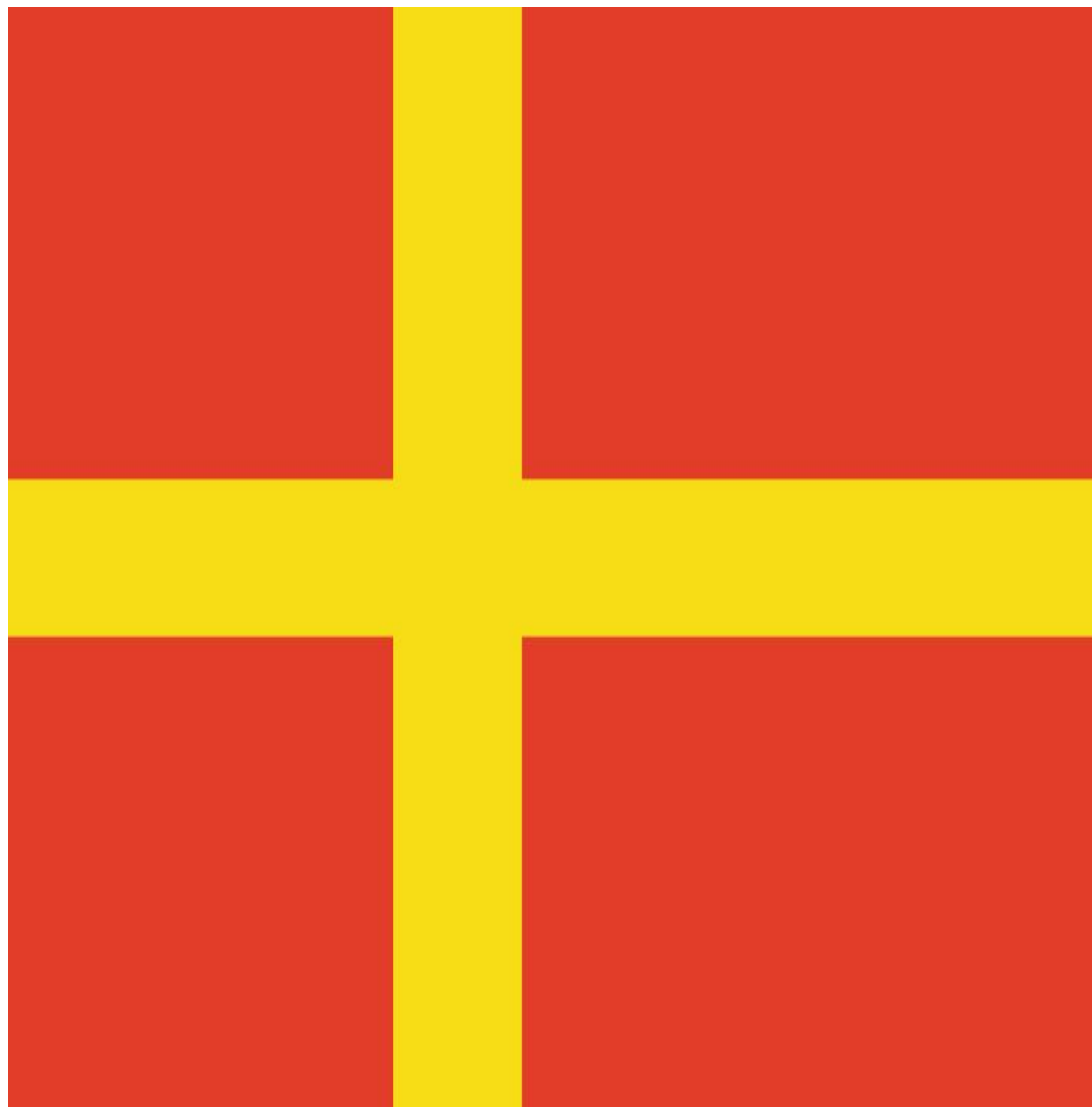


Skåneland

En samling äckliga äventyr som utspelar sig i södra Sverige. Till Blood Dark Thirst, Esoteric Enterprises, gamla KULT, Vampire, Dresden Files och andra urban fantasy spel.



Av: Sebastian Lindeberg

Tack till: Sara som tipsade om Sankt Olof och brända barn

Bränt barn luktar illa

Ett scenario där man spelar vampyrer på vägnätet utanför städernas ljus.

Fan ta vampyren som gjorde det här mot mig!

Spelarkaraktärerna är en grupp vampyrer som alla blev mördade, förvandlade till odöda monster, utnyttjade och sedan kastade åt sidan eller blev lämnade att dö av sin skapare, helvetes slynan bara känd som Tekla. De har inte tagit det här liggandes ner och har hittat varandra, skaffat medlen för att hämnas och bildat kottet Motherfuckersen.

Det här scenariot handlar om att ge sig ut på en roadtrip där målet är hämnd genom det pre-apokalyptiskt uppfuckade landskapet som är platserna utanför motorvägsnätet och borta från städerna i Sverige. Det utspelar sig i skogarna i små kommuner dit man flyttar för att kunna slå sin fru och knulla sina barn. Det utspelar sig på vandrarhemmen där du kan få en avsugning av en 15-åring utan tänder och hur mycket tramadol du vill. Det utspelar sig på landsvägarna upp till stället där de knasigt frireligiösa människorna gör sina blodsoffer och får förbipasserande att försvinna. Det utspelar sig i små byarna där nazisterna rekryterar vissa och misshandlar andra till döds. Det utspelar sig bortom civilisationen. Det utspelar sig där monstren härskar eftersom här finns människor men ingen mänsklighet.

Hail Satan!

Scenariot öppnar med att karaktärerna just har genomfört en satanisk ritual där de har satt sina själar i pant hos en Satan vid namn Yimhy för att få reda på var Tekla är. Satanen har gått med på avtalet eftersom Tekla har lurat honom på ett kontrakt på 666 själar. Ordnar vampyrerna tillbaka kontrakten eller dödar Tekla får de tillbaka sina själar från Yimhy, gör de det inte kommer han skicka agenter i den köttsliga världen för att döda dem och skörda deras själar. Det finns bara ett problem, Tekla har använt makten i kontrakten för att dela sig i tre olika kopior. Men frukta inte! Yimhy har gett vampyrerna en satanisk kristal som ofelbart visar vägen mot den närmaste versionen av Tekla så att de kan börja mörda sin väg till hämnd och ut ur sitt satans kontrakt. Utan vidare sinkande hoppar de i sin batmobile och ger sig ut på vägen.

Vilken typ av batmobile kör karaktärerna?

1. En stor nedgången lastbil, som den i Duellen fast med en vagn istället för en tank. Gott om utrymme att sova i under dagen eller stoppa kidnappade liftare i. Och man kan ramma folk med den som om den var ett satans tåg!

2. En gammal pontiac Trans-Am i safirblått från 1980. Firebird motivet på motorhuven är flagnande. Den är lite trång att sova i men den har musklerna när man behöver köra ifrån eller ifatt någon.
3. En rejält nedgången husbil, men en utrustad med dolda vapen över-fucking-allt. Så vill du kunna ha ett hagelgevär eller en motorsåg i näven direkt är det här ditt fordon.
4. Volvo V70 från 1990 med mer rost än metall i karossen. Den är ful, den är kass och den får dig att må dåligt över att du inte är en bättre vampyr. Men den smälter in och är praktisk.
5. Det är inte en bil utan lika många motorcyklar som det finns vampyrer i gruppen. Motorcyklarna matchar inte varandra, de är allt från HD choppers till koreanska leksaker. Men de är alla lackerade med coola fladdermus motiv. Man får sova i licksäckar i tält på dagarna om man inte hittar någonstans bättre, men vad fan?
6. Hippie VW bus dekorerad med de mest psykedeliska och obehagliga motiven som inte är direkt obscena. Bilen är dock besatt med de fördömda själarna av det dussin smutsiga hippies som seriemördaren som hade bilen först styckade i den. Vänsterspökena låter inte bilen dö utan om den förstörs eller blir skadad repareras den av spökena när ingen observerar den och sedan dyker den upp på ett lägligt ställe för vampyrerna.

Slumpmöten på den satanshemsökta pre-apokalyptiska landsvägen

Rolla fram ett slumpmöte när karaktärerna är på väg mot en ny plats på jakt efter Tekla.

1. Korrupta poliser som jobbar för Tekla.
2. Vanliga poliser som väljer fel bil att stoppa.
3. Wolf brothers MC, ett gäng av varulvar, uppskattar inte att vampyrerna reser genom deras område.
4. Ett nedgången och kollapsat hus är en känd mötesplats för nomadiska vampyrer.
5. En vägkrog och bensinmack som i hemlighet är en mötesplats för vampyrjägare.
6. Ett småstads disco är ett bra ställe att stanna och käka på. Tyvärr har en annan vampyr redan gjort det till sin jaktmark.
7. Sataniska hantlangare till Tekla kommer efter karaktärerna i svarta skåpbilar beväpnade med armborst och avsågade hagelgevär.

8. Rånare med masker och revolverar rånar bensinmacken som vampyrerna råkar vara på just då.

9. Doften från en Mcdonalds längs vägen får munnen att vattnas på vampyrerna. Personalen där maler ner människorna de mördar i hamburgare färsen.

10. En icke-vampyrisk demon hemsöker en öde bit väg i formen av ett enorm vildsvin som orsakar bilolyckor för att kunna äta de döendes själar.

Saker karaktärerna vet om Tekla

Karaktärerna har lite förkunskaper, men vad vet de specifikt?

1. Tekla har alltid nyligen förvandlade vampyrer med sig som hon utnyttjar och sedan lämnar för att dö. Minst en sådan kommer vara med varje kopia av henne.

2. Tekla är lång, blek, har tovtigt rött hår och klär sig som en övervintrad hippie blandad med sångerskan i ett dödsmetallband.

3. De tre kopiorna av Tekla har olika övernaturliga krafter, tre per klon.

4. Tekla har en parasitisk övernaturlig varelse som utåt ser ut som en mun bonde i sin kropp. Den är i hennes nacke och döljs i vanliga fall av hennes hår. Munnen kan se vilket gör det nästan omöjligt att smyga sig på Tekla. Den ger henne också råd.

5. Tekla kör en demoniskt trimmad Harley Davidson som kan få eld att slå upp från bakom den och som kan ramma en pansarvagn av vägen. Den finns med en av kopiorna av henne.

6. Det magiska långsvärdet som en av Teklas kopior bär är dekorerat med en trehövdad örn. Svärdet är smitt från järn utvunnit från mänskligt blod. Det ger vampyrer som använder det en bonus på 1d6 till sina attacker.

Platser för framtida nyhetssändningar om massakrer

Karaktärerna kan ta sig till vilken av platserna som helst i vilken ordning du som spelare önskar. På var och en av dem kommer de hitta en version av Tekla, några av kontrakten och en ofattbart fucked up situation de måste hantera.

Satanisk kloster pornografi

Det heliga nunneklostret dedikerat till St. Judas har officiellt legat öde sedan medeltiden och har faktiskt förfallit till en ruin. Men sedan 90-talet har en svårt religiös satanisk sekt slagit upp en

kyrka byggd av trä över den. Det ser mest ut som en lada och kultens cirka 200 medlemmar och 30 sataniska nunnor, bor inte i den egentligen förutom vid speciella tillfällen. Men just nu är nunnorna där och håller på att offra kidnappade offer i en blodig och veckolång sexritual för att hjälpa sin eviga ledare, Tekla. Nunnorna har tillgång till knivar, hagelgevär och motorcyklar och är fanatiskt beredda att kasta bort sina liv för att skydda Tekla. Lyckas ritualen blir Tekla befriad från svagheten mot ljus och blir en dag vandrande vampyr.

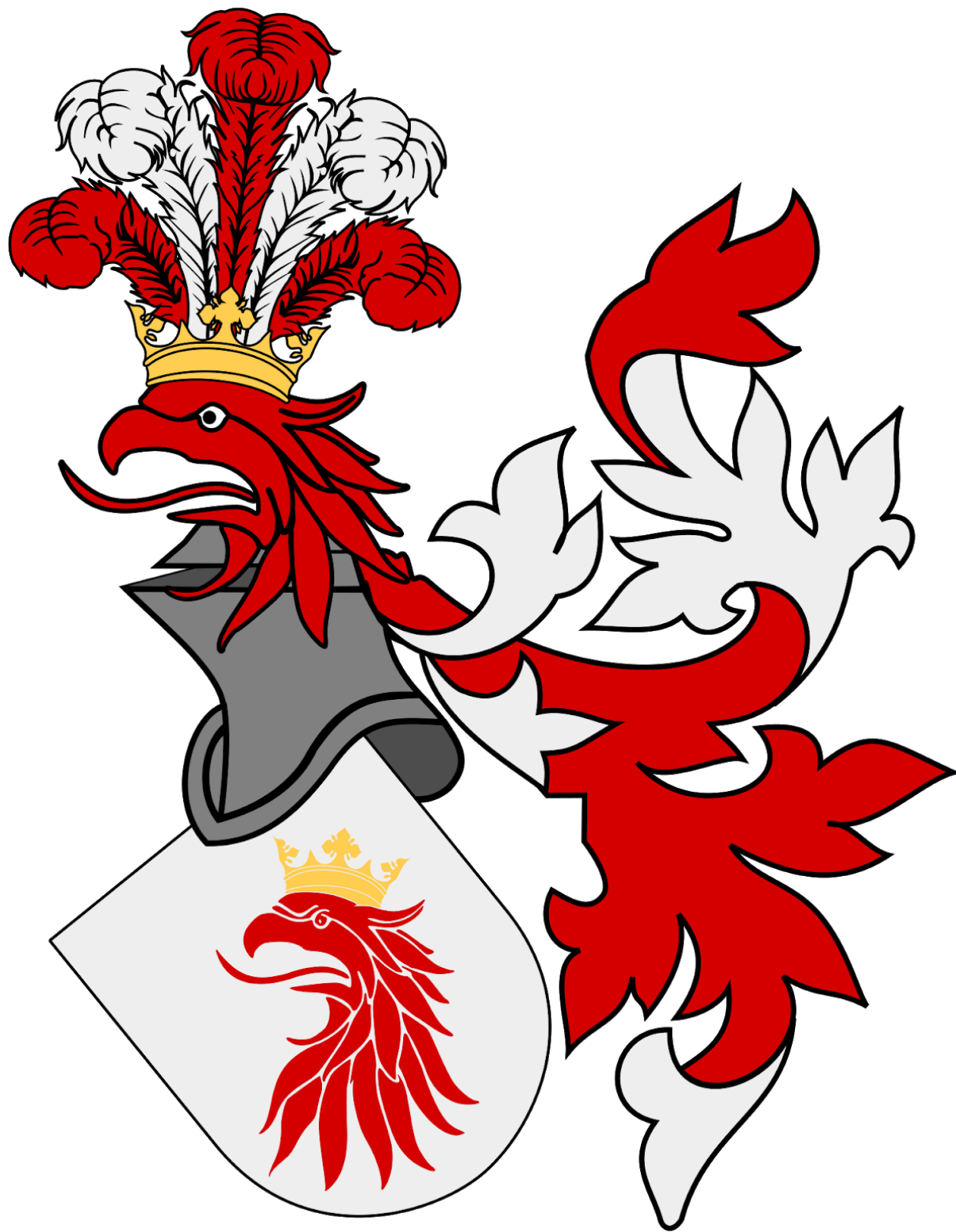
Vandrarhemmet som Gud glömde

Det finns inte ett i varje liten småstad, men i de värsta finns det någon version av det här vandrarhemmet. Det är en sunkig två våningar hög byggnad med 12 rum att hyra och i källaren har Tekla ett skyddsrum som hon inrett till en haven. Det finns 7 boende på vandrarhemmet just nu och de har blivit förvandlade till vampyriska slavar till Tekla och kommer försvara henne med sina oliv. Gästerna är :

1. 21 årig singelmamma. Har 3 barn med tre olika fäder. Barnen är också vampyrer och hon kommer kasta dem som vapen.
2. Fullständigt nerknarkad och utslagen man i 70 årsåldern placerad här av socialtjänsten.
3. Backpacker från Tyskland med en jätte ryggsäck full med tegelsten som hon svingar som ett vapen.
4. Tonåring prostituerad, nu beroende av blod istället för tramadol och cannabis, beväpnad med rakblad och den värsta attityden.
5. En enorm bodybuilder med mer steroider än blod i kroppen.
6. En cancerpatient fast i en rullstol eftersom hans kropp förtvinat och på vandrarhemmet för att hans familj övergett honom. Mer än villig att skada någon för hämnd.
7. En ovanligt sorglig nyskild 40 årig revisor som är besviken att vampyrism inte gav honom tillbaka hans hår.

Nazisternas sommarläger

Lägret Morgondagen är ett sommarläger för barn till medlemmar av extremhögern. Egentligen är grupperna föräldrarna tillhör fronter för vampyrer, bland dem Tekla. Hon håller på att använda sina vampyriska krafter på de 17 barn som finns i lägret för att göra dem till fanatiska terror soldater. Hennes plan är att använda de 17 barnen som självmordsbombare för att slå ut så många av Sveriges politiker att landet störtar i kaos och hon som dagvandrare kan ta över nationen och härska öppet som landets eviga och odödliga diktator.



Innanför ringvägen men utanför helvetet

*Jag vill ha en egen måne, jag kan åka till
Där jag kan glömma att du lämnat mig
Jag kan sitta på min måne och göra vad jag vill
Där stannar jag tills allting ordnat sig.*
-Ted Gärdestad

Inledning

Spelarna i det här äventyret är en grupp ockultister och/eller monster som vill stjäla Rosengård från verkligheten. Ingen vill ändå ha det. De vill bara glömma, glömma hela jävla området och integrationspolitikens misslyckande och rasistpolitikerna som drar nytta av det och maskingevären på gatan i Malmö och ryktena om hur fucking farligt Malmö är och lidandet och den sociala misären och folk som inte ser ut eller pratar som dem och hela fucking skiten och vad området står för. Och när väldigt många människor vill samma sak, oavsett om de vill det av rasism, oförstånd, sorg, omtanke, desperation, bekvämlighet eller hat då finns det makt i det. Äkta, magisk makt för de som har möjligheten att utnyttja den.

Så planen är enkel egentligen, kabalerna som spelarkaraktärerna tillhör kommer utföra en ritual som kommer slita Rosengård ut ur verkligheten till sin egen dimension. Verkligheten utanför Rosengård kommer fortsätta, ingen där kommer minnas stadsdelen och "såret" i historien och geografin kommer läka över med en möjlig verklighet. Den nya dimensionen kommer vara en under de som utför ritualens kontroll. Spelarkaraktärerna kommer vara gudar i sin egen stadsdels stora verklighet. Oavsett vad folket som bor där tycker om det.

Varför?!

För makt, för en fristad, för en bättre verklighet om än en som är mindre, för att man kan. Varför karaktärerna vill slita en hel stadsdel ur verkligheten bör bero på vem karaktärerna är. Är de en samling idealister som vill skapa en bättre värld? Är de vampyrer som vill ha en värld utan sol att härska över? Har de märkliga religiösa övertygelser? Att gå till en djupt sadistisk och ondskefull plats med motivationen kan vara lockande för vissa typer av spelare. De kanske vill spela en karaktär som går full Cenobite från Hellraiser och vill skapa ett paradiset av tortyr. Låt dem, de kommer behöva vada genom blod för att nå det så det kanske är passande. Men egentligen är det troligast att karaktärerna inte bryr sig om folket i stadsdelen de ska stjäla från under fötterna på dem. Är det ett problem? Kanske inte. Ditt jobb som spelare är att göra alla i området mänskliga, vill spelarna släcka en cigarett i någons öga är det då i sig något med en mening.

Spelstil

Spelstilen är öppen med få knutpunkter. Ja, spelarna måste genomföra ritualen men hur de gör det är nästan helt upp till dem. Spelledaren kommer presenteras några förslag där ritualen beskrivs, förslag som bör kastas ut väldigt frikostigt till spelare som vill ha förslag. Men det är lika rätt om spelarna väljer att "Rituellt förstöra områdets ansikte" som att de måste skapa en dålig media kampanj som att de måste skjuta en kändis därifrån i ansiktet.

Malmö i preapokalypsen

Det är inte ens diskbänksrealism plus smutsig ockultism. Det är de svarta delarna på den vidriga disktrasan som lämnats i en vask full med disk som fått stå där och mögla. Blandat med ockultism där pentagram gjorda av tarmarna från minoritetsgrupper är standard i ritualer för att upprätthålla orättvisa maktstrukturer. Det är en giftig, fientlig blandning som målar en bild av Malmö som en betongspya fylld med giftiga och trasiga människor. Det är en orättvis värld, socialt orättvis med rasism, sexism och klassförakt. Men det är också en värld där individerna är ruttna. Det är oklart om sammanfallet och det fula kommer inifrån människorna och projiceras ut eller om det kommer utifrån och har sjunkit sina iskalla klor i människornas hjärtan. Föreställ dig när du beskriver som vore du Lovecraft i Redhook. Äcklad, förfärad och fascinerad av den myllrande massan av kött mitt bland den döda, hatiska, betongen. Släng sedan in lite ockulta fuckers som gör allt värre.

Ockulta fuckers i Malmö

Det här är en grupp av ockultister, monster, och andra skummisar i och runt Malmö som alla har intressen i Rosengård eller åtminstone kan komma att dras in i spelarnas jihad för en egen verklighet. De kan vara folk som hjälper kabalen, fiender eller bara folk som spelarkaraktärerna snackar skit med på vägen till sitt mål.

Fitnyllet: Alltså, tjejen har en mun som... alltså, det är inte en mun för hon har det också men... hon har liksom en extra kroppsöppning i ansiktet som... Du, du fattar från namnet. Hon vet typ allt om det magiska. Hon är någon form av mäktig magisk varelse (antagligen en vampyr) ganska uppenbart. Men det viktiga är hennes råd och kunskap. Och att inte stirra på hennes ansikte.

Misäromancerna: En kult bland de anställda på soc, BUP, migrationsverket och andra sociala myndigheter. De suger energi ur lidandet bland de i social misär i området. Det ger dem magi. Försöker spelarna fucka med deras födkrok kommer de försöka fucka upp spelarna. De kommer förstå ritualen runt steg 3 eller 4 och kommer komma efter kabalen med svart magi och hagelgevär. De är mestadels medelålders, mestadels kvinnor och mestadels första eller andra generationens invandrare. De är med andra ord folket som blir fast med de här skitjobben på

grund av sexism, ageism och rasism. Men på de jobben har de hittat lite, lite magi och makt. Det är inte konstigt att de är hänsynslösa och härdade sociopater i skityrken som förintat deras mänsklighet och empati.

Undersköterskan: Är en 47 årig reumatiker med artros som precis har förstorat läpparna. Jag tror ni vet vem hon är med den beskrivningen. Hon är en av de många som tillhört hemtjänsten i området, en trött knegare i ett nedgången område i ett yrke som är en ren kvinnofälla. Men hon har hittat en liten, liten gnutta makt. Hon har förmågan att omedelbart dölja spåren av vad som helst. Nu jobbar hon med att få brottsplatser och övernaturlig skit att försvinna från polisen och myndigheternas radar. Alla övernaturliga i stan har hennes kort nu.

Säljaren: Hon står alltid och säljer något någonstans, ibland på ICA i kassan, ibland på ett gathörn och ibland säljer hon via telefon. Hon kan sälja vad som helst. Vill du köpa lycka och är beredd att ta klamydia som pris? Vill du sälja en magisk kraft mot pengar? Vill du sälja ett barndomsminne för knark? Hon kan fixa det. Men tar alltid en procent av vinsten för sig själv.

AINA: En odöd polis animerad med kraften i nidd bilden av polisen som finns i området. Den döda kroppen stiger ibland upp ur graven, sätter på sig sin uniform och hoppar in i en sönderrostad polisbil som inte borde fungera och jagar ner brottslingar på gatorna. Inte så ofta, men ibland, när någon håller på med något småbrott kommer den här zombie-motherfuckern i en uniform från ingenstans och misshandlar dem till döds med en batong. AINA död inte, den stannar inte och den återhämtar sig från alla skador som någon lyckas åstadkomma den.

Ritualen

Ritualen är urgammal och har fått kvarter att försvinna i New York, Cairo och Moskva. Eller så är den helt ny, köpt av en demon. Eller så har karaktärerna designat den eller så har det kollektiva undermedvetna skapat den. Det är inte viktigt bortom att kabalen har den, vet hur den fungerar och tänker genomföra den. Sedan har vi delarna av ritualen. Det här är köttet i själva äventyret. Spelarna måste genomföra de olika delarna av ritualen för att lyckas. Varje del måste utföras i tur och ordning

Ritualens steg är:

1. Karaktärerna måste rituellt förstöra områdets ansikte.
2. Spöken måste hemsöka områdets hjärta.
3. Kopplingarna till världen utanför måste kapas.
4. Blod måste rinna på gatorna.
5. Områdets främsta fiende måste rituellt offras på en helig plats i området.

Låt oss gå igenom dem steg för steg:

Karaktärerna måste förstöra områdets ansikte: Kanske det friaste av målen. Områdets ansikte kan tolkas som en viktig person från området och att förstöra det kan vara att förödmjuka, sätta dit eller döda den personen. Det kan vara att förstöra en allmän byggnad. Det kan vara att svartmåla hela området i media. Det är inte så viktigt vad karaktärerna gör som att spelarna får sträcka på sin kreativitet.

Spöken måste hemsöka områdets hjärta: Vad är hjärtat? Det är fortfarande något som går att tolka. Men nu behövs faktiska spöken. De ockulta fuckersen kan säkerligen ordna fram ett och brutala spelare kan ju "skapa"ett spöke". Men annars krävs här mer kreativt tänkande.

Kopplingarna till världen utanför måste kapas: Det krävs något massivt här. De två lättaste sakerna att göra är att kapa den digitala och elektroniska kopplingen, men det kräver mäktig magi eller rejält sabotage. Eller så kan man kapa andra band. Driva ut alla myndigheterna ur området skulle kunna fungera (och det låter någon vandra in på en myndighet och avfyra ett automatvapen i taket för att skrämma skiten ur byråkrater).

Blod måste rinna på gatorna: En brutala, farlig och oförsiktig kabal skulle kunna göra det här själva. Men att utlösa kravaller som de som skakade området 2008 skulle vara bäst och säkrast. För den ockulta planen alltså, inte på något annat sätt. Man skulle kunna skapa ett gängkrig också, bara meja ner folk på öppen gata och få det att se ut som någon annan gjorde det i värsta fall. Men våldet måste vara pågående när...

Områdets främsta fiende måste rituellt offras på en helig plats i området: Medan området sliter sig själv i stycke är det dags för spelarkaraktärerna att få tag i "områdets största fiende" styckmörda henom i ett pentagram mitt i en kyrka eller en av källar moskeerna i området. Se till att inte bli lockad till en för cool plats som tekniskt sett ligger utanför Rosengård bara, för då är allting fucked. Så vem är den största fienden? Är det partiledaren för SD som svartmålat och använt området som ett politiskt vapen och planerar att göra livet värre för de som bor där? Jag tänker säga ja för jag vill spela en scen där karaktärerna rituellt styckmördar Jimmie Åkesson i ett pentagram i en kyrka medan magiska soctanter försöker skjuta dem. Men dina spelare kanske har helt andra och bättre ideer och då är det dessa som bör få råda.

Ritualen fullbordad!

Jag vet inte vad fan du vill ha av mig här. Scenariot kan vara slut när ritualen är utförd. Du kan visa dem priset av deras hybris. Eller så kan de bli små demiurger i en epilög innan de inser att de är flera gudar i en värld som är alldeles för liten för ens en av dem. Gör ditt allra bästa för att spegla deras handlingar och karaktärer. Eller bara låt det gå till svart som om de blivit mördade i Sopranos.



Sankt Olof

Det finns tillfällen då man skulle vilja hänga hela den mänskliga rasen och göra slut på farsen.
-August Strindberg

Bakgrund

Den lilla tätorten Sankt Olof ligger i Simrishamns kommun och är känt för sin museijärnväg, att de haft det största snödjupet någonsin i Skåne och absolut ingenting annat. Tätorten har exakt 666 invånare i dagens läge och är en sömrig liten plats på landet på ytan. Det ligger på en plats som ser ut som skåne ser ut som mest, det är platt och där är några träd som har mage att låtsas vara en skog.

Men bara för att det inte är känt betyder inte att det inte finns saker som gör Sankt Olof unikt. Det finns en obskyr liten historisk notis som är speciell med Sankt Olof och det är att det ända fram på 1800-talet fanns en helgonkult här. Folk gjorde små offer för att få en bättre skörd eller friska barn. Det var små grejer, inte ens kätterer kan man tycka och de historiker som vet historien ser den mest som kuriosa. Men det är för att de inte vet hela sanningen. Folk dyrkade Sankt Olof för att de var så rädda att de pissade på sig och vägrade släppa helgonet de trodde skyddade dem. Varför? Eftersom det lilla samhället Sankt Olof är byggt precis över en sovande mörk gudom. Medan den uråldriga fasan slumrar så avger den energi och mörka drömmar som vrider verkligheten och drar hit det övernaturliga, muterar sinnena och kropparna på de som bor i tätorten och gör att fysikens lagar fungerar lite som de själva vill. Det är också en kraftig källa till energi för mystiker som vet hur man utnyttjar sådant.

Medan Sankt Olof alltid varit konstigt har det senaste året varit bortom allt annat. Detta beror på att svartkonstnären och magikern Sten fagerudd har anlänt och byggt ett förklätt mörkt tempel för att väcka fasan och använda den för att mördra världen. Nu är samtliga invånare i St Olof påverkade av de ockulta energierna och flera andra typer av fador har antingen anlänt eller krälat fram från under stenarna. Saker är alltså precis på gränsen till att fullständigt koka över när spelarkaraktärerna anländer.

Motivationer

Spelarkaraktärerna är en samling ockultister eller magiska varelser här av en av flera olika anledningar kopplade till att fasan under Sankt Olof håller på att vakna. Du kan hitta på dina egna sätt att dra in spelarkaraktärerna i handlingen men tre olika sätt som ger olika spelupplevelser presenteras här nedan.

Big damned heroes: Karaktärerna är här för att de vet att den uråldriga fasan håller på att vakna och har kommit för att stoppa den. De vet inte så många detaljer bortom detta vilket leder dem till att undersöka det märkliga i den lilla byn.

Wtf?! Karaktärerna vaknar upp efter att ha förlorat tid och bara är i Sankt Olof. De har dragit dit efter några dagar av märkliga drömmar eller visioner på grund av sina kopplingar till det övernaturliga. De kan ge sig av, inget håller dem i tätorten, men om de är nyfikna och börjar snoka runt kommer de snabbt hitta mer än de väntar sig.

Baddest things alive: Karaktärerna har känt kraften som strömmar från området och har gett sig av hit för att göra den till sin egen. Det finns många mysterium, krafter och föremål här de kan lägga vantarna på men att göra det riskerar att dra Stens uppmärksamhet. Stens tempel är också centrumet för energierna och karaktärernas och Sten kan lätt hamna i konflikt rörande det dolda templet.

Ondskans kiosk och grill

Stens Kiosk och Grill ser ut som alla kiosker av sin typ. Den har två luckor av någon outgrundlig anledning, annonser om märkliga korv sorter ingen beställer till extrapris, plaststolar man kan sitta på om man slås av plötslig masochism och en ständig odör av flott och medelmåttighet. Sten står själv bakom luckan 6 dagar i veckan (det är stängt på söndagar) och är en medelålders man med en Lunda dialekt som är lite för smal, lite för lång och använder lite för långa ord men annars som folk är mest. Det är nästan helt jävla omöjligt att avgöra att Sten är en mäktig mörk trollkarl som för länge sedan dedikerat sig till alltings slut eller att grillen är ett tempel konstruerat enligt uråldrig och ohelig matematik för att göra gränsen mellan världarna tunnare. Sten är egentligen en okomplicerad typ, han vill förrinta världen och släppa loss sina mörka gudar som kommer tortera själarna och andarna från alla levande varelser i flera evigheter. Han är mäktig och ond. Kopplad som han är till kiosken kan han inte dö om inte den lilla byggnaden förstörs och grillen kan inte förstöras så länge Sten lever. De båda måste alltså dö samtidigt, inom cirka en minut från varandra. Inte för att Sten är lätt att plocka ut. Han är en mäktig nekromantiker som inte är rädd att kasta frammanade demoner och vridna odöda mot de som stör honom. Men hans plan är att inte ens behöva göra det. Han vill bara hålla ut och vara diskret så länge att när någon förstår vad han håller på med så är det försent att göra något åt det. Händer det har han dock ett trumfkort, han kan sträcka sig ut och kalla alla som rörts av ondskan (ALLA i Sankt Olof utom spelarkaraktärerna) för att skydda honom och döda hans fiender.

Andra dåliga platser

Så templet/kiosken är platsen som kommer få världen att dö. Men det betyder inte att resten av omgivningarna inte också suger och kommer ge dig PTSD för resten av livet.

Den gamla väderkvarnen: Vingarna rör sig ibland mot vinden eller när vinden inte blåser allt. Ibland kan förbipasserande höra raslandet från mekanismen i kvarnen. Vad som är i kvarnen är dock värre. Energierna har vridit kvarnen så att insidan är större än utsidan, den är ett psykisk spegelhus som fångar de som ger sig in i ett privat helvete där deras synder tar formen av vridna monster som jagar dem i korridorer till synes utan slut. Bara genom att konfrontera och hantera sina synder kan någon fly kvarnen.

Måsalucke soptipp: Personalen (Ronny, Johnny och Conny) på den här fallfärdiga och äckliga återvinningsstationen är likätande freaks med halvformade tvillingar, tentakler, variga tumörer och felformade tänder växande ur köttet här och där vilket de döljer med säckiga kläder. Det går att göra av med vad som helst här, freaksen kommer sluka det eller hitta ett hål ner i helvetet att kasta det i.

Kyrkan: Kyrkan har faktiskt heliga ben från Sankt Olof liggandes i en lite ark. Benne avger helig energi som driver bort mörkets makter. Kyrkan har också en hemlig källare fylld med vapen, proviant, vatten och resten av sakerna som monsterjägarna i Sankt Olof kulten kan behöva i sitt heliga uppdrag.

Järnkällan: En liten sjö ligger i skogen precis utanför Sankt Olof där vattnet ständigt är rött som blod. Förklaringen till detta är att det är så mycket järn i vattnet att det blivit rött. Men det betyder inte att det inte också sipprar upp blod i sjön från varelsen under samhället. Varelsens blod kan försörja en vampyr eller liknande under obegränsad tid men att dricka det under längre tid leder till vansinne. Det är dock ett litet problem gentemot att när månen är full så brukar kranvattnet bli rödbrunt som om det vore rostigt...

Erfarna monster

Medan Sankt Olofs befolkning har muterats bortom sans och vett och blivit övernaturliga så är de flesta av dem fortfarande i fasen där de mest försöker hantera sina trauman. Ett par personer i byn är lite mer erfarna och därför mer proaktiva och farliga.

Helgon kulten: De sex nu levande ättlingarna till ledarna för den ursprungliga helgonkulten som fortfarande bor kvar i byn. De vet om att onaturliga saker dras till staden och över generationerna har de blivit brutala och effektiva jägare av det övernaturliga. De vet hur vampyrer, magiker, varulvar och annat fungerar och de har specialgjorda hagelpatroner för att döda nästan allt. De har blivit överväldigade av all ondskan som dykt upp i Sankt Olof och är en dålig incident till från att gå bärsärkagång och bränna alla.

Fårskocken som äter folk: Det finns en grupp på cirka två hundra får som har ätit av gräs smittat med ondskan i marken. De finns bara när det är mörkt, de hatar dig personligen, de kommer bara dyka upp och sluka dig levande med onaturligt vassa tänder. Om de blir skadade

försvinner de i mörkret och kommer tillbaka vid nästa fullmåne. De är inte starkare, snabbare eller tuffare än vanliga får. Men de är elaka, sukter efter blod och är 200 starka.

Doktor Larsson: Den goda doktorn är en vampyr och en ovanligt farlig sådan. Han besitter en magisk ring som låter honom gå i solljus upp till en timme åt gången (sedan måste han vänta till nästa fullmåne innan ringen återfår sin magiska kraft). Doktorn har en olaglig och hemlig tortyrklinik i sin källare där han använder stadens maligna magiska krafter för att sy ihop personer ingen kommer sakna till stygelsor som uppfyller hans estetiska nycker.

Lokala original

Saker har hänt med de stackars satarna som bor här. Deras liv, psyken, kroppar eller själar är muterade och stympade på något sätt som aldrig kommer bli bra igen. Här nedan ges en lista på vad som kan ha hänt stackare som bor i tätorten och så kan du som spelledare välja eller slumpa fram en passande när spelarkaraktärerna träffar någon. Det är osannolikt att spelarkaraktärerna väljer att tala med alla 666 invånarna men om de väljer att göra det så kan samma saker ha drabbat flera av dem, kanske en hel familj har blivit varulvar till exempel.

1. Den här personen har börjat mörda folk i sin källare och kanibalisera kropparna.
2. Den här personen förvandlas till en massivt monster med drag av en spindel och en krokodil en gång veckan.
3. Den här personen kan inte sluta se en persons värsta synder om hen får ögonkontakt med dem.
4. Personen har krympt till bara ben och hud, hen är en anorexia mardröm driven att mörda och sluka. Personen kan pressa sig igenom alla utrymmen som är bredare än henoms ryggrad och kan vänta i allt från ventilationstrummor till avlopp tills henoms offer slappnar av.
5. Den här personen kan få vem som helar att kräkas våldsamt och ofrivilligt.
6. Den här personens insidor håller sakta men säkert på att förvandlas till köttätande insekter.
7. Den här personens händer har förvandlats till demoner.
8. Den här personen har blivit odödlig, men skador läker inte heller.
9. Den här familjen har smält ihop till en fruktansvärd blob av kött och smärta.
10. Personen har spontant förvandlats till en vampyrisk rosenbuske i en vagt humanoid form.
11. Varulv, like bara en varulv, men det är fortfarande spännande.
12. Den här äldre personen har börjat bli yngre och yngre ett år per dag.
13. Förmågan att kontrollera tankar.
14. All metal som den här personen nuddar rostar och förstörs.
15. Demoner har börjat ta besittning av alla djur den här personen interagerar med.
16. Huset den här personen bor i har kommit till liv och viskar efter färska byten att krossa.

17. Av någon anledning lyser den här personens ögon demoniskt rött i mörkret. Inga andra krafter dock, bara lysande ögon.
18. Den här familjen har fått neonrosa blod som bränner som syra.
19. Den här personen höll på med någon new age skit tidigare och detta har nu fått äkta makt och förvandlat personen till en magiker.
20. Den här personens hud har börjat spricka upp och avslöjar reptilliknande fjäll undertil.