

NÄRMARE BESKRIVNINGAR

Carolus Rex – med Guds hjälp

Av Emanuel "Ebbe" Berglund och Martin Brodén, december 1998

Till Call of Cthulhu - Dreamlands

Välkommen till arets Call of Cthulhu-äventyr till Stockon V, 2-5 januari 1999. *Carolus Rex – med Guds hjälp* skrevs av Emanuel "Ebbe" Berglund och Martin Brodén i december 1998, mitt i en storm av prov och tentor. *Carolus Rex – med Guds hjälp* är ett äventyr som delvis utspelar sig i var värld under kriget mellan Ryssland och Sverige under Karl XII:s dagar, om än något romantiserade, delvis i skräckförfattaren H.P. Lovecrafts så kallade Dreamlands, en makalös och bisarr drömvärld. Man behöver inte ha någon kännedom Dreamlands för att spela detta äventyr, tvärtom tror vi att behållningen blir desto större om ni inte kan något.

"Södermanlands regemente, andra kompaniet, framåt!" Den kalla luften rycker ur munnen på löjtnanten när han ur sitt frostbitna skägg skriker ut sina order. Snön yr kring svearnas fötter när de unisont börjar röra sig framåt till takten av trummorna och flöjterna. I långt borta framför dem ligger dörren – det ryska fortet.

Tysta murar hade blickat mot dem hela dagen; inte en av de fruktade försvararna hade man skymtat, spanare hade dock rapporterat att de likväl fanns där innanför.

En avlägsen serie av dan avslöjar att ryssarnas kanonbatteri har öppnat eld. En plötslig explosion bryter ut i det bakre ledet på kompaniets bögga flank och män faller med plågade skrik.

"Fjärde, femte led, framåt!". Tappert flyer nya män upp de döda och särades luckor. En plötslig vind blåsar snö mot karolinnernas ansikten. Ryssna händer greppar kring rapen, en till synes oberörd löjtnant håller fortfarande sitt svärd högt framför sig och risar de långansfulla själarna vägen till den eviga vilan, på andra sidan skärselden.

Med varje steg kom fortet närmre och närmre, men med varje steg syntes också fortet sämre och sämre. Ty den plötsliga stormen drog upp snön till en vit, ogenomträngbar burriär. Örförfäret går männen in i dimman. Kvar blir endast vindens rånande.

Synopsis

I korthet går handlingen ut på att spelarna är soldater i Karl XII:s armé i kriget mot Ryssland. Spelarna en del av en mindre styrka som skickats på rekognisering i en avlägsen dalgång. Väl i dalgången beslutas att anfälla det fort ingen visste låg där. Här börjar äventyret. Under attacken blåser en snöstorm upp. Spelarna går vilse och lägger sig för att sova i en grotta. När de vaknar är de i en underlig drömvärld. Efter mycket om och men får de reda på att serpentmannen som bor i stadens högsta torn är en mäktig magiker och samme personen som bor i fortet i den riktiga världen. Våra hjältar tar sig in i fortet och ut i den vanliga världen, där de räddar dagen för den svenska styrkan.

Del 1

Våra tappra hjältar belägrar ett ryskt fort. Man ska till att storma fortet precis när en fruktansvärd storm bryter ut. Våra spelare konmer bort från de svenska styrkorna och kommer till en grotta som de söker skydd i. Härskare i det ryska fortet är en serpentman från dreamlands som är en stor trollkarl. Det är han som orsakar stormen som drabbar armén.

Del 2

När spelarna vaknar och går ut ur grottan så känner de inte igen sig. Spelarna betraktar ett grönskande landskap med ett par konstiga tvåbenta djur (ej hästar) som betar på det friska gräset. Man är nu i Dreamlands, det finns många olika ställen och personer att besöka. Förr eller senare kommer man att hitta vägen till en stad.

Del 3 - Interludium

Spelarna får nu lappar för sina nya roller. Man iklär sig rollen av svenska barn i 10-12 års åldern som är i skolan och har historialektion. En av spelarna är lärare och berättar om Karl XII:s fälttåg i Ryssland. Skolmiljön är sent 1800-tal, man har porträtt av Sveriges alla kungar och läraren har kostym.

Del 4

Man befinner sig nu i den underbara och jättelika staden. Här finns mängder av platser att utforska och massor av personer. Bland annat kan spelarna möta en svenska upptäcktsresande som kan ge dem viktig information. Här finns bland annat en enorm basar och det stora biblioteket. Man får reda på mer om sin fiende och sätt att ta sig tillbaka till sin egen värld.

Del 5

Man tar sig in i det enorma tornet som finns mitt i staden, i tornet finns en portal som transporterar spelarna tillbaka till deras värld. Väl tillbaka i sin egen värld finner man att man är inne i ett högt torn i det ryska fortet. Man kan se hur den utmattade svenska hären försöker storma fortet. Nu har spelarna chansen att bli hjältar, man kan kämpa sig fram till porten och öppna den för att släppa in armén. Om spelarna skött sina kort rätt så har de med sig någonting från Dreamlands som ger dem lite mer krut i nävorna...

Huvudpersonerna

Nedan följer en presentation av de fem huvudrollsinnehavare. De står i "viktighetsordning", det vill säga, om äventyret skall spelas på färre spelare än fem, tar man bort de roller som står sist.

Fänrik Jacob Hans Lindkvist
Dragon Svante Vela
Karolin Eskil Turesson
Karolin Arvid Gedda
Karolin Måns Akselson

- Gruppens försupna befäl, rund och tjock

- En vanärad kavallerist som förlorat sin häst
- En rädd men mycket intelligent bondson
- En storväxt och snäll, men aningen korkad dräng
- En cyniker och skeptiker, aldrig nöjd med livet

Fänrik Jacob Hans Lindkvist

MER PATRIOTISM
STÖD OCH VÄR MAN SYCKER

Jacob Hans Lindkvist föddes i Köping i Södermanland 1670, av förmögna köpmansföräldrar. Tidigt bestämdes det att han skulle göra karriär i armén. Han skrevs in i Södermanlands regemente. Tyvärr utvecklade han ett visst begär för brännvin, och han söp snabbt bort både sina pengar och sin karriär. Han har varit med redan från början av kriget med Ryssland, ända från Narva, och har haft titeln fänrik hela tiden. Nuförtiden har han gett upp alla drömmar om att någonsin klättra i rankerna, även om han numera har dragit ned på alkoholkonsumtionen.

Fänrik Lindkvist är faktiskt ganska trevlig, när man väl lärt känna honom. Han har växt i sin ansvarsroll att leda cirka fyrtio personer i strid. Lindkvist drivs av en vilja att göra rätt, men ibland misslyckas han, och faller för spritens begär. Ibland försöker han rycka upp sig för att återta sin karriär, men det dränks alltid i spriten och hans rykte är sen länge förstört, om det ändå fanns ett sätt att gottgöra allt detta... Just nu har han dock ingen sprit med sig vilket kanske är lika bra.

Med sina fyrtio år under bältet är han inte längre den unga, smidiga soldat han aldrig var. Lindkvist är en korpusent man med riktiga valrossmustascher.

Dragon Svante Vela

Svante Vela föddes i Brunna gård i Uppland 1680, av förmögna skattebönder. Liksom hans äldre bror skulle Svante Vela bli dragon i Svea Livdragonregemente. Fram till helt nyligen har allting också gått bra för dragon Vela. Han tog värvning vid Svea Livdragonregemente vid tjugoo års ålder. Året därpå kom Sverige i krig i Ryssland. Vela var med i slaget vid Narva, precis som fänrik Lindkvist. Lindkvist har haft tur och överlevt. Gud har varit med honom. Lyckan har stått honom bi. Tills helt nyligen.

I den hårda vargavintern som var 1709, frös Velas häst ihjäl. Vela blev i den kaotiska situation som rådde omplacerad till Södermanlands regemente, som infanterist. Detta är något av det lilligaste som kan hända en dragon. Inte nog med att hästen är död, den frös dessutom ihjäl. Att förlora en häst i strid är hjältemodigt, men kyla, de andra dragonerna ser ned på Vela nu, han är ett åtlöje inför de andra Dragonerna. Dragonerna är det mest prestigefyllda truppslaget, därefter kommer artilleriet och sist infanteriet. Blotta tanken att efter alla dessa år behöva dö som infanterist. Vela visar dock inte öppet sitt missnöje inför de andra infanteristerna, han är faktiskt en ganska trevlig typ. Artig, också, nästan till förbannelse. Dessutom när han en dröm om att hitta en ny häst, det är inte särskilt troligt med tanke på att de ryska bönderna bara har bondhästar, som de dessutom slaktar innan svenskarna hinner fram. En vältränad häst att rida i strid är egentligen omöjligt att få tag på här. Vela är också mycket stolt över sina långa ridstövlar, som nu när de gått i den ryska snön och leran har förlorat en del av sin forna glans. När han får chansen sitter han dock och putsar på dem. Synd bara att det är så kallt att man aldrig tar av sig stövlarna nuförtiden.

Karolin Eskil Turesson

Eskil Turesson föddes i Stavsjö till storbonden Erik Turesson, han har två bröder och tre systrar, Göran, Markus, Ida, Gunilla och Kerstin. När konung Karl började utkämpa kriget mot Ryssland skrevs både Göran och Eskil in i rullorna, det bar av till Stockholm för de två bröderna. De fick uppleva någonting de aldrig sett förut, en livs levande stad, den enda gången de fick permission blev de avlurade sina pengar av en skojare på Järntorget. Eskil och Göran hade emellertid inte mycket nytta av de pengarna eftersom de skickades till Ryssland.

Nu är de båda del av Södermanlands regemente, andra infanterikompaniet, än så länge har de bara utkämpat två mindre bataljer. Eskil är fortfarande rädd, han är egentligen inte en så fysisk person, även om han lärt sig skjuta en musköt. Han är egentligen en mycket klyftig person, han är den enda i sin familj förutom fadern som kan läsa, dessutom bättre än sin far. Eskil gör sin plikt, men han har lite svårt att hävda sig som den korta person han är, det är inte direkt han som välter ryssar till höger och vänster samtidigt som han svingar en sabel i högerhanden. Innerst inne har han dock en dröm om att göra någonting hjältemodigt, att bli utnämnd till hjälte och hyllad!

Eskil är rätt kort i rocken, men klyftig, han har halvlångt blond hår som spretar lite åt alla håll och sticker ut under hatten. Musköten är nästan lite lustigt lång i jämförelse med Eskil, men han kan hantera den.

Karolin Arvid Gedda

Arvid Gedda föddes i Sveg, son till en fattig dräng och en bondjanta. Hans uppväxt var fattig och Arvid fick ofta gå hungrig, vid åtta års ålder dog Arvids far, en lång timmerhuggare från norrland vilket lämnade Arvids mor utan beskydd och utfattig. Hans mor gnetade vidare och Arvid fick tidigt ta anställning som dräng på en gård, trots att han och hans mor ofta svalt så sköt inte Arvid i höjden. Sinom tid blev han en riktigt jätte till karl, det hårda arbetet på gården och hans enorma aptit gjorde honom kraftig och muskulös. Dessvärre följde inte hans förstånd riktigt med i denna utveckling. Arvid är lite korkad, men snäll och stark som en oxe.

När konung Karl började samla män ute i bygderna blev Arvid inskriven och skickades till Södermanlands regemente, hans gamla mor lever fortfarande hemma och sitter på fattigstugan. Det går ingen nöd på hans mor, Arvid delar med sig av sina pengar till henne och ser till henne. Faktiskt så är det detta som oroar Arvid mest med armén, vem ska se efter hans mor om han dör i Ryssland? I övrigt finner sig Arvid väl i armén, han uppskattar kamraternas vänskap och stöd.

Karolin Måns Akselson

Måns Akselson föddes i Gnesta socken i Södermanland, son till en torparbonde. Som barn var han ofta mobbad, och han lekte sällan med de andra ungarna. Redan som barn var han ofta sur och grinig. Nu när han blivit större är han ibland en riktig surpotta, och dessutom en rejäl cyniker. När han skrevs in i Södermanlands regemente gjorde han det likgiltigt, som om det var här ödet hade satt honom, som om det liksom var meningen att han skulle dö i Ryssland.

Nu är ju inte Måns alltid så värst otrevlig. Faktiskt uppskattar han väldigt mycket de nya vänner han har lyckats lära känna. De gillar honom för den han är. Måns är bara så väldigt svår med att visa sina känslor inför dem, likväl vill han inte såra dem. Egentligen är han bara missnöjd med att livet alltid ska vara så besvärligt. Gud har satt alla i den här världen av en anledning, och vem är en enkel, värdelös människa att ifrågasätta detta. Och om Måns fick chansen att visa detta, att göra gott, och att bli uppskattad av andra då skulle han bli en annan, helt ny person. En person som skulle lära sig att älska världen. Om det ändå fanns en chans att utföra en sån handling, att bli hjälte...

Del 1

Som spelledare ska du nu få spelarna i stämning med hjälp av musik och lite rollspel.

1235

Inledning, kvällen innan slaget:

Vid slaget vid Narva 1700 slog den svenska armén ut en mångfaldigt större rysk armé, men det var nio år sedan nu. Ingen av er, förutom fänrik Jacob Hans Lindqvist, var med då, men ni är ändå alla veteraner. Nuförtiden är det ingen som tror att den ryska björnen kan besegras så lätt. Hela Europa verkar ha förvandlats till ett öde islandskap, med inget annat än snö och död så långt ögat kan nå. I en evighet har ni vandrat på denna ryska stäpp, men ni bärs fram av en vilja att överleva.

Södermanlands stolta regementes flagga svajar över lägret. Det börjar mörkna, det gör så tidigt vid den här tiden på året och på det här stället. Ni ingår alla i en rekognosceringsstyrka som skickats till en avlägsen dalgång. Överste von Düring har befälet över truppen, som består av några hundra man. Idag när ni vandrade fick ni syn på ett fort som skymtade i fjärran. Samtidigt som mannarna såg detta gavs order om att bilda läger för natten och spejare skickades ut för att undersöka fortet. I leden gick rykten om en attack mot fortet under morgondagen, istället för att vänta på den svenska huvudstyrkan, som ligger några veckors marsch bakom.

Ni är nu några stycken som sitter framför elden. Hedersplatsen hålls av fänriken eran, en stor och robust man, som nu börjar bli till åren. Dragon Svante Vela, som egentligen tillhör Svea Livdragoner, Upplands regemente, men som nesligt förlorat sin häst i ovädret och därför omdirigerats till rekognosceringstruppen. I övrigt är ni desamma, de som har hållit ihop ett tag nu. Men det är en man till, en viss Karolin vid namn Fredrik Holgersson, har slagit sig ned vid elden tillsammans med er. Ni har samtalat med honom tidigare, han brukar hålla sig för sig själv. Men i kväll har han slagit sig ned vid er eld. Kanske är han också rädd för att dö i en eventuell strid i morgon. Ni drar er alla närmare elden, och försöker att ignorera den genomträngande kylan så mycket som möjligt.

Nu tystnar SL, samtidigt som han/hon låtsas värma händerna framför en imaginär brasa i mitten av spelarytan, huttra och svepa in sig i en imaginär filt. Om spelarna inte säger något på ett tag, kan SL (Fredrik Holgersson) ta till orda. Det finns egentligen inte så mycket som händer i den här scenen, Holgersson skall berätta lite om drömvärlden, så att huvudpersonerna inte blir helt chockade när de sedan kommer dit. Fänriken vet att det kommer en attack under morgondagen, och kan om spelaren i fråga vill, berätta detta.

Rollpresentation: Karolin Fredrik Holgersson

Fredrik Holgersson är förutom en vanlig bondson som blivit karolin i Karl XII:s armé, en erfaren drömmare. För att komma bort från den här världen har han utvecklat tekniker för att komma till en annan värld, med sina egna under och färor. Nu tänker han på döden, och vill inte göra det ensam. Holgersson är ju i normala fall en riktig ensamvarg.

Citat: "Hur tror ni paradiset ser ut, egentligen? Tror ni det finns andra världar förutom vår?"

1250

Drömmen

Natten kom snabbt för soldaterna. Kylan trötter ut kroppen och domnar bort lederna, och så fort man huttrat färdigt somnar man.

De två månarna tittar på det vita landskapet, som, bortsett från kylan, faktiskt hade sin charm. De var långt borta från gamla Sverige nu, långt borta från moderlandet. Fortet gnistrade till i kylan. Ett landskap med gröna ängar bredde ut sig så långt ögat lätte. Bergen i horisonten såg verkligen ut att nå ända upp till himlen. Och ändå.

Det bodde ju faktiskt folk i den här dalgången, någonstans emellan dröm och verklighet. Och någonstans där borta fanns det höga torn och spirar, och någonstans där borta fanns det trolldomskunniga människor, och de bodde sida vid sida vid avgrundsmänniskor vid avgrunden.

Nästa dag, uppställningen

Ställ nu som spelare upp spelarna på ett led och se till att de står rakt och prydligt med blicken riktad framåt. På kommandot "Giv akt" måste de stå helt stilla och vara knäpptysta, nu gör Överste Von Düring entré med händerna på ryggen.

"Kära soldater, vapenbröder, huvudstyrkan ledd av vår konung Karl och Arvid Horn befinner sig långt bakom oss. Vår uppgift har varit att ta oss så långt in i rysslandet som möjligt för att möta eventuella ryska förtrupper och se till att ryssarna inte har någon fälla. Igår fann vi något mycket mystiskt, en rysk befästning som har förmodats varit övergiven sen länge, står nu plötsligt i vår väg. Vi kan inte lämna denna fästning och marschera vidare, ty då kan ryssen hitta på sattung där vi just passerat. Men frukta ej, denna befästning har stått övergiven länge och dess murar och torn är gamla och fallfärdiga, truppen som väntar där inne är betydligt mindre än våran."

Rollpresentation: Kapten von Düring

Kaptenen är en lång man med blont hår som börjat gråna, han bär ett par fina mustacher vanligtvis är han renrakad, men har nu en tillstymmelse till skäggstubb. Den långa marschen genom Ryssland har till och med satt sina spår i Düring. Düring är varmt troende och motiverar ofta sina män med prat om deras konung och Gud. Han är inte rädd för att utsätta sig själv för risker och gömmer sig aldrig bakom andra soldater.

Citat: "Modlöshet är en fiende farligare än tusen ryssar."

Strid

Nu tar respektive officer över kommandot över sin trupp och kompani efter kompani marscherar iväg för att inta sin plats. Efter ca två timmar är alla kompanier på plats och man väntar nu på signalen för anfall. Denna kommer och de olika kompanierna skickas nu fram av respektive officer, till slut är stunden kommen för Södermanlands andra kompani, ert kompani:

"Södermanlands regemente, andra kompaniet, framåt!" Den kalla luften ryker ur munnen på löjtnanten när han ur sitt frostbitna skägg skriker ut sina order. Snön yr kring era fötter när ni rör er framåt till takten av trummorna och flöjterna. Långt framför er kan ni se det ryska fortet.

Få nu spelarna att känna stridshettan, låt dem gärna stå och trampa på stället eller gå framåt, ta en pekpinne och svänga med den som om den vore en sabel.

En avlägsen serie av dån avslöjar att ryssarnas kanonbatteri har öppnat eld. En plötslig explosion bryter ut i det bakre ledet på kompaniets högra flank och män faller med plågade skrik.

Nu är det på riktigt. Män, våra hjältars vänner, dör. Vad gör spelaren? Har de det som krävs för att leva och låta dö?

"Fjärde, femte led, framåt!". Tappert fyller nya män upp de döda och sårades luckor. En plötslig vind piskar snö mot era ansikten. Med frusna händer greppar ni hårdare kring vapnen och stampar vidare.

Spring nu gärna fram och var ryss, dö framför dem i plågor från att ha fått lungan punkterad av svenskens bajonett.

Med varje steg kommer fortet närmre och närmre, men med varje steg syns också fortet sämre och sämre, den plötsliga stormen piskar en vit dimma i era ögon och det blir allt svårare att se. Stormens ilande verkar nu till och med överrösta de ryska kanonerna ty ni hör dem inte längre. Så plötsligt kommer kommandot "Reträtt!"

Panik! Låt spelarna springa omkring i rummet.

Löjtnanten har vänt sig om och ni kan se hur hans mun rör sig, men ni hör inte hans röst över vinandet. En kastvind får er nästan att tappa balansen och nu börjar paniken ta över allt mer. En del män springer hals över huvud åt olika håll för. Ni söker er bakåt tillsammans med huvuddelen av ert kompani. Stormen är nu ännu värre, man kan knappt se längre än några meter framför sig, Fänrik Lindkvist leder er bakåt i vad som känns som en smärre evighet. Så oväntat vinkar han med handen och försvinner bakom en snömassa, ni följer och förstår nu hans ivriga gest. Han har funnit en håla, en grotta, man måste sätta sig på huk för att komma in i den."

Nu är ovädret för vilt för att spelarna ska kunna ta sig ut. De är helt enkelt tvingade att stanna. De kanske inte ens har torra elddon eller kläder med sig, eller för den delen mat. Men att gå ut är uteslutet. Någon kan ju försöka, han kanske kommer några meter, innan vinden fyller hans lungor med kall luft och piskar snö som förblindar honom, tvingar ned honom mot marken och tillbaks in i grottan. Det finns inte så mycket mer att göra. Våra soldater är dessutom så pass trötta och utmattade, att de mer än gärna lägger sig och sover på grottgolvet, som i och för sig är kallt, men behagligt fritt från snö och vind.

Del 2

När spelarna vaknar är de inte kvar i våran värld, eller snarare: spelarnas kroppar är kvar i den vanliga världen, men deras medvetanden har förflyttats till drömvärlden. Redan i grottan kan man misstänka detta: ljuset som kommer från den lilla grottoppningen verkar på något sätt varmare. Det är inte heller alls lika kallt som dagen innan. Man är också rätt mör av att ha sovit på grottgolv, även om spelarna är härdade soldater som är vana ligga i dragiga tält. Spelarna blir dessutom, efter att ha rört sig i ca en timme, väldigt hungriga och törstiga.

Världen

Världen karolinerna kommit till har ett varmt klimat, dock varken öken eller tropiskt landskap. Ett grönt och varmt landskap med kullar och inslag av ödemark, torkad och spruken mark, vegetationen består av buskar och träd av en konstig sort som man aldrig sett förut.

Kulturen i denna värld påminner om arabisk och indisk kultur, kläder och byggnader är i arabisk stil. Färgglada säckiga kläder med sjalar, vita byggnader i kalksten med runda torn. Folket är i huvudsak mörka med svart hår, männen bär ofta skägg, de spelare som har blont hår väcker en del uppmärksamhet på landsbygden.

Eftersom spelarna befinner sig i dreamlands så förstår de vad alla varelser säger, även om de inte känner igen det språk som talas, det är en besynnerlig egenskap som är gällande i denna dimension.

Utänför grottan

När de fem kommer ut ur grottan väntar en makalös syn. Märk väl att de är tvungna att ta sig ur grottan en efter en, och troligtvis lär försöka berätta för de inne i grottan vad de ser, om de inte förstas blivit helt förstummade.

Utänför grottan är all snö försvunnen. Det breder ut sig en enorm grön dalgång framför dem. Om de hade varit kvar i den vanliga världen, hade området säkert sett likadant ut, så soldaterna kan inte se skillnad på terrängen som sådan mellan den vanliga världen och drömvärlden, förutom den drastiska temperaturskillnaden. Kanske tror soldaterna att all snö smält med Guds hjälp. I så fall kanske de försöker gå åt det håll som de tror att lägret ligger. Problemet är ju att de efter stormen är delokaliserade, och således inte vet åt vilket håll detta är (de kan ju exempelvis inte följa några fotspår...). Grottan är en del av en begynnande bergskedja. Om de vill kan de klättra uppåt, mot den skogsbeklädda toppen. Terrängen uppåt ser svårforcerat ut, men det är säkert inte omöjligt att ta sig uppåt, om ingen blivit skadad, det vill säga. Långt borta åt motsatta delen av dalen syns också skogsklädda kullar, med det är alltför långt bort för att se några detaljer.

Underliga riddjur

Om soldaterna går på den stora slätten kommer de förr eller senare se något de tror är hästar i horisonten. Dessa djur står och betar på ett spritt grönskande buskage. När spelarna kommer närmare kan de urskilja att dessa djur verkar vara högre än hästar. När de kommit än närmare så kan de se att dessa varelser även verkar gå på två ben och att de antagligen inte är hästar. När spelarna är nära nog för att se hur djuren ser ut möts de av en chockerande syn.

Fem stycken ödlor, drakar, ca tre meter höga och stående på ett par muskulösa bakben, betar i terrängen. Armarna är små i proportion till kroppen, fast långa och djuren använder dem för att greppa frukter och blad på buskarna för att sedan föra till sin mun och tugga.

Detta är naturligtvis en chockerande syn för spelarna och alla som upptäcker djuren blir förstummade. Så länge spelarna är tysta och gömmer sig, oavsett om det är av rädsla eller nyfikenhet, kan de iakttä djuren. Djuren är väldigt muskulösa och har en lång tjock svans, de är ca tre meter höga från huvud till fot, svansen är ca två meter lång och slutar i en spets. Djurets huvud är långsmalt och har två breda smala reptilögon, det saknar öron, men har två synliga stora näsborrar längst fram på ansiktet. Djurens munnar är fyllda av stora sylvassa tänder.

Spelarna kan även försöka smyga sig på djuren, detta misslyckas dock då dessa ödlors reaktioner är blixtsnabba och de uppfattar rörelser mycket lätt. Försök att skjuta djuren misslyckas automatiskt, om nu spelarna skulle få för sig att försöka göra detta.

Om spelarna utnyttjar Fänrik Lindkvists kikare, kan de urskilja djuren på mycket längre avstånd. När de är på lagom avstånd för att kunna se djuren med kikaren och gör detta så ge handout #1 till spelaren ifråga som nyttjar kikaren:

"Du stelnar till av skräck när du i kikaren får se någonting helt annat än du väntat dig, en fruktansvärd tvåbent odla som öppnar ett gap fyllt av stora tänder. Det finns fler av dem där, minst fem stycken och alla är de lika skräckinjagande."

Detta är spelarnas första möte med dessa djur, de är vilda och är mycket effektiva i strid om man tämjer dem som riddjur. Senare i scenariot kommer spelarna att möta på dessa varelser igen.

I växtligheten kring de buskage som dessa varelser höll till vid så växer stora röda frukter på en för karolinerna helt okänd sorts buske. Dessa frukter ser stora och runda ut, de verkar vara mycket saftiga. Eftersom spelarna är spelare kommer de självklart att misstänka att frukterna är förgiftade, det är de dock inte, men det är ett bra sätt att få spelarna i rätt stämning. Och kanske skrämna dem (luta dig fram till den som först prövar frukten och säg åt honom att han sätter i halsen). Frukterna påminner om en slags jättetomater, både till smak och utseende, detta kan du inte säga till spelarna eftersom dessa 1700-tals karoliner aldrig sett eller hört talas om en tomat.

En fantastisk utsikt

Terrängen uppåt berget är som sagt svårforcerad. Det är barrskog det rör sig om, på de stora stenblocken längre upp växer mossa. Kala bergshällar blandas med höga barrträd; faktiskt är det så att man ingenstans får tillräckligt med sikt för att få en bra utsikt. Ibland kan man sikta en stor slätt där nedanför, efter ett tag framgår det att man är högre upp än vad man först trodde. För de som uthärdar ända till toppen väntar en belöning; en fantastisk utsikt.

En stor slätt dominerar som sagt landskapet. Härifrån ser man tydligt att det hela rör sig om en dalgång. Skogsklädda berg klär ramen som utgör dalgångens gränser. Ovanför stället spelarna står på är det bara berg och klippväggar, högre upp än så här kommer man nog inte utan kunskaper i bergsklättring och de rätta verktygen – soldaterna är bondsöner, de flesta av dem, och har ingetdera.

Till väster fortsätter barrskogen och tycks ha sprängt in ett stort skogsområde, det verkar vara bokskog, men det är svårt att se härifrån. Tittar man riktigt noggrant kan man faktiskt tycka sig se ett stort träd, mycket större och äldre än de andra, som någon har byggt ett hus på. Det kan naturligtvis vara en synvilla. Till öster verkar det stå någon slags byggnad; det kan vara ett torn, men det kan också vara någon form av belägringsutrustning, hur som helst är det långt borta. Rakt fram ligger något som ser ut som en by.

Använder man sig av kikaren kan man naturligtvis se allting mycket med detaljerat.

Den skövlade byn

1345
Detta har uppenbarligen varit en by tidigare, den ser dock plundrad ut. Byggnader är nedbrända och andra skadade. Här och var ligger rester av möbler, tunnor och annat skräp övervuxna med växter. Man kan även finna ett och annat skelett begravt under växtlighet och bråte. Ingen människa står att finna någonstans och det ser ut som byn varit övergiven ett bra tag. Beskriv byn som en övergiven och ödslig plats, här och var har djur som fåglar och insekter byggt bon.

En genomsökning efter användbara föremål ger inte mycket, man hitta ett helt keramikkrus i ett av de bättre bevarade husen. Byns brunn är dessutom fullt funktionell och där kan man släcka sin törst och fylla på keramikkruset med vatten.

Den stora skogen

Den stora skogen är som sagt en stor barrskog. Till en början ser skogen inte alls så snårig ut, utan är egentligen ganska inbjudande. Längre in blir det dock värre. När man kommit så långt in så att skogen börjar svälja solljuset känns det dock inte lika roligt. Stora buskar sliter efter uniformerna och river dem. Efter ytterligare en stund är de vilse, även om de försökt hålla reda på var de är. Skogen har nämligen en egen vilja, och när den väl lockat in männen i skogen, vill skogen leka lite. Solljuset spelar lustiga trick. Det känns som det är eftermiddag, en kort stund senare känns det som förmiddag. Ibland river buskarna efter dem, ibland kommer de till skogsgläntor där de får andas ut. Ingenstans kan spelarna se djur, inget kvitter från fåglar hörs heller. Om någon spelare iakttar solen kan han se att den står på samma plats på himmeln hela tiden oavsett hur länge de rör sig i någon riktning. Längre in i skogen övergår skogen till bokskog och här river inte längre buskar och träd i uniformerna, här hörs dessutom kvitter från fåglar och man kan skymta andra djur.

Skogshyddan

Mitt i skogen finns ett träd som är högre än alla andra. Längst upp i trädet har någon byggt ett litet hus. I huset bor en lustig liten farbror, som egentligen är en personifiering av skogens själ. Han har en karta över dalgången att ge soldaterna, men bara om de hjälper honom med en liten sak. Vad vill han först inte berätta. Istället skrattar han lustigt. Det kanske tar en stund innan spelarna inser att de kan förstå vad mannen säger, de talar, när man tänker på det, inte samma språk. Spelarna kommer säkerligen att ha tusen frågor till mannen om vart de är och annat. Mannen skakar bara på huvudet åt dessa frågor och skrattar. I mannens hus och kring mannens hus finns hela tiden en massa fåglar, dessa rör sig fritt i huset och kan dyka upp överallt. Ibland händer det att en fågel sätter sig i den gamle mannens hår eller på hans axel.

Mannen är mycket glad att äntligen ha fått besök, länge har nämligen den onda skogen växt in hans fridfulla skog och hotar att förstöra den helt. Mannen vill att spelarna ska hindra den onda skogen, om de gör detta ska han svara på alla deras frågor och hjälpa dem så mycket han kan. För att stoppa skogen måste spelarna söka upp denne mans motsvarighet i den andra skogen. Vad spelarna inte vet är att detta väsen inte alls är lika fredlig och ofarlig som den gamle mannen.

Rollpresentation: Mannen i skogen

Mannen i skogen personifierar alltså densamma. Mannen, som inte har ett namn, vill leka lite med spelarna. De har ju faktiskt frivilligt gått in i skogen, och då får de också leken tåla. Mannen i skogen svarar heller aldrig direkt på frågor, utan ställer antingen motfrågor eller svarar kryptiskt. Han ger ofta ett förvirrat men snällt intryck, hans personlighet representerar vildheten och godheten hos skogens djur och växter. Använder spelarna våld mot mannen, känner de plötsligt hur hela huset skakar frenetiskt. Plötsligt är mannen borta. Efter ett långt irrande i skogen kommer dock spelarna ut.

Mörkrets hjärta

Om spelarna väljer att söka sig tillbaka till den onda skogen för att fullgöra den gamle mannens uppdrag så är det snart tillbaka i den skog som ständigt verkar röra sig och greppa spelarna. Inga djur syns till och solstrålar slipper igenom trädtaget endast då och då. Förr eller senare kommer spelarna att snubbla över en gigantisk trädrott, denna trädrott är enorm till sitt omfång och tillhör inget vanligt träd. Den är varm och pulserar lätt om man känner på den, den är beklädd med bark som går att riva bort med händerna om man tar i. Under denna bark kan man sen en mörkröd och klart pulserande yta. Att göra detta är väldigtäckligt och beskriv det så målande som möjligt för spelarna. Om man skär i denna rot eller sticker den med en bajonett strömmar tjockt rödsvart blod ut ur den. Ingen större reaktion sker dock från tentakeln. För att finna roten till detta onda måste man följa efter roten, den blir större och tjockare desto närmare man kommer dess ursprung. Till slut siktar man ett stort mörkt träd längre fram. Detta träd är större än något spelarna sett tidigare i skogen, trädet är mycket varmt och det verkar levande på samma sätt som roten man undersökte tidigare.

1410

PAUS

Detta är den onda skogens väsen, personifieringen av den onda skogen. För stoppa den onda skogen måste spelarna förstöra detta träd. Detta kan göras genom att man skalar av trädets bark på en plats och börjar hugga och sticka i trädet. Man kan även konstruera en mindre bomb med hjälp av karolinernas kruthorn, men då går allt krut åt förutom ett enda kruthorn. Oavsett vilket medel man väljer kommer den första stöten att utlösa ett öronbedövande ljusst tjut, ett ylande skrik inte likt någonting man hört tidigare. Från trädets sår väller rödsvart tjockt blod som aldrig verkar ta slut. Till slut skakar marken och tjuten intensifieras sedan blir tystnaden total, trädets alla grenar sjunker sakta ihop. Starka solstrålar slipper nu igenom trädtaget här och där och spelarna fylls av en varm känsla. På vägen tillbaka till den gamle mannen märker spelarna fågelkvittr i den förut döda skogen.

Väl tillbaka hos den gamle mannen kastar han sig över spelarna, kramar om dem och tackar dem (vilket självklart även du gör). Han är helt lyrisk och belönar spelarna med sina enda jordiska tillhörigheter, en karta och en talisman (elder sign). Talismanen är väldigt kraftfull påpekar han, "mycket kraftfull" och pekar med eftertryck mot himlen.

Gruvorna

På den andra sidan dalgången finns ett par gruvor som för länge sedan användes av dvärgar. Dvärgarna är numera utdöda, men istället bor ett fruktansvärt, flygande monster där (en flying horror). Ibland när spelarna går på slätten kommer varelsen flyga över deras huvuden, först på hög höjd, senare när den blivit kaxigare, kommer de allt närmare. Om spelarna tillbringar alldeles för lång tid i äventyret innan de kommer till staden (del 4 i äventyret) kan SL låta varelsen driva dem till staden.

Den levande byn

Alldeles innan man kommer in till byn kommer det en massa småungar springande. De är klädda i luftiga enkla kläder och ser mycket dystra ut. Byn ser inte bättre ut den. Här och var står riktiga ruckel. Det ser inte alls ut som i svenskarnas hembyar, inte ens när det var missväxt och som fattigast. En sak som slår spelarna är att det saknas yngre personer i byn, inga barn leker på gatorna och endast äldre personer syns till.

PLÖTSLIGT när spelarna strövar omkring kommer en person utspringandes från ett hus och kastar sig skrikande över en av spelarna, han välts förvirrad omkull. Detta kan endast medspelarna se i ögonvrån och hinner inte reagera på. När förvirringen lagt sig märker spelarna att det är en medelålders kvinna som slängt sig över dem. Hon skriker:

"Mitt barn, mitt barn, ni tog mitt barn."

Ett par män springer fram och tar hand om henne, "Lugn, lugn, det är inte dom männen."

Den andra mannen tar nu till orda,

"Ni måste förlåta min fru, hon är mycket rädd och förtvivlad sen slavhandlarna var här."

Spelarna får nu hela den sorgliga historien om slavhandlarna förklarad för sig, att slavhandlarna var här för en kiddish (en vecka i denna värld, lika med fem dagar, fem nätter) sedan och att de tog med sig alla unga män och kvinnor. Vid det här laget har en mindre folksamling uppstått kring spelarna, plötsligt sårar folk på sig och släpper fram en äldre man stödd av en annan man. Detta är den äldsta mannen i byn och dess talesman. Han kan svara på enkla frågor, men inga större, han säger dock att man kan hjälpa dem så gott man kan om de gör dem en tjänst.

"Rädda våra unga ur slavhandlarnas händer så ska vi belöna er med allt som står i vår makt."

1515

Den gamle mannen berättar att slavhandlarna antagligen håller till i ett torn långt borta i ... Folket i byn kan svara på enkla frågor, de har en del mat men denna byter de endast bort. Om spelarna går med på att rädda deras barn så bjuder de spelarna på en enkel måltid bestående av något konstigt vitt "korn" (ris) och underliga färgglada grönsaker.

Värdshuset i byn

Oavsett om spelarna någonsin hittar de saknade unga, kan de alltid ta in i värdshuset i byn. På värdshuset kan man alltid få sig någonting att dricka. Synd bara att någonting alltid råkar vara något sött, övergäst fruktvin, gjort på en frukt karolinerna förmodligen är glada att de inte sett.

Vid ett bord i borte ändan av värdshuset sitter en skitig, fet och skällig man och bedriver hasardspel. Spelreglerna har han kommit på själv, således brukar han vinna. Han fuskar dock inte, så ett lyckat slag i Luck eller Idea (det man har högst i) gör att man vinner. bara man fått reglerna förklarade för sig. Mannen, som inte presenterar sig, kan tänka sig att spela om allt; pengar, saker, mat, information. I värsta fall spelar han för att det är kul, då ingen annan i stan vill spela med honom. Information spelar han gärna bort, men han har inte så mycket att berätta.

I övrigt kan man få sig lite sömn här. Stället ser alltså ut som ett ruckel, mest beroende på att det är ett. Värdshusvärden (som är en kvinna) talar om staden om man frågar henne, eller om man talar tillräckligt länge med henne. De andra som sitter på värdshuset kan också tala om staden. Drycken har värdshusvärden gjort själv, av frukt hon odlat på bakgården, hon är väldigt stolt över den och nej, hon tänker inte visa hur bakgården ser ut eller avslöja exakt hur dryck görs.

Äldstemannens hus

När man kommer tillbaka till byn med de saknade unga, eller man bara vill tala med byns äldste igen, besöker man honom i hans hus. Vilket hus det rör sig om lär man sig bäst genom att fråga godtycklig byninvånare. Om man har med sig de unga kommer hela byn att samla sig runt sällskapet, vilket egentligen gör ett besök här överflödigt.

Äldstemannen kan, liksom många andra i byn, tala om staden.

Belöningen

Om spelarna väljer att utföra äldstemannens uppdrag och återvänder till byn kommer de att bli hjältar. En folksamling av gråtande kvinnor och män som kramar om sina barn kommer att hylla de blonda hjältarna. Spelarna bjuds nu att sitta ned med byns äldste och dricka ett rött vin, därpå serveras de allehanda grönsaksrätter med ris och till efterrätt olika sorters bakade sötsaker. Det enda som byborna kan erbjuda materiellt är mat, vatten, en kappsäck i skinn, en karta samt byns stoltaste ägodel en talisman som skyddar mot ondska (elder sign). Denna talisman ser ut som en ca två decimeter i diameter, en diameter bred, i vit sten. På den finns en ristning fylld med svart. Byborna har inga pengar att erbjuda spelarna, de är fattiga och de pengar de hade stal slavhandlarna av dem.

Innan spelarna lämnar byn söks de upp av en kvinna vid namn Reksha, hon är mor till en av de ungdomar som hann säljas av rövarna. Hon är mycket ledsen och oroad över att hennes dotter Sharima blivit såld som slav, antagligen har hon sålts i staden. Reksha vill att spelarna ska hålla ett öga öppet efter henne, men hon kräver inte att de ska finna och rädda henne:

"Jag har uppfostrat henne att vara en stark flicka både till sinne och kropp, hon är kort och har svart kortklippt hår så att hon ser ut som en pojke. Nämn mitt namn och byn så kommer hon att förstå att jag skickat er."

Slavhandlarnas torn

Långt borta, på andra sidan dalen, står ett märkligt, mäktigt torn. Tornet är fyra våningar högt, i skiffersten. Våningarna ligger något asymmetriskt, vilket gör att våningarna inte ligger riktigt på varandra. Runt om tornet har någon byggt en inhägnad av trä, i inhägnaden står cirka tio riddjur av det slag spelarna sett förut, de verkar tämligen lugna och inte aggressiva. Det ryker ur en skorsten, men man ser ingen utanför tornet. Det här måste helt enkelt vara stället man talade om i byn – det här måste vara slavhandlarnas torn.

Om man närmar sig tornet kan man höra röster, som kommer inifrån. Det är dock alldeles för avlägset för att man ska kunna höra något. Såhär närmare tornet (eller långt borta om man använder kikaren) ser man att det förutom portarna till tornet även finns en källardörr till någon slags källare. Man ser också att riddjuren inte är bundna, utan strövar fritt i inhägnaden. Om man känner på någon av dörrarna är de låsta. Man kan dock komma in i tornet genom ett fönster på första våningen, det leder in i ett tomt rum (det finns inget glas i fönstret, utan det är bara ett hål). De bortrövade ynglingarna är i källaren, vilket man kan gissa sig till om man sätter örat mot källardörren och lyssnar, eventuellt knackar på källardörren. Nyckeln till källardörren finns för närvarande på tredje våningen, på väggen i ett litet samlingsrum. Tio rövare finns dock i tornet, så man bör fundera ett tag innan man ger sig in i en strid. Antingen kan man slåss mot rövarna, eller smyga runt i tornet, eller skapa någon sorts avledande manöver, exempelvis genom att släppa lös riddjuren. Slutligen kan man slå upp dörren till källaren eller försöka dyrka upp låset. Ingenting är omöjligt, men för låsdyrkningen behöver de verktyg som bara kan hittas i byn och staden (visserligen ligger det en sats med låsdyrkar gömt på första våningen i tornet, men det vet ingen av spelarna om).

På tornets fjärde våning finns det förresten en alldeles underbar utsikt över slätten och de närliggande bergen.

När spelarna lyckas befria barnen så kan dessa berätta att de mycket riktigt tillhör byn som spelarna beskriver. De kan också berätta att de äldre barnen redan blivit bortförda, vart vet de inte, barnen är 17 stycken till antalet, det är fyra av dem som saknas (dessa har redan blivit förda till staden och blivit sålda, men spelarna kanske träffar på någon av dem senare).

Statyerna och den heliga sjön

Mitt på slätten står en liten sjö i en sänka. Sjön är omgiven på tre sidor av lövskog. På den fjärde sidan öppnar sig skogen i en dunge. Vattnet är kristallklart, och man kan spegla sig i det. Tre stora statyer står på sjöns övriga tre sidor. Det är bilder på tre av den här världens gudar, från vänster till höger Nodens, Hypnos och Bast. Nodens ser ut som en kopia av Tor eller Oden. Hypnos ser ut som en grek med skägg och bast är en kvinnlig människa med egyptiska drag och kattansikte. Att gudarna heter som de gör framgår naturligtvis inte.

Under vattnet ligger själva templet. Man kan faktiskt ana en stenbyggnad under vattnet om man tittar riktigt noga – vattensikten är säkert 30 meter när solljuset ligger på. Riktigt så långt är det inte till templet. Templet ligger cirka sex till åtta meter under vattenytan (även om det förstås är enormt svårt att avgöra avståndet från stranden). Detta tempel under vatten templet består av ett offeraltare med marmortak och pelare över – det finns inga väggar.

Förutsatt att man inte skändar detta fridfulla ställe, kommer man att hålla sig på god fot med gudarna. Hypnos är drömmarnas gud – den viktigaste i den här världen, som är direkt kopplad till folks drömmar. Nodens är en egensinnig gud, Bast representerar all världens katter. Den som exempelvis helgar henne med något kommer att få hjälp av katter när han kommer till staden.

Liket

På slätten ligger det ett lik. Runtom liket kretsar det tre rovdjur, som ser ut som en slags svart puma med huvud som på en kräfta. De tre rovdjuren verkar slåss om vem som ska få äta liket. De kommer gemensamt att försvara sitt byte mot de som vill jaga bort dem från det, men de är rädda för eld, och kommer dessutom inte att slåss för sina liv för att försvara bytet. Liket är en medelålders mörk man klädd i ljusa och luftiga kläder. Vid hans sida ligger en enkel trästav och en stor kappsäck i något sorts djurskinn. Skinnen innehåller en del torkad frukt och ett krus med vätska i (vatten) samt lite pengar och en karta. Ifall spelarna redan funnit en karta så hittar de ingen ytterligare utan endast mat, vatten och pengar. Lägg in denna händelse om den passar, den kan vara rolig att förvirra spelarna med ifall de ännu inte insett att de inte längre är kvar i Ryssland.

Karavanan

Plötsligt uppenbarar sig en karavan på slätten. Karavanan består av tre stora vagnar. Dragdjuren är enorma varelser, tre meter höga (ungefär som sandfolkets riddjur i Stjärnomas krig). Det är två dragdjur till varje vagn. Varje vagn är mer eller mindre ett litet hus, eller ser ut som det i alla fall. Vagnarna verkar dessutom fullastade. Folket som lever i/på vagnarna verkar vara något slags zigenarfolk. När de ser spelarna

saktar de ned och stannar. Nu är det spelarnas tur att göra något. Zigenarna tar fram sina vapen efter ett tag, men de verkar inte aggressiva, möjligtvis medvetna om att de inte kan fly mot en potentiell fiende. De verkar i alla fall villiga att dö för att försvara sina vagnar/hus.

Visar spelarna att de inte är fientligt inställda kommer saken i en helt annan dager. Då bjuds de in i en av vagnarna, som sedan, när spelarna hoppat på, sätter fart igen. Om spelarna frågar vart karavanen ska, får de svaret att de ska till staden. De tar gärna spelarna dit, utan kostnad. På vägen till staden kan man kanske göra någon transaktion. Annars kan man säkert fördriva tiden på annat sätt.

Spågumman i karavanen

Om spelarna går med på att följa med ända till staden, och zigenarna inser att de inte kan få till mer transaktioner, försöker de istället döda lite tid tillsammans med spelarna. En av zigenarna är en gumma, som verkar vara äldre än tiden självt. Hon har bara tre tänder kvar, och hennes hud verkar underligt läderartad och missfärgad. Hon har dessutom ett litet prydligt vitt fjunskägg och fjunmustasch runt munnen.

Den gamla gumman tar upp en tarotlek, och medan hon tar fram korten ett efter ett, berättar hon märkliga berättelser. Det märkliga är att hon har blandat leken och kastar upp korten utan att titta, men berättelserna hon berättar stämmer ändå överens med korten hon kastar upp. Hon berättar om gudarna som levde upp på berget. En dag skulle tre av dem tävla om vem som var den skönaste. Så de tog en manlig jägare från byn vid bergets fot. Mannen utsåg enligt uppdrag en av de tre gudarna till skönast, varpå de två andra drog olycka över byn. Märksamma och lärda roller kan se kopplingen till de grekiska gudasagorna, och kanske har de också besökt statyerna och den heliga sjön. I så fall kan gumman avslöja namnen på gudarna – Nodens, Hypnos och Bast. Om gudarna vid bergen kan hon berätta att det är gudarnas hemvist (se kopplingen till Olympen). Det finns även andra berättelser, nordens mörka berättelser, men om dem berättar hon inte allt.

Sedan är det dags att spå spelarna, om de inte avböjer, förstås. Noggrant blandar gumman korten. Efter en stund börjar hon bygga ett intrikat mönster, olikt något spelarna någonsin sett.

"Ni har alla varit med om mycket i livet. Motgångarna har varit många. Ni har sett lycka, men det var länge sedan nu. Ni har alla varit med om långa strapatser. Ni är långt hemifrån nu. Ni har gått vilse i livet, och kommer inte tillbaka dit ni skulle. Men ni kommer att segra, om ni står på er, och lyckan står er bi. Om vansinnets mörker inte kommer ikapp er och olyckans spjut inte gjuter alltför mycket av ert blod."

I övrigt kan bara två saker kommenteras om spågumman. För det första: en enögd, grå kattunge finns hela tiden vid dess sida. När spågumman spår, sitter den på bordet och begrunder korten, när den inte går runt på bordet eller kring spelarnas ben. Trots att katten bara är en kattunge, verkar den ha någon slags vishet i sitt kvarvarande öga. Spelarna vet det inte, men katten är spåkvinnans makt. Om spelarna behandlar katten illa, kommer olycka att föras med dem.

För det andra: om spelarna ber henne berätta om någon gammal legend komet hon att berätta om staden Sarnaths undergång, för länge, länge sedan. Innan staden Sarnaths grundande, låg där en stad som hette Ib. Innvånarna i Ib var små, vita, pygmeartade dvärgliknande varelser, som dyrkade en ödlekliknande gudom vid namn Bokrug, som var en staty de hade i staden. Till staden Ib kom människor. När de såg Ibs invånare kunde de inte låta bli att skratta åt dem. De dödade alla invånarna i Ib och grundade en egen stad, som de döpte till Sarnath. Ären gick. Statyn av Bokrug glömdes bort, och efter ett tag glömdes det bort att det någonsin funnits en stad vid namn Ib där staden Sarnath nu låg. Men när tusen år hade gått vaknade Bokrug till liv, och dödade alla i staden (den fulla berättelsen finns i H.P. Lovecrafts *The doom that came to Sarnath*).

Attacken mot karavanen

Om spelarna har dödat rövarna eller fått deras riddjur att springa iväg, är saken lugn. Då kommer de komma fram till staden inom kort. I annat fall så avbryts gummans siande av ljud av strid. Ett flertal rövare (upp till åtta stycken) har på sina riddjur omringat vagnarna. Karavanryttarna har tagit upp krutvapen och skjuter, men precisionen på vapnen är dålig. I bästa cowboys och indianer-stuket förs nu en strid, som karavanen bör vinna, men inte utan strid. Om äventyret hittills förflutit alldeles för snabbt, eller spelarna gör bort sig alldeles fullständigt, kan SL låta dem tas till fånga och föras till slavtornet. Om de inte befriat de unga från byn än kommer de att låsas in tillsammans med dem. SL bör i så fall låta hela sällskapet kunna rymma.

Kikaren går sönder

... Lindkvists kikare kommer att gå sönder någon gång innan man når staden, lämpliga scener är om man tampas med rövarna, om man tampas med djuren som äter på liket, eller överfallet på karavanen. Viktigt är dock att kikaren går sönder så att spelarna måste laga den i staden senare.

Staden i horisonten – avslutning del 2

När spelarna forcerat en brant hög höjd och kämpat sig igenom diverse terräng så möts de av en fantastisk syn. Nedanför höjden någon mil bort skimtar en stor stad, byggnaderna är relativt höga och går i vitt. Här och var stiger ett och annat torn upp ur bebyggelsen, vissa delar av staden verkar dock bestå av mindre hus som har en minst sagt blandad färg, de låga husen verkar svarta, bruna och gråa. Dessvärre är spelarnas kikare sönder, om du glömt bort denna händelse kan du nu avslöja att den stora linsen i ena änden har spruckit. Spelarna har nu för första gången siktat staden ... i all dess prakt.

Del 3 – Interludium

Del 4 - Staden

Staden är en blandning av en gammal stad från mellanöstern och en kåkstad, den består av ett antal olika delar som alla har sina speciella platser och invånare. Stadens härskare är en mäktig trollkarl som bor i stadens största palats, detta palats är omgivet av en hög mur och själva palatset ligger i en jättelik trädgård vaktad av fruktansvärda varelser. Denna härskare är av ödlefolket, den elitminoritet som dominerar staden, de flesta människor lever i de fattiga delarna av staden och slummen. Det finns även en mindre motståndsrörelse i staden som vill kasta av sig trollkarlens förtryck.

Eftersom spelarnas kikare har gått sönder så kanske de även vill försöka laga den, efter prat och förfrågningar i basaren så hänvisas de affär där en man som förmodas laga den bor.

Händelseförloppet är som följer. Spelarna kommer till staden. De vill komma tillbaka till sin egen värld. Antingen söker de upp något speciellt i staden, eller så ser de sig bara omkring. Efter ett tag kommer de få reda på att stadens härskare är en stor magiker. Några de talar med kanske till och med berättar att stadens härskare är en dimensionsfärdare. Antingen söker spelarna upp härskaren, som kommer innebära att de efter det blir förföljda, eller så försöker de ta sig in i palatset. Antingen kan man ta sig in den svåra vägen, över murarna, vilket med alla vakter blir nästan omöjligt, eller så kan man ta den underjordiska vägen, som inte alla vet om.

Budbäraren

Någon gång när spelarna går runt och utforskar staden, kanske när de precis anlänt? Så kommer de att iaktas av en budbärare. Vid åsynen av karolinerna vänder denna man på fläcken och springer iväg längs med gatorna. Om spelarna uppfattat att det var dem han reagerade på så kan de försöka förfölja honom, det är dock lönlöst, mannen försvinner snabbt i ett virrvarr av gränder och affärer. Denne budbärare är en av ... lakejer, eftersom han känner till sin herres göromål känner han även till den svenska uniformen (gul och blå) som spelarna bär. Budbäraren kommer senare att hyra ett par män för att ta itu med spelarna när de minst anar det. Detta överfall ska dock inte komma på direkt, utan först när spelarna spenderat en dag eller så i staden.

En svensk mitt ibland oss

När spelarna oförhappandes går igenom den enorma stadens gator, får de syn på en skylt som säger: "*Emmanuel Swedenborg*". Så vad är speciellt med detta? Jo, det står på svenska, spelarna kan inte bara förstå vad som står på skylten – de kan även läsa den. De stackars analfabeter som finns kan känna igen vissa bokstäver, vilka skiljer sig markant från de krumelurer som övriga skyltar använder sig av.

Rollpresentation: Emmanuel Swedenborg

Emmanuel Swedenborg är fortfarande en yngling på knappt tjugo år, men han har redan utvecklat ett fanatiskt intresse för det ockulta och övernaturliga. Hit till staden kommer han ofta i sina drömmar. Har är en drömmarnas mästare och har naturligtvis många andra ställen i drömlandet som han besöker.

Krut?

Spelarna kommer kanske att försöka förse sig med nytt krut och kulor då de kan ha gjort av med en del sådant under sin färd mot staden. Att hitta krut är inte lika lätt som man kan tro, det får inte säljas i basaren eftersom man är rädd för olyckor. Efter diverse förfrågningar och minst en liten donation av pengar kan en person leda dem till ett skumt hus som ser förfallet ut, en dörr på sidan leder ned i en kallare där en smal man med ett långt svart skägg kan sälja spelarna nytt krut och kulor.

Optikern

Denne påstådda optiker liknar de övriga personerna i staden, han har ett stort svart skägg och en turbanliknande huvudbonad. Han är klädd i stora luftiga något mindre färgglada kläder. Butiken är mörk och sparsamt inredd med några låga bord och kuddar. På bordet finns diverse verktyg och små genomskinliga stenar i olika färger.

Mannen undersöker mycket nyfiket kikaren och konstaterar efter ett tag att han mycket riktigt kan laga denna artefakt. Han ber spelarna att återvända nästa morgon så ska han ha den klar. När spelarna återvänder nästa morgon och betalar får det tillbaka kikaren, dock något modifierad. Istället för den spruckna linsen som satt i den breda änden av kikaren sitter nu där en röd något genomskinlig sten. Nu kommer självklart spelarna att protestera, men reaktionen från optikern blir minst lika högljudd: "*Titta i ert förbannade så ska ni se att det fungerar!*"

Om någon provar kikaren kommer han att mötas av en skräckinjagande syn, kikaren visar nu som vanligt de tre olika fälten som man vrider samman. Men fälten ser annorlunda ut, ett är vanligt, de övriga två är röda.

Oavsett om spelarna nu betalar hela summan så är nu deras "kikare" inte längre en vanlig kikare. Om man skådar in i den kan man se olika delar av verkligheten och ibland andra dimensioner.

Slavmarknaden

Slavmarknaden är lätt att hitta, den ligger i basaren och där sker affärer varje dag. Slavar lämnas in till auktionsförrättaren som sedan bjuder ut slavar på dagen. Auktionsförrättaren är en smal slimmig, äcklig man med en ögonlapp för ena ögat och ett svart långt skägg. Han kan berätta en hel del om vilka som lämnar in slavar och till vem slavar sålts, men han är en upptagen man och kommer inte att ge spelarna någon hjälp om de inte mutar honom med något värdefullt, eller hotar honom. Förutom auktionsförrättaren så har han en muskulös livvakt, denna är dock huvudet kortare än Arvid Gedda. Auktionsförrättaren kan berätta att de rövare som spelarna har stött på tidigare levererade några unga män och flickor till honom. De såldes till olika personer i staden, flickan Sharima såldes till ingen annan än stadens herre genom ett anonymt sändebud. När auktionsförrättaren berättar detta märker spelarna att han är mycket rädd.

Ett värdshus för fem trötta själar

Värdshusets karaktär är universellt, oavsett om det rör sig om 1700-talets Sverige eller en annan dimension. Detta är den plats där spelarna känner sig mest hemma, även denna plats präglas av en främmande stämning. Mörka kvinnor med färgglada kläder glider förföriskt runt bland värdshusets gäster. En grå varm dryck som luktar sött serveras i utskänkningen och när spelarna tagit in på värdshuset bjuds de på denna dryck av en kort smal kvinna med långt svart hår. Drycken är värmande och stärkande, den är dessutom starkt alkoholhaltig, detta kommer att fresta Jacob Blomkvist och om de övriga har otur och han spelar bra. Kommer de att få bära upp honom på hans rum senare efter att han smugit ned till skänken och druckit åtskilliga bägare av drycken.

Rollpresentation: Värdshusvärden

Sällan har väl spelarna träffat på någon så trevlig och gemytlig person. Skenet bedrar. Bakom fasaden på den här personen som ständigt presenterar sina kunskaper i stadens senaste skvaler och vem är vem i staden, gömmer sig en ihärdig idealist och frihetskämpe.

Vårdshusvärden är nyfiken, och ser till att mjölka allt ur spelarna. Kunskaper bytes mot kunskaper. Finner vårdshusvärden spelarna vara det han söker för till motståndsrörelsen, kommer han be dem komma tillbaka.

Det fina kvarteret

Det fina kvarteret är inte alls som resten av staden. Här går ödlemännen omkring fritt – naturligtvis med livvakter omkring sig. Har spelarna inte sett ödlemännen tidigare blir de nog förstummade. Har de inte ens hört talas om dem blir de chockade. I de fina kvarteren finns det i lyxväg. De rika ska nämligen inte behöva besöka basaren. Allting är dock dyrt här, nästan löjligt dyrt. Det står klart att det nästan uteslutande är ödlemän som handlar här, även om det finns undantag – en särdeles kort och fet man pustar sakta förbi med sina tio livvakter. Han är klädd i toga och verkar mycket rik. Varenda finger på hans feta händer är täckta med ringar.

Karolin Fredrik Holgersson kommer tillbaka

Kommer ni ihåg karolin Fredrik Holgersson? Inte? Det var han som i den verkliga världen talade om den här världen, drömvärlden. Mitt i vimlet ser han dem. Hans karolindräkt är nedsölad med blod, och han har levrat blod i ansiktet från ett djupt sår i pannan. Han ler matt när spelarna känner igen honom.

"Jaså, ni har också hittat hit.", säger han. "Ni får ursäkta, men jag har ännu inte lyckats hitta några kläder som var mer passande än de kläder jag dött i."

Om spelarna tar sig tid, och det lär de väl göra, kommer Vela berätta om hur han stormade fram mot fortet då han plötsligt blev helt överraskad av snöstormen. Han tappade riktningen, men gjorde ändå ett försök att storma. Då fick han en kula i pannan och ramlade.

"... och nu är jag här, i gränlandet mellan livet och döden. Det är i alla fall bättre än att vara död, även om jag inte vet hur länge jag kommer att få stanna här. Men ni verkar inte ha dött. Hur har ni kommit hit?"

Här kommer spelarna förmodligen berätta vad de gissar har hänt, även om deras gissningar är så bra som några. Vela har inga egna teorier. När spelarna berättar vad de tror, nickar han bara på huvudet och säger "Ja, så kan det ju förstås vara."

Vela vill inte ha någonting med den verkliga världen att göra, men om spelarna verkar helt vilsekomna i staden, erbjuder han sig i alla fall att visa dem vägen till en annan svensk i staden (Swedenborg). I annat fall tackar han för sig och försvinner ut i folkvimlet. Om spelarna någonsin kommer i kontakt med motståndsrörelsen, kommer han dock att finnas med där.

Smeden

Det finns massor av smeder i basaren men om spelarna väljer att besöka en så blir det just denna. Denna smed, Haraya, har en del bevis på sin färdighet hängande från taket i sin smedja, en yxa, ett spjut och några verktyg (alla i arabisk snirklig dekorerad stil). På väggen inne i smedjan hänger även en musköt, smedens stolthet, den verkar vara av måttlig kvalitet jämfört med karolinernas bössor. Smeden kan även tillverka flintlåsvapen, men det tar uppemot en vecka så spelarna kommer att få vänta om de beställer något. Han har dock ett antal färdiga handvapen av den stil som hänger från taket.

Palatset

Palatset är inte helt olikt ett indiskt palats i vit marmor, omgivet av en hög mur och placerat mitt i en jättelik trädgård. Folket i staden känner alla till den omtalade trädgården, ibland om nätterna kan man höra fruktansvärda läten därifrån. En del historier berättar om tjuvar som försökt ta sig in i palatset men mött en fruktansvärd död i trädgården. Få är de som verkligen besökt palatset, endast de rika och betydelsefulla och hur många människor i staden är det?

Stadens härskare tar överhuvudtaget emot få besökare vare sig ifrån ödlemän eller människor, han omger sig med ödlemän men även många mänskliga slavar eftersom han kan lita på att dessa inte förråder honom som en del ödlemän skulle.

Försöker spelarna söka upp stadens härskare kommer de att finna en till synes övergiven gallerport in till palatset, ett par meter bakom denna port av gjutjärn börjar trädgårdens växtlighet breda ut sig. Det finns inget sätt på vilket man kan påkalla uppmärksamhet från de i palatset, och det verkar inte ens som om någon vaktar porten. Efter ett tag dyker dock en man upp på muren, denne man saknar skägg och är klädd enligt medeltida moriskt krigarstyk.

Trädgården

Den trädgård som omger palatset är vildvuxen, där finns alla möjliga vackra växter och träd, där finns också ... vakter i form av diverse varelser med livsfarliga förmågor. Trollkarlen har fått dem från diverse oheliga allianser med mörka förbjudna krafter, de lyder hans minsta vink, men håller sig alltid i trädgården. Under dagarna gömmer de sig oftast i skuggan, men skulle ändå smyga efter eventuella inkräktare. Här nedan följer en beskrivning av några av de olika varelsena:

Om spelarna har utfört uppdraget åt den gamle mannen i början kommer de att få hjälp från en oväntad sida. När spelarna står och i fasa betraktar ... i all dess fasa slår plötsligt en liten gul fågel sig ned på varelsens huvud, varelsen rycker till och man ser hur dess ögon vänds uppåt. I ett försök att kasta bort fågeln skakar den på huvudet, men till ingen nytta, plötsligt slår en till fågel sig ned på varelsens rygg, och en till och ytterligare en. Varelsen fortsätter att kasta sitt huvud och kropp fram och tillbaka, men dess kropp är snart fylld med olika sorters fåglar som pickar och irriterar den. Om spelarna väljer att stanna kommer snart varelsen att falla ihop död, dess kropp är nu fylld av små sår från fåglarnas näbbar. Detta är den gamle mannen och fåglarnas tack för att karolinerna besegrade den onda skogens hjärta.

Det enorma biblioteket

Det enorma biblioteket heter så, för att det helt enkelt är enormt. Genom biblioteket sitter alla städer i hela drömvärlden ihop. Biblioteket kröker rymden. I biblioteket står hyllmeter på hyllmeter. Bokhyllorna är cirka sex till åtta meter höga, och det finns flera våningar på biblioteket. Enorma balkonger och balustrader leder ned till underjordiska källarvalv som förvarar än mer böcker. Naturligtvis är många av böckerna dubletter, men man kan säga att i stort sätt varje bok i hela världen som någonsin skrivits finns i biblioteket.

Som tur är finns det en bibliotekarie, en ödlemän som sitter djupt försjunken på en mjuk sidenfätölj, samtidigt som han studerar en uråldrig bok skriven i ett numera utdött skrivspråk. Han gillar dock inte att bli störd, och även om han hjälper en om man vill det, markerar han

16 CC

1530

tydligt att han inte bör störas om det inte är något viktigt. Nu gäller det bara att få tag på något som är skrivet på svenska. Om man frågar ödlemannen om böcker på svenska så funderar han i åtskilliga minuter (den avdelning av biblioteket som man befinner sig i finns memorerad i ödlemannens huvud), varpå han väser fram att en sådan bok mycket riktigt finns på biblioteket. Han ger luddiga hänvisningar om en stege upp och åtskilliga hyllor bort, han tänker inte hjälpa spelarna till platsen.

Att gå vilse i biblioteket är inga problem. Man letar helt enkelt efter någon bok som man av bibliotekarien fått en referens till, man går uppför två trappor och svänger runt en bokhylla, så är det kört. Någon har någonstans sagt att man kan komma till andra dimensioner genom att vandra tillräckligt länge i biblioteket, när man gått vilse bland böckerna känns det mer som ett hot än ett löfte. Den som sett det hemliga biblioteket i "I Rosens Namn" vet känslan. Som tur är har spelarna faktiskt inte gått så långt, så till slut känner de igen sig och hittar tillbaka. För eller senare kommer det dessutom en människa som berättar om hur man kommer tillbaka. Den svenska boken som denna avdelning av biblioteket hyser är gömd på en hylla högt upp någon våning upp från ingången.

Den enda svenska bok som finns i denna del av biblioteket bär titeln "Wnderjorden och dess invånare", den är skriven av en viss Petrus Långe 1653 och berättar om en underlig och sällsam värld som finns under jorden. Enligt författaren existerar det en hel värld under jorden med olika invånare, spelarna kan läsa om och se teckningar av varelser som Gug, Ghast och sist men inte minst Ghouls, likätare. Ingångar till underjorden finns överallt, särskilt vanligt är det på kyrkogårdar och begravningsplatser där likätare gräver ingångar för att kunna hitta föda. En av dessa ingångar ska finnas på norra begravningsplatsen i Stockholm, och det är också där som Petrus Långe tagit sig ned och beskådat dessa underliga varelser. Stycken ur boken följer längre ned i denna del.

Tyvänn så är det så att man inte kommer till någon annan dimension om man inte har en karta över biblioteket, och någon sådan finns inte i den här staden. En man spelarna kan tala med säger att han kommer från den underbara staden Cathuria, men han har ingen som helst intention att hjälpa spelarna dit. Själv är han på besök här i staden.

Den som är här i biblioteket ofta och som man mycket väl kan komma att träffa på är Swedenborg. Han sitter försjunken vid ett litet bord med lustiga krökta ben, vid hans sida finns en fjäderpenna och ett bläckhorn, på bordet finns dessutom åtskilliga böcker som är uppslagna. Just nu arbetar han med en egen skrift, som har arbetsnamnet "En enkel och ödmjuk vandring i drömmarnas städer". Han kommer ofta hit för att läsa i böcker på latin som står här. Just nu är han mitt inne i en bok som heter *Liber Ivonis*, och han funderar starkt på att kanske översätta ett större stycke ur boken till sin skrift. Swedenborg kan hjälpa en att hitta den svenska boken "Wnderjorden och dess invånare".

Intressanta delar ur "Wnderjorden och dess invånare"

Gug

Guggen är en vidunderlig best som stormar fram, den äter i raseri och slukar allt i sin väg. Den är fruktad av underjordens alla andra varelser, som ofta faller byte för den. Jag har bara beskådat den på säkert avstånd, det är en gigantisk varelse hög som fyra fullvuxna män, med fyra långa armar och där dess huvud borde sitta finns istället en stor gapande mun. Den saknar ögon, men har ett luktsinne som vida överstiger vårt eget.

Ghastar

Dessa varelser är blodtörstige och primitiva, de jagar i grupp och livnär sig på underjordens övfriga invånare. De är lika en människa i sin skepnad, två ben och två armar, men det är också den enda likheten. Brösten förvridet i en muskulös klump, benen jättelika och muskulösa, ryggen täckt av en smutsig päls och huvudet, tomma ögon, bred näsa, utskjutande käke med stora grova tänder. De talar ett gutturalt språk omöjligt för en människa att förstå. Det enda de fruktar är solljuset som de inte tål. De har ögon som ser dåligt och söker sig till sitt byte med hjälp av sitt luktsinne. Stöter du någonsin på en, fly, ty ditt liv är i fara.

Likätare

Dessa varelser är de mest intelligenta varelserna i underjorden, jag har träffat och talat med en del av dem, de utgör endast en fara i större antal. De är något mindre än människor, något hopkrupna och deras mänskliga drag är förvridna. En del av dem har spetsiga öron, på andra har benen förvridits till klövar. De livnär sig på ruttet kött och ben, döda kroppar, men ävfen färskt kött, de håller ofta till på kyrkogårdar och andra ställen där döda kroppar står att finna. En sådan ingång till underjorden som jag funnit och nyttjat finns på norra kyrkogården i stockholmia.

Tempel

I staden finns det många tempel, och alla är de tillägnade olika gudar. De flesta av stadens tempel är samlade i tempelområdet, som ligger alldeles bredvid köpmannaområdet, som i sin tur ligger i anslutning till den enorma basaren. Här finns tempel till Bast, Hypnos och Nodens, som alla nämns tidigare. Här finns också tempel till mer udda, påstådda gudomligheter som Abthoth, Daoloth, Shub-Niggurath, Tulzscha och Ubbo-Sathla, Yibb-Tstll. Dessutom finns det ett litet, hemligt tempel till Bokrug, den gud som drog olycka till staden Samath (se kopplingen till Sodom och Gomorra i bibeln), i slumområdet, bestående av endast två ensamma kultister.

Kring Basts tempel stryker det omkring en massa katter. Om spelarna tidigare i äventyret fått tillfälle att vara snäll mot en katt eller på annat sätt hedrat Bast, kommer katterna, när spelarna är tillräckligt nära, att stryka sig kring spelarnas ben. Senare i äventyret kommer katterna på något sätt hjälpa till. I själva templet finns det ännu mera katter. Här finns också en människa, översteprästinna. I Basts tempel hedrar katten som likvärdig till alla andra intelligenta varelser. Översteprästinna rör sig väldigt kattlikt, hon slickar sig på översidan på sina händer. Tycker hon att spelarna är intressanta, kurrar hon och stryker sig mot dem, om de tillåter det. Med sin smala, lilla näsa och korta kropp är också översteprästinna väldigt kattlikt.

Shub-Niggurath är en pervers form av moder jord, och i templet förekommer olika former av perversa sexakter.

Tulzscha har ett tempel i utkanterna av tempelområdet. Stället verkar inte så hemsökt. Mitt i templet brinner en grön eld, vilket faktiskt är gudomen själv. Den som inte har en akut vilja att dö, bör undvika templet. Den nyckfulle guden kan, med sina gröna lågor, bränna allt levande som inte behagar den. Kultisterna tillbringar sina liv med att hålla guden nöjd.

Bokrugs tempel hittar man inte, om man inte speciellt letar efter det. I templet, som inte ser värst speciellt ut, finns det två ensamma, tysta kultister. De är inte intresserade av att kommunicera med någon, om de inte tvingas. Allt de kan berätta är att det en gång fanns en stor stad som hette Samath, och invånarna i staden Sarnath gjorde sig skyldiga till stora moraliska brott, och för detta så dödade Bokrug, som bodde som staty i staden, Stadens alla invånare, och sedan dess har staden varit öde. Få är de som besökt staden, men det har de här kultisterna.

Motståndsrörelsen

För eller senare kanske spelarna kommer i kontakt med motståndsrörelsen. De båda svenskarna som spelarna kan ha träffat på; karolin Fredrik Holgersson och den unga Emmanuel Swedenborg, är med i motståndsrörelsen. Det är också ett flertal av stadens invånare. Motståndsrörelsen träffas regelbundet i inre rummet av värds huset. Värds husvärden är en av motståndsmännen. Närvarande är också två ödlemän, överlöpare.

Alla kommer att undra vilka spelarna är. De är trots allt nya i staden. Ryktet har dock gått om dem. De verkar vara fientligt inställda mot stadens tyrann. En diskussion utbryter, där spelarna verkligen ställs mot vägen. Vad vill de egentligen?

Motståndsrörelsen känner bara till en ingång till palatset. Denna väg går genom stadens kloaker. Kloakerna är en livsfarlig samling katakomber som går under stora delar av staden, bland annat palatset. Kloakerna är uråldriga, långt mycket äldre än staden. Ryktet går att staden är byggd ovanpå en mycket äldre stad. Hur som helst ryktes det att det bor saker i kloakerna. Motståndsrörelsen använder kloakerna ibland för snabba förflyttningar som tyrannens hantlangare inte kan följa, men det har hänt att folk som gått ned i kloakerna inte kommit tillbaka.

Kloakerna

Under staden går som sagt kloakerna. Hur kommer man ned i dem? Först och främst rinner kloakerna ut utanför staden, så man kan om man vill ta sig utanför stadsmurarna och in via den vägen. Den vägen är dock den farligaste. En annan väg är en brunn som finns på stora torget i basaren. Det är en önskebrunn som folk brukar kasta ned pengar i. Ytterligare en väg, och kanske den väg som är troligast för spelarna att ta, är en hemlig gång som motståndsrörelsen grävt ur och som går från värds huset.

In i palatset är lite klurigare, men det går. Man kommer in i ett stort underjordiskt grottiknande rum rakt under palatsträdgården. I mitten av grottrummet står en stor bassäng. Från taket kommer ett märkligt grönt sken från kristaller i taket. Kristallerna förmedlar ljuset ovan jord. Är det natt lyser kristallerna svagare, för månljuset är inte lika starkt som solljuset. Från taket rinner det ständigt vatten. Spelarna vet det inte, men vattnet kommer från en lika stor fontän ovan jord. Ett sinnrikt system transporterar sedan vattnet från den undre bassängens djup upp genom grottväggarna till den övre bassängen.

Från den undre bassängen finns det nu två vägar upp till palatsbassängen. Antingen kan man ta sig uppför väggarna till det hål där kristallerna ligger, och som vattnet ovanifrån rinner. Detta är dock ganska omständigt, och det finns en mycket enklare väg. Om man tar sig till den undre bassängens botten (det är inte så djupt, man behöver inte kunna simma) och håller andan i två sekunder kommer man till ett maskinrum. Spelarna dyker då upp i en liten bassäng. Längs väggarna hänger vikter och ett slags avancerat kuggjulverk, som spelarna aldrig sett maken till. Om någon stör maskineriet slutar vatten att transporteras till den övre lägenheten. Man klättrar uppför väggen med en stege som sitter fast. Upp vid markytan öppnar man sedan en lucka som ligger gömd under sanden i trädgården. med motståndsrörelsen berättar motståndsmännen om den enkla vägen in. Å andra sidan har ett så pass stort sällskap dragit på sig uppmärksamhet från kloakernas varelser. Helt plötsligt kommer mörkret till liv och anfäller. Spelarna flyr upp ur kloakerna med monster hack i häl.

Kyrkogården

Ligger i tempelområdet, alldeles bredvid palatset. På kyrkogården står ett par stora mausoleum, där man har begravt de mer framstående av stadens invånare. De fattiga trycks ned i massgravar. På kyrkogården bor ett gäng likätare (ghouls).

Inne i en av mausoleumen, där en viss "Erhardt Glöckinger" sägs vara begravd, är graven tom. Graven är öppnad och det stora stenblocket vid ingången står öppet. Inne i graven finns istället för lik en grävd gång, som går till underjorden under palatsträdgården.

Händelser i underjorden

När spelarna går i den trånga, svagt upplysta underjorden tycker de sig höra ljud framifrån. De stannar, och kan då höra likadana ljud bakifrån. Det är ghashtar som kommer för att slåss. Låt spelarna försvara sig så gott de kan, de kanske inte bör förlora alla ljuskällor. Om/när spelarna blivit skadade/håller på att förlora, hör de återigen ett ljud, men det här ljudet är mycket högre och grymmare. Det låter som ett fruktansvärt odjur som är på väg. Spelarna är för upptagna i striden för att hinna undan odjuret, som är en Gug, och som kommer rakt mot spelarna, men som tur är börjar den med att anfälla ghashterna, som försvarar sig med sina liv. Spelarna kan koma undan om de flyr nu, vägen de kom ifrån är blockerad av monstret. Vägen till palatset är dock fri, och förhoppningsvis har de som sagt ljus kvar också.

Sharima

Denna flicka som rövades bort från byn ... såldes som tjänsteflicka till palatset, hon vet en hel del om palatset och dess invånare. Om spelarna hittar henne och berättar om byn och hennes mor Reksha hjälper hon dem så mycket hon kan.

Hon vet att ingen får röra sig i palatsets trädgård varken dag eller natt, men detta vet ju även spelarna om vid det här laget. Om palatsets herre ... kan Reksha berätta att han är en av ödlefolket, det ligger en mystisk aura kring honom, man blir som trollbunden av att beskåda honom. Han kan röra sig obehindrat i trädgårdarna dag som natt och kontrollerar alla varelser som finns där, dessutom finns det en del av trädgården som ingen har varit i förutom ... Det går rykten i palatset om att det finns en portal till andra världar där.

Del 5 – Portal och klimax

När spelarna klivit igenom portalen, oavsett om de är förföljda eller inte, drabbas de av ett bländande blått ljus, så starkt att man efter ett tag måste blunda eller skyla ögonen. Det är som om spelarna sover och glider in i en dröm, när de återfått sin syn så svävar de i ett ljusblått tomrum, tomrummet verkar inte ta slut. Det blixtrar till och plötsligt befinner sig spelarna i en mörk ödemark, marken är gråaktig och fylld av kratrar, ovanför dem gnistrar klara stjärnor på en enorm mörk himmel. Spelarna kan hinna röra sig lite och märker då att de är väldigt låtta, de kan hoppa enorma längder.

Så blixtrar ljuset till igen och spelarnas ögon måste nu vänja sig vid ljuset, innan de återfått synen så känner de att denna plats är iskall, kyla söker sig in i deras uniformer. Karolinerna har upplevt ett någorlunda varmt klimat, inte tropiskt och inte öken, men en normal solig svensk sommar, de är sålunda inte vana vid den ryska kyla som nu plötsligt kommer över dem återigen.

När ögonen vant sig vid kylan upptäcker karolinerna att de befinner sig in en stor öde sal, riddjuret finns med dem om de tog med det, fönster kantar sidorna av rummet och här och var finns små snöhögar från snö som kommit in i salen, den är av allt att döma övergiven. Spelarna har säkert sina aningar nu och om de närmar sig något fönster så kommer de mycket riktigt att känna igen omgivningen.

De befinner sig i en sal i den ryska fästningen, fönster finns endast på tre av salens fönster. I fönstren på salens bredsida kan man sikta fästningens borggård och dess murar, ovanför murarna en bit längre bort kan man se resterna av den svenska styrkan. Från spridda lägereldar stiger rök och diverse tält är uppslagna, styrkan verkar dock kraftigt decimerad, den misslyckade attacken måste ha spridit ut och dödat många svenska soldater. Det är tidigt på morgonen och varken ryssarna eller svenskarna verkar ha vaknat helt. På fästningens murar patrullerar några få ryssar. Nere på borggården kan man se fästningens stora järnbeslagna dubbeldörrar, den ser ut att vara väl låst och obebodad.

Själva fästningen är en gammal rysk fästning som är relativt omodern mätt med tidens mått, men tillräckligt för att stoppa de som vill in på andra sidan murarna. Alla salar på tredje våningen där spelarna befinner sig är gamla och övergivna, här och var finns någon enstaka rysk utkik som spelarna lätt kan smyga sig på och överrumpla. På andra våningen finns ryska posteringar som sover vid sina kanoner. Spelarna kan lätt smyga förbi sådana utan större besvär. På markplanet är alla ryssar inkvarterade för tillfället, där måste spelarna smyga genom en hel sal med sovande ryssar för att nå borggården.

Spelarna är nu framme vid äventyrets slut, antagligen kommer de att försöka smyga sig ned till fästningens portar för att öppna de, påkalla den svenska styrkans uppmärksamhet och hålla porten öppen tillräckligt länge för att svenskarna ska kunna storma in genom dem. Denna plan kräver en del planering och du bör låta spelarna lyckas om de inte gör någonting helt tokigt. När spelarna väl öppnat porten så kommer ryssarna att upptäcka deras tilltag och alarm kommer att ljuda, nyvakna ryssar kommer nu att strömma ut från borgen. Svenskarna måste nu försvara porten tillräckligt länge tills den svenska styrkan når fram till porten och kan storma in. Den här striden kommer att vara hård, kanske har svenskarna med något från drömvärlden som ger dem ett litet övertag, om man har med sig reptilriddjuret så kommer den med Svante Vela på ryggen vara en blodtörstig stridsmaskin som biter och sparkar diverse ryssar. Låt gärna spelarna bli sårade, låt dem få kämpa mot ryssar som försöker stänga portarna, låt dem bli övermannade och få situationen att kännas hopplös. När situation känns som mest hopplös så låt den svenska styrkan spränga genom portarna och tillintetgöra ryssarna, borggården fylls och översvämmas snabbt av blå och gula uniformer. Efter korta strider på borggården så kapitulerar de återstående ryssarna och svenskarna har segrat! Lyckoruset är stort när karolinerna jublar, skjuter i luften och avfyrar ryssarnas kanoner ut i tomma intet. Plötsligt bryts denna festiver av en skarp röst:

"Vart är soldaterna som öppnade portarna? Vart är de modiga dumdristiga männen?"

Det är kapten von Düring som skriker ut detta, han ser dock illa tilltygad ut där han står med en bandagerad arm som hänger från ett bandage runt halsen.

När spelarna träder fram kommer von Düring att utbrista:

"Vid min själ. ... Lindkvist och era mannar, jag trodde ni slukades av den ryska stormen! Var har ni hållit hus och hur in i all fridens namn tog ni er in i fästningen? Och, varför [förvånad paus], varför är ni alla solbrända som kräftor i ansiktet?"

Och här lämnar vi spelarna. De kommer alla bli hyllade hjältar. Några veckor senare kommer nästan hela den svenska hären förgöras i striderna i Poltava. I historiens annaler kommer de övernaturliga inslagen att ha försvunnit, förutom i en viss skrift av Swedenborg, utgiven många, många år senare, flera år efter Karl XII:s död, men det är en helt annan historia...

Så blev våra hjältar slutligen hjältar på riktigt, och deras handlingar räddade livet på många av deras vänner. Och i leden spreds ryktet om det hjältemod som fått det ointagliga ryska fortet på fall.

Några veckor senare blev den svenska armén inringad och tillintetgjord vid Poltava. De flesta svenskar som var med i slaget antingen stupade eller fördes som krigsfångar till Sibirien. Inte många överlevde för att någonsin se sitt forna fädernesland.

Epilog: Under den stora industrialiseringsvågen som var på slutet av 1800-talet under Oscar II:s dagar ödelades många gamla torp. Vid Brunna gård i Uppland gjordes vid den här tiden ett remarkabelt fynd, då man fann en tidigare hitintills okänd skrift av Emmanuel Swedenborg. Boken ifråga handlade om drömmar och det fanns någon slags koppling till det Stora Nordiska Kriget, som utkämpades mellan bland annat Sverige och Ryssland i början på 1700-talet, även om denna koppling aldrig helt fastställdes. I övrigt fanns inga spår till vad skriften i fråga var, förutom en hälsning i bokpärmens insida - "Till min gamle och trogne vän <Eskil Turesson>, från Emmanuel Swedenborg. Må tanken vara fri. Må drömmarna aldrig tvina."

1630
RYSSARNA MÅSTE TA INITIATIVET
RELEVANTA HANDELSER

Intressanta delar ur "Wnderjorden och dess inwånare":

Likätare

Dessa varelser är de mest intelligenta varelserna i underjorden, jag har träffat och talat med en del av dem, de utgör endast en fara i större antal. De är något mindre än människor, något hopkrupna och deras mänskliga drag är förvridna. En del av dem har spetsiga öron, på andra har benen förvridits till klövar. De livnar sig på ruttet kött och ben, döda kroppar, men äfven färskt kött, de håller ofta till på kyrkogårdar och andra ställen där döda kroppar står att finna. En sådan ingång till underjorden som jag funnit och nyttjat finns på norra kyrkogården i stockholmia.

Ghastar

Dessa varelser är blodtörstige och primitifva, de jagar i grupp och livnar sig på underjordens övfriga inwånare. De är lika en människa i sin skepnad, två ben och två armar, men det är också den enda likheten. Bröstat förvridet i en muskulös klump, benen jättelika och muskulösa, ryggen täckt av en smutsig päls och huvudet, tomma ögon, bred näsa, utskjutande käke med stora grova tänder. De talar ett gutturalt språk omöjligt för en människa att förstå. Det enda de fruktar är solljuset som de inte tål. De har ögon som ser dåligt och söker sig till sitt byte med hjälp av sitt luktsinne. Stöter du någonsin på en, fly, ty ditt liv är i fara.

Gug

Gugen är en vidunderlig best som stormar fram, den äter i raseri och slukar allt i sin väg. Den är fruktad av underjordens alla andra varelser, som ofta faller byte för den. Jag har bara beskådat den på säkert avstånd, det är en gigantisk varelse hög som fyra fullvuxna män, med fyra långa armar och där dess huvud borde sitta finns istället en stor gapande mun. Den saknar ögon, men har ett luktsinne som vida överstiger vårt eget.

Gugg

Guggen är en vidunderlig best som stormar fram, den äter i kaseri och slukar allt i sin väg. Den är fruktad av underjordens alla andra varelser, som ofta faller byte för den. Jag har bara beskådat den på säkert avstånd, det är en gigantisk varelse hög som fyra fullvuxna män, med fyra långa armar och där dess huvud borde sitta finns istället en stor gapande mun. Den saknar ögon, men har ett luktsinne som vida överstiger vårt eget.



Ghastar

Dessa varelse blodtörstige och primitiva, de ja grupp och livnär sig på underjordens övriga invånare. De är lika en människa i sin skepnad, två ben och två armar, men det är också den enda likheten. Bröstit förvridet i en muskulös klump, benen jättelika och muskulösa, ryggen täckt av en smutsig päls och huvudet, tomma ögon, bred näsa, utskjutande käke med stora grova tänder. De talar ett gutturalt språk omöjligt för en människa att förstå. Det enda de fruktar är solljuset som de inte tål. De har ögon som ser dåligt och söker sig till sitt byte med hjälp av sitt luktsinne. Stöter du någonsin på en, fly, ty ditt liv är i fara.



Likätare

Dessa varelser är de mest intelligenta varelserna i underjorden, jag har träffat och talat med en del av dem, de utgör endast en fara i större antal. De är något mindre än människor, något hopkrupna och deras mänskliga drag är förvridna. En del av dem har spetsiga öron, på andra har benen förvridits till klövar. De livnär sig på ruttet kött och ben, döda kroppar, men äfven färskt kött, de håller ofta till på kyrkogårdar och andra ställen där döda kroppar står att finna. En sådan ingång till underjorden som jag funnit och nyttjat finns på norra kyrkogården i stockholmia.





