

De dödas dag

Det här var tävlingsäventyret vid Spelkongressen 1986.

av Michael Petersén

Inledning

Detta äventyr utspelar sig år 1899 på ön Cayaman, 115 sjömil öster om Haiti. Cayaman är en relativt stor, underutvecklad ö. Det finns ännu ingen elektricitet eller telegraf, inga järnvägar och få eller inga moderna bekvämligheter, som tex rinnande vatten. Cayaman är en fransk koloni sedan 1700-talets mitt.

År 1895 kom en varelse från det Okända, och som kallade sig baron Samedi, till vår värld. Hans syfte var att sprida död och förintelse. Eftersom han var en intelligent varelse hade han en plan för detta. Genom att använda sina krafter besatte Samedi Louis Montaignes kropp. Montaigne är den franske guvenören på Cayaman, och hans själ finns kvar hjälplös i kroppen. För att kunna utföra detta, tillverkade Samedi tre speciella Voodoo-dockor. De representerar Samedis kontroll över Montaignes kropp, ande och själ. Om dockorna förstörs, klipps Samedis band med vår värld av, och han tvingas att återvända till det okända i 1T5 år. Montaigne får då kontroll över sin egen kropp igen.

Baron Samedis plan går ut på att skapa en armé av zombier för att utplåna allt mänskligt liv på ön. Genom att kontrollera Montaigne tänker han förhindra att de franska myndigheterna lägger sig i innan det är för sent. Hittills har planen fungerat bra. Samedis armé av zombier har långsamt växt sig större. Den 1/6 1899 lät han dem anfalla en liten by i närheten av en av hans baser. Alla i byn dödades och deras lik fördes bort för att bli nya zombier. Baron Samedi planerar att anfalla alla städer och större byar på ön den 1/1 år 1900. Om han inte stoppas kommer alla människor på ön att förvandlas till själslösa zombier.

Samedi har dock ett problem. Polismästaren på Cayaman, Henri Roqueforte, är medlem i S.A.V.E. Han anade genast oråd efter händelserna den 1/6 1899. Roqueforte gick först till guvenör Montaigne med sina misstankar, men blev avsnäst och misstrodd (naturligtvis, eftersom Samedi har besatt Montaigne). Roqueforte larmade då S.A.V.E. Hans brev skickades den 11/7 1899. Sedan dess väntar han på förstärkning. Under den tiden har ytterligare två byar anfallits av Samedis zombier. Ingen har lyckats fly från någon av de tre byarna, så det tycks som om alla i dem plötsligt har försvunnit. Nu växer paniken på Cayaman och befolkningen vän-

der sig till voodoo för att finna tröst. Detta passar Samedi, för han kontrollerar voodoo-kulten.

Baron Samedi har tre operationsbaser på Cayaman. Hans anfall mot byarna utgår från Juju-kyrkogården vid kusten, voodoo-kulten styrs från en ceremoniplats i Carcasse-träsken och Samedi själv håller residens i guvenörens sommarvilla i bergen. Vid var och en av de här tre platserna förvarar Samedi en av de tre voodoo-dockorna. Via dem kan han kanalisera sin kraft utan att behöva vara där personligen.

Rollpersonernas uppgift är att stoppa Samedis onda anslag. Kampen mot det Okända kommer att föra dem till kyrkogårdar, kultplatser i träsken och dimfyllda mausoléer. Till slut lyckas de förhoppningsvis med att fördriva Samedi från vår värld.

1: Äventyret börjar

För rollpersonernas del börjar äventyret när de får var sitt identiskt brev från S.A.V.E. Brevet ligger allra sist i texten. Du skall ge spelarna brevet nu. Låt dem läsa det noggrant innan du fortsätter.

Rollpersonerna tar omedelbart en ångbåt

till Frankrike, där de byter till atlantångare för färden till Cayaman.

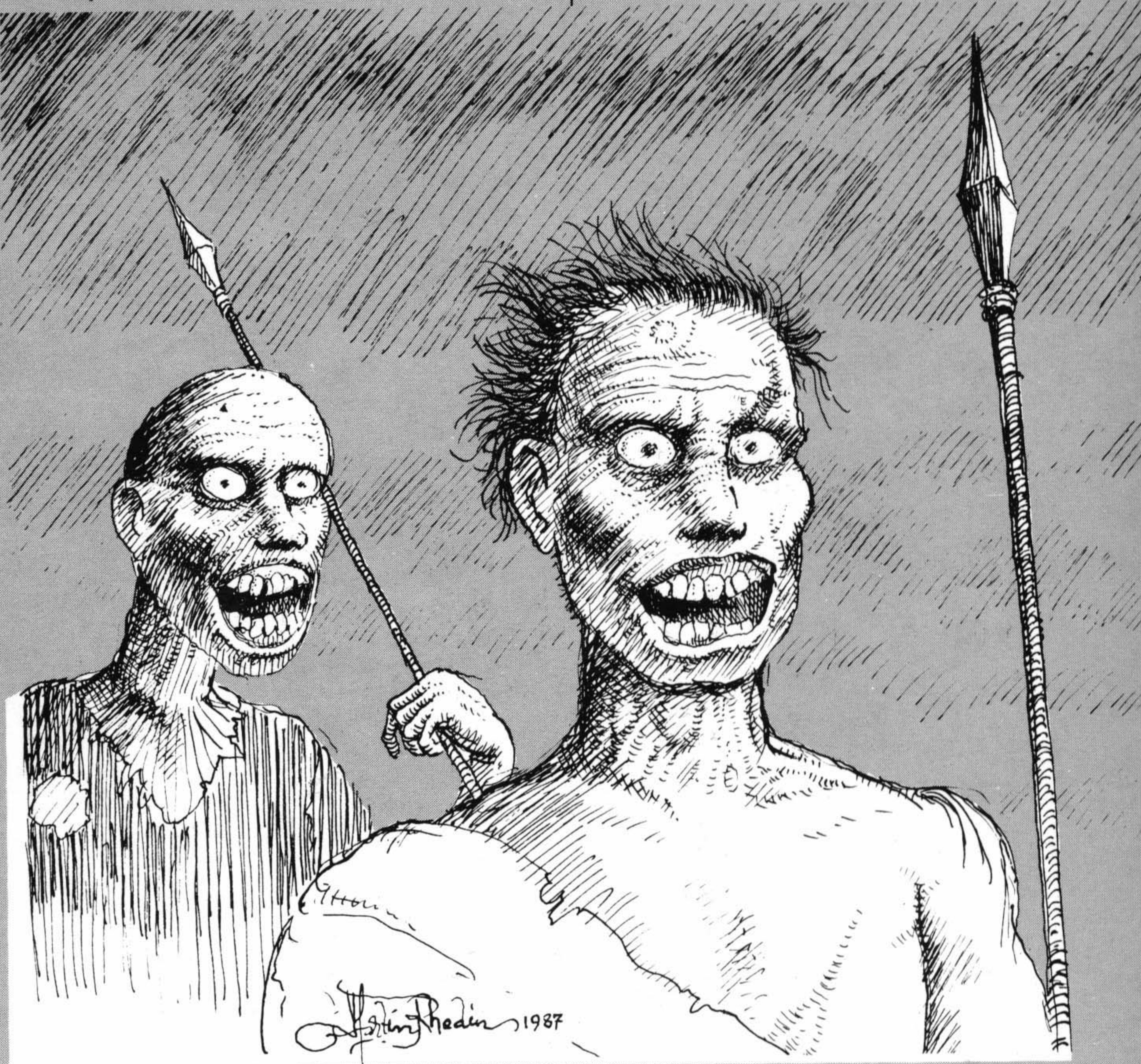
Rollpersonerna kommer fram till Cayaman den 27/12 år 1899. Klockan är 12.00 på dagen. Ett stadigt regn faller från mörka stormmoln högt över det stålgrå havet. En varm vind sveper ned från de molntäckta bergen i väster.

S.S. *Mauretania* lägger till vid en enkel hamn. Allt som syns är tre stenpirar, några träskjul och ett stort stenhus. Hamnen är så gott som tom. Några få hamnarbetare väntar på att få hjälpa till med *Mauretania*s urlastning.

Efter cirka tio minuter kan rollpersonerna gå iland. En ensam man i tropikkostym står vid landgången, och lutar sig mot en kraftig käpp.

Det är polischef Henri Roqueforte. När han ser rollpersonerna haltar han fram till dem och presenterar sig. När artigheterna är avklarade ber Roqueforte RP att följa med honom till polishuset. En hästdroska väntar vid stenhusets baksida. Stenhuset är ett lager.

Droskan rullar fram mellan låga, vitkalkade stenhus i 15 minuter. Därefter når den ett stort, stenlagt torg. Flera stora stenhus ligger runt torget. En dyster byggnad i norr är



polishuset. Droskan kör in på husets inbyggda gård.

Roquefortes kontor ligger på andra våningen. Det är stort och välmöblerat med mycket ädelträ och läder.

Roqueforte slår sig ned bakom ett stort mahognyskrivbord och ber rollpersonerna att ta plats i några av fåtöjlerna i rummet. Han erbjuder dem varsitt glas fin konjak innan han kommer till saken. Roqueforte snurrar nervöst konjaskupan mellan sina fingrar och börjar så att berätta:

"Det hela började vid mitten av detta år. Närmare bestämt den första juni. Utan förvarning försvann spårlöst hela befolkningen i byn Baracassé. Händelsen upptäcktes redan samma kväll, då några bybor från den närbelägna byn Delverde, såg rökmoln stiga upp mot skyn från Baracassé. Två av byborna, René och Gerard, begav sig till grannbyn. När de kom fram såg de att några hus hade brunnit ned. Av byns befolkning fanns det inga spår. René och Gerard kontaktade genast närmaste gendarm, som meddelade mig. Jag begav mig då ut till Baracassé, tillsammans med några av mina skickligaste detektiver. Vi fann spår av strid och spår av många nakna fötter. Dessa spår försvann en bit från byn. Vi kunde inte finna några ledtrådar till vad som egentligen hade hänt. Samtliga 63 personer som bodde i Baracassé har spårlöst försvunnit. Allt detta fick mig att ana oråd. Jag hade en otäck känsla av att Det Okända var inblandat. Jag tog då kontakt med Louis Montaigne, Cayamans guvenör, och påpekade att något mycket egendomligt hade skett i byn. Montaigne svarade bara att såvitt han kunde förstå, så var det inte hans problem, utan polisens.

Därefter kontaktade jag S.A.V.E. och bad om hjälp. Under de månader som gått innan ni kom som svar på den bönen, har ytterligare två byar, Nantes och Jardin råkat ut för samma öde. Nu har tre byars totala befolkning, 211 personer, försvunnit spårlöst.

Ni, mina vänner, är mitt sista hopp. Jag har en känsla av att tiden är knapp. Något hemskt kommer snart att ske. Bara ni kan förhindra det."

Roqueforte ser bekymrad ut. Han drar ut en låda i skrivbordet och ger rollpersonerna en karta över Cayaman. (CM: ge spelarna karta A.) Han erbjuder dem också all hjälp han kan ge, husrum och allt dylikt kan de få här i polishuset. Rollpersonerna får också en droska till sitt förfogande. Chauffören är en medelålders man vid namn Yves Legrande. Han deltar inte i några strider och stannar alltid vid sin droska. Efter att allt detta är avklarat undrar Roqueforte om rollpersonerna har några frågor. Om rollpersonerna ställer rätt frågor kan han ge följande information:

- Roqueforte kan visa på karta A var de tre anfallna byarna ligger.
- Han kan visa hur långt han och hans män kunde följa spåren från Baracassé på karta A.
- Han kan också berätta att det inte finns några vittnen till vad som hänt i de tre byarna.
- Roqueforte kan tala om att René och Gerard befinner sig i byn Delverde.
- Han kan berätta att det finns ett stort bibliotek i det franska gymnasiet i Harville.
- Han vet att öns enda tidning, *Le Soleil*, har ett stort och fullständigt arkiv.
- Dessutom vet han att voodoo-kulten har

växt i storlek under de senaste åren. Allt fler av befolkningen ansluter sig till religionen i dessa tider.

Vad gäller övrig hjälp får CM avgöra om det verkar rimligt. Roqueforte har dock inte möjlighet att låna dem några gendarmer. Nyårsfirandet för år 1900 närmar sig. De festligheterna binder upp alla hans styrkor. Utrustning, vapen o dyl går alltid att ordna fram. Gendarmerier finns i Harville, Carcasse, Avallon och Saint Claude.

När mötet med Henri Roqueforte är slut har klockan hunnit bli 15.00. Det regnar fortfarande och gatorna är nästan folktomma. Yves Legrande och hans droska väntar på rollpersonerna på gården i polishuset.

Sökandet efter information.

Det är troligt att rollpersonerna vill ägna sig åt att söka efter information när de lämnat Roqueforte. Det finns åtta huvudsakliga informationskällor:

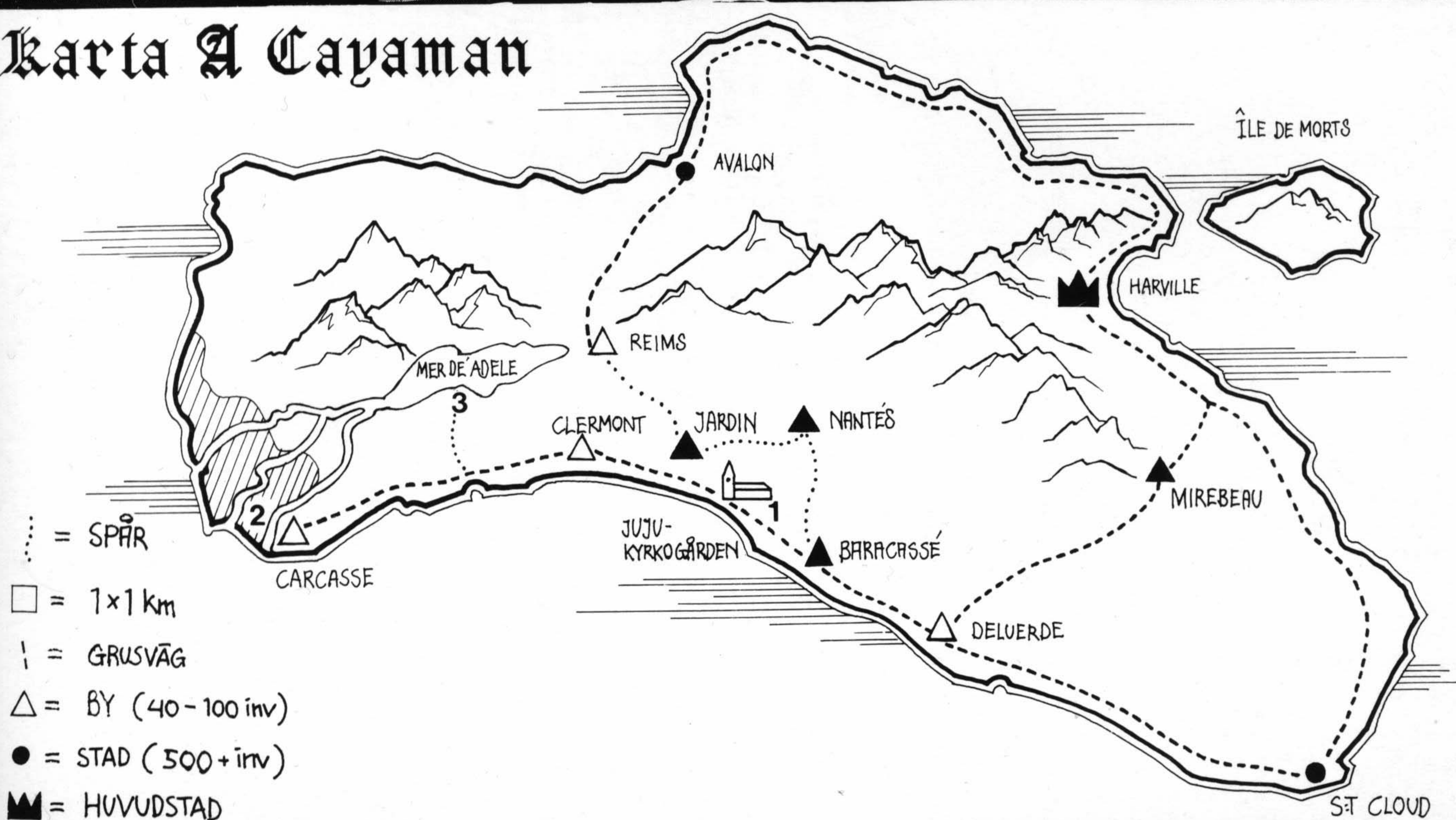
Polishuset

Enskilda poliser kan ge den information som Roqueforte har. Dessutom innehåller arkiven samma information om utredningen, dvs de fyra första punkterna hos Roqueforte.

Le Soleil

Cyamans enda tidning är inhyst i ett vitkalkat tvåvåningshus. Alla i Harville kan peka ut vägen hit. *Le Soleil* utges av M. Jean Belmond, en vänlig man i 50-års åldern. En

Karta A Cayaman



journalist får utan problem tillgång till arkiven. Här finns artikeln i bilaga III. Rollpersonerna ser också bilder på Montaigne.

Franska Gymnasiet

Gymnasiet är en imponerande trevånings stenbyggnad i klassisk stil. Biblioteket ligger på bottenvåningen. En mycket barsk äldre, kvinnlig bibliotekarie styr med järnhand över "sitt" bibliotek. En professor eller lärare får dock hennes nådiga tillåtelse att använda biblioteket. Här finns informationen i Antropologi/Arkeologi, Historia och Legender/Folklore från bilaga III.

René och Gerard

De två männen befinner sig i sin hemby, Delverde. Det är en liten by med bara en huvudgata och ett tiotal hus och skjul. René och Gerard kan inte ge rollpersonerna någon ny information, utom att René kommer ihåg att det faktiskt luktade mycket illa i byn när han först kom dit. En sötaktig, kväljande doft kunde kännas i hela byn.

Lokalbefolkningen

Öborna är öppna och vänliga, men om rollpersonerna frågar dem om vad som hänt i Baracassé, Nantes och Jardin, muttrar de något om voodoo och baron Samedi. De vägrar att förklara sig och lämnar genast påstridiga rollpersoner. Envisas rollpersonerna blir de direkt fientliga och mycket hotfulla.

De tre överfallna byarna

Baracassé, Nanté och Jardin är övergivna och förfallna. Alla tre byarna består av en huvudgata och 10–15 hus och skjul. Det finns inget av intresse här. Bara Baracassé är eldhärjat.

Louis Montaignes kontor

Montaignes kontor ligger i guvenörspalatset i närheten av polishuset. Det är inte troligt att rollpersonerna beger sig hit. Gör de det, får de reda på att guvenören befinner sig i sin sommarvilla, nr 3 på karta A. Bryter de sig in i Montaignes kontor finner de inget av intresse. De märker dock att ingen tycks ha varit här på flera månader. Det finns ett fotografi på Montaigne här.

Drömmen

Rollpersonerna kan också få information genom att använda sig av förmågan Synsk Dröm. Om de lyckas får de drömmen i bilaga II.

Rollpersonerna borde ganska snabbt kunna få ihop nog med information för att fortsätta till Juju-kyrkogården.

Spår som leder dit:

- De tre anfallna byarna ligger alla runt kyrkogården.
- Voodoo är inblandat.
- Artikeln i *Le Soleil*.
- Drömmen.
- Spåren från Baracassé ledde i riktning mot kyrkogården.

2: Vid dödens portar

Det tar cirka tio timmar att åka till kyrkogården. När de kommer fram stannar Yves vid sin droska. Karta B föreställer Juju-kyrkogården. Den är täckt av klängväxter och ogräs. Många gravstenar är omkullvälta. En tunn, vit dimma sveper fram mellan träden och de mörka gravstenarna. Ett tre meter högt järnstaket omger hela kyrkogården. Ruinen av en kyrka står vid sidan av själva kyrkogården.

Allt är tyst. Ett lyckat känslighetskast avslöjar en oerhört stark närvaro av det Okända! Beskrivningen av kyrkogården är enkel och kortfattad. CM får med egna ord beskriva vad spelarna ser. Viss information kräver en särskild färdighetskontroll, medan annan är helt förbehållen CM.

Karta B: Juju-kyrkogården

Nummer 1 på karta A

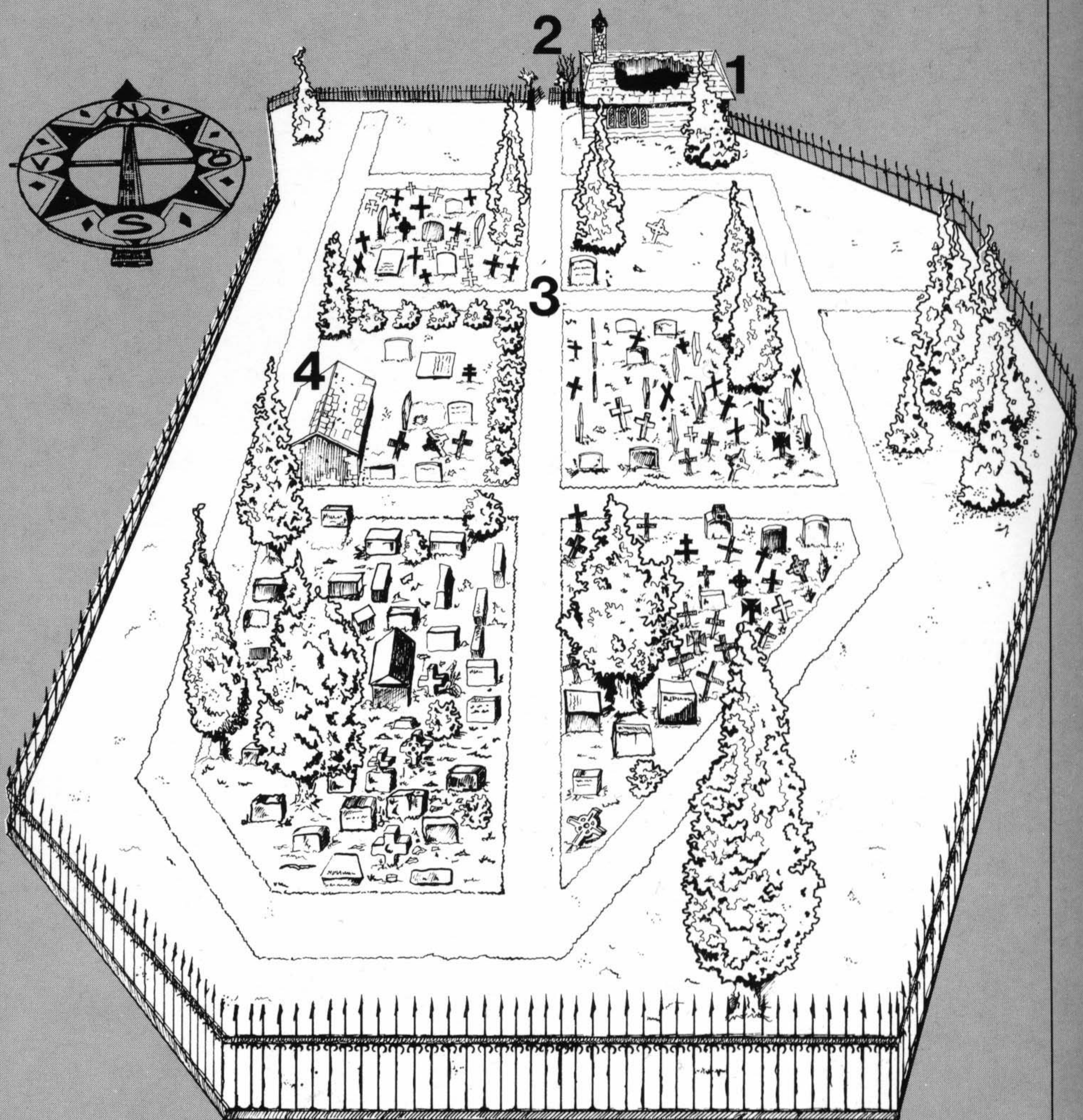
1: Kyrkoruin

Kyrkan är mycket förfallen. Delar av taket har rasat in. Det finns inget av intresse här.

CM: Kyrkan och kyrkogården har inte använts på över fyra år. Prästen dödades då av Samedi.

2: Gallergrind

En kraftig järngrind leder in till själva kyrko-



Karta B Jujukyrkogården

gården. En av de två delarna av grinden har fallit av sina rostiga gångjärn. Bredvid öppningen står två obehagliga statyer som föreställer hukande demoner.

Spårning/Undersökning: Ett A-resultat avslöjar spår efter mängder av nakna fötter.

CM: Statyerna är gamla. De är avsedda att skrämja bort onda andar från kyrkogården.

3: Grusgångar

De raka grusgångarna är nästan helt övervuxna med ogräs. Trots det går de inte att smyga på och rollpersonerna tycker att ljudet av deras fotsteg är onormalt högt.

Spårning/Undersökning: Som 2.

4: Mausoleum

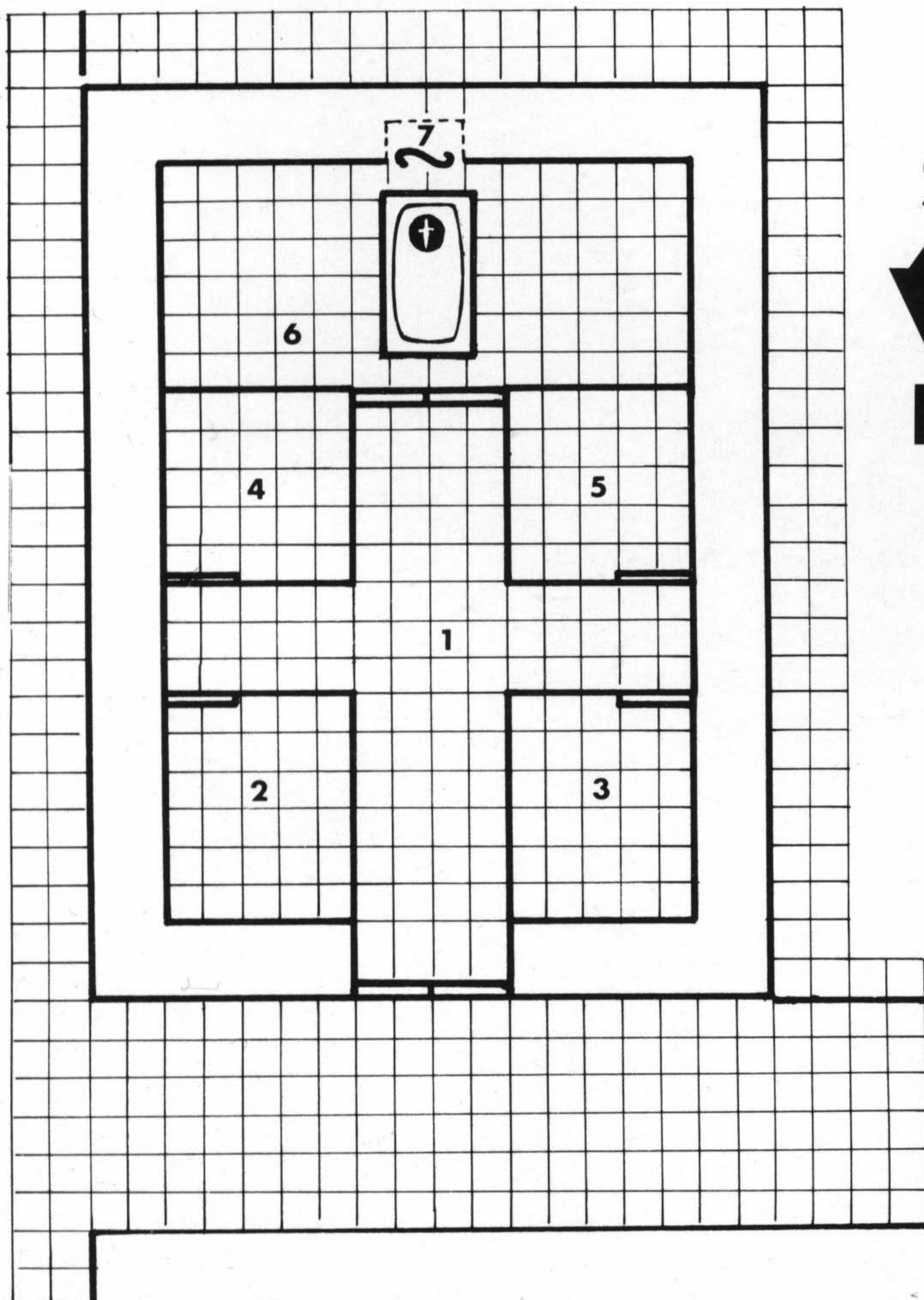
En dyster byggnad av svart, polerad granit. Pelarrader löper runt byggnaden. En bred dubbeldörr finns på södra väggen. Byggnaden är nästan helt täckt med klängrankor.

Spårning/Undersökning: Ett A-resultat visar att det finns spår efter nakna fötter framför dubbeldörren.

CM: Samedi förvarar en av sina voodoo-dockor här. Den vaktas av fyra zombier. Mausoleet beskrivs närmare längre fram.



Karta C Mausoléet



Karta C: Mausoléet

1: Korridor

Korridoren är korsformad. Det finns en dubbeldörr i norr. Går rollpersonerna fram till korsningen ser de en dörr åt norr och söder i både öst och väst. Det luktar illa här. En sötaktig, kväljande stank hotar överväldiga rollpersonerna.

Spårning/Undersökning: Ett A- eller B-resultat avslöjar att det finns spår av nakna fötter på golvet. Dessutom finner rollpersonerna rester av en egendomlig, rödaktig torkad lera.

Geologi: Med ett A-resultat finner rollpersonen att denna lera är mycket ovanlig. Den finns bara i Carcasse-träskan.

CM: Roqueforte kan också identifiera leran. Stanken kommer från Samedis zombier.

2–5: Gravar

På dörrarna till vart och ett av dessa rum finns en kopparskylt med fyra franska namn. Kopparen har ärgat, så det är omöjligt att tyda namnen. När en rollperson öppnar en dörr, ser denne en fasansfull syn: ett ruttande lik står mitt i varje rum. Med knyckiga rörelser går liket mot dörren och rollpersonen. Rummen innehåller också fyra urnor.

Spårning/Undersökning: Lyckas rollpersonerna nedkämpa de fyra zombierna, visar ett A-resultat att zombien från rum 5 hade rester av röd lera på sina klädrester.

CM: Så snart en av dörrarna till rum 2–6

öppnas aktiveras zombierna. De drar kraft från Samedi via voodoo-dockan i rum 6.

6: Gravkammare

Rummet är avlångt. Mitt i det står en stor kista av sten. På kistan ligger en svart duk och en silverdolk. Längs väggarna står rader av ca 2 dm höga dockor av ett primitivt slag. Hundratals stearinljus är ställda i geometriska mönster på golvet. I de fyra hörnen står fyrfat fyllda med kol.

Antropologi/Arkeologi och Legender/Folklore: Ett A- eller B-resultat avslöjar att detta är ett voodoo-tempel. Dockorna är voodoo-dockor.

ITF-kontroll: En lyckad allmän ITF-kontroll vid den norra väggen avslöjar ett lönnfack. I lönnfacket finns ett silverskrin som innehåller en fantastiskt välgjord docka. Har rollpersonerna sett fotografier på Montaigne ser de direkt att dockan föreställer honom.

CM: Voodoo-dockorna längs väggarna motsvarar de 211 försvunna byborna. Samtliga finns som zombier på kyrkogården. Dockan i lönnfacket är Samedis. Den representerar hans kontroll över Montaignes kropp. Via den kan han se och höra och om han så vill animera alla de döda byborna på kyrkogården. Kistan innehåller bara stoftet efter en fransman.

När en rollperson rör vid dockan hörs en rad dova dunsanden utifrån. Det hörs in i mausoléet. På kyrkogården har samtliga gravstenar fallit omkull. Samtliga zombier håller just på med att ta sig upp ur jordens mörka famn.

Rollpersonerna har nu ett problem. De befinner sig på en ödslig, spöklik kyrkogård tillsammans med 211 blodtörstiga zombier. Till råga på allt är kyrkogården omgiven av ett tre meter högt järnstaket.

Naturligtvis finns det en lösning på problemet. Om rollpersonerna bränner Samedis voodoo-docka, eller de 211 andra dockorna i rum 6, förstörs samtliga zombier direkt. De blir till ett grått stoft, som snabbt blåser bort.

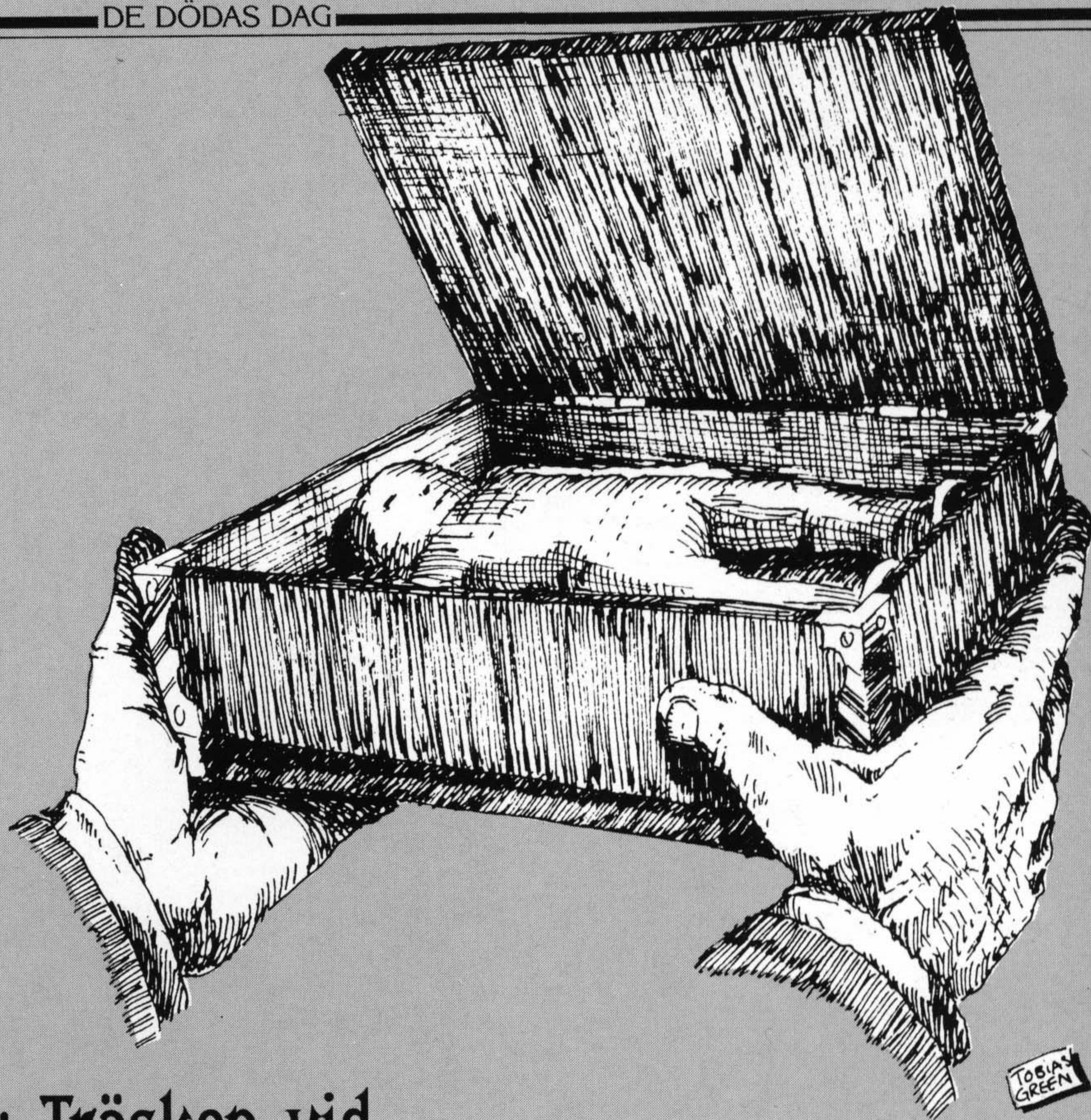
Om rollpersonerna inte gör något av detta går de förmodligen en kvalfull död till mötes.

Om en rollperson ser alla dessa zombier måste denne slå en skräckkontroll på kolumn 8! (Börja med 5, +2 för antalet och +1 för den vidriga situationen =8.)

Om rollpersonerna överlever detta, borde de ha fått ihop nog med information för att fortsätta till Carcaseträsket.

Spår som leder dit:

- Den rödaktiga leran finns bara i Carcaseträsket.
- Det finns en voodoo-kultplats där och voodoo är inblandat.
- Drömmen



3: Träsket vid Carcasse

Resan från kyrkogården till Carcasse tar åtta timmar med droska. Carcasse är en liten by med en huvudgata. Det finns 13 hus och skjul i byn. Det bor sammanlagt 53 personer i Carcasse. I byns enda stenhus bor gendarmen Lucien Bourgonne. Han kan hjälpa rollpersonerna att finna voodoo-kultens ceremoniplats ute i träsket. Blir han ombedd att följa med ut, så gör han gärna det. Bourgonne vet ungefär var ceremoniplatsen ligger.

Om rollpersonerna inte ber gendarmen om hjälp, kan de finna stigen som leder till ceremoniplatsen genom att specificera att de letar efter en stig och sedan slå A-resultat på Spårning.

Det tar cirka fyra timmar att gå till ceremoniplatsen längs stigen. Anledningen till att det tar så lång tid, beror på att terrängen är svårforcerad. Träsket är en obehaglig plats. Det är varmt och fuktigt. Mängder med små insekter irriterar rollpersonerna. Dimma stiger upp från det brunfärgade vattnet. Rollpersonerna ser flera gånger hur alligatorer rör sig i vattenbrynet.

Under marschen mot ceremoniplatsen finns det egentligen bara ett faromoment: kvicksand. Är Lucien Bourgonne med ser han alla kvicksandshål i god tid och varnar för dem. Det är då inga problem att passera. Är han inte med, måste den/de rollpersoner som går längst fram slå en allmän ITF-kontroll efter en och en halv och två timmars marsch. Lyckas de med kontrollerna, ser de

hålen med kvicksand och kan undvika dem. Om de inte lyckas, går 1–2 rollpersoner ned sig i kvicksanden. Med rep o dyl går det lätt att dra upp dem. Det tar cirka 30 minuter att dra upp rollpersonerna varje gång.

När rollpersonerna kommer i närheten av ceremoniplatsen ser de rök som stiger upp från en liten halvö (karta D). På ön ligger flera enkla hyddor utspridda. Vad som sker nu beror på vad rollpersonerna gör. Går de fram öppet blir de anfallna av 20+1T5 öbor. Om fler än fem kultister faller, flyr resten i panik. Som mest kan fyra kultister anfalla varje rollperson i taget. Det tar dem en SR att nå fram till rollpersonerna. Därefter kan rollpersonerna i lugn och ro undersöka halvön.

Gömmar sig rollpersonerna, får de se en obehaglig ceremoni. (De lyckas automatiskt med att gömma sig om de försöker). Under några timmar dunkar dova trummor fram en enkel och rytmisk melodi. Ett tjugotal öbor dansar runt en stor eld mitt på ön. Plötsligt tystnar trummorna. En gammal öbo med vitmålad överkropp stiger ut ur hydda nr 11. Med långsamma steg går han fram mot elden. Bakom honom släpar två kraftiga öbor ut en kämpande figur. Figuren binds fast mellan två stenstolpar vid elden. Den gamla öbon drar fram en lång, obehagligt böjd kniv. Han höjer den med bägge händerna och mässar något obegripligt. Sedan ställer han sig framför den fastsurrade figuren med höjd kniv.

Vad rollpersonerna gör nu påverkar hela äventyret. Ge dem lite tid att diskutera, men inte mer än någon minut.

Ingriper rollpersonerna, anfaller 20+1T5 öbor dem. Efter en kort strid, då 2–3 öbor

har fallit, flyr resten. Då kan rollpersonerna undersöka ceremoniplatsen och befria fång- en, en viss Pierre Bouchard, fransk antropo- log. Han är i stort behov av sjukhusvård.

Om rollpersonerna inte ingriper, dödar voodoo-prästen Bouchard som ett offer till Samedi. Elden flammar upp samtidigt och ett förvridet ansikte kan ses i eldslågorna under någon sekund. Därefter lugnar allt ned sig och efter fem timmar försvinner alla utom fem vakter från platsen. Då kan roll- personerna undersöka platsen utan alltför stora problem. Vakterna står då vid X-en på karta D.

Karta D: Ceremoni- platsen i Carcasse

Nummer 2 på karta A

1: Stig

En vindlande stig som leder till Carcasse. Den är upptrampad av många fötter. Den löper i cirka tre kilometer genom träsket.

Spårning/Undersökning: Ett A- eller B-resultat avslöjar att många personer har gått här nyligen.

2: Ceremoniplats

Mitt på halvön ligger en öppen plats. En stor eldstad är placerad mitt på denna. Vid den södra änden av eldstaden står två svarta stenstolpar. Nio enkla hyddor finns runt den öppna platsen. Det finns gott om träd och buskar på halvön.

Undersökning: Ett A- eller B-resultat avslöjar att det finns torkat blod på stenstol- parna.

CM: Stolparna är av svart basalt. De används bara vid människooffer till baron Sa- medi.

3–10: Hyddor

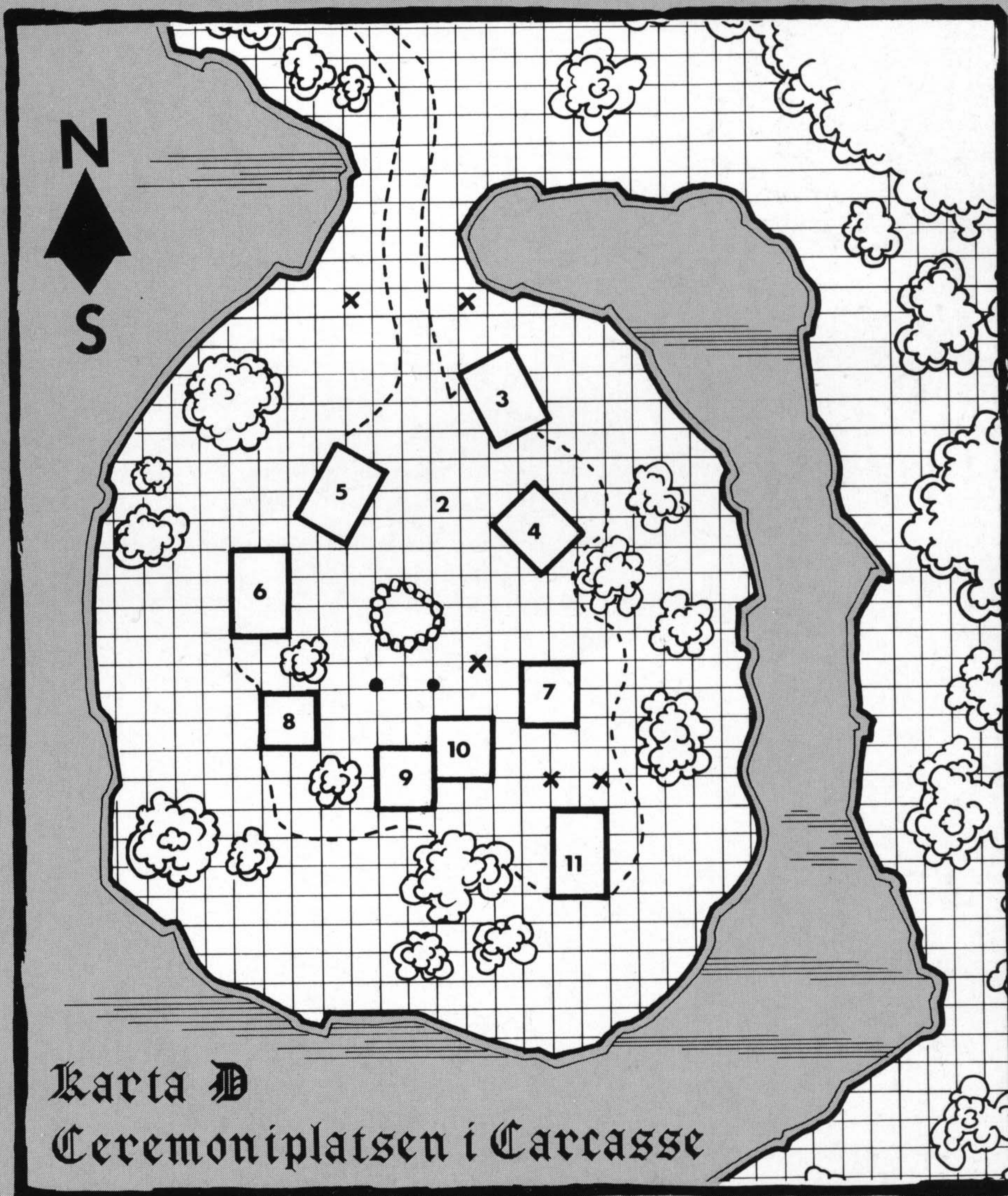
Hyddorna är tillverkade av torkad lera och trä. Det finns inget av intresse här.

CM: Ingen bor här, hyddorna används bara under voodoo-ceremonierna som skydd mot elementen och för vila.

11: Helgedom

Denna hydda är något större än de andra. Egendomliga symboler är målade på hyd- dans innerväggar. Inne i hyddan finns ett stenaltare, mängder av stearinljus och hund- ratals, ca 2 dm höga, dockor av ett primitivt slag.

Arkeologi/Antropologi: Ett A- eller B-resultat avslöjar att detta är ett voodoo- tempel. Dockorna är voodoo-dockor. Sym- bolerna är typiska voodoo-symboler.



Karta D
Ceremoniplatsen i Carcasse

ITF-kontroll: Se CM.

CM: Det finns 373 voodoo-dockor i templet. En av dem är Samedis och föreställer Louis Montaigne. Den representerar Samedis kontroll över Montaignes ande. Via den kan han se och höra och använda sina krafter om det så behövs. Det krävs 10 minuters letande och en lyckad allmän ITF-kontroll för att finna den voodoo-dockan.

Efter detta borde rollpersonerna unna sig ett samtal med Pierre Bouchard, förutsatt att han fortfarande lever. Han kan berätta en intressant historia. Bouchard befinner sig på Cayaman för att undersöka voodoo-kulten för den franska regeringen. Under ett besök i guvenör Montaignes sommarvilla, råkade han avslöja detta för guvenören. Denne lät genast sina tjänare gripa Bouchard. Därefter fördes han hit. Bouchard är övertygad om att just guvenören är ledare för voodoo-kulten. Det märktes på det bemötande som Montaigne fick av kultisterna. Bouchard kan dock inte förstå varför han blev tillfångatagen. Har Montaigne något att dölja i sommarvillan? Bouchard känner också till allt som står om voodoo under Antropologi/Arkeologi i bilaga III och kan svara på frågor om det, och kan beskriva sommarvillan för rollpersonerna. Efter det samtalet borde rollpersonerna inse att deras nästa mål är guvenörens villa. Den är utsatt på karta A. Om de inte räddade Bouchard har de problem.

Spår som leder dit:

- Pierre Bouchards berättelse.
- De två speciella Voodoo-dockorna de har funnit. Bägge två har föreställt Louis Montaigne.
- Drömmen.

Bourgonne och Bouchard beger sig tillsammans iväg till Harville. De tänker meddela Roqueforte om vad som pågår. Bourgonne påpekar för rollpersonerna, innan han ger sig av, att de inte har några hållbara bevis mot Montaigne.

Om det behövs, påpekar han också att det tar två dagar att åka droska tillbaka till Harville och under den tiden undanröjer kanske Montaigne viktiga bevis.

4: Slutstriden

Det tar ca fem timmar att ta sig till guvenörens sommarvilla från ceremoniplatsen. Sommarvillan ligger vid bergens fot, med utsikt över Mere d'Adele. Villan är byggd av rött tegel. En inbyggd glasveranda ligger in till huset. På övervåningen finns en stor altan. Sommarvillan är omgiven av ståtliga lövträd. En stor grusgård ligger framför byggnaden. På baksidan står en fontän och två marmorbänkar i en liten trädgård.

I villan finns baron Samedis i Montaignes



kropp, sju tjänare som samtliga är voodootrogna samt fyra vakthundar. De fyra vakthundarna finns vid kryssen på karta E och F. De anfaller alla främmande de ser.

Smyger rollpersonerna fram till huset, ser de hundarna innan dessa ser dem. Smyger de sen vidare runt huset blir de aldrig upptäckta av hundarna. Det är inga problem att nå bakhöjningen. Dörren är låst. Ett A- eller B-resultat på Låsdyrkning öppnar dörren.

Förhoppningsvis förstår rollpersonerna sin Synska Dröms betydelse och söker efter källaren. Det är svårt att missa trappan ned till källaren om man tar sig in i villan genom bakhöjningen.

Där nere finner de kanske den sista voodoo-dockan och lyckas förstöra den med eld. Baron Samedis har dock en liten överraskning för dem. Han gör till och med ett personligt uttalande i källaren.

Om någon av Samedis voodoo-dockor är förstörda känner han till det. Det kostar honom mycket av hans kraft att hålla Montaignes själ under kontroll med bara en eller två dockor. Detta gör honom ouppmärksam och oförsiktig. Om han inte har blivit larmad av andra omständigheter märker han rollpersonerna först i samband med att de tar sig ned i källaren. Han förbereder då sitt anfall.

Karta E: Sommarvillan, lottenvåningen

Nummer 3 på karta A

1: Hall

En ståtlig hall med marmorgolv och ädelträpaneler på väggarna. Tre kristallkronor hänger från taket. Två trappor leder upp till övervåningen. Det finns dubbeldörrar i norr, väster och söder.

CM: Det finns en vakthund vid krysset. Den anfaller alla främlingar som kommer in i hallen. Larmet går då inom 1T6 omgångar.

2: Korridor

En T-formad, enkel, korridor. En fotogenlampa sprider ett svagt ljus över korridoren. Det finns dörrar i väster, öster och söder.

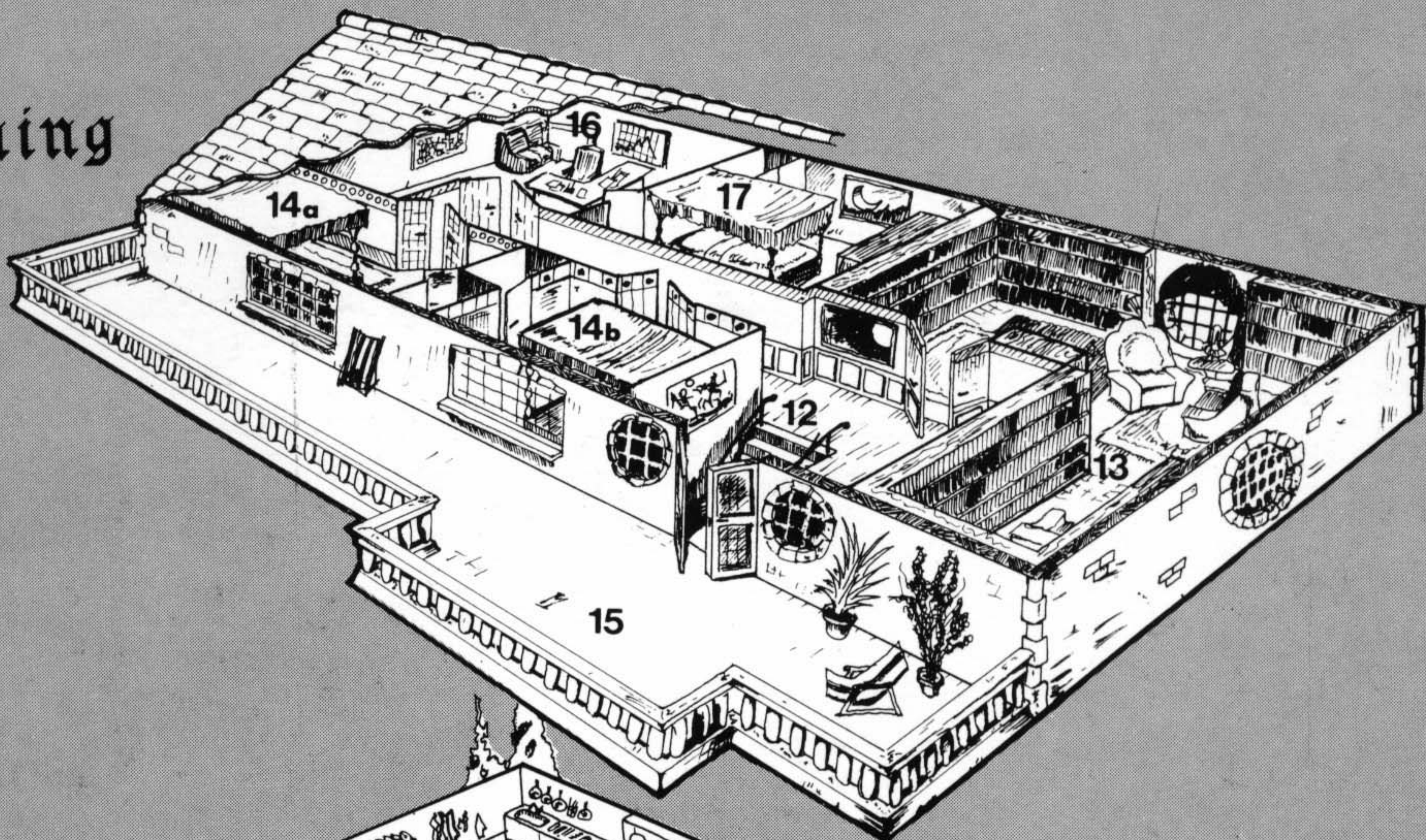
CM: Vakthunden i hall 1 hör inte rollpersonerna, om de inte medvetet försöker föra oljud.

3: Matsal

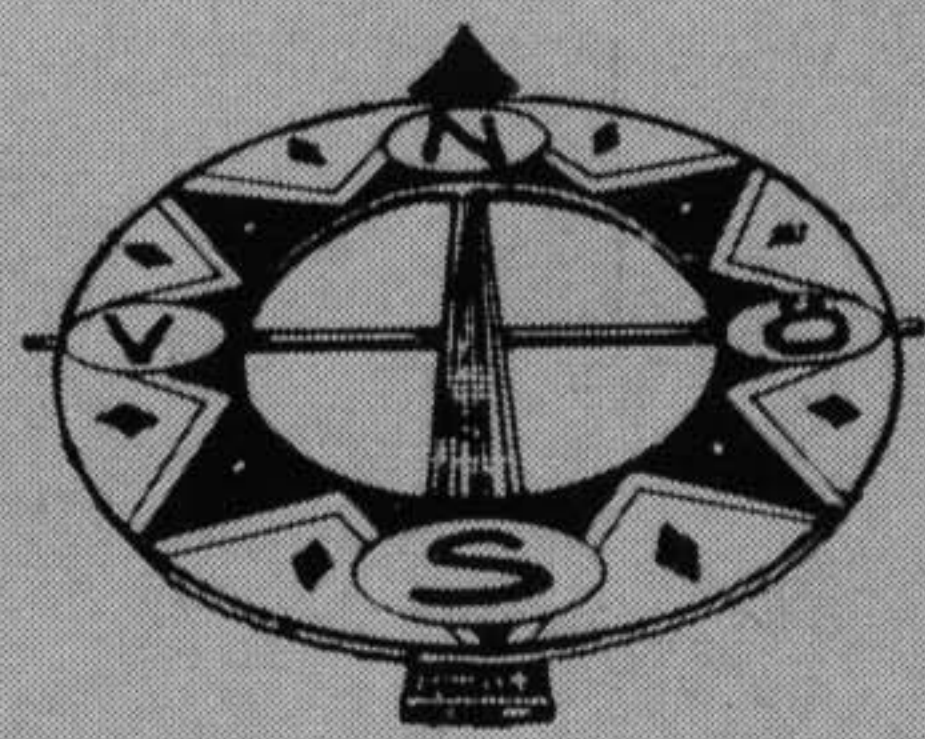
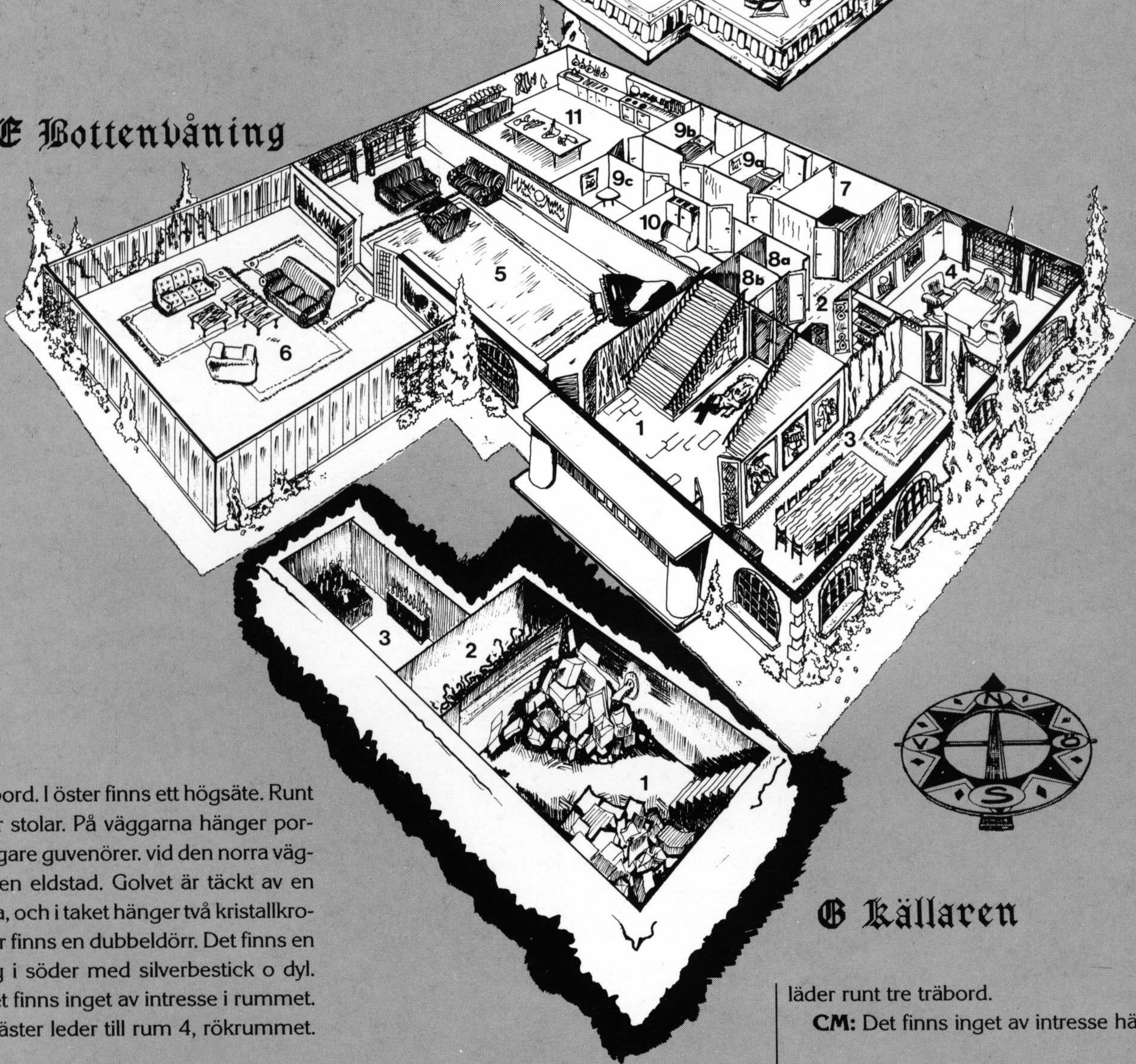
Mitt i det överdådiga rummet står ett stort

Sommarvillan

F Överbåning



E Bottenvåning



G Källaren

läder runt tre träbord.

CM: Det finns inget av intresse här.

7: Trapphus

Trappan leder ned till källaren. En från stank stiger upp från mörkret.

Biologi: Ett A- eller B-resultat avslöjar att det är lukten av orm.

CM: Stanken kommer från ormarna nere i källaren.

8 a-b: Toaletter

Rummen innehåller enkla torrdass.

CM: A är herrtoalett medan B är damtoalett.

mahognybord. I öster finns ett högsäte. Runt bordet står stolar. På väggarna hänger porträtt av tidigare guvenörer. vid den norra väggen finns en eldstad. Golvet är täckt av en tjock matta, och i taket hänger två kristallkronor. I väster finns en dubbeldörr. Det finns en avbalkning i söder med silverbestick o dyl.

CM: Det finns inget av intresse i rummet. Dörren i väster leder till rum 4, rökrummet.

4: Rökrum

Rökrummet är bekvämt möblerat. Fyra djupa läderfåtöljer står mitt i rummet runt ett fyrkantigt marmorbord. Ett litet skåp står mot den södra väggen. En tjock matta ligger på golvet. En svag doft av tobak kan kännas. En kristallkrona hänger i taket.

CM: Skåpet innehåller 23 olika typer av tobak.

5: Sällskapsrum

Rummet är avlångt och L-format. Längs

den norra väggen löper bokhyllor. En svart flygel står i söder. En tjock matta ligger på golvet och från taket hänger två kristallkronor.

CM: Samedis använder inte detta rum. Tjänarna städar dock här.

6: Glasveranda

Väggarna i rummet är av rökfärgat glas, medan golv och tak är av blankpolerat ädelträ. Mitt på golvet står en stor soffgrupp av

9 a-c: Tjänarnas rum

Rummen är små och enkla. I varje rum finns två smala sängar, en byrå och ett bord med en enkel stol. Två tjänare bor i varje rum. En fotogenlampa står på bordet.

CM: Samtliga tjänare är voodoo-kultister. De angriper rollpersonerna om de finner dem i huset. De hör inte rollpersonerna i korridor 2, om de inte medvetet för oljud. De städar huset varje morgon, lagar mat och serverar den klockan 08.00, 12.00 och 18.00. Annars är de på sina rum tills de blir kallade på av Samedi. Det finns inget av intresse i rummet.

10: Butlerns rum

Rummet är ganska litet. Det innehåller en säng, ett bord med en stol och ett skåp. På bordet står en mängd stearinljus.

CM: Butlern Jean lever här. Han är obrottsligt lojal mot Samedi. Jean är alltid här om inte Samedi kallar på honom. Det finns inget annat av intresse här.

11: Kök

Mot den södra väggen finns en stor vedspis, en diskho med en vattenpump och en arbetsbänk. Längs väggarna står skåp. Två fotogenlampor hänger i taket.

CM: Skåpen är skafferier. Se rum 9 a-c. Det finns inget av intresse i köket.

Eldstrid

Om det utbryter en eldstrid mellan rollpersonerna och tjänarna eller vakthundarna, larmas automatiskt Samedi inom 1T6 omgångar. Sedan har rollpersonerna problem. Lyckas rollpersonerna slå ut sina motståndare relativt ljudlöst larmas dock inte Samedi. I princip klarar RP sig om de undviker skjutvapen!

Karta F: Sommarvillan, övervåningen

12: Korridor

Korridoren har ett polerat trägolv. Väggarna är täckta av ekpaneler. Det finns fem dörrar längs de västra och östra väggarna. Tre kristallkronor hänger från taket.

CM: En vakthund ligger vid krysset. Den anfaller så snart den ser rollpersonerna. Samedi märker automatiskt rollpersonerna då.

13: Bibliotek

Ett stort L-format rum. Bokhyllor löper längs väggarna. Tre djupa läderfåtöljer står utplacerade i rummet. Tjocka mattor täcker gol-

vet och två kristallkronor hänger från taket.

CM: Det finns inget av intresse i rummet.

14 a-b: Gästrum

Rummen innehåller en bred himmelssäng, en lädersoffa med ett glasbord och ett klädskåp. Två tjocka mattor ligger på golvet och en kristallkrona dinglar från taket.

CM: Bägge rummen är tomma. Det finns inget av intresse i dem.

15: Altan

En öppen altan löper längs husets östra sida. Några enkla solstolar står under ett regnskydd.

CM: Det finns inget av intresse på altanen.

16: Guvenörens arbetsrum

Mitt i det stora rummet står ett L-format skrivbord av ek. Bakom det finns några arkivskåp. I söder finns en soffgrupp av rött läder. Dyra mattor täcker golvet och en kristallkrona hänger i taket. Det finns en dörr mot norr.

CM: Om larmet inte har gått ännu, befinner sig Samedi här. Det finns inget annat av intresse i rummet.

17: Guvenörens sovrum

Rummet är L-format. En bred himmelssäng står mot den östra väggen. Vid den norra väggen finns ett bord och en stol. En stor garderob står mot den västra väggen.

CM: Det finns inget av intresse i rummet.

Om det utbryter en strid på övervåningen larmas baron Samedi automatiskt.

Karta G: Sommarvillan, källaren

1: Källare

Källaren är fylld med möbler, packlårar och kartonger. Väggarna är vitkalkade. En stark, från doft fyller källaren.

Biologi: Se nr 7 för karta E.

Undersökning: Ett A- eller B-resultat avslöjar att det finns en hemlig dörr i den södra väggen. Den är enkel att öppna.

ITF-kontroll: En lyckad kontroll visar att hela den södra väggen har en något annorlunda vit färgton än de övriga väggarna. Den verkar nyare på något sätt.

CM: Den södra väggen är gjord av vitkalkade plankor. Den går lätt att slå ned och det tar bara några minuter. Baron Samedi märker att rollpersonerna är här nu. Han avvaktar dock tills rollpersonerna har klarat av ormarna innan han angriper. Samedi är mycket medveten om att det går att döda Montaignes kropp och därigenom fördriva honom.

2: Ormarnas håla

Ett smalt rum där golvet tycks röra sig. Rollpersonerna inser snabbt att det är fyllt med ormar.

Undersökning/ITF-kontroll: Som 1 ovan.

CM: Eld är det bästa vapnet mot ormarna. Slungar man in några tända fotogenlampor, krossas de och antänder alla ormarna. Tre omgångar senare kan man gå in säkert. Samedi befinner sig nu i trapphuset som leder ned till källaren.

3: Tempel

Ett litet fyrkantigt rum. Det är fyllt med stearinljus i geometriska mönster. Mitt i rummet finns ett svart stenaltare. På altaret står en voodoo-docka.

CM: När rollpersonerna stiger in i templet anfaller Samedi. Se Samedis anfallsplan nedan. Lyckas rollpersonerna med att förstöra alla tre dockorna fördrivs han till det Okända i 1T5 år. Du bör påpeka för rollpersonerna att Montaigne är guvenör över ön. De lär få problem om de dödar honom.

Samedis anfallsplan

Han börjar med att kasta Osynlighet över sig själv, vilken varar i två minuter (24 omg). Därefter går han nedför trappan och lägger Förmörkelse nere i källaren i tio omgångar. Väl nere i den mörka källaren slungar Samedi en Halt på en av rollpersonerna. Sedan kastar han Såra mot rollpersonerna sammanlagt sex gånger innan hans VJST tar slut. Till sist använder han sin revolver till det bittra slutet.

Det tar två omgångar att gå nedför trappan. Sedan tar det sju omgångar att kasta besvärjelserna. Detta innebär att efter ytterligare tre omgångar försvinner förmörkelsen och efter ytterligare tolv omgångar blir Samedi synlig. Samedi har 50 patroner till sin revolver med sig.

Använder rollpersonerna Skyddande Sfar lär de klara av detta. Det tar bara tre omgångar att finna voodoo-dockan i mörkret och tända eld på den. Observera dock att ingen av rollpersonerna kan se något i tio omgångar.

Detta är äventyrets slut, oavsett om rollpersonerna lyckas eller misslyckas. Om Montaigne och rollpersonerna lever tackar han dem varmt. Innan de åker tillbaka till Europa håller han en galamiddag till deras ära.

Bilaga I: Andra Roller

Baron Samedi

Samedi är en mäktig varelse från det Okända. Han utger sig för att vara den välkända voodoo-guden. Samedi har ingen fysisk kropp. Han arbetar i vår värld genom att ta kontroll över människor och djur. För att kunna ta permanent kontroll över en kropp måste han skapa tre speciella voodoo-dockor av offret. De tre dockorna representerar Samedis kontroll över offrets kropp, ande och själ. De tre dockorna kan bara förstöras med eld. Baron Samedi bannlyses då från vår värld i IT5 år.

STY:	Som offret	ITF:	100
PCN:	Som offret	TÅL:	Som offret
VIGH:	Som offret	OVV:	150
PER:	Som offret	SKRÄCK:	—
VJST:	100	Att:	Som offret

Förflyttning: När han är i offrets kropp har han samma som offret, och annars F70.

Besvärjelser: Samtliga i grundreglerna.
IP: 6300

Louis Montaigne

Cayamans guvenör är besatt av baron Samedi. Hans själ finns hjälplös kvar i kroppen. Han är medveten om vad som sker runt honom. Montaigne är en välbyggd, mörkhårig, medelålders man.

STY:	60	VJST:	Som Samedi, dvs 100.
PCN:	68	TÅL:	70
VIGH:	64	ITF:	Som Samedi, dvs 100.
PER:	72	Slagsmål:	62

Färdigheter: Revolver M 123.

Kultister/Vanliga öbor

Alla voodoo-kultister är lojala mot baron Samedi. De slåss inte mot moderna eldvapen om de kan undvika det. Det går inte att muta dem.

STY:	60	VJST:	50
PCN:	60	TÅL:	60
VIGH:	60	ITF:	50
PER:	50	Slagsmål:	60

Färdigheter: Machete L 90.

Henri Roqueforte, polismästare



Roqueforte är en mycket pliktrogen man. Hans arbete är allt för honom. Han är vänlig och uppmärksam människa. Roqueforte har varit medlem i S.A.V.E. i fem år, sedan han var med om en obehaglig händelse i Frankrike. Han haltar pga en skada från det mötet med det Okända. Roqueforte är i 50-årsåldern. Han har stålgrått hår och en stor slokmustasch.

STY:	52	VJST:	70
PCN:	68	TÅL:	60
VIGH:	60	ITF:	70
PER:	66	Slagsmål:	56

Färdigheter: Kommer inte i spel.

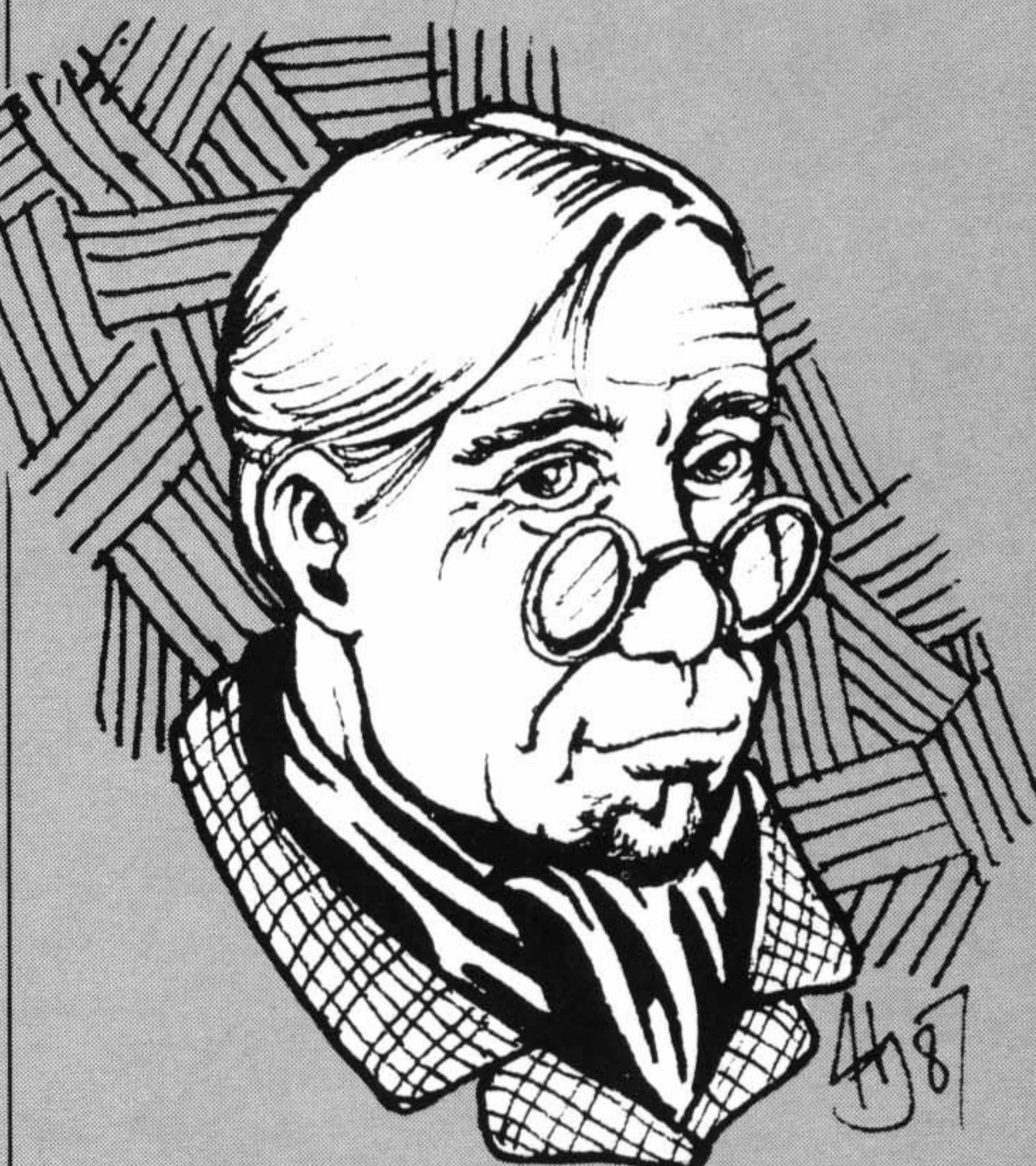


Lucien Bourgonne, gendarm

Bourgonne är en ung och dumdristig gendarm. Han är benägen att ta för stora risker. Hans hjärta är dock gott. Bourgonne är 23 år gammal. Han är lång och smal, med en ostyrig blond kalufs.

STY:	72	VJST:	64
PCN:	60	TÅL:	66
VIGH:	60	ITF:	60
PER:	60	Slagsmål:	66

Färdigheter: Revolver L 90.



Pierre Bouchard, antropolog

Pierre Bouchard är en lätt nedgången fransk professor. Han lever bara för antropologin. Han är mycket godtrogen och naiv efter ett långt och skyddat liv i akademiska kretsar. Bouchard är 65 år gammal, han har tunt vitt hår och ett litet haksäck.

STY:	36	VJST:	70
PCN:	58	TÅL:	40 (nu 8!)
VIGH:	50	ITF:	68
PER:	66	Slagsmål:	43

Färdigheter: Antropologi/Arkeologi M 124.

Vakthundar

De fyra vakthundarna är mycket vältränade. De anfaller alla inkräktare så snart de ser dem. De är tränade att anfalla ljudlöst och att inte ge skall.

STY:	50	TÅL:	60
PCN:	—	ITF:	90
VIGH:	80	Skräck:	4
PER:	—	Att:	2/65%
VJST:	30		

Förflyttning: L 70

Zombier

Se regelbundet Det Okända sidan 24–25.

Bilaga II: Drömmen

Om en rollperson lyckas med färdigheten "Synsk Dröm" skall CM läsa upp följande:



"Du befinner dig i ett stort hus fyllt med fina möbler. Framför dig står en medelålders man. Vid hans sida står en skugggestalt. Plötsligt tycks gestalten kliva in i mannen framför dig. Ett fasansfullt skrik hörs. Allt blir plötsligt mörkt. Efter några sekunder blir det ljus. Framför dig står nu tre kistor av svart metall. Tolv män klädda i mörka kläder kommer in i rummet och lyfter upp de tre kistorna. De går ut ur huset. Du följer efter dem. De tolv männen går till en kyrkogård utanför huset. Där begraver de en av kistorna. Stora mängder av tända stearinljus står på kyrkogården. Därefter fortsätter männen med två kistor till ett träsk vid kyrkogården. De släpper ned en kista i träsket. Den sjunker snabbt. Sedan fortsätter männen med den sista kistan. De går tillbaka till huset du var i från början. Männen går ned i en källare under huset. Där ställer de kistan och försvinner i tomma luften.

Plötsligt befinner du dig uppe i huset igen. Nu är rummet fyllt med dockor. Vanliga, enkla leksaker. Du hör ett vansinnigt skratt som ekar genom husets alla rum. I och med det får alla dockorna liv. De reser sig upp, ser sig omkring och går stapplande emot dig. De anfaller dig med små, kloförsedda händer. Hundratals små dockor försöker slita ned dig på golvet. Förtvivlat söker du efter ett vapen. Du rusar fram mot eldstaden i rummet och sliter fram ett eldträ. När du träffar en docka med eldträet, fattar dockan eld och förintas omedelbart. Långsamt lyckas du med att utrota alla dockorna i rummet, men samtidigt antänds hela huset. Du flyr ut ur huset och ser på avstånd hur det brinner ned till svarta ruiner."

(Observera! Enligt de nya reglerna kan en rollperson drömma en "Synsk Dröm" varje natt, om hans VJST räcker.)

Bilaga III: Färdigheter

Dessa resultatsnycklar skall användas för både Kunskap och Forskning. Vid kunskap bestäms framgången med en särskild kontroll, men vid forskning är antalet forsknings-timmar avgörande.



Antropologi/Arkeologi

D eller 1 timme: I Västindien förekommer en religion kallad voodoo. Den är en blandning av flera olika religioner, bl a kristendomen och afrikanska naturreligioner.

C eller 2 timmar: De voodoo-troende tror att mäktiga andar och gudar, sk loas, kan besätta människor och djur. Genom de besatta kan sedan dessa loas göra sin vilja känd för de troende. Den 1/1 varje år är ett heligt datum för de troende.

B eller 4 timmar: Vid voodoo-religionens ceremonier ingår narkotikamissbruk och rytmisk trumning, samt att man använder en enorm mängd stearinljus. Ibland offerar man tappar och andra djur till olika loas. Det är känt att religionens präster i vissa fall har tillverkat avbilder av människor för att kunna styra människorna med hot om svart magi.

Avbilderna kallas för voodoo-dockor. Prästerna påstås också kunna väcka de döda och göra dem till levande döda, sk zombier.

A eller 6 timmar Flera av religionens gudar/andar är kända vid namn, bl a havsguden Agwé, djävulen – kallad The Bad Man eller baron Samedi – och den gudomliga gycklaren Ghede. Det ryktas att vissa avarter av religionen har offerat människor till sina loas. Voodoo-dockorna lär vara magiska och allt man gör mot dem händer också med människorna de föreställer.

Historia

D eller 1 timme: Cayaman kolonialiserades år 1731 av Frankrike. Sockerrörsodlingen blev snabbt en viktig inkomstkälla för ön. Slavar hämtades från Afrika för att arbeta på sockerrörsplantagerna.

C eller 2 timmar: Slavarna från Afrika förde med sig sina egna religioner till Cayaman. När fransmännen försökte kristna dem, blandades de olika religionerna och voodoo uppkom på 1740-talet.

B eller 3 timmar: Fransmännen reagerade hårt på detta och förbjöd snabbt voodoo. De fängslade religionens ledare. Uppror bröt då ut på Cayaman, men dessa slogs brutalt ned av franska trupper. Under de närmaste åren växte kulten i hemlighet långsamt fram igen.

A eller 4 timmar: På 1800-talet växte voodoons betydelse på Cayaman. När alla slavar blev fria på 1800-talet, blev också voodoo tillåten igen. Paradoxalt nog dog religionen gradvis ut på 1870- och 80-talet. Det fanns två stora ceremoniplatser på Cayaman. En låg bland bergen på ön Isle des Morts, medan den andra låg i träsket vid byn Carcasse.

Legender/Folklore

D eller 2 timmar: Vissa voodoo-troende har kontakt med det Okända. Det finns fall med människor som har dött när en voodoo-docka som föreställde dem har förstörts. Voodoo-kulten är vanlig i hela västindien.

C eller 3 timmar: Det finns delar av voodoo-kulten som bara tillber "the Bad Man". De ägnar sig bla åt människooffer. Mäktiga andar/gudar (sk loas) kan agera genom de som de besätter.

B eller 5 timmar: Voodoopräster kan använda den Onda Vägen. De kan bla skapa zombier, levande döda, som lyder prästernas alla order. En zombie tar skada av vapen, men kan bara dödas om dess mun fylls med salt och sedan sys igen.

A eller 7 timmar: Baron Samedi kan besätta människor mot deras vilja och styra deras kroppar. För att stoppa honom måste man förstöra tre avbilder av honom. När man gjort det försvinner Samedi från vår värld. Man kan också kontrollera zombier med voodoo-dockor. Förstörs dockorna blir zombierna till stoft. I voodoo är midnatt mellan den 24/12 och den 1/1 varje år är en helig tid. Det är dödens och pånyttfödelsens tid.

Journalistik

En rollperson som söker igenom arkiven på *Le Soleil* i mer än tre timmar kommer att finna följande artikel från den 21/9 1895;

"Mystiskt dödsfall i kyrka.

Ett förbryllande dödsfall inträffade på vår ö den 19/9. Fader Depardieu tycks ha tagit sitt liv i sin egen kyrka. Den hedervärde prästen blev funnen av M. Dumas, kyrkvaktmästare, vid sextiden på morgonen. Fader Depardieu satt i predikstolen helt stilla. M. Dumas trodde först att han sov, men när han gick närmare såg han hur golvet under predikstolen var rött av torkat blod. Fader Depardieu hade uppenbarligen skurit av sig halspulsådern med sin fickkniv. Den förfärade M. Dumas meddelade genast gendarmerna. Vad som fick Fader Depardieu att ta sitt liv är inte känt."

Det finns inga andra artiklar av intresse i arkivet. Polisen är helt övertygad om att det var ett självmord. Det hela ansågs vara lite känsligt och tystades följdaktligen ned där efter.

M. Dumas dog för två år sedan av naturliga orsaker.

CM: Baron Samedi dödade prästen. Han behövde kyrkogården för sina onda planer.

Brevet

Stockholm 1/11 1899

Min käre vän!

Nyligen fick jag en rapport från Dublin angående en egendomlig händelse på ön Cayaman i Västindien. S.A.V.E. har beslutat att skicka en grupp erfarna sändebud till ön. Av en rad orsaker hör Ni till de utvalda och av den anledningen har jag tagit mig friheten att boka en biljett för en resa till Cayaman i Er namn. Ni reser till Frankrike med ångbåten Karlskrona från Stockholm den 7/11. Från Calais färdas Ni med S S Mauretania till Cayaman den 20/11.

Flera av Era vänner har hytter på Mauretania. På Cayaman väntar polischefen, Henri Roqueforte, på Er. M. Roqueforte tillhör S.A.V.E. och det är han som har larmat oss. Han sätter också Er in i situationen på Cayaman när ni anländer dit.

Högaktningsfullt,

Gustav
Gripe

Friherre Gustav af Gripe
Stockholm.



Poängsättningen som användes vid Spelkongressen

Förstört 1 av Samedis dockor	5 poäng
Förstört 2 av Samedis dockor	15 poäng
Förstört 3 av Samedis dockor	30 poäng
Varje död RP	-5 poäng
RPna räddade Bouchard	7 poäng