

**Kapitel 6, Handling**  
Fredag  
Eftermiddag Fredag

Kvällsvard  
Kväll Fredag

Herr Bergh

Stina lilla

Stallmästar Jan

Mor Anna

Kvällsmat  
Natt Fredag

Lördag  
Flyktförsök  
Eftermiddag/Kväll Lördag

Shackspelet

Spökerier

Kalkmålningarnas Uppdykande

Eriks luftfärd

Aftonen börjar

Kungens bårfärd

Festen

Karolinerna

Budbäraren  
Söndag  
Audiens hos friherren

Friherrens stats  
Docklekar

Emilias monster stats  
De dödas mässa  
Slottet belägras  
Kortspel med djävulen  
**Appendix I — Kedjan**  
**Appendix II — Egenskaper**  
**Appendix III — Musiktips**

*Iudicandus homo reus* skrevs av Johan Normark under hösten 1995. Han själv ritade bilderna förutom den på scenariots framsida som ritades av Anders Muammar. Nilso korrekturerade och layoutade och kopieringen skedde mellan klockan 2 och 4 natten mellan den 3:e och 4:e januari. Vi hoppas att ni kommer att ha lika roligt när ni spelar scenariot som vi var stressade när vi gjorde det.



# Bakgrund

På sommaren 1648 anföll en svensk kår Prag under ledning av en viss Köningsmarck. Genom en fräck nattlig manöver lyckades de svenska soldaterna ta sig in i staden osedda och vidare tillintetgöra de kejsrerliga trupper som fanns i staden. Prag var på denna tid en mycket stor stad tillika en av kejsarens arvstäder. Under årens lopp hade det tyska kejsardömet skatter samlats här och de svenska krigshundarna var inte sena att ta för sig under den svåra plundring som följde. Plundringen pågick i två hela dygn och bytet blev ofantligt. Mer rikedomar än någon kunnat drömma om hade gömts undan här, i skattkammare och källarvalv. Svenska soldater sågs mäta upp tagna mynt, inte ett för ett, utan hatt för hatt. Köningsmarck själv kunde fylla fem vagnar med guld och silver.

Slottet Hradschin var öronmärkt för den svenska kronans egenräkning. Skattkammaren befanns vara låst och föreståndaren ställde sig oförstående inför alla frågor, men sedan han hotats med tortyr återfann han strax nycklarna dit. Dörrarna slogs upp till det största rovet av alla. Det var en häpnadsväckande syn som mötte de krutstänksfläckiga svenskarna när de klev på. De hade kommit in i gamle kejsar Rudolf II:s "Kunst- und Wunderkammer", ett kuriosakabinett av det slag som många högt uppsatta personer under 1600-talet roade sig med att fulla till bredden med allsköns sköna, besynnerliga och fantasieggande ting hämtade ur både natur och kultur. Rudolf II:s Wunderkammer hade dock helt majestätiska proportioner: där fanns tusen sinom tusen målningar, teckningar, skulpturer, vapen, konsthantverk, guld- och silverkärl, ädelstenar, ur, etcetera; där återfanns också rena kuriositeterna, som mumier, "en handske av människohud" samt "tandgården och ena handen av en sirén". Vissa saker förskingrades på platsen, men huvuddelen packades ned i lårar och skeppades så småningom hem till Stockholm. Det mesta av denna ofantliga skatt hamnade i Drottning Kristinas händer och därmed den svenska staten. Mycket av konsten kom att pryda kronans slott landet runt.

Dock, under denna period var den svenska administrationen inte helt tadelfri och en del av dessa lårar hamnade inte riktigt där de skulle. Många av de ting som packades ned i Prag kom att packas upp hos burgna svenska adelsmän.

Nu kom det sig så att Friherre Per Sparre hade lyckan att köpa in ett stort parti svenskt krigsbyte strax efter den Westfaliska freden trätt i kraft 1649. Denne Per Sparre hade arbetat i den svenska krigskammaren tillsammans med Greve Axel Oxen-

stierna och lagt ut planerna för de många fälttågen i Tyskland. Att han köpte några förskingrade föremål såg inte han som någon större sak. Alla gjorde det. Läckö, Magnus Gabriel De la Gardies sagoslott var till bristningsgränsen fyllt med stöldgods. Dessamma gällde Skokloster, den dekorerade härföraren Carl Gustaf Wrangels herresäte.

Den gode friherren köpte sitt tyska krigsgods osett tillsammans med en del möblemang. De saker han fann intressanta sorterade han ut, och resten lät han ligga i en byrå i källaren i sitt slott på Ängsö. Det mesta visade sig vara religiös paraphernalia, stulet i Prag. Med kom också en del böcker från världens alla hörn, skrivna på språk friherren inte förstod eller brydde sig om för den delen. Där kunde sakerna ha legat bortglömda ända fram till våra dagar, om det inte hänt sig så att slottet några årtionden senare fallit i händerna på Johan Sigismund Sparre, Per Sparres son.

Slottet på Ängsö påbyggdes successivt under 1600-talet men under Johan Sparre föll ägorna i vanvård och förfall. Johan Sparre var en notorisk drinkare och skörlevnadsman. Det var för att hitta medel till att betala en mindre spelskuld som han sent en kväll gick ned i slottskällaren för att rota igenom sina anfäders gamla artiklar.

Där bland all bråte fann han den byrå hans far hade ställt åt sidan sextio år tidigare. När han gick igenom innehållet uppmärksammade han ett avlångt blyskrin som låg under några små ikonbilder i trä. Hetsigt pillade han upp den lilla lådan, och det är här vår historia börjar.

## A. Sparrens upplevelser

Vad friherren fann i sin källare var givetvis den artefakt som finns beskriven i appendix 1. En tingest som skapades någon gång i en dimmig forntid av makter bortom sinneshorisonen. Den har vandrat genom den mänskliga historien alltsedan den spolades upp på Nilens strand någon gång under det mellersta rikets storhetstid. När hans giriga fingrar för första gången slöt sig om den förstod han först ingenting. Från att ha stått i slottskällaren befann han sig mitt i en bazaar någon helt annanstans. I en första stöt av mystisk energi hade tingensten slungat den gode friherren iväg i tiden.

Under några hjärtslags tid fick friherre Johan Sparre se syner som få människor drömt om och än färre skådat. Dansande dervischer i långsträckta öde salar, briserande vätebomber ovanför jättelika överbefolkade städer och kärleksmöten under månens sken på okända stränder. Han vandrade genom sedan länge bortglömda städer. Han såg ar-



méer marschera över snötäckta fält och stönande kvinnor föda fram en myriad små ylande barn till världen. Han såg människor leva och dö i ett andetag. Han såg tankar och idéer uppstå och försvinna. Han såg händelsernas kausalitet och i ett magiskt ögonblick visste han allting. Han var gud.

Så med ens var han tillbaka där han började. I källaren på Engsö slott. Med samma nyckfulla godtycke fiskade kedjan tillbaka friherren till hans egen tid. En chockartad återkomst som slet hans medvetande tillbaka i fokus. Flämtande stod han där och stirrade på sin egen spegelbild i kedjans polerade metallyta. Det gick då upp för honom att den gud han trott på hela sitt liv var död sedan länge, och att han i sin hand höll nyckeln till den sanna gudomligheten!

Friherren låg länge sjuk efter sina tumultuösa upplevelser. Han brottades i feberyror med de synner han bringat med sig från sin resa och han tyckte sig bli ansatt av djävlar från alla håll. Episoden i källaren hade helt enkelt lämnat honom utan gud,

helt allena i en ond och mörk värld. Något sådant var kanske det värsta som kunde hända en sjuttonhundratalsmänniska. Att förlora sin tro var likställt med att förlora hela ens identitet och den plats man hade i det kosmiska sammanhanget.

Händelsen skakade som sagt hans världs-uppfattning i sina grundvalar, men djupt inom honom ångade en glödande vrede över att hela hans tidigare liv hade varit en sinnesvilla. Tvetalan från början till slut. Med denna insikt som ledstjärna bestämde han sig för att någon måste stå till svars! Någon var tvungen att förklara det som skett, och ge hans värld struktur igen. Den kristna värdegemenskap han hitintills varit knuten till fann han vara noll och utan värde. Han ville finna ett svar och han tyckte sig kunna se hur han skulle gå tillväga.





# Synopsis

Detta äventyr kommer till stor del att vara linjärt i den mening att karaktärerna i stort inte kommer att kunna påverka de krafter som satts i rörelse av Friherre Sparres dårskap. De enigmatiska Svampvarelserna från Yuggoth har också en central roll att spela i denna tragedi. Deras mystiska apparater på månen uppfattade den första chockvågen artefakten skapade då friherren använde instrumentet för första gången. De är ute efter grevens fynd av sina egna obskyra anledningar. De har tagit kontakt med friherrens sexåriga systerdotter, som i sin barnsliga naivitet tror att de är änglar som vill leka med henne. Spelarna gestaltar fyra tjänare som har fångats mitt i denna smet.

Ett centralt tema kommer dock att vara den spiral av våld friherren iscensätter kring sig. Han har talat med de döda och han vet att domedagen är nära. Han inser att han inte är ämnad för himlen och hans dagar är räknade. Utom sig kommer han att oavsiktligt att skapa fler och fler brott i rummet och tiden med sin tingest. Jag hade ändock tänkt mig att äventyret i första hand skulle vara en spökhistoria mer än ett regelrätt Cthulhuäventyr. Både kända och okända personer ur historien kommer att avlägga visit på Engsö slott. Alla de "andar" som går mellan vecken i tiden kommer att verka mycket spöklika till en början, men mot slutet kommer de att ta fastare form. Som om inte allt detta vore nog kommer en oäkta son till Johan Sparre att lägligt nog smyga kring knutarna och skapa ytterligare förvirring.

Jag vill dessutom lägga ytterligare en dimension till äventyret; trosfrågan. Det är inte bara Herr Sparres själ som är i fara. Även rollpersonernas egen tro kommer att sättas på svåra prov, och släpper de den återstår endast vansinnet.

I följande avsnitt kommer jag att beskriva vad den klentrogne friherren tar sig till under äventyret om inte rollpersonerna blandar sig i.

## Friherrens sista dagar

Johan Sigismund Sparre har bestämt sig för att söka sina svar med den sak han hittade. Han fick under sin mystiska resa ett diffust grepp om vad kedjan egentligen var, och det var det som skrämde honom mest. Den kunde ju vara ett av djävulens påfund, ett diaboliskt sätt att snärja hans odödliga själ. Minnet av att vara i alltets medelpunkt piskar dock honom vidare. Han kan inte vila förrän han uttrött sanningen.

Äventyret tar sin början några dagar efter det att Johan Sparre bestämt sig för att återigen begagna sig av artefakten. Friherrens första trevande försök

att åter ta sig ut i evigheten misslyckades snöpligen. Däremot upptäckte han att han kunde med kedjans hjälp kalla åter de döda till livet, eller snarare rycka deras skuggor från deras tid till hans. Ytterligare en traumatiserande upplevelse för den redan ansträngde friherren. Vid det här laget var han övertygad om att han hade total makt över livet och döden, och den gryende megalomanin födde en bisarr idé hos honom. Om han nu kunde kalla de döda åter, varför då inte kalla på någon med auktoritet och tvinga denne att besvara hans klagan.

Sagt och gjort. Efter kvällsvarden fredag afton låser Johan Sparre in sig på sin kammare och skriker till verket. Under äventyrets första natt manar han fram hela sin släkt i en spöklik kavalkad. Till en början försöker han resonera med dem och försöker få dem att förstå hans predikament. De blir givetvis minst lika förvirrade som friherren, och de allra flesta blir så skräckslagna att de inte kan få ett ljud ifrån sig. Helt utom sig av raseri slår och förbannar han dem men ingen kan ge honom några adekvata genmälen. När dagen gryr står han med blodiga knogar och åser hur formen av Erik den helige bleknar bort från rummets golv. Friherren förstår att han fortfarande är utan svar och att han tydligen måste söka högre upp i hierarkin.

Han vilar hela lördagen, vilket gör att artefaktens besynnerliga bieffekter ebbar ut så sakteliga. På eftermiddagen stiger han dock åter upp från några timmars febrig sömn och fortsätter sitt värv. Svettig av desperation ställer han sitt sikte högre och riktar sitt förtvivlade sinne mot världshistoriens stora personligheter. De om några bör veta resonerar han maniskt för sig själv. Svingandes artefakten som ett vapen kring sig kallar han återigen på dess krafter och inom kort börjar gästerna anlända. Den natten spenderar han i vild polemik med gamla svenska kungar och annat löst folk och han somnar utmatad vid midnatt. Hela den natten kommer rollpersonerna att plågas av spöklika uppenbarelser som förhoppningsvis kommer att skrämra slag på dem.

Tung i huvudet och med tungan torr som läskpapper vaknar han någon timme senare. Han lägger i förbigående märke till att han är skriande hungrig (han har inte ätit på ett helt dygn). Han tar och vrålar efter mat, och rollpersonerna får då chansen att träffa honom innan han för sista gången använder tingesten. Under sin lilla middag tänker han långt och länge. Han begrundar de fragment av kunskap han har inhämtat de senaste nätterna och hans överhettade hjärna arbetar febrilt med att



komma fram till en slutsats. Gråtande han av harm inser han till sist att han ingen finner och bestämmer sig därmed för att ta det slutgiltiga steget. Han försöker åkalla gud fader själv.

## Svampvarelsernas ränker

Medan friherrens sköter sitt har även andra fullt upp. Några veckor innan äventyret tar sin början anländer de underliga Svampvarelserna från Yuggoth till jorden. De börjar genast, med hjälp av den otroliga teknologi de förfogar över, att successivt infiltrera Emilias (friherrens systerdotter) sinne. Anledningen till att de valde just henne var att hon har lägst psykisk motståndskraft av alla de som bor på slottet Engso. Orsaken till att de ville ha en mänsklig agent var enkel. De kunde inte avgöra hur artefakten skulle reagera på deras närvaro när den väl hade aktiverats. Målsättningen var att förmå henne att helt sonika stjäla artefakten från friherren.

Ödet vill dock annorlunda. Under natten till lördagen inser de att de inte kan vänta längre. Friherrens aningslösa fumleri slår allt större hål i tiden och de beslutar sig för att agera. De tar Emilia till den bas de har satt upp i ett vagnslider några kilometer från slottet, och utför där lite selektiv kirurgi på henne. Efter det skickar de ut henne efter artefakten på allvar!

## Finale

Slutet kan komma i många tappningar beroende på hur aktiva rollpersonerna har varit. Om friherren fortfarande är lös kommer söndagsmorgonen att vara helt bisarr. Förmodligen kommer de att uppleva de dödas mässa och träffa på en mycket för-

ändrad Emilia. Naturlagarna har en tendens att inte fungera som de skall och spelarna kommer att gisslas med otaliga hemskheter ända tills dess att de gör någonting. Det vill säga konfrontera Johan Sparre.

Då de tränger sig in hos friherren finner de honom spelandes kort med en helt kolsvart man. Någon har svarat på friherrens åkallan, och rollpersonerna tror det kan vara djävulen i egen hög person! Då spelarna klarat av denna gastkramande konfrontation är äventyret slut.

## Spelledartips

Detta äventyr har jag försökt skapa kring stämningar. Därför anser jag att scenariot mest skall framstå som den typen av kusliga sagor man berättar kring spisen en mörk och regnig natt. Sådana historier avnjuts enligt min mening bäst i sällskap med andra. Jag vill därför föreslå att alla spelare sitter med under hela äventyret, även om de i äventyret har lämnat sina medspelare. "Hemlighetsmakeri" är viktigt i många andra scenarier då det förhöjer spänning och problematiserar intriger, här dock skulle det bara göra spelet hackigt och fragmenterat i och med att det finns utrymme för så pass många solospelstillfällen. I slutändan är det dock helt upp till dig som spelledare att styra spelet så att du tycker att det flyter på det sätt du vill.

En annan detalj är epoken som äventyret utspelar sig i. Den svenska barocken var ingen munter tid och den bör inte framstå som sådan under äventyret. Späcka gärna din spelledarsvada med beskrivningar över det myckna elände 1700-talsmänniskan fick utstå.

# Lite historia

"Sedan såg jag denna själ uppstiga till himmelen, lika strålande som den mest strålande stjärna i sin strålgans. Och då talade domaren och sade: Skyndsamt skall den tiden komma, då jag skall fälla min dom och utöva rättvisa mot denne avlidne mans släkt, ty denna släkt steg upp med högmod och skall fara ned till högmodets vedergällning."

*Den heliga Birgittas uppenbarelse rörande Nils Abjörnsson och Sparreätten*

Slottet Engso på Ängso har uråldriga anor. Enligt annalerna har socknen, det vill säga Ängsön med omgivande öar och holmar, uppodlats och bebyggts ganska sent (kring 1000-talet) och en tid brukats som betesmark under kungsgården i grannsocknen

Kungsåra. De första bofasta på ön skall ha varit fiskare. Vad man säkert vet är att Erik den helige ägde marken under sin levnad någon gång kring 1180.

Ön övertogs senare under medeltiden av Abjörn Sixtensson, en i ätten Sparre av Tofta. Herr Sixtensson var en av de mest betydande männen i Sverige under de oroliga tiderna i slutet av 1200-talet och i början av 1300-talet. En urkund från 1295 nämner hans namn för första gången och troligen var han riddare redan då. Två år senare var han riksråd, men övergick i hertigarna Magnus och Valdemars tjänst som drots några år senare. En position som gjorde honom till en av de mäktigaste stormännen i landet. (Jag orkar inte dra folkungaättens historia. Den får ni plugga in själva om ni känner behov av



det). Abjörn var dock ingen byggherre, det lämnade han åt sonen sin.

Sonen, Nils Abjörnsson kom även han att bli framgångsrik på den Svenska politiska scenen. Denne lysande statsman var bland annat en av upphovsmännen till Magnus Erikssons allmänna landslag. (Den hoppas jag att ni har läst om i skolan.....) Han påbörjade bygget av den kyrka som nu ligger i anslutning till slottet. Man tror dessutom att han lade den första stenen till det slott som successivt skulle växa till den ståtliga byggnad Engso är idag.

Marken och kyrkan kom sedan att vandra från den ena svenska adelsätten till den andra. Bland många celebra ägare till slottet kan man bland annat nämna Knut Bengtsson Sparre. En mycket egensinnig man som tog ställning för Kristian II under striderna kring riksenandet. Han kom givetvis i konflikt med den unge Gustav Vasa. Således belägrade Vasatrogna trupper 1521 Västerås slott där Knut Bengtsson var ståthållare. Han lyckades skadad fly därifrån då Västerås stormades, och efter en kort avstickare till Stockholm återvände han till Ängsö för att försvara sitt slott. Engso belägrades, intogs och förstördes 1522 och Knut Bengtsson själv dog i striden.

Efter reformationens hårdaste vindar hade blåst över, och Sveriges adel underställt sig den nya konungen och den nya religionen, togs ätten Sparre till nåder. De tog plats i ledet av adelsherrar som formade den svenska enhetsstaten, och slottet återuppbyggdes.

Slottet under äventyret, samt lite mer historia Herresätet stod sig på detta sätt genom hela det stormiga 1500-talet, men framåt 1600 bestämde man att det skulle byggas om. Mannen som fattade beslutet var friherre Per Eriksson Sparre.

Ombyggnationen, som skedde på 1630-talet, omvandlade det gamla medeltida stenhuset till ett vackert lustslott i sen Vasarännessansstil. Man behöll delar av fängelsehållarna och delar av undervåningen. Resultatet blev en i det närmaste kubisk trevåningsbyggnad med högt pyramidformat tak, krönt av en lanternin (en slags lyktbyggnad) och med höga gavlar på varje sida. Invändigt försågs byggnadens främsta rum med målade bjälktak, och dörrarna dekorerades med trämosaik. Den kan dock inte ha tätt sig alltför imponerande för dåtidens herremän. Den franske ambassadören Charles d'Ogiers besökte Per Sparres i hans residens 1634, och skrev då denna notis i sin dagbok:

"Per Sparre var en anspråkslös och sparsam herre, ty uti matsalen där vi togos emot, funnos inga tapeter på väggarna, utan endast en blå himmel för att hindra spindlar att hamna i maten."

Om näste ägare, sonen Per Persson Sparre, riksråd och kammarherre hos drottning Hedvig Eleonora, sägs bland annat att han var "av ett stort vett och ett stort snille och på sin tid den fullkomligaste vältalare och den skönaste man, som med de mest intagande egenskaper ägde kända insteg hos det täcka könet." Hans båda söner, Erik Persson Sparre, kallad den halte och Johan Sigismund Persson Sparre, blev inte så framgångsrika. Erik Sparre, kammarherre liksom fadern, dog barnlös år 1736 men hade då sedan länge avstått sin del i Engso till brodern. Johan, som var officer och "en man av vilt och gudlöst sinnelag" är den person kring vilken handlingen i detta äventyr kretsar. Hans personalia finns beskriven annorstädes.

Rent parantetiskt kan man också nämna att slottet såldes 1710 av någon oförklarlig anledning till greve Carl Piper, eller snarare till dennes hustru Christina Törnflycht.



# Dramatis Personae

Friherre Johan Sigismund Sparre

Hans syster Fru Ulrika Sparre

Hennes två barn: Claes och Emilia Sparre

Kyrkoherde Ludovicus Jerling

Friherrens oäkta son Erik

Underliga Svampvarelser

## Friherre Johan Sigismund Sparre

Ångsös härskare är en mångfacetterad person med ett intressant förflutet. Han föddes 1755, och sin barndom spenderade han i skuggan av sin far, den store rikstygmästaren Per Sparre. Johan startade tidigt sin bana inom det militära emedan hans ädla börd gjorde det omöjligt för honom att välja en annan karriär. Egentligen var han inte helt missnöjd över detta heller eftersom att kriget var på den tiden ett alldeles utmärkt sätt att klättra i den sociala hierarkin. Gud skyddade den som såg efter sig själv och det fanns alltid behov av dugliga officerare (de hade en tendens att dö av i de många krigen). Således kom han att vara med och bekämpa danskarna i kriget om Skåne och åsåg det stora slaget vid Lund 1676. Slaget vid Lund är svensk krigshistorias blodigaste slag, över 9000 svenskar och danskar låg döda på slagfältet då dagen var över. Striden övergick till en ren massaker mot slutet då det stod klart att svenskarna höll på att vinna. Johan var själv med då trettonhundra holländska matrosar slaktades efter att de hade gett upp.

Kriget kom att förråa honom och då han inte var ute i fält söp han och bedrev hor likt de flesta av hans kamrater. De pengar hans anfäder så skickligt manövrerat ihop spelade och slösade han sakta men säkert bort. Det var som om han inom sig bar ett stort hål som bara kunde fyllas med mer självförakt och sprit i oändliga mängder. Han träffade aldrig en kvinna som kunde stå ut med honom längre tid än några timmar och kom därför att förbli ungtkarl i hela sitt liv.

När äventyret börjar är han i sin ålders höst och han har hunnit med att se hur alla de privilegier han tidigare haft steg för steg berövats honom. Hand och halsrätten för att nämna ett. Det har givetvis gjort honom bitter och gjort klart för honom att det enda som återstår är guds nåd. När den så med ens

slits ifrån honom blir konsekvenserna ödesdigra.

Johan Sparre är en ganska kort person, begåvad med en ordentlig kulmage. Han kunde ha sett lite löjlig ut om det inte vore för hans brinnande klarblå ögon. Dessa överflyglas av ett par buskiga ögonbryn som alltsom oftast är hopdragna i en hånfull grimasch. Hans läppar är smala och hans anlete förskönas inte direkt av den något ådersprängda näsan han har som en knöl mitt i ansiktet. Han är nästan helt flintskallig och han bryr sig sällan om att bära peruk. Fjärd är ingenting för honom. Således går han oftast omkring i sin grå gamla bekväma ridutstyrel, med tillhörande grova kängor.

**Rollspelstips:** Skrynkla ihop ansiktet och tala med något spänd stämma. Gå gärna upp i falsett och vifta militäriskt med armarna då saker och ting börjar skita sig.

## Fru Ulrika Sparre

Friherrens syster är en lite tragisk person. Hon är bortåt femton år yngre än Johan Sparre och har aldrig egentligen fått en chans att hävda sig gentemot sina äldre bröder. Hon blev tidigt bortgift med en man av lägre ått som hon inte kände speciellt mycket för. De förblev barnlösa länge och detta försurade relationerna mellan henne och hennes man. Försynen skickade dock en älskare till hennes sida, och med denne preussiske gardeskaptens (vars namn var Valdemar) fick hon två barn. Hennes äkta man kom dock på detta och han kände sig kränkt i grunden då han insåg att han inte hade några egentliga ättlingar. Han utmanade därför älskaren på duell och dräpte honom i gryningen utanför Stockholms stadsmurar. Två år senare dog även den äkta mannen (i tyfus dock).

Älskarens död tog hårt på henne så efter mannens död flyttade hon åter till sin föräldrafamilj. Bort från det societetsliv hon egentligen alltid avskytt. Hon har under de år som gått efter det alltmer flutit in i sig själv och låtit de tjänare hon haft uppfostra de två barnen. Hon är numera väldigt distanserad till det mesta och sitter gärna och drömmer om sin döde kaptens dagarna. Hon har dessutom det svårt med konflikter så hon undviker att ha alltför mycket att göra med sin bror, vilken hon vet är en råbarkad sälle. Omständigheterna har dock gjort att hon måste bo i hans slott.

Ulrika Sparre är lång och ståtlig (vilket kontrasterar väldeliga med friherrens diminutiva kroppsbyggnad). Hon har långt blont hår som hon oftast bär utslaget över axlarna. Hennes anlete är fortfarande vackert om än en smula vekt och hennes blick verkar alltid vara fäst någonstans i fjärran.



Hennes smala händer tycks alltid fingra och pilla på saker som hade de en egen vilja.

**Rollspelstips:** Tala med låg och beslöjad röst. Se aldrig dina spelare direkt i ögonen utan ha den fäst ovanför deras huvuden. Anlägg en uttryckslös min.

## Claes Sparre

Fruns nioåriga pojke är en mycket allvarlig liten herre som sällan märks i större sammanhang. Han har lärt sig av omständigheterna att hålla en låg profil och tiga i vuxnas sällskap. Han har så ofta hunsats av vuxna män att han inte kan ha med sådana att göra, och friherren avskyr han mest av alla. Han är mörkhårig med bruna behärskade ögon. Det tunna ansiktet har olikt moderns ett trotsigt drag, då han gärna skjuter ut den smala hakan när han tilltalar någon.

Claes Sparre har dock en hemlighet. Han har stått och lyssnat vid dörren då friherren har använt sig av sina mystiska krafter och manat fram folk från bortom graven. Han vet om att friherren har samröre med djävlar och demoner. Claes har i sitt tycke ingen att berätta det för, han är därför mycket ensam och rädd. Han har dessutom lagt märke hur Emilia börjat bete sig konstigt och han tar det som ett tecken på att friherrens häxerier har på något sätt skadat henne (vilket i och för sig är sant).

**Rollspelstips:** Tala snabbt och korthugget. Undvik att svara på direkta frågor och var speciellt otrevlig emot männen i sällskapet.

## Emilia Sparre

Denna lilla sexåriga flicka är ett under av gullighet. Med sitt stora lockiga guldgula hårsvall och stora blå ögon kan hon få de mest förhårdade hjärta att smälta som vax (dock inte friherrens). Hon ser nästan ut som en liten rosenkindad kerub. Hon har ett litet näpet skratt och älskar att som ett litet yrväder springa omkring och leka i varje skrymsle och vrå av slottet. Hon är van och få som hon vill, i alla fall från tjänstefolket, få kan motstå hennes charm. Allt hon brukar behöva göra är att lägga huvudet på sned och be riktigt snällt. Emilia är helt enkelt ett litet aningslöst flickebarn om har hamnat i riktigt dåligt sällskap

Emilia försvinner den andra natten och kommer tillbaka som en mycket förändrad flicka en natt senare. Svampvarelsernas neurokirurgiska ingrepp har förvandlat henne till ett elakt litet monster. Hon ser fortfarande likadan ut, (förutom på ett stort ärr som löper över pannan) men hennes sinne är förvridet och sjukt.

**Rollspelstips:** Var verkligen otroligt sockersöt, dvs ansträng dig för att vara så barnligt gullig du kan (lägg huvudet på sniskan och blinka med ögonen). Detta bör nämligen kontrastera med hennes beteende efter "behandlingen". Då bör du försöka se lömsk ut och tala med konstig, viskande röst i bästa "onda dockan" stil.

## Ludovicus Jerling

Denne respektingivande karl är traktens kyrkoherde. Allestädes klädd i en svart prästkappa, vilken han fyller upp med en förtroendeingivande kroppshydd, håller han öns befolkning i Herrans tukt och förmaning. Fader Jerling är stor och rund med ett grått helskäg som inramar ett fullmåne-liknande ansikte. Hans grepp är som guttet i stål och hans röst är som åska.

Kyrkoherden är en hård men rättvis man som skött sin flock i över tjugo år. Han är en stridbar man som sällan backar för en prövning och hans religiösa övertygelse är total. Friherren och han har alltid haft ett ont öga till varandra. De har länge legat i fejd över öns administration, drabbningar som fader Jerling har gått segrande ur för det mesta. Under den senaste tiden har pastorn och friherren gått i harnesk över kyrkans bedrövlige kondition. Friherren har i vredesmod dock svurit på att han inte skall göra någonting åt den så länge han lever. Detta har retat gallfeber på kyrkoherden och numera talar de inte ens med varandra. Pastorn har dessutom noterat att friherren inte kommit till de senaste högmässorna vilket gör honom genuint bekymrad. Pastorn bor ensam i prästgården som ligger fem minuters promenadväg ifrån kyrkan och slottet.

**Rollspelstips:** Var högtravande och lite självgod. Tala med hög röst och dunka gärna näven i bordet med jämna mellanrum.

## Erik

Denne vinddrivne själ anser sig ha hittat bevis för att han är son till Johan Sparre. Hans personalia är minst sagt snårig. Det räcker med att säga att han länge sökt sig omkring i landet och annorstädes och försörjt sig som äventyrare och bettlare. Han är kort sagt en riktig stryker, av den typen man avskydde på den tiden. Övertygad om riktigheten i de uppgifter han fått, rörande hans härkomst, har han sökt sig till Ångsö för att ställa friherren mot väggen och kräva sin rättmätiga titel. "Bevisen" består i en guldring han fick av sin mor på hennes dödsbädd på vilken ett sparrevapen kan urskiljas. Tyvärr är tidpunkten för hans lilla visit illa vald och chansen finns att han aldrig kommer att träffa sin far. Det är upp till dig.

Använd dig av Erik då du tycker att saker och ting är alldeles för okomplicerade. Han har slagit läger i stallarna och kommer nattetid att ge sig ut på små expeditioner i syfte att ta sig in till friherren. Där kan rollpersonerna stöta på honom och chansen finns att de misstar honom för att vara en gast eller liknande. Han försöker ändå vara så försiktig som bara en löskekarl kan vara. I några av scenerna jag har beskrivit kommer han att figurera men du kan ignorera eller utöka dessa möten precis som du vill. Han kommer att tas om hand av Svampvarelserna på lördagskvällen, och har de inte hittat Erik innan



dess kommer de aldrig att göra det.

Karlen är gänglig och illa klädd och ser mest ut som en undernörd fågelskrämma. Hans huvud kröns av en tovig blond kalufs och hans ansikte är kantigt och väderbitet. Hans klarblå ögon bryter dock av från resten av hans schabbiga uppenbarelse. Blicken är intensiv och proberande likt friherrens och det är nästan så att man kan ana släktskapet dem emellan.

**Rollspelstips:** Var undflyende och nervös samt tala lågt och konspiratoriskt. Hota och smickra om vart annat beroende på vad som passar (träffar han Sara ensam ute i skogen om natten duger hot bra etc).

# Ägorna

## Slottet

Bilden av slottet i Eric Dahlberghs "Suecia antiqua" som ni kan se nedan visar Engsö med omnejd som det måste ha sett ut 1708. En reslig kubisk byggnad vars exteriör jag har beskrivit i historieavsnittet.

## Interiör: Bottenvåningen

Från slottets huvudingång kommer man in i en förstuga, där takhöjden och de magnifika takbjälkarna av mörk ek ger betraktaren ett tryckande första intryck av slottet. Rakt föröver sträcker sig en bred stentrappa upp mot övervåningen. Närmast entrén ligger några rum som disponeras av tjänarna, det stora slottsköket och en del förvaringsrum. En av förstugans innersta dörrar leder till fångelsehålan, ett välvt källarutrymme i den del av slottet som har stått kvar sedan medeltiden. Fängelset är ett minne av "Engsö hals- och handrätt", som ägarna här liksom på några andra gamla gods haft sedan medeltiden att döma sina egna landbor

## De Underliga Svampvarelserna från Yuggoth

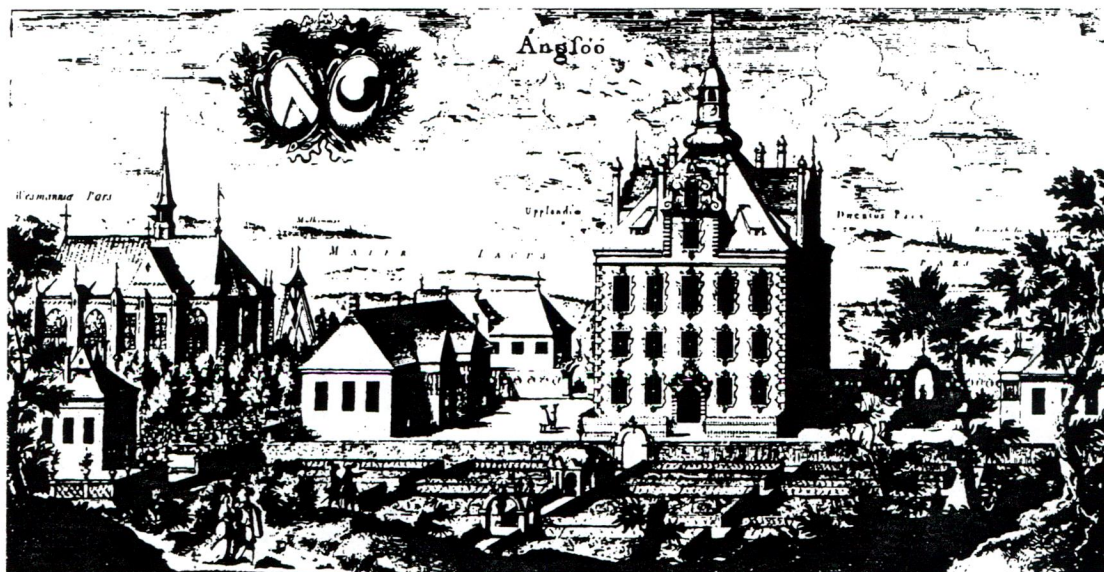
Tja, om dem finns det inte så mycket att skriva. Beskrivningar över deras fysionomi och kultur kan inhämtas i CoC-regelboken. Jag vill dock understryka att de inte bör flaxa omkring som kråkor över Ångsö med omnejd! De är betydligt smartare än så! Jag föreslår istället att de skall manifesteras sig som mystiska vingslag i natten och konstiga surrande ljud utanför sovrumsfönstret.

ända till år 1691, då den avskaffades genom kungligt beslut.

Inom den medeltida delen av slottet, en halvtrappa upp från entrén, ligger ytterligare ett antal förvaringsrum; handkammaren, fågelplockningsrummet och harrummet. Dessa trånga kyffen har mycket låg takhöjd, knappt en och en halv meter, de är dessutom mycket dunkla emedan ljuset silar in från små glugglika fönster. Här förvaras saker och ting om skall hållas torra, exempelvis krut åt friherrens jaktvapen och även säd i stora säckar.

## Första våningen

Våningen en trappa upp är slottets paradvåning. Från trappan och förstugan kommer man in i den stora salen, ett rum om nära etthundrafemtio kvadratmeters yta. Ovanför en grovt hyvlad ekparkett är väggarna spända med väv och målade i fält, imiterande listverk och ornament, delvis förgyllda. Salen är möblerad på 1700-talsmanér med slagbord och stolar längs väggarna.

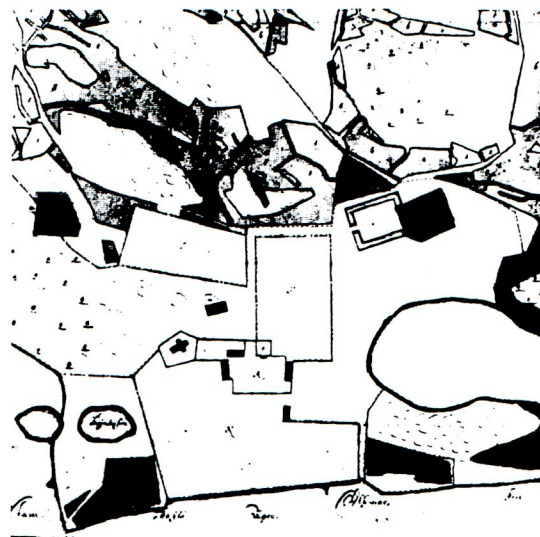
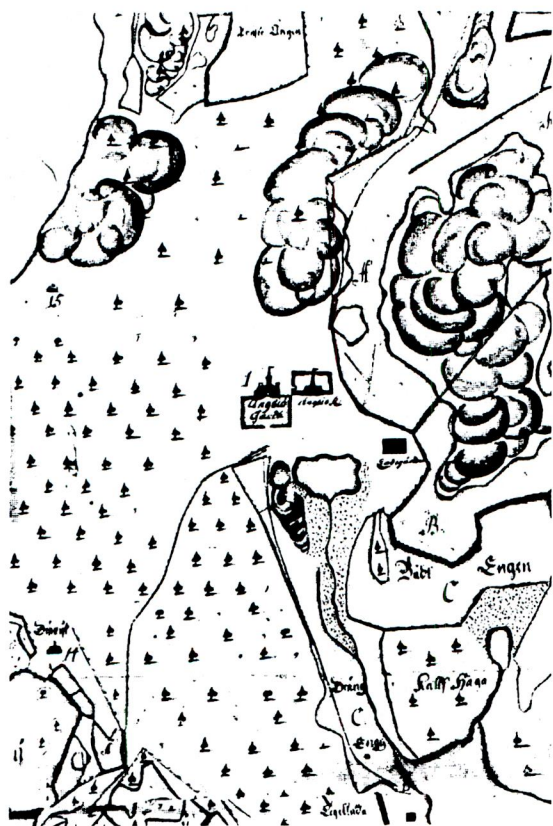




I anslutning till stora salen ligger Fru Sparres bostadssvit. Först kommer förmaket (salongen), vars eleganta väggmålningar med blommotiv ger rummet en intim prägel. Den öppna spisen är i detta rum liksom i flera andra av slottets rum gjord av marmor och är vackert utsirad. Rummet därnäst är slottets paradsängkammare med en sängalkov mot innerväggen. Rummet är tapetserat i grönt siden och ett stort skrivbord i valnöt med förgyllda bronsbeslag dominerar möbleringen som i övrigt består av en bred himmelsäng och en garderob. I följande rum, serveringsrummet med bland annat ett glasat skänkskåp inrymmande en stor servis, bor kammarjungfrun. Det vill säga Stina.

### Andra våningen

Våningen två trappor upp har inretts för att huvudsakligen göra tjänst som gästrumsvåning. Där huserar i huvudsak Fru Sparres två små barn. Rakt föröver från trappan ligger en sal ifrån vars stora fönster man har en magnifik vy över viken som skär in i ön. Till vänster om salen ligger två gästrum, där man särskilt lägger märke till de högklassiga parkettgolven; i det ena är bland annat ett shackspel inlagt. Dessa två rum bebos av barnen. Till höger om salen ligger ett stort rum, vilket är ett av de ganska många rum i slottet som har väggarna klädda med vävda tapeter (så kallade gobeliner). En tavla föreställande Brita Bååt (en äldre kvinna, klädd i medeltida änkekläder, med mycket myndigt utseende som nästan verkar spänna ögonen i be-



traktaren) dominerar rummet som i övrigt är möblerad med en helt förgylld möbel. Till höger om salen ligger vidare ett rum, kallat kungrummet. Detta rum är, namnet till trots, mycket spartanskt inrett och det här Herr Bergh har sin hemvist.

### Vinden/Friherrens rum

Den översta våningen, som friherren har inrett själv, har innanledes tjänat som vind (och lagerutrymme). En smal trappa från hallen på andra våningen leder upp till en liten avsats varefter vägen blockeras av en massiv järnklädd dörr. För man upp den träder man in i en imponerande sal vilken kan liknas vid insidan av en liten katedral. Takets pyramidala form ger den gamla vinden en fantastisk takhöjd och högt ovanför skiner mångfärgat ljus ned från lanterninens blyinfattade fönster. Mitt i rummet ringlar sig en lång och ranglig spiraltrappa i järn upp mot taket. Den leder till den smala avsats som utgör lykthusets golv och därifrån har man fri sikt åt alla håll. Vid klart väder kan man långt i fjärran skymta Stockholms kyrkspiror. Vid en av väggarna står friherrens säng och i mitten av rummet står ett ekbord och några stolar.

OBS! — Lyssnar rollpersonerna vid dörren till detta rum någon gång under äventyret kan de få höra brottstycken av de konversationer som förs därinne. Friherren har många gäster under äventyret så konversationerna har givetvis olika karaktär.

### Flyglarna/Stallarna

På var sida om den öppna grusplan som ligger framför slottet står två flyglar. I dessa tvåvåningsbyggnader är merparten av tjänarstaben inkvarterad. Både Mor Anna och Jan har sina kamrar i den västra flygeln.

Strax bakom slottet ligger stallet. På Per Sparres tid var det till bristningsgränsen fyllt av de vackraste fullblod. Nuförtiden står spiltorna ekande tomma förutom på några blodfattiga mämmar. Här håller även landstrykaren Erik till för det mesta, och smyger rollpersonerna in kan han överraskas.



## Kyrkan

"...ifrån uhråldriga tider tillbakars hafwa Engsö possessorer innehaft ett makalöst Jus Patronus till denna Engsö Kyrcka...märckeligen måst widhkiännas, då iag år 1710 kom i afhandling med Hr Baron Johan Sparre och des Creditorer om Engsö gård och godz, emedan kyrckian då befants til Taak, hwalf, fönster och dörrar alldeles förmultnadt och förderfwat, så att jag dymedelst förorsakades... göra uppå hela kyrckan till torn, taak, hwalf, predikstols förbättring, järndörer, järnramar och kläckans omgiutande en ansenlig reparation."

Christina Törnflycht om kyrkans förfall

Två ingångar leder till kyrkogården, en i norr och en i sydost. Båda är försedda med höga grindstolar murade i tegel och med grindar i sirligt järnmide. Ingången i sydöst, genom vilken gårdens herrskap och tjänstefolk utan onödiga omvägar kan nå kyrkan har den rikast utformade grinden.

Själva kyrkobyggnaden är byggd av tegel, från sett sockelpartiet på de medeltida delarna, som är av gråsten. Kyrkan består av ett långhus med kor av samma bredd, cirka tio meter. Den är försedd med två korsarmar av vilka den norra nyttjas som sakristia, medan den södra på 1600-talet apterades som gravkor för de dåvarande ägarna.

Friherre Sparre har under sin tid som patron låtit kyrkan förfalla (enl. Christina Törnflychts beskrivning ovan). En anledning till detta är den fiendskap som har uppstått mellan honom och traktens kyrkoherde, Ludovicus Jerling. Invändigt är dock kyrkan förvånansvärt ljus och luftig. Väggarna är slående vita. Detta beror på att man någon gång under reformationen lät måla över de suggestiva målningar som tidigare täckte kyrkans alla väggar. De vaxljus som tänds vid mässorna har dock gett taket en grå patina. Taket hålls uppe av smäckra korsvalv och på var sida altargången öppnar sig stora hög-

gotiska fönster. Vid långskeppets början, ovanför ingången höjer sig en konstfärdigt utformad orgel och bakom altaret hänger en mansstor snidad kristusbild.

## Parken/Slottsskogen

Framför slottet sträcker parken ut sig. Den är planerad på det välordnade sätt renaissancefurstar ansåg vara vackert. Det vill säga medelst omsorgsfullt odlade och välklippta buskar satta i rätta rader. Den ger likt alla parker av den här typen ett mycket tuktat intryck, som om dess upphovsman ville markera människans överhöghet över den annars så vilda naturen.

Bortom parken tar slottsskogen vid. Där växer jättelika uråldriga ekar som står med jämna avstånd från varandra och skänker skogen ett trolskt drag. Högt ovanför den gräsbevuxna marken sträcker sig deras mäktiga kronor mot varandra, silande solstrålar mellan sina blad. Här har öns herrar i århundraden roat sig med jakt och ridlekar.

## Svampvarelsernas tillhåll

I ett övergivet vagnslider tre kilometer sydväst om slottet har Svampvarelserna från Yuggoth satt upp ett högkvarter. Utifrån ser byggnaden helt ordinär ut med gråbruna träväggar och torvtak. Lidret har två ingångar, en stor dubbelport där man skall köra in vagnar och en taklucka som varelserna har fabrikerat själva. Inomhus däremot har det skett en del förändringar på sista tiden. Skjulet är packat från golv till tak med underliga prylar och utomjordisk teknologi vilken ingen förutom varelserna kan förstå sig på. Här är alltid två Svampvarelser stationerade och deras instrument kommer alltid att förvarna dem om någon är i närheten, så det går inte att överaska dem (ta stats från regelboken). Den enda gång de kan tas med överraskning är då de opererar Emilia, det tar all deras koncentration.



# Handling

## Fredag

*Libera me, Domine, de morte  
aeterna, in die illa tremenda<sup>1</sup>*

### Stämningbild

*Höga rop genljuder i den stora parken bland snörräta rader av tuktade idegranar. Stampet av hovar och frustandet av hästar drygar ut de heta rösterna, och i luften ligger en definitiv uppbrottsstämning. Om man är riktigt uppmärksam kan man även känna någonting annat i luften. En doft som av brinnande löv, eller papper. En vind som bär med sig ett ljud som av en suck sveper kring i parken och den får snart sällskap av andra suckande och jämrande röster. Det är som om jämret försökte nå de larmande människorna på gårdsplanen, men de hör inte. Eller så vill de inte höra. Det är bara hästarna stampar oroligt i gruset och fladdrar med näsborrarna. Så med ens dör vinden ut som om den aldrig hade varit där och löven lägger sig ned för att vila på den frostkalla marken.*

<sup>1</sup>Fräls mig, o Gud, från eviga döden på vredens förfärliga dag.

### Info

Äventyret börjar en dimmig oktoberförmiddag. I slottet på Ångsö förbereder sig delar av tjänarstaben för en snar avfärd från ön. Tjänarna skall bege sig till Stockholm i syfte att jämna vägen för Johan Sparres ankomst till staden om två dagar. Friherren har bestämt sig för att stanna i slottet dessa två dagar. Mest för att undvika det tumult hans entourage alltid åstadkommer då det anländer till familjens hus i Stockholm. Den korta förklaring han givit var: "Det är alltid mer agreabelt att resa inkognito till ett redan dukat bord, än att trängas bland populaset!" och så var det med det.

Hela slottet är i uppror. Folk springer stressat omkring med famnarna fulla med olika lösa persedlar likt kläder, husgeråd och koffertar. Hela den tolvhövdade tjänarskaran håller hastigt på att samlas ihop de sista kvarvarande sakerna.

Rollpersonerna ser på hur tingen stuvats i de stora kärror som skall ta bagaget ned till kajen. De har utvalts av friherren att stanna kvar med adelsfamiljen. Rollpersonerna står därför utan ytterkläder i den råa luften på trappan in till slottet. De huttrar och hackar tänder en smula, och gör åkarbrasor för att hålla värmen.

Slutligen vänder sig de resklädda tjänarna sig om och säger farväl. På vagnen står den gamla knekten Matti och håller i sin bössa i grova, nariga händer. Han svär över vädret och skickar samtidigt en

förstulen nick åt rollpersonernas håll. Sara, den långa husan kramar om Stina och viskar lite konspiratoriskt att hon skall ta hand om sig. Sedan tar hon på sig sina tjocka skinnhandskar och klättrar upp på en av kuskbockarna. Kamartjänaren Andreas, som redan sitter uppflugen på en vagn, drar lite nervöst i tömmarna och tittar upp mot slottsfasaden. Han anmärker i förbigående att friherren inte är där för att ge sällskapet några sista instruktioner innan det bär iväg. Han huttrar plötsligt till och vänder sig mot de andra och meddelar att det nog skall gå bra ändå. Skeppet väntar och det är brått. Han rättar till sin trekantiga filthatt och blåser frosten ur det glesa skägget. Andreas verkar vara mån om att få lämna stället så fort som möjligt och han börjar ivrigt mana på sin häst.

Rollpersonerna ser hur alla tar plats på vagnarna och hur fordonen i sakta mak rullar bort från gårdsplanen, ut på vägen som leder ned till kajen. De inser att de är de enda kvarvarande personerna på ägorna, förutom då adelsfamiljen och pastorn. Närmsta hemman ligger knappt en fjärdingsväg därifrån.

## Eftermiddag Fredag

Efter detta kommer spelarna nog att vilja bekanta sig med sina egna och varandras roller. Som spelledare bör du låta dem göra detta i lugn och ro. En air av normalitet skall anläggas här, för att den senare i äventyret skall kunna kontrastera med de konstigheter som sker. Låt dem gå in i slottet och fortsätta sköta sina vanliga sysslor. Stina kan exempelvis gå och se till barnen. Anna bör börja laga till kvällsvarden och Jan inser nog att han bör hämta vagnarna och hästarna nere vid kajen. (Gå dock inte till överdrift, exempelvis tvinga dem att rollspela grävandet av ett hål i två timmar!) Medlemmarna i den friherreliga familjen befinner sig i sina respektive kvarter. Den ende som inte är anträffbar är friherren, som har låst in sig på sitt arbetsrum. Om någon av rollpersonerna skulle av någon anledning ställa sig och lyssna vid dörren skulle han eller hon höra ett lågt mumlande. Inga ord kan urskiljas men den som lyssnar kan med säkerhet höra att det är Johan Sparre som håller denna lågmälda monolog.

Passa på att beskriva slottet och dess omgivningar under denna lugna period. Senare i äventyret lär du inte ha tid, och om inte spelarna har en bra mental bild över området kommer du att få det svårt att pussla ihop handlingen åt dem. Fastna dock inte på detta ställe i äventyret. Beskriv



rapsodiskt det imposanta slottet med de ståtliga salarna, det gamla, vackra men slitna möblemanget. Den fantastiska takhöjden och alla tavlor som hänger på väggarna, föreställande prominenta ättemedlemmar.

### Kvällsvard

Rollpersonerna måste givetvis se till att familjen får sin mat serverad på ett ståndsmässig sätt. Friherren brukar vilja hålla familjemiddagarna i de mindre rummen som är enklare att hålla varma. Idag så har han dock beordrat att måltiden skall hållas i festsalen. Detta konfunderar rollpersonerna en smula men greven har ju varit lite speciell den sista tiden. Det dukas upp i den stora salen på andra våningen på sedvanligt sätt. Silverbestick läggs fram bredvid kinaporslin, trots att det bara är en fredag. Silverkandelabrar tänds och sena äppelblomster ställs i höga jardinjärer på bordet. Det är höst, så mörkret faller vid sextiden och utanför har dimman givit vika för en byig nordanvind.

Stina, som har uppgiften att tända alla ljuskronor och den stora brasan i biblioteket måste gå ensam runt i hela huset och utföra detta. Vid en tidpunkt stannar hon till vid ett fönster och tittar ut på gårdsplanen och trädgården utanför. Plötsligt tycker hon sig se någon som rör sig på en av trädgårdsgångarna. Avståndet dit är rätt långt så hon har svårt att se vem det kan vara. Hon tycker sig i mörkret kunna urskilja en fladdrande kappa som omsveper en diffus gestalt. Personen rör sig i gångtakt mellan träden och Stina kan precis skymta ett blekt ansikte då gestalten försvinner bakom en av flyglarna. Detta bör nog sätta myror i huvudet på Stina. Ingen bör ju vara ute så här dags. Går hon eller någon annan ut för att titta efter vem det kunde ha varit finner man inte någon. Om Stina hämtat hjälp får hon minsann veta att hon nog sett en uggle, och att hon skall sköta sina sysslor, inte stå vid fönstren och drömma.

Kvällsvarden serveras prick klockan åtta och alla i familjen Sparre bänkar sig på sina platser. Friherren och hans syster mitt emot varandra och de två barnen på en av sidorna. Rollpersonerna har alla en uppgift vid denna lilla husliga ritual. Jan står vid dörren, de två kvinnorna serverar och Herr Bergh sitter med vid bordet, då han som informator förväntas kunna konversera med herrskapet. Friherren har ett stelt uttryck i ansiktet och han verkar inte ta någon notis om de andra kring bordet, än mindre Stina och Anna som serverar. Herr Bergh som sitter nära honom känner att friherren luktar märkbart av sprit. Ulrika Sparre försöker till en början fånga broderns blick men hon ger snart upp. Hon vänder sig istället till Herr Bergh och frågar hur barnen har det med katekesen. Kan de tio guds bud uppräknas? Vet de vad Jesus Kristus sade på oljeberget? Här kan lite konversation vara på sin plats, Herr Bergh är en mycket beläst person och han bör inte ha några problem med att svara sin

husmor.

Frun fortsätter sedan med att fråga lilla Emilia samma sak. Dottern har suttit och förklarat för sin bror hur hon lekt i parken på morgonen. Emilia avbryts mitt i en omständig beskrivning över de fantastiska djur som egentligen bor i trädgården (hon har precis berättat om den konstiga ängeln som bebor eken på gården...). Den lilla flickan sträcker lydigt på sig då hon får frågan och börjar med barnslig stämma räkna upp buden. Stina, som håller på att servera huvudrätten märker hur friherren stelnar till och verkar vakna ur sin dvala. Precis som Emilia kommer in på biten om att "du skall inga gudar hava jämte mig" sätter han sig käpprak upp och med våldsamt kraft slår han till den lilla flickan med handflatan.

Det blir knäpptyst vid bordet. Emilia som tappat balansen av det oväntade slaget börjar så med ens gråta tyst. Alla de andra familjemedlemmarna sitter och stirrar ned i sina tallrikar på den kallnande maten. Det är som om ljudet av hennes gråt accentuerar denna fruktansvärda tystnad. Rollpersonerna har inte så stort handlingsutrymme här. Friherren är herre i sitt hus och hans auktoritet kan vara svår att utmana. Spela ut denna scen till max och låt stämningen bli extremt obehaglig.

Friherren sätter sig åter tillrätta och skickar svarta blickar kring bordet. Hans ansikte är kallt och hatiskt. Han muttrar någonting mellan hopbitna tänder och fortsätter långsamt att äta som om ingenting hade hänt. Om inte rollpersonerna tar några speciella initiativ kommer middagen att fortsätta på detta sätt. Det vill säga avlöpa under kompakt tystnad. Emilias gråt tystnar snart och den ende som äter är Johan Sparre. Han gör ingenting speciellt om någon skulle få för sig att prata, förutom om religiösa frågor skulle komma på tal. Då reagerar han som ovan, kanske till och med med än större emfas. Efter cirka tjugo minuter ställer han sig och går därifrån upp till sin kammare. Rollpersonerna kan höra ekot av hans stövlar mot stengolvet i trapphallen länge efter han har försvunnit.

När frun är säker på att friherren är borta ställer hon sig suckande upp och meddelar sina tjänare att hon har huvudvärk och tänker dra sig tillbaka tidigt. Med frasande kjolar gör hon sin sorti, och kvar vid bordet lämnar hon de två mycket ledsna barnen.

### Kväll Fredag

När detta familjedrama är över tar kvällsbestyren vid för rollpersonerna. Sedan väntar kvällsmaten i köket. Nu kommer alla karaktärer att ha en liten obehaglig upplevelse. Händelserna kommer att få lite varierande karaktär beroende på om rollpersonerna befinner sig tillsammans med någon eller ej. Detta är inte någonting jag kan förutse utan du som SL får modifiera varje passus så att den slinker smidigt in i handlingen. De behöver inte



heller inträffa direkt efter kvällsvarden utan när som helst under kvällens lopp. Spela gärna på rollpersonernas förvirring över friherrens beteende och de obehagskänslor de känner över att vara så utsatta. En naturlig mötesplats för rollpersonerna efter att kvällssysslorna är avklarade kommer att vara nere i köket hos mor Anna. De brukar alltid sitta där och äta och umgås om kvällarna. För att lugna de andra kommer hon förmodligen att bjuda på någonting gott därnere bland grytor och kast-ruller.



Peter

### Herr Bergh

Han har inte så mycket att göra efter maten. Man kan anta att han tar en liten tur förbi sin kammare och läser en stump innan han smyger ned till mor Anna i köket. Stina tar hand om barnen på kvällen, ty dagens lektioner bör vara avslutade så här dags. Bäst som han ligger där på sin säng tycker han sig uppfatta någonting som är fel. Till en början kan han inte komma på vad det är men han inser tillslut att det är hans fickur. Det brukar alltid ge ifrån sig ganska höga tickanden som är väldigt lugnande. Tickandena har nu ändrat karaktär och är ansträngt snabba, nästan gnisslande. Denna mycket vackra rova köpte han i Köln hos en av stadens bästa urmakare. Döm till hans häpnad då han tar upp klockan och ser att visarna faktiskt går baklänges, och fort dessutom! Hur mycket han än skakar uret kommer det inte att samarbeta, snarare kommer visarna att snurra allt snabbare. Ända tills dess att någonting går sönder inuti uret med en liten smäll. Skulle någon under samma tidpunkt betrakta någon annan klocka i slottet kommer de att uppleva någonting liknande. Inget av slottets ur visar rätt efter denna händelse. Vissa finner man ur funktion, med fullständigt söndervridna urverk och andra går bakåt eller framåt med varierande hastigheter. Verkligheten har börjat bändas ur led och tidens representanter protesterar på detta sätt.



Stina

### Stina lilla

Efter middagen är det dags för barnen att lägga sig. Stina är den som tar upp barnen till sina rum och ser till att de kommer till sängs. De har varsitt rum. Friherren bestämde att det skulle vara så för några veckor sedan, dessförinnan bodde de tillsammans och verkade trivas med det.

Båda barnen är mycket nedslagna under vandringen till rummen och Claes tittar mörkt upp mot den kolossala stentrappan, upp mot där morbrodern befinner sig. Stina ser hur tolvåringen knyter sina händer utefter sidorna så hårt att knogarna vitnar.

Väl uppe i barnkammaren börjar Emilia, som håller om sin rödblåflammiga kind, att fråga Stina varför friherren är på det sätt han är. Tycker han inte om henne? och i så fall varför då? Emilia envisas med att fråga samma sak under hela nattningsritualen på det sätt små barn gör då de börjar bli trötta och gnälliga. Claes klär om till nattsärken under sammanbiten tystnad, och då Stina stoppar om honom hör hon hur han mumlar för sig själv vänd mot väggen. Hon hör någonting i stil med "...han äro icke ensam...vi skall nog se!"

När Stina sedan går in för att släcka hos Emilia ser hon att den lilla flickan har ställt sig upp i sängen och väger fram och tillbaka på hälar och tår. Emilia märker pigans entré och hon ger Stina en mycket konstig blick. Som om hon precis hade blivit avbruten mitt i ett mycket viktigt samtal, och var irriterad över det. Hon sätter ett pekfinger till läpparna och hyssjar. Barnet säger: "De berättar vad musiken handlar om. Lyssna Stina, lyss!"

Stina kan givetvis reagera på många sätt, och om hon frågar Emelie vilka som talar till henne, får hon bara det vanliga svaret att det är de små änglarna som pratar. De är hennes lekkamrater och de är mycket roliga. Stannar Stina upp för att lyssna hör hon till sin förvåning hur någon sjunger med en låg stämma på övervåningen. De slingor av musik som letar sig ned påminner henne om den andliga kör-sång hon hört sjungas i kyrkan några gånger. Gregoriansk sång, som förmodligen inte sjungits i någon större utsträckning i Sverige sedan medeltiden, sveper ned genom takets tjocka bjälklager. En



ensam man verkar sjunga ut all sin gudstro och förundran över det oförklarliga i tillvaron. Detta pågår ända tills dess Stina tar sig för någonting. Då slutar sången abrupt.

Emilia (vardandes så liten och oskyldig) kan inte bringa något ljus över detta mysterium, hon ler bara och skyller på änglarna. Stannar Stina (eller någon hon eventuellt hämtat upp) kvar kan denne höra knarranden av tunga stövelsteg från ovan. Sedan hörs friherrens röst. Han verkar vara rasande, på gränsen till hysterisk. Han skriker och går an, men själva orden filtreras bort av ekvirket. Plötsligt hörs en dov duns, ett slammer och allt blir tyst.

Springer någon upp till friherrens dörr på övervåningen finner man den låst. Om han anropas svarar han inte först, utan det krävs upprepade dunkningar för att han skall göra det. När han väl svarar är det med en andfådd, ansträngd stämma. Han vägrar släppa in någon under några villkor, och han behöver ingen hjälp.

Rollpersonerna får nog nöja sig med detta. Att tvinga upp dörren skulle ta tid, och allt de skulle finna skulle vara en mycket ilsken friherre som nog skulle bestraffa dem rejält (se friherrens rumsbeskrivning och inledningen för mer detaljer om detta skulle ske).



Jan

### Stallmäster Jan

Innan han kan vila måste han se till att allting står rätt till ute hos djuren. Han måste därför gå en vända runt gården och låsa alla dörrar till stall och uthus. Väl ute på gården ryser han till i den byiga vinden och drar sin tjocka kappa närmare kring sig. Det är en molnig natt. Alla stjärnor är utsläckta men månen syns ibland mellan de tjocka molnslöjorna som en blek silverskära. Han har nästan svårt att orientera sig i den mörka natten men han har gått denna väg så många gånger förut att han inte är orolig. Plötsligt hör han ett dunkande ljud, som om någonting stod och slog i vinden. Han skyndar gissningsvis framåt mot det håll varifrån ljuden verkar urspringa. Han är nästan framme vid stallet och han inser att det måste vara stallporten som är

öppen då han faller handlöst framstupa utan förvarning. Han tappar lyktan som går i kras och slår huvudet hårt i en rot. I ett sekund blir allting becksvalt.

Han tappar luften och ser stjärnor av smällen, och ligger stilla ett litet tag på den fuktiga marken flämtande av smärta. I det ögonblicket hör han hur någon säger någonting otydligt i hans öra, och som om det vore en signal hör han hur andra röster börjar viska. Snabbt och hest, nästan hysteriskt. Några sekunder senare dör rösterna ut igen som om de aldrig varit där. Efter denna omskakande upplevelse kan han stapplande ta sig upp på benen igen, låsa stallporten, och lomma tillbaka in i slottet.



Anna

### Mor Anna

Efter middagen måste hon städa undan i köket och diska alla pannor. Köket är varmt och stort men ändå hemtrevligt. Under taket hänger bröd och korvar på stänger och på väggarna sitter skinande mässingspannor uppkrokade i långa rader. Under spiselhällen knastrar några glödande kolbitar och kastar varma skuggor kring slaktbänken som står i mitten av rummet. Bäst som hon står där och skrapar i pannorna tycker hon sig se något i ögonvrån. Hon vänder sig hastigt om och ser endast fönstret ut mot gården. Går hon närmare och tittar ut kan hon inte se någonting men hon är ändå säker på att det var någonting där. Få gärna mor Anna att pressa näsan mot glaset i ansträngningarna att penetrera mörkret ute på gården. Utan förvarning dyker plötsligt ett ansikte fram på andra sidan. Det är blekt, nästan vitt och för mor Anna framstår det nästan som demoniskt när det dyker fram så oväntat. Så med ens är det är det borta igen. Spelas mor Anna som jag har tänkt mig henne kommer hon att ställa till en scen, dvs skrika och gå an. (Det var bara Erik som var ute och rekognocerade, men det kan ju inte mor Anna veta). Går någon ut finner man som vanligt ingen därutänför, men morgonen efter kan man hitta fotspår i den mjuka marken nedanför köksfönstret.



## Kvällsmat

Efter att alla har tagit del av kvällens skojjigheter vankas det kvällsmat. Nu har sällskapet en möjlighet att samlas och berätta för varandra vad som hänt. Trots mor Annas upprörda tillstånd har hon hunnit röra ihop en riktigt smaklig stuvning av resterna från herrskapets middag. Hon har låtit duka ett litet utfällbart bord som står vid spisen. Den luktar gott lång väg och rollpersonerna låter sig förhoppningsvis väl smaka. Ute tjuter fortfarande vinden men det vinande ljudet ter sig mindre kusligt i det varma skenet från kökshärden. De borde inte kunna dra några speciella slutsatser ifrån vad som hänt. Klart borde dock vara att någon har smugit omkring slottet, kanske en tjuv. Eller så kan oknytt vara inblandat, särskilt Jans fall pekar åt det hållet. Framför gärna denna teori för spelarna om de inte själva skulle komma på den. Folk på den tiden var mycket vidskepliga och småfolk var någonting självklart för dem.

De har inte suttit där mer än ett tiotal minuter förrän de blir avbrutna av höga bankanden från stora porten. Alla tystnar och tittar på varandra. Öppnar någon dörren finner man pastor Jerling stående i snålblåsten utanför. Han begär med myndig stämma att få tala med Friherren. Det är mycket viktigt då han tror att någon har varit inne och vanhelgat kyrkan. Mer än så säger han inte utan stolpar helt sonika in och förbi den som öppnade dörren. Raskt styr han stegen mot trapporna upp och rollpersonerna kan nog inte hejda honom när han väl har fått upp farten. Han frågar i förbifarten var friherren är någonstans.

När han fått svar på tal beger han sig översta våningen och ställer sig och bankar på järmdörren. Det enda svar han får är förbannelser från friherren innanför. Invektiv som "förbannade hycklare" och "kretin" tränger sig igenom dörren. De rollpersoner som följt med kan se hur Pastor Jerling blir allt rödare i ansiktet och tillslut ser det ut som om han skall brisera. Utan ett ord vänder han sig om och stampar nedför trapporna, genom hallen och ut mot kyrkan. Följer någon efter honom kan den personen se hur kyrkoherden går in i kyrkan. Går den någon in i kyrkan efter pastorn får han eller hon se hur fader Jerling står på knä framme vid altaret och ber. Fladdrande vaxljus lyser upp de kritade väggarna och i ljuset kan man se hur stora sprickor löper över det stenlagda golvet. Går man fram till

koren i mitten av kyrkan kan man se att sprickorna verkar löpa samman över de reliefförsedda stenplattor som täcker kryptorna under golvet i det södra koret. Plattorna buktar uppåt som om någonting därinne velat komma ut... Fader Jerling är alltför upprörd för att ha några kommentarer till detta och han ställer sig snart upp och går för att låsa kyrkan. Han kommer inte att vara hemma dagen därpå. Han kommer att vara nere vid en av stränderna och läsa den heliga skrift. Han dyker upp först på lördagskvällen.

Detta är det sista som händer den kvällen. Det kan kanske stimulera rollpersonernas fantasi ytterligare och ge dem ännu ett samtalsämne över matbordet inne i köket. Tiden lider dock och för att de skall orka upp på morgonen måste de lägga sig. Reveljen går vid sextiden för alla utom herr Bergh som stiger upp vid åtta för att väcka barnen.

## Natt Fredag

Herr Bergh som bor på andra våningen kan för höra ett avlägset mummel från översta våningen hela natten. Ibland stiger det till rop och han kan klart höra att det är friherren som skriker för sig själv. Sara vaknar också mitt i natten av ljuden från översta våningen. Hon hoppar dock till av överraskning då hon upptäcker Emilia som står vid sängkanten. Barnet står tyst och tittar besynnerligt på henne och frågar efter ett tag om hon får sova i Saras säng. Det är så mycket väsen på övervåningen och änglarna låter henne inte heller få sova, de pratar bara en massa strunt. Precis som Sara skall sova tycker hon sig höra vingslag och hon känner hur Emilia rör sig oroligt vid hennes sida. Sedan går en liten tid och hon vet inte riktigt om hon drömmer eller är vaken då hon hör barnskratt. I drömmen höjer hon blicken mot fönstret och ser mot bakgrund av en jättelik sotgul måne Emilias ansikte sväva förbi utanför. Emilia skrattar och vinkar långsamt till sin barnflicka genom fönstret innan hon seglar iväg. (Stina har drogats av Svampvarelserna för att de skall kunna umgås ostört med deras lilla protegé) När det väl är avklarat somnar alla djupt och fint för att vakna utsövda på lördagsmorgonen. Stina vaknar med Emilia bredvid sig och hon minns den underliga drömmen. Hon skall precis ignorera det hela då hon ser Emilias smutsiga fötter och lerfläckar vid fotändan av sängen.



## Lördag

*Tuba mirum spargens sonum  
per sepulchra regionum  
coget omnes ante thronum<sup>2</sup>*

### Stämningbild

*Den gamle mannen med det stora vita skägget tittar förvånat och oförstående på den lille rasande herren framför honom. Det sista han kunde minnas var olivlundens på Ithaka och den gräsbevuxna slänten ned mot det Egeiska havets smaragdgröna vatten. Det måste vara en ond dröm Poseidon sänt mig som straff för min lathet, tänker han och sluter ögonen för att stänga ute bilden av den galne mannen. Om jag ignorerar den kanske den försvinner. Med det glider han bort i tankarna och omsluts av den sång han alltid bär klingande inom sig.*

<sup>2</sup>Högt skall dombasunen skalla,  
upp ur gravarna oss kalla,  
inför tronen mana alla.

### Info

Lördagen kommer med ett stilla duggregn i morgondiset. Det är fortfarande lite kyligt och man kan höra hägrarna kalla till varandra över sundet till fastlandet. Luften känns tung och tryckande som om det skulle dra ihop till storm under natten.

Förmiddagen är i det närmaste händelselös. Alla sköter sina sysslor, lite håglöst på det hela taget i och med att alla går och grubblar på vad som egentligen händer under gårdagkvällen. Herr Bergh håller sina lektioner med lille Claes medan Emilia leker ensam ute i parken som vanligt. Han noterar i förbigående att hans klocka går rätt igen (så gör även de klockor i slottet som inte gått sönder fullständigt).

Jan brukar ofta promenera ned till stranden på morgonen för att se om han kan hitta drivved att elda med i spisen. Ibland finner han lustigtformade träbitar. Dessa brukar han snida roliga små figurer av, till barnens stora glädje. Denna morgon finner han till sin förvåning att hela stranden är täckt av bråte. Han finner det mycket underligt med tanke på att det inte stormade under gårdagen. Det blåste, men stormade inte. Vid närmare inspektion ser han att mycket av virket är tjärat och måste således vara vrakgods eller liknande. Konfys går han omkring och plockar bland träbitarna. Under några sönderbrutna brädor finner han något som måste vara ansiktet av ett guldmålat lejon, liknande de som sitter på akterkastellet på stora krigsfartyg. Söker han vidare hittar han en hel lår fylld med tennmuggar. På muggarna står något som Jan inte kan tyda, han är ingen stjärna på att läsa. Tar han dem till någon som kan, går det att utläsa "Regalskeppet Kronan" inetsat med snirklig text. De flesta i slottet vet att det var denna skuta som förläste i strid mot danskarnas flotta under sjöslaget utanför Öland

trettio år tidigare. På den tjänstgjorde några av herr Sparres släktingar och en målning som hänger i den stora salen på slottet visar händelsen. Detta fynd kan nog sätta myror i huvudet på rollpersonerna och ge en föraning om vad som komma skall.

### Flyktförsök

Rollpersonerna kommer säkert att vilja fly ifrån ön när det helt enkelt blir för mycket för dem. Det kan naturligtvis vi inte tillåta (om du inte vill avsluta scenariot p.g.a. dåligt spel). Söker de sig omkring på ön kommer de att märka att alla öbor har gett sig av i de flytetyg de kunnat uppbringa. Ön är renrakad på båtar, inte ens den minsta eka finns kvar. De har till och med tagit friherrens stora slup. De tog det säkra för det osäkra och sjappa då de första tecknen på konstigheter började uppträda.

Det lämnar rollpersonerna strandsatta på ön, om de nu inte får för sig att simma. Vattnet är dock mycket kallt och det skulle kräva en duktig simmare att tillryggalägga de tvåhundra metrarna till land (som av en händelse kan ingen av dem simma särskilt bra). Du kan dessutom göra situationen till en attans hemsk scen. Spela på deras desperation då det går upp för dem att deras tilltänkta flykt har gjorts om intet. Allt de han se från stranden är det mörka kalla vattnet som viskande slår mot strandens stenar och långt i fjärran det räddande fastlandet. Om natten kan de dessutom skönja underliga ljus långt under vattenytan, och det bör nog avskräcka dem från att ta ett dopp. Se dock alltid till att de tar sig tillbaka till slottet på något sätt. Få omgivningen att verka ännu hemskare än slottet t.ex. låt dem se hotande skuggor som närmar sig mellan träden eller något i det hållet. Annars kan du alltid spela på deras lojaliteter gentemot adelsfamiljen. De vill väl inte lämna några stackars barn ensamma i ett hemsökt hus, eller hur?

## Eftermiddag/Kväll Lördag

*De dömda finns i flammorna, och varje  
bränns av den eld som sluter honom inne<sup>3</sup>*

<sup>3</sup>Divina commedia, sång 26, inferno

### Info

Under eftermiddagen vaknar friherren på övervakningen och sätter igång igen utan prut. Det är nu som provningarna börjar på allvar för våra tappra hjältar. Spara inte på krutet i dina ansträngningar att få dem att känna sig eländiga till mods. Jag kommer att ge dig ett gäng scener som du kan iscensätta som du vill. Var inte rädd för att brodera ut dessa händelser eller lägga till flera, ju spöklikare stämningen blir desto bättre. Börja lite försiktigt och låt hemsökelsen kulminera på söndagsmorgonen. Låt dem ibland få små andningspauser så att lördagskvällen inte urartar i ett enda långt ångestvrål från spelarnas sida.



## Shackspelet

När någon (företrädesvis mor Anna) är uppe på andra våningen i något ärende kan personen höra ljud ifrån Emilias rum. Detta kan synas vara konstigt eftersom flickan är utomhus och leker på gården. Lyssnar personen vid dörren kan han eller hon höra dämpat skrammel och ansträngd andhämtning därifrån. Personen tycker att ljuden nästan påminner om vapen som korsas och kan häpet även höra stampet från hovar och frustande hästar. Dock väldigt, väldigt avlägset. Det hela är mycket säregnet och då små trumpetstötter börjar höras kan det vara dags att öppna dörren.

Så fort dörren öppnas tystnar alla ljud och det blir kusligt stilla. Därinne finner man att Emilias säng har stötts undan av någon och den står upplutad mot ena väggen. Fönstret är vidöppet och släpper in den fuktiga höstluften. På golvet står ett helt shackspel uppställt. Personen känner igen de halvmeterhøga målade träpjäser som brukade användas på den gamle baronens tid. De användes i trädgården, där det också finns ett stort shackspel, inlagt i marmor. Det används inte längre och pjäserna har stått i källaren och samlat damm i många år. Pjäserna står uppställda som om någon eller några hade spelat nyligen. På mitten av golvet står den svarte kungen med sitt träsvärd sänkt. Lacken glänser matt i kvällsljuset och figuren har ett hotfullt utseende, likt en bödel fångad mitt i sitt bödelhugg. Svärdet har han borrarat in i den vite kungens trähjärta. Den vite kungen ligger ned och kring honom sprider sig en röd blodfläck, som om han hade levat och utkämpat en sista duell.

Hur karaktärerna reagerar på detta kan jag inte veta, men makabert är det i alla fall.

## Spökerier

Under eftermiddagen börjar små poltergeisteffekter uppträda. Brasorna börjar brinna med ett blått sken, vatten börjar koka i kalla kastruller, mjölken surnar och hästarna börjar skria i sina spiltor. Lägg in några här och där om stämningen börjar bli för ohemsk. Dessutom försvinner det en del mat ifrån skafferiet (Erik har varit och nallat).

## Kalkmålningarnas uppdykande

Dagens händelser har förhoppningsvis gjort spelarna nervösa. De bör ha klart för sig att slottet är hemsökt av någon slags gast eller ond ande. De andra i slottet verkar konstigt oberörda. Emilia springer omkring och leker maniskt och fru Sparre sitter vid fönstret i hennes kammare och tittar apatiskt ut genom fönstret. Hon mumlar "Valdemar, Valdemar" gång på gång för sig själv, nästan som en trollformel. Från friherrens rum hörs bara samma gamla vanliga stim. Den ende som verkar ha lagt märke till att någonting inte står rätt till är unge Claes. Han ser mycket olycklig ut och går direkt upp på sitt rum efter att han har fått mat på kvällen.

Precis som de sitter rädda och bedrövade och

behöver andlig vägledning knackar det återigen rappt på dörren. Mörkret har fallit ordentligt nu och kylan läker in genom de dåligt tätade fönstren. Det är pastorn, som också verkar vara mycket upphetsad. Hans gråa hår står på ände och han ser ut som om han har sett ett spöke. Han ignorerar deras ivriga berättelser och ber dem följa med honom. Han har någonting viktigt att visa dem, det har skett ett under i kyrkan. Han nästan spottar fram orden och vänder sig sedan om på klacken och skyndar mot kyrkan.

När de kommer ut på gårdsplanen hör de hur kyrkklockorna börjar slå trots att ingen kan vara där och dra i repen. Alla hejdar sig mitt i steget. Även kyrkoherden ser skrämmd ut men han morskar till sig och muttrar någonting om att Gud hör bön och går vidare. Klockorna slår vilt vidare allteftersom rollpersonerna tar steget genom kyrkogrindarna och vidare fram emot kyrkporten. De ser genom fönstren att hela kyrkan är klart upplyst och när de stiger in faller deras munnar öppna i stum förundran. Hela insidan av kyrkan sprakar i sällsamma och underbara färger. Genom ett under (eller någonting ditåt) har de medeltida kalkmålningarna som varit övermålade åter kommit i dagen. Genom fyra sekler sänder de nu sin varning. På varje ledig yta i kyrkan brinner vaxljus och det fladdrande skenet ger de sakrala bilderna ett mystiskt liv. Under ett valv ser de hur Kristus gisslas och korsfästs och under ett annat hur han väcker upp Lazarus ifrån de döda. På en långhusvägg är ett stort träd målat: "arbor vitae", livets träd där Kristus sitter i en tron och på vars rötter sju drakar äter. Slutligen, på valvet ovanför altaret, kan de se hur man har målat basunblåsande änglar som kallar de döda åter till livet.

Pastorn slår ut med händerna och ropar med sin djupaste stämma att det måste vara guds verk. Efter det faller han ned på knä i djup bön.

## Eriks luftfärd

Rollpersonerna står som förtrollade där ett långt tag och tittar på grannlåten. Illusionen bryts av att de hör genom klockklangen hur någon ylar efter hjälp utanför kyrkan. (Det är Erik som har förirrat sig ut på gården och stött på en Svampvarelse på väg upp till Emilia). Springer någon ut kan personen höra hur skriken tystnar abrupt och gården står tom och månbelyst. Kyrkklockornas disharmoniska sång ramar in den stilla scenen. När rollpersonerna går ut på den öde grusplanen faller någonting glimmande helt plötsligt till deras fötter. Tar någon upp föremålet ser personen i fråga att det är en ring och i det bleka månlyuset kan man se ett Sparrevapen etsat på den. Tittar man uppåt för att se varifrån den kom, ser karaktären hur någonting täcker månskärnan för ett ögonblick. Rollpersonen hinner inte se vad det är. (Det var Erik som släppte ned ringen i desperat hopp om att personerna nere på gården skulle se honom. Svampvarelsen har



tystat honom och flyger iväg med den stackarn mot ett mycket oblikt öde).

Går de tillbaka in i kyrkan efter detta är allt sig likt. Fader Jerling är fortfarande överväldigad och ber dem att få vara ensam med gud. Lämnar de honom kommer aldrig att se honom i livet igen. Tittar de mot slottet kan de se att alla fönster gapar mörka mot dem, endast i friherrens fönster brinner ett ensamt ljus.

### Aftonen börjar

Inne i slottet är allting kav lugnt. Kyrkklockornas öronbedövande klämtande klipps av då de stora porten sluter sig bakom rollpersonerna och de sväljs av mörkret. Inte heller ljudet betar sig normalt, ty klangen utsläcks totalt som om det hade stängts av. Ekot av dörren som slår igen, färdas igenom slottet i vad som verkar vara en evighet. Det möts av skrammel och ödsliga knakanden som verkar komma ifrån slottets inre. Antydningar till suckar smeker väggarna och någonstans inifrån mörkret tycker de sig höra lugna andetag. Skakiga i knäna kan rollpersonerna pusta ut en kort stund och samla tankarna. Flyktplaner och liknande kommer troligtvis att ventileras här, men de kommer aldrig att realiseras. Låt dem planera och få en lugn stund, men snurra igång festen så fort de tagit sig samman.

De hinner också gå och titta till de andra i slottet. Ulrika Sparre sitter okontaktbar iklädd full festregalia i sitt nedsläckta rum och viskar sin formel för sig själv. Hennes klänning är röd som blod och i sin hand håller hon en likaledes röd ros. Vid hennes sida lutad mot väggen står en värja och på fönsterbrädet ligger en trekantig hatt. Rollpersonerna får en känsla av att någon varit på snabbvisit men glömt några saker i hastigheten. Försöker de skaka sans i henne faller hon i gråt och flämtar fram att "han" varit där och han svurit att inte lämna henne igen. Annars får de inget vettigt ur henne.

Unge Claes verkar ligga och sova, hans rum är helt nedsläckt men om de går in och tittar noga ser de att han ligger med vidöppna ögon i sängen. Hans ansikte är vitt av skräck, men när han ser att det bara är tjänarna och inte några gengångare, hoppar han raskt ur sängen och kastar sig om benen på närmsta person och börjar gråta hysteriskt. Ur honom kan de så småningom få fram att han hört konstiga ljud ända sedan han gick och lade sig. Mest verkar de ha kommit ifrån Emilias rum, men han vågade inte gå och se efter vad det var. Han beskriver ljuden som skrämmande surranden och visslingar. Han kommer att försöka följa efter rollpersonerna i fortsättningen. I sin vita nattsärk och nattmössa utgör han en ganska ömkansvärd uppenbarelse. Han delger också rollpersonerna sina farhågor rörande friherrens diaboliska aktiviteter. "Han talar med Satan själv om nätterna".

Går de in till Emilias rum finner de det tomt!

Sängen är uppriven och fönstret står öppet med de ljusa spetsgardinerna fladdrande i nattvinden. En vind som verkar ha vuxit i styrka sedan de var ute senast. De kan långt i fjärran se skenet från ett blixtnedslag och strax därefter höra åskknallen. En storm håller på att byggas upp och är på väg i riktning mot Ängsö. Är den unge Claes med blir helt förkrossad då det går upp för honom att hans syster är borta. Han beordrar sina tjänare att genast börja leta efter henne.

### Kungens bårfärd (bonus scen)

Kastar de en blick genom det regnvåta fönstret får de en chans att se in i framtiden. Genom parkens ordnade rader av stympade buskar kan de se en spöklik här avancera. De svagt transparenta gestalterna haltar och släpar sig fram över gården med sorgesamt krökta ryggar. Alla bär den blågula karolineruniformen med de karakteristiska trekantiga hattarna. De är slagna, trötta och många verkar bära på sårade kamrater. Vissa bär trasiga regementsfanor på splittrade stänger över axlarna. Andra bär på bårar där sönderskjutna och massakrerade människor ligger badande i blod och smuts. Strömmen av människor tilltar alltmer och likt en flodvåg sköljer den förbi slottet. Soldater den dödysta skaran stannar ibland upp och tittar sig förvirrat och övergivet omkring. Deras bleka ansikten fladdrar likt masker omkring på gården nedanför. Flytande genom folkmassan ser de en stor bår komma drivande likt en ö på ett stormigt hav. På båren ligger en blåklädd figur. Mannens ansikte är rofyllt och hans ögon är slutna. Håret är ljust med högt fäste och han har en stor näsa mitt i det avlånga ansiktet. Rollpersonerna ser att det är konungen som kommer. Han är död, och de känner i sina hjärtan att det är ute med landet.

Ungefär nu bör festligheterna sätta igång.

### Festen

Gästabudet börjar med att de plötsligt hör hur festvåningen kommer till liv. En orkester börjar spela och ett svagt sorl flyter ut från den stora festsalen. Avlägsna skratt och morska rop blandas med ljudet av klingande glas och fraset av klänningar. Vågar rollpersonerna ta sig dit ser de hur hela våningen badar i ett dunkelt blåaktigt ljus. Ljuset är precis tillräckligt för att se skugglika figurer som dansar runt på den stora salens golv. Turlerna är många och komplicerade och paren verkar virvla runt med en nästan maskinmässig precision. Pratet, liksom ljuset tilltar i styrka alltmedan de står där och figureerna tar allt fastare form. Snart står hela salen upplyst, glänsande i sin forna prakt. Fler och vackrare möbler står utefter väggarna och på väggarna sitter nya skinande tapeter. Kring i rummet kretsar människor klädda i guldbrokad och sammet. På stolar och lutade mot väggarna står nonchalanta ynglingar som diskret kurtiserar solfjäderviftande vackra damer. Deras rörelser är



avmätta och fulla av grace. Deras ansikten är bleka och uttryckslösa och om de ler ler de inte med ögonen. De dansande nickar ibland avmätt emot rollpersonerna som om de också hade en funktion att fylla på denna fest.

Plötsligt ser de Fru Sparre virvla förbi i dansen. Hennes ögon är fästa på mannen som håller henne i sina armar. Karlen är lång och mörk och påminner en smula om unge herr Claes. Hon skrattar lyckligt och kastar med huvudet då mannen framför henne böjer sig fram och leende slänger kvickheter i hennes öra. De bleka skuggmänniskorna följer ofta paret med blicken och ger plats åt dem då de kretsar kring i dansens centrum.

Rollpersonerna kan gå omkring i rummet om de så önskar, men stör de någon genom att exempelvis ställa en fråga får de bara en ilsken blick till svar. Någon väser irriterat att de "skall veta hut". Denne festdeltagare nickar mot Fru Sparre och fortsätter "Det är hennes kväll, stör dem inte".

De kan också välja att närma sig Fru Sparre (gör inte rollpersonerna det kommer unge Claes att springa fram, förutsatt att de har honom med sig) och om så sker kommer hela salen att stanna upp och titta vredgat på dem. Fru Sparre märker ingenting, hon har helt förlorat sig i kaptenens bruna ögon. Allting blir knäpptyst, och så med ens försvinner alla inklusive fru Sparre. Salen blir åter mörk och ödslig. Ett begynnande regnväder väver linjer på fönstren och kvar på golvet ligger en

söndertrampad röd ros. Spelarna kommer aldrig att återfinna Frun, hon har bokstavligen gått ur tiden för att göra sin döde älskare sällskap.

### Karolinerna

Strax därefter träder nästa sällskap in på scenen. En liten trupp svenska soldater direkt från det ryska fälttåget. Ifrån stora porten hörs mäktiga slag som av en slägga. De följs av grova mansröster som vrålande begär tillträde. Annars skall de "vid gud och allt som är heligt rasera hela huset". Dessa kommer att fortsätta till dess att de blir insläppta. Blir de inte det bryter de ned dörren.

Över tröskeln stampar sedan fem grovlemlade stridsmän, klädda i den blå karolineruniformen. Kring dem står en doft av krut och blod blandat med doften av brännvin. Deras leriga anleten är knotiga och väderbitna och deras ögon är brunnar av fasa. I dessa ansikten har kriget ristat med sin kalla dolk och lämnat endast ruiner kvar. De är sjöblöta av regnet men de visar ändå ingen glädje över att bli insläppta. Över axlarna bär de tunga musköter vars blanka mässingsbeslag glänsar vått i mörkret. De tittar sig misstänksamt omkring i hallen medan små vattenpölar bildas kring deras fötter. Med hängande huvuden vänder de sig mot varandra och börjar konferera högt.

De gör inga tecken att vilja kommunicera med karaktärerna utan börjar helt kallt diskutera hur de bäst skall plundra slottet. Om någon av roll-





personerna bryter in, får han eller hon ett hårt slag av en muskötkolv och en uppmaning att "hålla sin djävla rysstrut". Tjänarna inser då med isande klarhet att dessa skäggiga och orakade personer är deras landsmän och att krigarna uppenbarligen inte förstår dem. Av deras konversation att döma verkar de uppenbarligen tro att de är i Ryssland och att de kommit till ett ryskt gods. Under en rutinspaning inför ett anfall mot en rysk utpost kom de ifrån sitt kompani. Plötsligt såg de ett slott torna upp ovanför trädtopparna och bestämde sig för att "ha lite roligt med ryssen". De nämner också någonting om någon "stackare" som de hittade utanför slottet, och mycket riktigt: På slottstrappan ligger en man klädd i bondekläder med ansiktet nedåt. De uppfattar denne man som svensk och de är mäktigt förgrämda över att "ryssvinen" har råddrat denne modige svenne, och de vill tydligen ge rollpersonerna lite av samma vara.

Hur mycket rollpersonerna än vädjar till dem kommer karolinerna att gå på som de brukar göra. Kedjans bisarra krafter förvränger rollpersonernas tal till ryska i deras öron, och de kommer att behandla dem som de alltid behandlar ryska civila, det vill säga skoningslöst. De börjar med att ge alla de kommer åt ordentligt med stryk. Misshandeln är rå och otäck, och de väjer inte för att slå kvinnorna. De olyckliga tjänarna förstår hela tiden vad de säger och det är inga snälla saker.

Nästa steg de vidtar är att gå igenom slottet och ta allt som verkar vara av värde. Tjutande och skratande slår de sönder inredningen och söker samtidigt efter undagömda värdesaker. Har någon av rollpersonerna gömt sig finns det risk att de blir upptäckta. Alla de hittar kastar de in i köket och bakbinder. Friherrens dörr verkar de ha svårt att få upp, och tjänarna hör hur de avfyrar några salvor med musköterna mot den för att sedan ge upp då de inte lyckas. Sedan sätter de sig nöjda i köket. De verkar ha hittat slottets vinkällare och de har burit upp en stor tunna brännvin. Med soldatens känsla för det omedelbara börjar knektarna suppa hämningslöst. Om Stina lilla har blivit tillfångagatagen börjar de snart snegla på henne, skratta rått och fälla osedliga kommentarer.

Rollpersonerna kan när som helst försöka göra motstånd, men soldaterna är stora och tuffa. En annan möjlighet är att någon gömmer sig och snattar en musköt från dem när krigarna börjat fyllna till. Friherren har också tre (förhoppningsvis laddade) ryttarpistoler undanstoppade i en kista i källaren och det vet alla tjänarna.

Gör de inget ser de hur de svenske blir fullare och fullare. De blir allt oreglerligare, och när några av dem knappt kan stå kommer en av soldaterna på en idé. Han är bred som en ladugårdsdörr och har fått kinden genomskjuten, så hans mun är alltid låst i ett otäck grin. Han sliter bryskt upp någon av de bakbundna männen och ställer honom mot en av väggarna. Soldaten trycker sedan in ett gult höst-

äpple i munnen på tjänaren så att saften rinner utefter mungiporna. Den stackars mannen liknar mera en grotesk julgris än någonting annat. Soldaten ställer honom sedan i profil, stegar bort till andra ändan av rummet, drar upp sin pistol ur hölstret och tavsikte. De andra soldaterna hejar på honom och han fyrar av. Som tur är han en bra skytt och äpplet splittras i tusen bitar (vill du bli kvitt dina spelare missar han...).

Han ger sedan pistolen till en av sina kamrater, Denne man är dock så pass berusad att han inte ens kan ladda om vapnet. De andra får lov att hjälpa honom och strax därefter höjer han pistolen för att skjuta. (Detta kan du dra ut på så mycket du vill, han kan missa några gånger om du känner att det skulle addera till stämningen). Annars ser rollpersonerna hur han siktar rakt mot tjänarens huvud men precis som han skall fyra av slår klockan midnatt. Plötsligt är soldaterna försvunna (friherren har tagit en paus uppe i sin kammare) och rollpersonerna kan ta sig loss. De är förmodligen mycket lättade.



Fem karoliner

STY: 15  
STO: 13  
DEX: 10  
CON: 16

**Relevanta färdigheter:** Pistol 45±10%, Musköt 50±10%, Värja 50%

#### Budbäraren

Vem är då personen karolinerna dumpade på trappan? Rollpersonerna hittar förmodligen honom då de tar sig skälvanande ur köket. Han har släpat sig in i hallen, undan regnet, och tjänarna kan se hur han lämnar ett tjockt blodspår efter sig. Undersöker de honom ser de att han är enkelt men gammalmodigt klädd och han verkar ha ett djupt sticksår i sidan. Halvt om halvt yrande frågar han med underlig dialekt om han har kommit till Engso slott. När svaret blir jakande verkar han kvickna till och han hostar fram att "dalamännen är snart här". Med det svimmar han igen.



Efter några minuter släpper kedjans grepp om honom och han återvänder till sin egen tid. (Mannen är en bonde från 1522 som kommer för att varna Knut Benktsson om de Vasatrognas förestående attack).

## Söndag

*Dies illa, dies irae, calamitatis et miseriae, dies magna et amara valde, dum veneris iudicare saeculum per ignem<sup>4</sup>*

<sup>4</sup> Vilken dag! Vredens dag, sorgens, olyckans bittra dag, då du med eld skall döma världen.

### Stämningsbild

*Gudsmannen står vänd mot Kristus. Den förlåtande och kärleksfulle. Fridsfursten som troget står sina stackars får bi då stormen viner hårt. Träbildens blida ansikte tycks tala till prästen på ett språk bara han förstår. Han säger att räkenskapens timma är slagen, de goda skall belönas och för de onda väntar helvetet. Han faller ned på knä och ber en innerlig bön medan bilderna på väggen rör sig i en mystisk dans runt, runt.*

En fjäderlätt suck hörs från orgelläktaren och prästen vrider på huvudet. Han är inte ensam. Han ser sig omkring och märker en rörelse långt in bland skuggorna. "Vem där?". Han låter svag och ålderstigen, hans röst har förlorat sin skärpa. En liten figur lösgör sig ur skuggorna och kommer gående emot honom. Prästens ansikte spricker upp i ett lättat leende. Ett leende som stelnar då han ser den långa glänsande kniven i figurens hand.

*"Fader..., Gud är död!"*

### Info

Söndagens scener tar vid en timma efter midnatt. Mörka regnmoln täcker himlen över ägorna och regnet vräker ned med förnyad kraft. Ett dovt mullrande förebådar stormens ankomst, och blixternas blå sken kommer med allt tätare intervall. Regnet har bildat stora pölar på marken utanför slottet, vars ytor sargas under regndropparnas tyngd. Denna morgon bjuder på många smaskigheter för vårt stoiska tjänstefolk. Rollpersonerna får en respit på en timme då friherren sover. Då kan de kanske samla sig en sista gång och ta mod till sig för att konfrontera adelsmannen. Under denna tidsrymd kommer slottet att vara onaturligt tyst och rollpersonerna känner en nästan elektrisk laddning i luften.

### Audiens hos friherren

Den luttrade tjänarskaran har, kan man tycka, varit med om det mesta, men stoppas inte Johan Sparre fortsätter vansinnet. En chans att göra det erbjuds då han börjar skrika efter kallskuret från övervå-

ningen. Bifaller rollpersonerna hans önskan och kommer upp med mat åt honom blir de insläppta i det allra heligaste. De åser med bävan hur den järnbeslagna och nu buckliga dörren öppnas. Bakom den dyker friherrens maniska ansikte upp. Han är dyvåt av svett, det ser nästan ut som om han varit ute och sprungit i regnet. Hans rödsprängda ögon synar dem uppifrån och ned och med ryckiga rörelser sträcker han sig efter maten. Samtidigt frågar han skrikande varför de dragit benen efter sig. De ser hur hans stabbiga händer är skinnfladda och blodiga. Tjänarna skall inse att friherren har fallit långt och för närvarande balanserar på en mental knivsegg.

Rollpersonerna kan om de anstränger sig skymta rummet bakom husbonden (se rumsbeskrivning), och de märker att stället är i total oordning. Bordet som brukar stå mitt i det stora rummet är omkullvält och några av stolarna ligger splittrade eller omkringslängda i rummet. Gör de ingenting sliter friherren åt sig tallriken och vräker igen dörren. Tvingar de sig in hos honom någongång senare under äventyret finner de honom spelandes kort med "Djävulen", och du kan gå till den scenen.

**OBS:** Nedanstående avslutning kan du ta till om du har dåligt med tid, och vill att äventyret skall ta slut!

Rollpersonerna har under överlämnandet av maten möjligheten att övermanna friherren, och tvinga ur honom hans sinistra hemlighet. Övertalningsförsöket urartar alltid i ett våldsamt handgemäng där friherren hela tiden strävar efter att nå kedjan som ligger på hans säng. Friherren är helt kolerisk och kommer inte att ge upp förrän han eller tjänarna är döda. En effektfull variant är att han lyckas nappa åt sig kedjan och springer uppför trappan till lanterninen där en desperat kamp tar vid. Beroende på ditt kynne och tärningarnas utfall kan slutligen han, eller de återstående rollpersonerna, kastas genom regnet mot en säker död på gruset nedanför. Med detta är äventyret avslutat. Detta slut är lite av ett antiklimax, och bör endast användas i nödfall.

### Friherre Johan Sparre

STY: 16  
STO: 10  
DEX: 9  
CON: 14

**Relevanta färdigheter:** Pistol 50%, Värja 70%

### Docklekar

Precis som friherrens dörr smäller igen framför tjänarnas näsor hör de en liten fnissning. Ljudet letar sig upp genom trappan på det tysta slottet. De kan höra en ljus barnaröst resonera stillsamt för sig själv på det sätt barn gör. De små hickande skratten



fortsätter att eka igenom slottets tomma salar och tjänarna känner igen Emilias röst. Hon verkar sitta i våningen under och leka för sig själv.

Då de lättade rusar ned till andra våningen finner de att ett ensamt ljus brinner i våningens största sal. Det långsmala rummets väggar täcks av fladdrande melerade skuggor och tjänarna ser att inredningen ligger i trasiga högar där karolinerna lämnade den. På det hyvlade brädgolvet sitter Emilia i sin vita nattsärk. Klänningens fäll ligger utslagen likt en vit näckros kring henne och hennes ljusa änglahår skimrar i ljuset från det vaxljus hon har stående bredvid. Tjänarna stannar i dörren, ty de märker att det är något fel på scenen. Framsidan av flickans nattkläde är fläckvis rött och skimrande, som om dessa fläckar vore våta. Hon sitter bakom ett jättelikt korthus som hon verkar ha byggt själv. Huset är magnifikt, nästan större än flickan och uppvisar en helt omöjlig geometri! Emilia sitter och pratar för sig själv med den oskyldiga röst hon äger. Hon jollrar: "Kadath inn ishad....kedjor av tungor, ansikten utan ögon... g'nnagh t'ahgth. Allt skall vara edert". Allteftersom hon lägger kort på kort till huset.

Strax därefter lägger hon märke till tjänstefolket som står och lyssnar i dörren. Hon tittar upp på dem med sina väna blå ögon, drar fram en jättestor köttkniv från ingenstans och drar den lättjefullt utefter tungan. En tunn strimma blod rinner ner utefter hennes bleka späda haka och hon verkar smaka på blodet med tillfredsställelse. Hon ler ondskefullt mot dem och öppnar den röda munnen för att tala. Rösten är nu helt främmande och intonerad på ett rysligt sätt. Hon spottar ur sig en lång ramsa på det främmande språk hon tidigare använde och ställer sig upp för att långsamt börja gå mot rollpersonerna. Stämningen är mycket hotfull och lilla Emilia ser fullt kapabel ut att använda det blodiga instrument hon har i handen. (Spela på tjänarnas omtanke om den lilla flickan och den hemska uppenbarelse hon utgör).

Hon höjer kniven för att gå till anfall, då plötsligt



rummet illumineras av en kraftig blix vars knall skakar slottet. (Friherren har satt igång igen på övervåningen). Emilia rycker till och tittar upp mot taket. Snabbare än en vessla ilar hon mot fönstret, rycker upp det, och försvinner ut i stormen. Tittar rollpersonerna ut kan de se hur hon på ett omöjligt sätt klättrar upp utefter den lodräta husfasaden. Hon stannar i nivå med fönstret in till friherrens rum och hänger kvar där likt en igel. Hur mycket de än bönar och ber rör hon sig inte ur fläcken.

#### Emilia som monster

STY: 26  
STO: 5  
DEX: 25  
CON: 20

**Relevanta färdigheter:** Slaktarkniv 95%, Ducky 75%

#### De dödas mässa

En möjlighet är att de kommer på att de kan söka hjälp i kyrkan, det var där de såg pastor Jerling senast. Då de sliter upp kyrkporten ser de till en början ingenting. Alla vaxljus har slocknat och i kyrkan hänger en unken doft som påminner om maskar och mull. Mörkret är ogenomträngligt för deras blinkande ögon men de kan höra hur någon rör sig bredvid dem. När de nu börjar lyssna ordentligt hör de även andra ljud som påminner om frasandet av torra kläder. Plötsligt stiger en psalm ur många hesa strupar, "Gud är oss en väldig borg" och hela kyrkan kommer till liv. Det går upp för dem att hela kyrkan är fullsatt, de kommit för tidigt till mässan! Rollpersonerna känner hur kalla fingrar griper och klamrar efter dem i mörkret medan sången ökar i styrka. Paniskt försöker de säkert ta sig ut, men porten har gått i lås bakom dem. Tjänarna trängs samman i en klunga då fjäderlätta kroppar trycks emot dem. Det är som om de ville fånga lite av deras kroppsvärme, eller kanske stjäla av deras livskraft. De känner dödens andedräkt mot kinden och inser att de kommer att kvävas om de står kvar. I detta ögonblick tar psalmen slut, och de hör kyrkoherde Jerlings ödesmättade röst. Han säger: "Med ondskefulla stämmor sjunger änglarna i himlen, eller har klockorna mist sin klang av gråten i världen...?". En kraftig åskvigg slår med ens ned utanför och det blåa skenet illuminerar hela främre delen av kyrkan.

Framme vid altaret dinglar resterna av vad om en gång var Pastor Jerling. På kristusbilden hänger ett par rengnagda benbitar. De är insvepta i kyrkoherdens svarta kåpa och golvet nedanför är täckt i en sjö av blod. (Lilla Emilia har varit framme och gått lös med sin stora kniv). Rollpersonerna måste nu försöka slå sig fria och ta sig ut på något sätt. En möjlighet är att kasta sig ut genom de



blyinfattade fönstren.

### Spöken i kyrkan

Har inga direkta stats men vid kroppskontakt förlorar man 1 poäng CON. De har 35% chans att träffa med sitt grepp.

## Slottet belägras (bonus-scen)

**OBS:** Om karaktärerna stenvägrar att göra någonting utan bara står och velar, kasta då in denna scen!

Utanför slottet har ytterligare en armé dykt upp, denna gång från anno 1522. Det är Gustaf Vasas knektar om har gått i ställning utanför och de ämnar inta slottet. Raggiga män klädda i grå kläder står uppradade bakom kopparblänkande kanoner, vars serviser håller på att ladda om de rykande eldrören.

De är i allra högsta grad verkliga och kommer under den närmsta halvtimmen att skjuta slottet sönder och samman. Tjänarna ser hur kanonerna gång på gång spyr ut moln av vit krutrök vilka följs av väldiga smällar från fasaden. Ovädret verkar inte bekomma knektarna ett dugg utan de skjuter glatt vidare. Det vill säga att allting urartar i kaos. Rollpersonerna måste i detta läge ta skydd någonstans för att inte stryka med i kanonaden. Kyrkan är ett bra ställe, och om de tar sin tillflykt dit vänd dina ögon till ovanstående scen. Beskjutningen kommer att fortsätta ända till de tar sig in till friherren, gör de ingenting dör de i stormningen som följer!

### Kortspel med Djävulen

Denna scen avslutar äventyret. Gör den så dramatisk som du kan. Snåla inte på konfekten! Tjänarna har vid det här laget förstått att det enda slut som finns på mardrömmen ligger bakom friherrens järndörr. Dörren kan de förbigå på många sätt. De kan exempelvis bryta upp den med de verktyg som förvaras i slottets källare eller så kan du låta dem helt sonika spränga upp låset med krut från handkammaren.

Oberoende hur de tar sig in finner de samma situation i rummet. Stormen verkar nu ha sitt centrum över slottet och blixtn efter blixtn hamrar ned över nejden. Vid bordet som åter står upp i mitten av rummet sitter två män och spelar kort. Den ene är friherren, medan den andre är någon spelarna aldrig sett förut. Blodet isas i deras ådror då de ser närmare på mannen. Hans utseende är inte helt och hållet mänskligt! Han är helt naken och hans hud är oljigt becksvalt. Den blänker i skenet av ett tjockt vaxljus som står på bordet i en mässingsljushållare. Hans anletsdrag är klassiska, men även hans tänder och ögonvitor är helt svarta! Han är högväxt, nästan två meter lång med ett nattsvart hårvall. Friherren kallade på Gud, och de Yttre Gudarnas själ och budbärare har besvarat kallelsen. Deskräck-

slagna tjänarna kan inte dra så många andra slutsatser än att det är Hin Håle själv de har framför sig! Det var sant som de trodde, deras husbonde har haft samröre med Den Onde i egen hög person.

Resten av rummet har fått en rejäl ommöblering. All inredning ligger utefter väggarna som om en väldig vind hade tryckt den åt sidan. En annan bisarr detalj de lägger märke till är Emilia som hänger utanför fönstret likt en fluga. Stormvinden piskar henne, men det verkar inte bekomma henne ett dugg. Hennes ögon är stint fästa på friherren och de verkar följa de rörelser hans högerhand gör. Vid bordet ser de hur friherren sitter och svettas, högröd i ansiktet med ådrorna stående som rep på halsen. När de kommer in kastar han runt huvudet och stirrar desperat på dem. Hans ögon utstrålar en bön om hjälp men han säger ingenting. Lindad kring högerhanden har han en guldkedja som han kramar krampaktigt.

Den Svarte Mannen tittar upp från korten och ler ett mörkt leende mot dem, och exponerar det svarta tandköttet. Han slickar sig om munnen med en ebenholtsfärgad tunga och hälsar dem välkomna. Hans röst är övervärldslig och klingar likt tusentals klockor. Han säger: "Man har frågat mig vad livet innebär, man har frågat mig varför ni finns, man har frågat mig hur världen egentligen ser ut, man har frågat mig om det finns en gud. Er husbonde har förlorat omgången och jag frågar om ni vill spela om honom?"

Rollpersonerna är nu ute på riktigt farligt vatten. Den Svarte Mannen leker med dem och försöker manövrera dem till att ge upp den tro de har. Jag kan tänka mig tre möjliga fortsättningar på scenen.

### 1. Flykt

Tjänarna kastar sig handlost skrikande ut genom dörren nerför trapporna i intensiv flykt bort från slottet. De känner hur en sista mäktig blixtn slår ned i slottets tak, sedan blir allting tyst. De springer mot stranden och ser en blek dager som gry över Mälarens mörka natten. Alltmedan regnet avtar går de upp för dem att de har lämnat husbonden i Djävulens garn. Skuggan över Ängsö kommer att bestå och denna insikt följer dem livet ut.

### 2. Våld

Om rollpersonerna slås av den absurda idén att anfalla den Svarte Mannen kommer han att förintada dem med en tanke. Han har inte tid med dumheter. Hoppas de på friherren kommer han att försvara sig lite lamt, men tjänarna kan efter en intensiv strid övermanna honom. Den Svarte Mannen rör inte ett finger för att ingripa. Under bataljen tappar friherren kedjan. Innan någon av rollpersonerna hinna lägga vantarna på den tar lilla Emilia chansen. Hon har väntat på att friherren skall tappa koncentrationen så att hon skall kunna ta artefakten ifrån honom. Hon kastar sig likt en liten demon genom



fönstret så att glaset yr. Utan några större problem sprättar hon upp tjänarna på några få sekunder. De sista de ser är hur flickan triumfatoriskt sluter handen kring kedjan och försvinner ur tiden.

#### Den Svarte Mannen (stats)

Slå på bokstaven N i regelboken.

### 3. Kortspel (ta gärna med dig spelkort)

Antar de den Svarte Mannens anbud, vänder han sig till var och en av spelarna, nämner dem vid namn och frågar dem i tur och ordning de frågor han fått av friherren. De får en fråga var.

1. Vad innebär livet?
2. Varför finns ni?
3. Hur ser världen ut egentligen?
4. Finns det någon gud?

Tjänarna har nu möjligheten att lägga ut texten. Låt dem motivera sina svar ordentligt. Målet med frågorna är att se om de efter allt som hänt fortfarande har kvar tron på en god och förlåtande gud. Du skall bedöma om svaren är gudsfruktiga eller klen-trogna. För varje svar som ges lägger spelarna ett kort på det enkla träbordet. Är svaret desillusionerat och vantroget förlorar friherren sticket, är det fullt av hopp och pietet vinner friherren det. Så småningom växer räkenskaperna och slutligen sitter de två spelarna med var sitt kort kvar.

Ligger friherren under ler den Svarte Mannen. De sista korten faller ned på bordet, och Den Svarte Mannen tar sticket. Han skrapar ihop kortleken och låter den försvinna i tomma luften. Han säger: "Ni är alla redo, ni har klippt alla band med denna värld. Förbered er att se nya!" Med det börjar luften bakom honom att vibrera och med plågsam långsamhet slits en reva i rummet. Därbortom syns stjärnor, galaxer och andra världar. Oförmögna att göra någonting annat sugts de in i porten och försvinner.

Om friherren vinner nickar den Svarte Mannen kort och blickar mot kedjan som friherren har runt handen. Den glöder till i ett kort ögonblick och brister. Med detta är han borta. Ett ylande hörs från fönstret där Emilia hänger och strax efter ett panikslagetlaget gråtande. Tjänarna ser även att friherren gråter, men av lycka. Ett nytt hopp har tänts i hans ögon, hans tjänare har visat honom att svaren på de eviga frågorna ryms inom begrepp som kärlek, medkänsla och självuppoftning. Alltmedan tjänarna lyfter in den vettskrämda Emilia kan de se hur solen går upp över Ängsö och väver en glittrande bro över Mälaren. Högt i skyn hör de hur tranorna kallar och långt i fjärran syns vita segel.

Slut





# Appendix J

## Kedjan

I en grå forntid vandrade mörka gudar på den jord människan nu bebor och kallar sin. Deras makt var ohygglig och oinskränkt på ett sätt vi inte ens kan föreställa oss. De var herrar i inte bara en dimension utan oräkneliga, och till och med själva tiden slavade under dem. Av någon outgrundlig anledning föll dock deras välde samman, och gudarna sjönk in i en djup slummer på platser strax bortom verkligheten. De raser och civilisationer de härskade över vittrade även de bort och lämnade endast onda skuggor efter sig. Av dessa skuggor kom vissa att vara mer livskraftiga än andra, och några kom att bevaras ända in i vår tid. Kedjan är en sådan.

I brist på bättre omskrivning har jag döpt den artefakt som förekommer i äventyret till kedja. Detta på grund av att tingesten ser precis ut som en guldkedja, liknande den typ man har kring halsen. Kedjan är dock länkad på ett komplicerat sätt och följer man länkarnas gång försvinner ens sinne in i dess vindlingar.

Kunskapen om vem som tillverkade denna tingest, eller vad den ursprungligen var ämnad åt för syfte har sedan länge gått förlorad. Kanske hade den inget syfte överhuvudtaget, utan var endast en leksak i händerna på dess skapare. En upplyst person skulle dock kunna ana sig till att det nog inte är mänskliga händer som har givit den dess form. Ety bara anblicken av kedjan gör en normalt funtad människa obehaglig till mods. Det är någonting hos den som inte är normalt, någonting som bryter

mot naturlagar vi annars tar för givna. Kedjan är ett oerhört mäktigt föremål som faktiskt gör just detta. Den har förmågan att bända och vrida på sinnevärlden, att forma skeenden efter lagar som går utanför världsalltet. Den fungerar väldigt slumpmässigt, och olika från användare till användare (saker och ting som har med Cthulhumytologin att göra har en tendens att vara på det viset), kanske på grund av att den skapades åt sinnen helt väsensskilda från våra. Verkligheten tål dock inte alltför hård manipulering och används föremålet ett längre tag kommer vår värld att börja läcka och ge de effekter som beskrivs i äventyret.

Åt friherre Johan Sparre har den gett förmågan att vecka tiden efter hans eget gottfinnande. Han förstår inte dess potential utan utnyttjar istället kedjan för att rycka personer från andra tider för att få dem att besvara hans existentiella spörsmål. För att använda den måste han ha den i sin hand, och vara så pass ostörd att han kan koncentrera sig ordentligt. Tilläggas bör att man inte kan nyttja kedjans förmågor mer än fem gånger per dygn.

Med lite tur kommer aldrig rollpersonerna att få tag i kedjan under äventyret, men om de nu mot all förmodan skulle lägga vantarna på den står du inför ett ganska knivigt problem. Du kan antingen göra på det sättet att kedjan inte fungerar överhuvudtaget om de försöker göra bruk av den (den kanske präglas på en användare i taget). Eller så kan den föra dem till platser fjärran från Ängsö i Mälaren, men det faller utanför ramarna för detta äventyr.



# Appendix II

## Egenskaper

Här är karaktäernas stats. Jag har bara tagit upp storheter som används vid kroppsliga övningar. Min fasta övertygelse är att tärningar endast skall användas vid strid! Du kan välja att klippa ut dem och ge siffrorna till spelarna eller hålla koll på allt själv. Var och en efter sin art.

### Stina Lilla

STY: 7  
STO: 10  
DEX: 13  
CON: 10

**Relevanta färdigheter:** Ducka 50%, Gömma sig 40%, Klättra 50%

### Stallmäster Jan

STY: 15  
STO: 17  
DEX: 9  
CON: 14

**Relevanta färdigheter:** Ducka 20%, Pistol 55%, Musköt 60%, Värja 35%

### Mor Anna

STY: 14  
STO: 15  
DEX: 7  
CON: 13

**Relevanta färdigheter:** Stekpanna 60%

### Herr Bergh

STY: 13  
STO: 12  
DEX: 15  
CON: 10

**Relevanta färdigheter:** Pistol 55%, Värja 75%, Ducka 30%

# Appendix III

## Musiktips

Här kommer några rekommendationer rörande musikval. Dessa skivor tycker jag skulle passa bra. Filmmusiken till filmerna:

1. "Alla världens morgnar". (Barockmusik)
2. "Shindlers list". (Sorglig stämningsmusik)
3. "Nostradamus". (Ödesmättad mysmusik)
4. "Bodybags" (låt 19!!)

5. Tchaikowsy: "Marche Slave"

6. In Slaughter Natives: "Sacrosanct's Bleed" (Ultra-hemsk offermusik)

7. Brahms "Eine deutsches Requiem" (Pampig och storvulen)



# Rollpersoner



Anna

## Mor Anna

### 17 Juli anno 1666, utdrag ur Stigtomta kyrkobok

"Ett litet flicka barn födder till vår smutsiga och eländiga värld. Fader och moder äro backstugesittare uti Stigtomta by. De gård vid namnen Lars och Maria. Må Gud hava förbarmelse över barnet".

### 4 November anno 1690, ur väbel Karl Ruudhs anteckningsbok

"På kvällen kom konstapel Dehdel med en osedelig kvinna till oss. Hon sade sig heta Anna Larsdotter, och var illa sedd i Stockholms stad. Hon var tunner och svulten, med armar som strumpestickor. Hon darrade i hela sin lekamen och sporde huruvida hon skulle ges ett kännbart straff för sitt ogudaktiga leverne. Jag svarte att hon skulle vara alldeles lugn; att återmåsta ge sig ut i den mörka och kalla natt var straff nog!"

### 27 Januari anno 1662, ur Baronessan Elsa Sparres dagbok

"I morse gjorde stalldrängen en besynnerlig upptäckt. Uti höloftet hade han hittat en kvinna i den mest allvarsamma situation. Hon hade däruppe mol alena nedkommit med ett barn, stackars liten och svimmat av vedermödorna. Barnet låg bredvid henne och det lilla knytet hade tydligen dött i kylan ehuru det var alldeles blått. Flickstackarn ligger nedbäddad i pigkammaren och jag har beslutat mig för att låta henne stanna en tid..."

4 Juni anno 1708, ur mentor Peter Berghs dagbok  
"Jag fick denna dag träffa de andra tjänstehjonerna i slottet. Den första anhalten var köket, och där huserade kokerskan, mor Anna, en mycket förtjusande person. Fryntlig och munter stegade hon omkring i sitt kök och viftade med ämbar och kastruller. Hon var stor och bastant och hade en svada likt en kvartersmästare när hon dirigerade kökspigorna i deras sysslor. Jag presenterade mig raskt och hon var inte sen att kommentera min magra lekamen. Hon lovade att jag inom kort åter skulle vara frisk och frodig och med hälsans röda färg på kinderna. Hon hade ett runt och vackert ansikte med blåa vänliga ögon och jag fattade tycke för henne vid det första ögonkastet. Det bruna håret hade hon fäst i en stram knut i nacken och runt livet hade hon ett fläckfritt rutigt förkläde. Hon har tydligen gjort sig outhärlig för Baronerna genom troget slit under många år. Jag har också fått höra att hon är mycket svag för barn. Hon har enligt utsago skämt bort Fru Sparres barn till den milda grad, något jag måste remediera under min tid här".

### 20 Augusti anno 1708, ur Stina lillas dagbok

Det har hänt någonting mycket upprörande i natt, och jag känner mig manad att skriva några rader om detta. Jag skulle på aftonen tillreda en lugnande dekott för att ge till Herrn, hans inre safter trilskas fortfarande och de kräver ständiga tillskott av medikamenter. Precis som jag stod i begrepp att bära upp detta till honom hörde jag tunga suckar som verkade urspringa ifrån köksvrån. När jag tittade närmare efter fann jag mor Anna sitta på en pall med det runda huvudet i händerna, utstötandes hjärtskärande suckar. Jag frågade hur det var fatt och hon svarte med sprucken stämma att hon var trött på alltihop. Jag lirade en stund och lyckades så småningom få ur den slagna kvinnan hennes tragiska berättelse. Hon utgöt sig om sitt tarvliga ursprung och sade sig inte vara värdig att tjäna så goda herrar som Sparrarna. Hon sade att hon var rädd att herr Bergh med sina skarpa ögon skulle avslöja henne som det syndiga skarn hon en gång var. Jag lugnade henne och bannade henne för hennes obefogade farhågor. Hon sade sig vara övermåttan utled på att alltid vara stark i alla situationer och bära hela slottets organisation på axlarna. Vi talte länge och väl om detta, ända till tuppen gal".





Stina

## Stina lilla

### 14 Juli anno 1692, utdrag ur skrivare Lars Jönssons dagbok

"En sådan underbar dag! Gud har givit oss ett litet flickebarn efter alla dessa år! Hon kommer säkert inte att ha det lätt med sju äldre bröder, dock så kommer hon säkerligen att vara beskyddad ifrån ovälkomna friare. Hon är det mest förtjusande lilla dibarn, med små näpna händer. Jag lever i trygg förvissan om att hon kommer att få ett gott liv. Vi har beslutat att ge henne namnet Stina".

### 22 April anno 1705, ur skrivare Lars Jönssons dagbok

"Det är med stor sorg jag ser min lilla flicka ge sig iväg. De avhandlingar jag haft med friherre Johan Sigismund Sparre har utfallit på bästa sätt och Stina har fått anställning som slottspiga på Engso. Hur gärna jag än vill att hon stannar har jag insett att vi inte kan försörja henne i all evighet. Hon har varit vår glädjekälla och solstråle på gamla dagar och var gång jag vilar ögonen på henne fylls mitt hjärta av en sällsam värme. Hon har på senare tid gjort stora framsteg vad gäller skrivandets konst. Hennes språkliga kunskaper överträffas endast av hennes nyfikenhet. Hade hon inte till naturen varit kvinna hade hon säkerligen kunnat göra en strålande karriär inom något konungsligt ämbetsverk".

### 4 Juni anno 1708, ur mentor Peter Berghs dagbok

"...vidare steg jag in i pigkammaren på slottets övervåning. Där presenterades jag för fru Sparres kammarjungfru, Stina. En grann och leende jänta steg mig till mötes då jag skred över tröskeln. Hon neg vackert och sänkte sina ögon i blygsel på det mest betagande sätt då jag hälsade på henne. Hon var ung, knappt mer än femton år fyllda bedömde jag kvickt. Hon hade ett ovalt ansikte prytt med ett par vackra rådjursögon. Hennes näsa var smal, på gränsen till vass och hennes kastanjebruna hår hade prydligt stoppats in i en nätt vit hätta. Vi kom snart i samspråk och till en början var hon en smula reserverad, men inom kort släppte den första tafattheten och vår konversation sköt fart. Full av ungdomlig energi berättade hon ivrigt för mig om de arbetsuppgifter hon hade; att sörja för fru Sparres och hennes små barns välmåga. Hon gjorde på det hela taget ett bildat intryck alldenstund hon konverserade hela tiden på det bästa sätt. Då jag gick därifrån var jag full av förundran över denna märkliga kvinna".

### 20 September anno 1708, ur Stina lillas dagbok

Jag har funderat över min situation. Egentligen borde jag inte klaga, Gud har givit mig en möjlighet att göra nytta här på Engso. Ändock känner jag hur denna plats kväver mig med sina fasta rutiner och isolerade läge. I Stockholm hade jag tillgång till fars bibliotek och möjlighet att förkovra mig i den litteratur jag håller så kär. Saknaden efter familjen och böckerna börjar bli outhärdlig. Mina egna alster vilar där jag lade dem, i kakburken under sängen. Där samlar de damm och är till ingen nytta. Jag lovade mig själv att ta upp och läsa dem då allting blir för svårt. Jag fruktar dock att jag skulle sjunka ytterligare längre ned i melankolins gyttjiga träsk om jag tog dessa skrynkliga sidor i min hand. Jag hör själv hur befängt det låter: en rimflätande kammarjungfru! Åh! Jag vill åter läsa Vergilius och Catullus, insupa dessa jättars ord och få tröst i denna mörka stund.

En annan sak som tynger mitt sinne är vår husbondes kroppsliga hälsa. Han har legat sängbunden nu i över två veckor, yrandes i feber och lidande helvetets alla kval. Hans febriga panna och oklara tal får mig att frukta för hans liv. Jag hoppas innerligen att det skall bli bättre".





## Stallmäster Jan

### 17 Mars anno 1668, utdrag ur Krigskollegiets handlingar

"Härmed inskrives den sjuttonårige stalldrängen Jan Jansson i hans majestät Konungens tjänst. Att tjäna Gud och fosterlandet som kanonjär i Upplands regemente".

### 20 Juni anno 1682, ur Friherre Johan Sparres dagbok

"...det var mycket tillfredställande att till sist få återse Stockholms stad. De grönglänsande kopparkopparna blänkte förföriskt emot oss då vi gled på kryss in i strömmen. Med mig hade jag endast min trogne handknekt Jan. Han har varit med mig ända sedan det stora debaclet i Lund och han har inte falierat mig en enda gång. Gud har givit honom en förunderlig förmåga att handskas med fyrfotadjur. Jag kan dra mig till minnes den gången utanför Lund då regementet kom under särdeles hård eldgivning, då lemmar och kroppar flög likt snöflingor kring i luften. Utan förvarning föll min häst under mig och jag var säker på att min sista stund var kommen. Jag hann dock aldrig göra någonting åt situationen förrän Jan var där med en ny springare. Han kom ridande som en furie genom krevader och kulregn, men förvånande nog var kräket fullständigt lugnt då han ledde fram det till mig. Ja, underliga äro Herrens vägar!

Jag har beslutat mig för att anställa honom som stallmäster. Jag vet att Engso saknar en sådan och han kommer nog att fylla den posten till fullo".

### 4 Juni anno 1708, ur mentor Peter Berghs dagbok

"...nästa anhalt var stallarna, en stor rödmålad träbyggnad som luktade så som stallar brukar. Där fick jag träffa stallmäster Jan, mannen som höll i tömmarna så att säga. Karlen var stor och grov och liknade mest den staldörr han höll på att laga då jag klev in i hans domäner. Jag gissade att han var i femtioårsåldern, dock med en tjuugoårings spänst och kraft i hammarlagen. Hans ansikte var fyrkantigt och klätt i ett stort gråsprängt svart skägg. Håret hade han fortfarande kvar på skulten och det föll fritt ned på hans breda axlar. Hans blick var stadig och hans handslag var det fastaste jag någonsin känt. Han sade inte så mycket under min korta vistelse där. Svaren jag fick på mina trevande frågor om väder och vind var korthuggna och precisa. Dock, så fort vi kom in på ämnet hästar blev han mer talför och jag fick en snabb lektion i ryktandets ädla konst".

### 12 Juli anno 1708, ur mentor Peter Berghs dagbok

Efter att ha vistats i slottet en månad har jag kommit till många insikter. En slående sådan är min totala missbedömning av Engsös stallmäster. Jag tog honom för att vara en enkel dräng med få, om inga andliga företräden. Jag levde i den övertygelsen ända till den dag då han tilltalade mig på klingande tyska. Jag blev nyfiken över detta oväntade lingvistiska krumsprång och sporde honom om han behärskade fler språk. Det visade sig att han även talade holländska och skotska. Han berättade att hans språkkunskaper härstammade ifrån den tid då han och friherren var i fält tillsammans. Då han talade om detta fick han plötsligt ett mycket sentimentalt tonfall, någonting jag inte förväntade mig ifrån denna järnhårda man. Varefter han utgöt sig i vida ordalag om alla de äventyr han upplevt tillsammans med friherren. På kvällen tog vi ett glas tillsammans och han berättade i förtroende hur han i årtal har försökt med Guds hjälp beveka den goda mor Anna till giftemål. Hitintills har hon stått emot hans amorösa attacker, och jag kunde endast önska honom lycka till i det företaget".





Peter

## Herr Bergh

### 1 Februari anno 1680, utdrag ur kammar-assistent Mattias Berghs dagbok

"Så har Gud åter givit oss en liten telning. Det blev en gosse denna gång Gud ske pris! Fler flickor hade blivit min ruin. Han är frisker och utan lyten, en säker investering kan man säga!"

### 3 Maj anno 1705, ur rekommendationsbrev från universitetet i Bologna

"Härmed intygas att den unge Peter Bergh har studerat vid den högre läroanstalten i Bologna. Herr Berg har under sin tid här studerat både filosofi och retorik och jag kan som primus magister säga att han har studerat både flitigt och noggrant. Han är väl bevandrad i aritmetikens logiska svårigheter och jag kan sätta hela min akademiska karriär i pant på att Herr Bergh alltid kommer att uppträda som ett kunskapens ljus vart-hän han än beger sig".

### 24 Augusti anno 1705, ur studenten Göran Foths brev hem till Sverige

Jag måste berätta om en lustig händelse som inträffade här i Bologna för inte alltför länge sedan. Jag och några bekanta satt på en krog en eftermiddag. Vi dryftade de vanliga spörsmålen; vår längtan hem till Sverige och studentens hårda lott. Det vill säga att allt var som vanligt. Så helt plötsligt raglar det fram en karl till vårt bord och sluddrar någon-

ting på vårt modersmål. Karlen är så berusad att han knappt kan stå upp och han stinker av gamla uppkastningar. En av mina bekanta känner igen honom som Peter Bergh, en notorisk suput och odåga som säger sig studera på filosofiska fakulteten. Den dagen kände vi oss okynniga, så vi beslöt att spela vår landsman ett litet spratt. Vi tog honom till ett blomsterhus där han raskt kläddes av varefter man knöt en tamp till hans ben och sedan lät man hissa upp honom i en närbelägen flaggstång. Vad jag vet fick han hänga där ända till han kunde börja skrika efter hjälp. Vi fick oss ett gott skratt på hans bekostnad och ingen har sett till honom sedan dess".

### 16 Maj anno 1708, ur mentor Peter Berghs dagbok

"Lyckan ler åter mot mig! Endast två dagar hemkommen från min peregrinationsresa har jag fått ett erbjudande om en anställning. Inte vilken plats som helst utan på själva slottet Engso. Jag tackar Gud för att far har så goda kontakter i adelskretsar och att far har vett nog att utnyttja dem! Denna anställning kanske ger mig möjlighet att gnugga axel med rikets influentiella elit. Vem vet detta kanske är början på någonting stort. Jag har hört att Johan Sparre skall vara en ogin och sträng herre, men lyckas jag hålla mig väl med honom är min lycka gjord".

### 4 Juni anno 1708, ur Stina lillas dagbok

"Barnens nya informator har slutligen tagit sig hit, inte en dag för tidigt anser jag. Han stövlade in som vore han ägaren och jag var avvaktande till en början. Herr Bergh som han tydligen heter var en förhållandevis stilig karl. Han var knappt några tum längre än mig, kanske beroende på hans lätt krökta rygg. Han var rätt tunn och på en klassisk näsa balanserade ett par fyrkantiga synglas. Bakom dem blikade då och då ett par ivriga ljusblå ögon. På huvudet bar han en sliten peruk som jag måste ta mig tid att avlusa då jag får tid över. Han viftade hela tiden med sina smala armar för att understryka vad han sade. Snart rycktes jag dock med i konversationen och vi utbytte tankar om både det ena och det andra. Han var mycket beläst och nästan lite mästrand i sin akademiska överlägsenhet. Jag hoppas bara att han inte kommer att vara så sträng mot barnen, de är så känsliga".



