

De Fördömda!

av Henrik Karlsson

Introduktion

Spellearinformation

”De Fördömda” är en mörk western-historia som utspelar sig i New Mexicos ödemarker. Det bästa sättet att se på äventyret är att se det som en spaghetti-westernfilm där du är regissören och spelarna är skådespelarna och det du nu läser är manus.

Detta manus utgör ett skelett till berättelsen, det är din och spelarnas uppgift att levandegöra denna historia och ge den kött på benen och er egna personliga prägel på den.

Filmens huvudroller är de fem spelarna, där fyra av dem spelar ett gäng desperados som vill komma åt en förmögenhet och den femte spelaren spelar en präst som vet var den här förmögenheten finns.

Berättelsen är uppdelad i akter som i sin tur är uppdelade i scener, till varje scen finns en utförlig beskrivning över platsen och situationen. I vissa scener förekommer även utskick med speciell information angående scenen till vissa av spelarna, denna delar du ut i samband med scenen, antingen när den börjar eller under scenens gång efter eget omdöme.

Som regissör ska du inte sitta passiv och se på när scenerna spelas upp, du ska leda scenerna, ge ut information som spelarna kan upptäcka under scenerna OCH spela och beskriva alla biroller som förekommer i scenerna.

Innan varje scen finns en kort bakgrund över vad som hänt sedan den förra scenen, denna bakgrund kan behövas redigeras utifall att någonting oväntat inträffat i de tidigare scenerna men de beskriver i alla fall i huvudsakliga drag vad som hänt innan den kommande scenen.

Äventyret är i första hand en berättelse som ska levandegöras av dig och spelarna. Det finns inget problem eller överhängande konflikt som ska lösas så snabbt och smidigt som möjligt, tanken är tvärtom att spelarna ska genom rollspel och

improvisation utveckla scenerna med sina handlingar och dialoger.

Berättelsen har en sammanhängande tråd eller handling som det är tänkt att den ska följa, den beskrivs i översikten av äventyret. Berättelsen är så upplagd att det inte bör kunna förekomma några större avvikelser från den övergripande handlingen.

VIKTIGT!! låt inte detta manus styra dig, om du inte tycker att det passar, släng det och börja improvisera, det viktigaste är att alla har roligt och spelar.

:

Översikt av äventyret

Bakgrund:

Fem män, fyra desperados och en tjänsteman vid namn Paul Drummond, rånar ett tåg med en värdetransport på över 300.000 dollar. De beger sig söderut, men under resan bestämmer sig Paul Drummond för att klippa av vänskapsbanden till banditerna. Han skadar deras hästar och flyr med hela bytet. Banditerna tar upp jakten på den svekfulle Paul Drummond. Paul gömmer bytet i en övergiven gruva och planerar att återvända för att hämta det senare. Under tiden kommer banditerna honom på spåren och efter en lång jakt hinner de ifatt honom, men han undflyr ännu en gång, vad banditerna inte vet är att de lyckades såra honom allvarligt vid deras sista möte. Paul tar sig till den lilla byn San Cosa där han skaffar sig ett rum på cantinan i byn. Hans tillstånd försämras och han ligger för döden när de fyra banditerna kommer ridande mot San Cosa.

Akt I

Scen I: 1:a Dagen

I denna scen ligger Paul Drummond på sin dödsbädd och bekänner sitt brott inför en präst (Spelare 5). Paul avslöjar var bytet finns och bönfäller prästen att ta hand om bytet och se till att det kommer kyrkan till nytta.

Scen II: 1:a Dagen

Banditerna anländer och stövlar in på Cantinan för att förfriska sig och höra sig för om deras "kamrat". Efter en kort utfrågning av bartendern får de reda på var Paul håller hus och klampar iväg för att göra upp räkningen med honom.

Scen III: 1:a Dagen

När banditerna kommer in i rummet där Paul ligger finner de att han är död, vid hans sida sitter prästen. Banditerna börjar fråga ut prästen om bytet, men denne vägrar avslöja var det finns. Prästen gör

istället ett avtal med dem att de ska dela upp bytet så att Pauls tilltänkta andel istället ska tillfalla kyrkan. Banditerna inser snart att det är det enda sättet de kommer kunna få tag i bytet på.

Scen IV: 3:e Dagen

På vägen till den övergivna gruvan blir de utsatta för ett bakhåll av ett gäng pengahungriga prisjägare som har identifierat en av banditerna.

Akt II

Scen I: 4:e Dagen

Spelarna anländer till gruvan som är belägen inte långt från en spökstad mitt ute i ödemarken. De gräver fram bytet och stannar i staden över natten.

Scen II: 4:e Natten

Under natten bryter en kraftig storm ut. Mitt i natten uppmärksammar de ljudet av en ryttare inte långt från deras sovplats. I skenet från blixtar varse blir de en smal utmär glad indian som sitter på ett stort svart sto. Innan de hinner undersöka saken ytterligare är ryttaren borta.

Scen III: 5:e Dagen

På morgonen upptäcker de att deras riddjur är försvunna, åskan har tydligen skrämt slag på hästarna, de befinner sig nu långt ute i ödemarken utan riddjur. Vemodigt börjar de traska mot närmaste stad.

Scen IV: 5:e Dagen

Efter att ha traskat flera timmar sätter de sig för att vila och äta, då upptäcker de till sitt stora förtret att provianten blivit förstörd av fukten. Bitterhet sprider sig inom gruppen.

Akt III

Scen I: 5:e Natten

Sällskapet har slagit läger strax intill en flod. Under natten kommer någon sakta ridande över floden. Det är en man som sitter uppkrupen på en sliten gråvit häst, hans hy är blek och skimrar fluorescerande i natten. Hans ansikte är grådaskigt och täckt av blåsor och han klämmer fram kvävda hostningar. Ryttaren passerar på behörigt men ändå synligt avstånd från lägret och försvinner sedan.

Scen II: 6:e dagen

Carlos, en av banditerna vaknar med kraftiga smärtor i magen. De andra finner snart svaret, en bit uppströms ligger kadavret av en död buffel som de måste ha missat kvällen innan när de slog läger. Den enwise Carlos biter dock ihop och fortsätter med de andra.

Scen III: 6:e Natten

En tredje ryttare uppenbarar sig under natten för sällskapet, det är en man klädd i konfederationsuniform (sydstatsuniform) som sitter på en enorm brun hingst som frustar ilsket i natten. Han håller en revolver i ena handen och en sabel i den andra. Även han håller sig på behörigt avstånd från lägret.

Scen IV: 7:e Dagen

När de stiger upp följande morgon finner de att Carlos är död. Prästen välsignar honom och de beslutar att snabbt begrava honom innan de fortsätter.

Akt IV

Scen I: 7:e Dagen

De fyra kvarvarande i sällskapet stretar vidare men deras krafter börjar ta slut. Under dagen blir de upphunna av ett uppbåd, en dramatisk eldstrid uppstår under vilken Jimmy, en annan av banditerna blir dödligt sårad. De lyckas emellertid skrämma iväg uppbådet. Jimmy begravs på samma sätt som sin kamrat Carlos innan Henry och Raisins (de sista två banditerna) samt prästen fortsätter.

Scen II: 9:e Dagen

Efter en mycket långsam och plågsam dag beslutar sig Henry för att ge upp, han orkar inte fortsätta, även prästen väljer att stanna och Raisins fortsätter på egen hand mot civilisationen.

Scen III: 11:e Dagen

Efter att Raisins kämpat sig fram till den lilla staden Venezuela och införskaffat proviant återkommer han till platsen där han lämnade Henry och Prästen, men där finns ingen, bara ett hastigt uppsatt träkors med Henrys namn på.

Scen IV: 12:e Natten

Raisins ligger i ett kar med varmt vatten på ett rum någonstans i Santa Fé. Dörren öppnas och prästen träder in. Han bär en svart svid och en skinande revolver vilar vid hans vänstra höft. Prästen läser några väl valda ord innan han skjuter Raisins och lämnar hotellet. Han sitter upp på en blekgul häst och rider ut ur staden.

(Jämför med Johannes Uppenbarelse 6:8, apokalypsens fyra ryttare pest, svält, krig och död.)

Akt I
Scen I
En döende mans bekännelse

Beskrivning:

Ett mörkt upplyst, fuktigt rum med vita lerväggar. Ett fönster med stängda fönsterluckor finns vid ena väggen, under fönstret står en säng i vilken det ligger en mycket blek svettig man. Lakanen är skrynkliga och blöta av svett och blod. Vid hans sida sitter en man i mörka kläder, lutad över honom, han håller en bibel i ena handen och den andra handen vilar på den liggande mannens panna. Mannen i sängen hostar oupphörligen.

Information:

Paul Drummond ligger för döden, under sina sista timmar har han drabbats av stor ångest över vad han gjort. Som en sista god gärning ska han berätta för prästen var han gömt pengarna från rånet så att kyrkan kan få dem. Han gömde hela bytet i en övergiven gruva precis norr om den övergivna staden Cruziero, 44 steg in i gruvan, platsen är utmärkt med en hästsko. Du spelar Paul Drummond i den här scenen, efter att du hostat fram var pengarna är gömda dör han, och ligger kvar med ögonen öppna tills prästen har läst sin bön över honom och sluter hans ögon. Där slutar scenen. (Utskick till Fader Pearce)

Akt I
Scen II
Cantinan i San Cosa

Bakgrund:

De fyra banditerna anländer till San Cosa, de gissar att Paul Drummond antingen finns här eller har passerat härigenom nyligen. De rider in på den tomma huvudgatan och stannar hästarna utanför Cantinan. Med bestämda steg kliver de in på Cantinan för att inhämta lite information och intaga lite mat och dryck.

Beskrivning:

En Cantina av typisk mexikansk karaktär med väggar och tak bestrukna av vit lera. Lågt i tak med glaslösa fönster. Luften är blandad av dofter av majs, grönsaker och brännvin. Bortsett från ett par envist surrande flugor är allting tyst och fridfullt. Ett par mörka träbord och bänkar pekar ut från väggarna. Vid bortre väggen finns en bardisk bakom vilken det står en svettig, fet man av mexikanskt ursprung med en bred mustasch, klädd i svarta byxor, sliten grå skjorta och ett smutsigt förkläde. Till höger om bardisken finns en smal trappa som leder uppåt och bakom mannen vid bardisken finns ett lågt valv.

Information:

Bartendern (som spelas av dig) är oerhört nervös, han ser direkt att dessa män betyder bekymmer och vill helst av allt att de lämnar hans cantina så snart som möjligt, helst i intakt tillstånd. Han vet att en skadad man som passar in på beskrivningen av Paul Drummond ligger på övervåningen och kommer inte försöka hemlighålla någonting för herrarna. Men i sitt nervösa tillstånd kan hans dåliga sluddriga engelska och ständiga stammande bli ett hinder för att informationen ska komma fram på smidigast möjliga sätt. För spelarnas information så har

Paul Drummond följande signalement: Medellång man med brunt hår och skägg, spetsig näsa, klädd i blå eller blågrå kostym och rider på en brunsvart stadig häst. Så snart spelarna fått klart för sig att Paul Drummond finns i byggnaden och ger sig iväg för att besöka honom slutar scenen.

Akt I
Scen III
Predikanten

Bakgrund:

Raisins, Jimmy, Carlos och Henry klampar med bestämda steg upp för trappan. Deras tunga andhämtning ekar i den smala trappan. De tränger sig fram på led genom en smal korridor fram till den bortersta dörren. Luften här är kvav och Carlos kan inte låta bli att dra ett djupt andetag, hans svettiga fingrar har letat sig in under ponchon, han fingrar otåligt på sina vänstra revolver. Raisins och Henry kastar ett par menande blickar mot varandra och Henry vänder sig om och ställer sig så att han har trappan under uppsikt. Raisins sätter sin hand mot dörren och skjuter försiktigt upp den...

Beskrivning:

Samma rum som i scen 1. Prästen sitter tillbakalutad i sin stol, hans hatt vilar i hans knä. Paul Drummond ligger död i sängen.

Information: De fyra banditerna har äntligen hittat Drummond dock inte i levande tillstånd. En snabb genomgång av hans tillhörigheter avslöjar att bytet inte finns här. Banditerna kommer antagligen ha en del frågor till prästen som då erkänner att han vet var pengarna är gömda. Men han vägrar avslöja det här och nu. Prästen erbjuder banditerna att ta dem till gömstället, i gengäld ska Paul Drummonds andel skänkas till kyrkan. Eftersom de inte kommer kunna få reda på var bytet är på något annat sätt har banditerna inget större val i frågan. (Utskick till Fader Pearce)

Akt I
Scen IV
Prisjägarna

Bakgrund:

Banditerna har slagit följe med prästen och begett sig iväg ut i ödemarken. I två dagar har de ridit söderut. Det är en torr och varm förmiddag och vattnet har haft en strykande åtgång under hela morgonen. Henry har givit sig av på en spaningstur i området. Ett gevärsskott ljuder plötsligt i ödemarken, sällskapet sitter snabbt av från hästarna och ser sig omkring efter ett skydd.

Beskrivning:

En torr, öppen och stenig ödemark. Ett par stora stenblock ligger omkringströdda i omgivningen. I söder skymtar en bergsformation. Ett par fåglar har lyft, skrämde av gevärsskottet.

Information:

Prisjägarna är ute efter Jimmy, de har följt efter sällskapet i lite mer än en dag. Henry och Raisins har varseblivit deras förföljare och Henry har avvikit för att genskjuta dem. Prisjägarna ligger bakom ett par klippblock väster om sällskapet, de är utrustade med gevär. De kommer ropa till spelarna från deras position och försöka tvinga dem att överlämna Jimmy. Låt spelarna oroas en stund innan du släpper in Henry i scenen, han kommer dyka upp bakom prisjägarna, överaska dem och (troligtvis) lösa situationen. (Utskick till Raisins och Henry)

Akt II Scen I Spökstaden

Bakgrund:

Sällskapet har avverkat ännu en dags ritt och framåt kvällen nått fram till den övergivna staden Cruziero.

Beskrivning:

En övergiven gruvstad, halvt fallfärdiga hus trängs längs en huvudgata, bortom huvudgatan står ett par sönderfallna skjul som tjänat som gruvarbetarnas hem. Öster om staden ligger en bergsslutning ur vilken ett tomt gruvschakt stirrar ut mot staden. Vinden ligger på från norr och skakar husen som knarrar ljudligt.

Information:

Sällskapet beger sig till gruvan och gräver fram bytet, ett bastant plåtskrin fullt med pengar: 300.000 dollar. Ett oväder börjar närma sig västerifrån och de bör söka skydd för natten. Ett av husen, en handelsbod, är i bättre skick än de övriga och kan tjäna som nattlogi.

Akt II Scen II Indianen

Bakgrund:

Sällskapet har tagit logi i ett av de fallfärdiga husen, ett våldsamt åskväder har brutit ut och regnet slår mot det ruttna taket. Sällskapet ligger utspridda på de torra platser som huset erbjuder. Plötsligt avtar regnet en aning och spelarna kan skönja ljudet av en ryttare som närmar sig.

Beskrivning:

En övergiven handelsbod i Cruziero. Den kraftiga vinden vrålar i dalgången och rycker i de fallfärdiga husen. Bortsett från lite bråten här och var är huset helt tomt. Gatan utanför är genomdränkt av regnvattnet och liknar mest en lerpöl. Inga himlakroppar syns på himmeln och mörkret utanför är becks svart mellan blixtnedslagen.

Information:

Spelarna kan höra ryttaren närma sig och stanna strax utanför huset där de tagit skydd. De kan inte se någonting i det becksvarta mörkret. Låt de hållas en stund utan att någonting händer, sedan lysas helt plötsligt området upp av en blixtnad och de kan urskilja besökaren, en utmärkt glad indian som sitter på ett stort svart sto. Hans mörka stripiga hår räckar ner till axlarna, han är klädd i slitna skinnkläder och sitter orörlig på sin häst. Ryttaren försvinner oförklarligt efter åksmållan och oavsett hur mycket de letar kommer de inte finna några spår efter honom.

Akt II

Scen III

Morgonen efter stormen

Bakgrund:

Ovädret har fortsatt hela natten. Sällskapet har slutligen fallit i sömn och när de vaknar har ovädret dragit förbi, luften är oerhört fuktig och vattnet kondenserar fort i den varma morgonsolen. De samlar ihop sin blöta packning och förbereder att ge sig av.

Beskrivning:

Handelsboden och staden från de tidigare scenerna

Information:

Efter att de gjort sig i ordning inomhus beger de sig ut för att hämta sina hästar. Då finner de att trädet/ staketet/ huset (eller var de nu bundit sina hästar) har gått sönder och hästarna är försvunna, den blöta lervällingen har snabbt förstört alla spår efter vart de kan ha tagit vägen. Spelarna må ha vilka teorier de vill om vad som hänt hästarna, de är försvunna och kommer inte tillbaka. Närmaste stad ligger ett par dagsmarscher västerut.

Akt II

Scen IV

En otrevlig upptäckt

Bakgrund:

Såsmåningom ger sig sällskapet av. Vemodigt traskar de vidare. Efter en lång promenad i den heta fuktiga ödemarken genom decimeterdjupa leror stannar de till för att vila en stund.

Beskrivning:

Någonstans i New Mexicos ödemarker. Sällskapet sitter vid en ensam klippformation, området är helt öde, inte en enda levande varelse så långt ögat når.

Information:

Efter att de satt sig, när de börjar plocka fram sin mat meddelar du dem att maten är fullständigt förstörd, den har ruttnat i den fuktiga vädret. All proviant är förstörd. Alla försök att fråna och med nu försöka jaga eller på annat sätt skaffa mat kommer misslyckas, området är helt avbefolkat från levande varelser.

Akt III
Scen I
Den mystiske rytteren

Bakgrund:

Banditerna och prästen fortsätter sin färd genom ödemarken. En hel eftermiddag passerar och efter att mörkret fallit på slår de, utmattade, läger invid en flod. Natten kommer och trötta och hungriga lägger sig sällskapet ner för att vila.

Beskrivning:

En bister ödemark, en flod med klart vatten rinner genom landskapet. Himmeln är klar och beströdd med stjärnor, månen är ny. Allt är lugnt och luften är behagligt sval

Information:

Under natten väcks de av att en ryttere kommer ridande långsamt. Efter en stund kan de skymta en figur som dyker upp en bit från deras läger. Rytteren sitter hopkrupen på en gråvit häst, han hostar våldsamt och både ryttere och häst skimrar fluorescerande i nattmörkret. Rytteren rider över floden på behörigt avstånd från sällskapet och försvinner spårlöst ut i natten. Rytteren kan inte kontaktas på något sätt, om de närmar sig rytteren kommer han vika undan. Inte heller kan de skjuta rytteren, skotten kommer missa eller vapnen klicka.

Akt III
Scen II
Carlos plågor

Bakgrund:

Banditerna vaknar utsvultna morgonen efter mötet med den mystiske rytteren. Med tunga sinnen reser de sig, då varseblir de ett klagande ljud från platsen där Carlos vilar.

Beskrivning:

Samma plats som i scen 1. I dagsljuset känns platsen behagligare, vad som ser ut kreatur står på motsatta sidan av floden en bit uppströms.

Information:

Carlos har drabbats av en otrevlig matförgiftning, han har kraftiga smärtor i magen och hostar slem. Buffeln på motsatta sidan av floden bär svaret på var Carlos smärtor kommer ifrån. Buffeln visar sig vid närmare undersökning vara död sen flera dagar tillbaka. Vattnet nedströms är otjänligt som dricksvatten, men uppströms är vattnet klart och friskt. (Utskick till Carlos)

Scen III

Soldaten

Bakgrund:

Färden bär över de ändlösa ödemarkerna, varje steg blir tyngre och tyngre. Under eftermiddagen söker de skydd undan den obarmhertiga ökensolen bakom en stor klippformation. Framåt kvällstiden återupptar de färden. Raisins manar hela tiden sällskapet framåt och när de slutligen stannar för att vila har solen redan gått ner bortom horisonten.

Beskrivning:

Ett skyddat bergspass, vinden ligger på friskt från norr och virvlar upp damm. Mörkret har lagt sig när någon plötsligt kommer ridande utanför passet.

Information:

Alla utom Carlos vaknar när de hör ljudet av ryttaren. Efter en stund ser de ett ljussken som kommer närmre. Ryttaren stannar c:a 30-40 m från sällskapet, det är en soldat klädd i konfederationsuniform, han är ung med ljusblont hår. En sabel vilar vid hans sida och han håller en revolver i handen. Fäst vid sadeln hänger en lykta som kastar ett flackande ljus runt honom.

Akt III

Scen IV

Den förlorade kamraten

Bakgrund:

Morgonen efter mötet med soldaten. Sällskapet är hungriga och slitna men i alla fall utvilade.

Beskrivning:

Fortfarande i det skyddade bergspasset. Solen har ännu inte hunnit så långt upp på himlen och passet ligger i skugga.

Information:

Carlos är död, han avled under natten. Om de vill kan de snabbt begrava honom innan de fortsätter. (Utskick till Carlos)

Akt IV

Scen I

Uppbådet

Bakgrund:

De fyra kvarvarande i sällskapet fortsätter sin hopplösa resa. Terrängen har övergått till ett kargt klipplandskap. Det är tidigt på eftermiddagen som de hör ljudet av hästar som närmar sig.

Beskrivning:

Sällskapet befinner sig i en bred ravin, det finns gått om stora klippblock och utsprång som man kan söka skydd bakom. Ljudet av hästarna växer sig starka och de kan se ett dammoln som kommer närmre.

Information:

Ett stort uppbåd som är ute efter banditerna är på väg. Uppbådet består av 10-15 beridna vigilanter, de är beväpnade med gevär och revolverar och är fast beslutna att antingen fånga banditerna eller göra slut på dem. Spelarna kan söka skydd i ravinen och där kommer en våldsam skottstrid utspela sig. Banditerna skjuter ner flera av deras förföljare och lyckas driva iväg dem men inte utan förluster, Jimmy får en dödlig skottskada under striden som leder till att han dör kort därefter.

Akt IV
Scen II
Henry ger upp

Bakgrund:

Det är andra dagen efter Jimmys död. De tre har halvt medvetlösa vandrat vidare genom det karga ökenlandskapet. Nästan all deras energi är borta och de frammanar sina sista ansträngningar för att fortsätta framåt. I deras trötta tillstånd är de inte längre säkra på att de överhuvudtaget går i rätt riktning.

Beskrivning:

Sällskapet befinner sig vid foten av ett stort kantigt berg, intill ett vattenhål. Henry halvligger och andas tungt. Raisins står upp och lutar sig mot en kall flat sten. Prästen sitter livlös bredvid Henry med ögonen slutna.

Information:

Henry orkar inte fortsätta längre, han klarar inte ett steg till. Prästen beslutar sig för att även han stanna kvar och Raisins fortsätter på egen hand. (Utskick till Henry och Fader Pearce.)

Akt IV
Scen III
Graven

Bakgrund:

Raisins stretar ensam vidare, envist och outtröttligt, han tänker inte gå under. Efter en fruktansvärd dag når han slutligen en liten stad uppe i bergen. Staden heter Venezuela och ligger inte långt från Santa Fé. Raisins inhandlar proviant och hästar och återvänder ut i ödemarken för att leta upp sin kamrat Henry. Efter att ha irrat runt en stund når han följande dag den plats där han lämnade de två andra

Beskrivning:

Raisins kommer ridande runt det stora berget mot vattenhållet där han hoppas finna Henry fortfarande vid liv.

Information:

När Raisins kommer fram till platsen finner han att ingen finns där, endast ett hastigt uppsatt tråkors med inristningen Henry Bradley. Det finns inga spår av prästen.

Akt IV
Scen IV
Upplösningen

Bakgrund:

Raisins återvänder till Venezuela och därifrån vidare till Santa Fé. Han har överlevt prövningarna, med bytet i behåll. Han tar in på ett hotell och beställer upp ett kar med varmt vatten för att stärka sig och tvätta av dammet från den mycket krävande resan.

Beskrivning:

Ett hotellrum i Santa Fé. Gardinerna är fördragna och Raisins sitter bekvämt tillbakalutad i ett varmt bad. Hans kläder och tillhörigheter ligger slängda runt omkring i rummet. Raisins halvsover och njuter av det sköna badet. Det hörs steg utifrån korridoren, tunga steg blandat med ljudet av klingande sporrar...

Information:

Dörren till rummet slås upp och prästen kommer in, han är klädd i rena svarta kläder, svarta stövlar med sporrar och en revolver vilar vid hans vänstra höft. Prästen tilltalar Raisins och läser ett stycke ur bibeln för honom. När han är färdig följer en lång tystnad under vilken de båda stirrar på varandra. Slutligen lyfter Raisins sin revolver, som han naturligtvis har i karet, var annars !!, men prästen är snabbare och skjuter Raisins. Därefter går han ut ur rummet, ner till gatan och sitter upp på en blekgul häst och rider iväg. (Utskick till Raisins och Fader Pearce.)

Epilog

(Läses efter sista scenen)

Och när lammet bröt det fjärde sigillet
hörde jag den fjärde varelsens röst säga:
”kom!” Jag såg och se: en gulblek häst,
och han som satt på den hette döden, och
han hade dödsriket i följe. De fick makt
över en fjärdedel av jorden, till att döda
med svärd och med svält och med pest
och genom vilda djur på jorden

(Upp 6:7-6:8)