

TRÄNNAS BÄCKAR



BORTOM!  
Lögnens slöja

Life, death and rebirth are inevitable...  
- Rig Veda



Tärarnas bågare © 2011, MylingSpel och Robert Jonsson

Detta text får laddas ned och/eller kopieras för privat bruk samt även säljas till självkostnadspris i oförändrad form.

Bortom: Lögnens slöja

© 2007 Mindless Gaming KB och Robert Jonsson

© 2011 Robert Jonsson

All Rights Reserved.

# TIRANAS BÄCKARE

En berättelse till

## BORTOM *Lögnens slöja*

### Koncept & Spelidé

Robert Jonsson

### Författare

Robert Jonsson

### Korrektur

Marie A. Sjödin

### Sättning & Layout

Tina Engström

### Illustrationer

Daniel Thollin, Robert Jonsson (kartor)

### Speltestare

Emil Westholm, Daniel Lindberg, Daniel Renfana, Stefan Backlund,  
Regina Johansson

### Bidrag

Marie A. Sjödin, Björn Linde, Mattias Thorolfson,  
Tina Engström

### Konstruktiv kritik

Tina Engström

# INLEDNING

1500-talet...

Källarlokalen som Luciano och hans män hade tagit i besittning var mörk, den enda ljuskällan en eld som brann i den gamla eldstaden. Järnstängerna som låg i den glödde vitaktigt. Källaren var nästan tom på folk. Luciano hade skickat en man med ett meddelande till biskopen om vad han tänkt göra med den ondskade höll fången här.

Han plockade upp en av stängerna och vände sig mot den fängslade ondskan på andra sidan källaren. Hon såg inte mycket ut för världen, men profetiorna talade klarspråk. Kvinnan var Djävulsbarnet, avlad av Lucifer för att i sin tur sätta Antikrist till världen. Hon fick inte tillåtas fortsätta sitt värv.

Han tryckte den vitglödgade järnstängen mot hennes nakna hud. Det väckte henne ur en medvetlös slummer och hon gav ifrån sig ett plågat skrik. Omkring henne syntes skuggorna fladdra vilt av smärta och skräck.

"Så du känner smärta trots allt? Jag trodde din mästare sett till att förskona dig från det." Kvinnan, Darcy, tittade upp på honom med en blick som vittnade om hennes avsky.

"Du vet ingenting om min "mästare". Du famlar i mörkret som vanligt, människa."

"Intressant." Luciano tryckte sitt brännheta järnverktyg mot hennes hud, denna gången på vänstra sidan av bröstkorgen. Återigen skrek hon, men Luciano log inte. Han fanns ingen glädje i att tortera ondskan. Ingenting positivt kunde komma ur ondskade, de som trodde det var vilsna. Förlorade.

"Du kallar dig inte för människa med andra ord?"

"Jag är en um'rah..." Darcy hann inte säga mer innan Luciano högljutt avbröt henne.

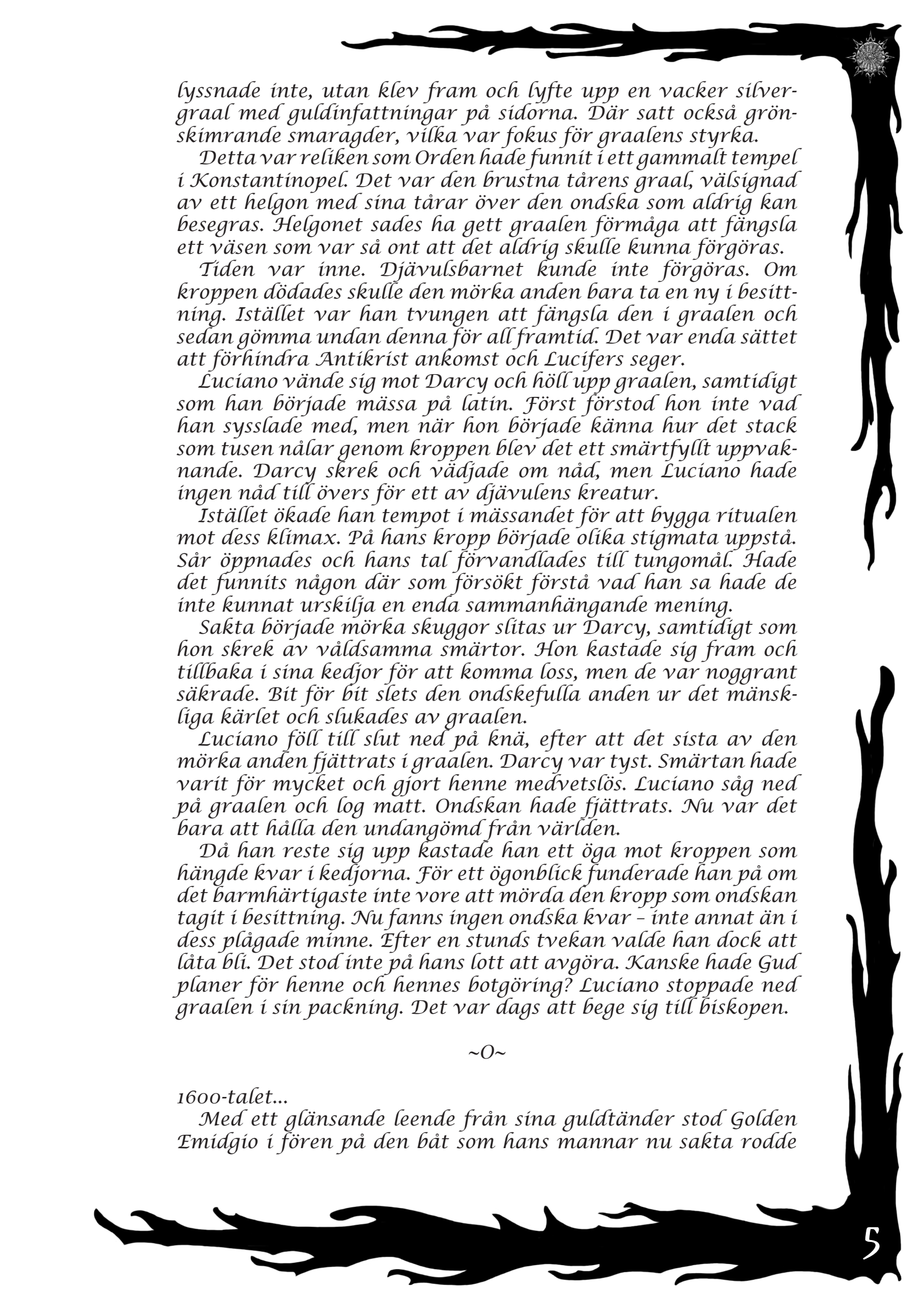
"En umbra? Ja, du är verkligen av skuggan..."

"Um'raaaaah!" Darcy skrek då Luciano lade den brinnande staven mot hennes hals. Luciano lyfte staven och hon stirrade på honom med hat i blicken.

"Jag är satt att skydda er människor från bestarnas fader! Du fördömer världen till mörker om du följer den stig du valt."

"Lögner!" Luciano lade järnstängen över hennes bål och ned över ena benet, vilket skapade en värre smärta än tidigare. Han såg tårar tränga fram ur hennes ögon. Lögnaktiga tårar, menade att leda honom bort från sitt värv. Men han skulle inte låta sig förledas! Hans mål var tydligt och hans tro ren.

Odören av bränt kött spred sig över rummet. Han lyfte undan staven, för att sedan lugnt lägga tillbaka den i elden. I bakgrunden fortsatte Darcy att snyfta efter behandlingen. Luciano



lyssnade inte, utan klev fram och lyfte upp en vacker silvergraal med guldfinfattningar på sidorna. Där satt också grönskimmrande smaragder, vilka var fokus för graalens styrka.

Detta var relikens som Orden hade funnit i ett gammalt tempel i Konstantinopel. Det var den brustna tårens graal, välsignad av ett helgon med sina tårar över den ondska som aldrig kan besegras. Helgonet sades ha gett graalen förmåga att fångsla ett väsen som var så ont att det aldrig skulle kunna förgöras.

Tiden var inne. Djävulsbarnet kunde inte förgöras. Om kroppen dödadades skulle den mörka anden bara ta en ny i besittning. Istället var han tvungen att fångsla den i graalen och sedan gömma undan denna för all framtid. Det var enda sättet att förhindra Antikrist ankomst och Lucifers seger.

Luciano vände sig mot Darcy och höll upp graalen, samtidigt som han började mäsja på latin. Först förstod hon inte vad han sysslade med, men när hon började känna hur det stack som tusen nålar genom kroppen blev det ett smärtefyllt uppvaknande. Darcy skrek och vädjade om nåd, men Luciano hade ingen nåd till övers för ett av djävulens kreatur.

Istället ökade han tempot i mäsandet för att bygga ritualen mot dess klimax. På hans kropp började olika stigmata uppstå. Sår öppnades och hans tal förvandlades till tungomål. Hade det funnits någon där som försökt förstå vad han sa hade de inte kunnat urskilja en enda sammanhängande mening.

Sakta började mörka skuggor slitas ur Darcy, samtidigt som hon skrek av våldsamma smärtor. Hon kastade sig fram och tillbaka i sina kedjor för att komma loss, men de var noggrant säkrade. Bit för bit slets den ondskefulla anden ur det mänskliga kärlet och slukades av graalen.

Luciano föll till slut ned på knä, efter att det sista av den mörka anden fjättrats i graalen. Darcy var tyst. Smärtan hade varit för mycket och gjort henne medvetslös. Luciano såg ned på graalen och log matt. Ondskan hade fjättrats. Nu var det bara att hålla den undangömd från världen.

Då han reste sig upp kastade han ett öga mot kroppen som hängde kvar i kedjorna. För ett ögonblick funderade han på om det barmhärtigaste inte vore att mörda den kropp som onskan tagit i besittning. Nu fanns ingen ondska kvar - inte annat än i dess plågade minne. Efter en stunds tvekan valde han dock att låta bli. Det stod inte på hans lott att avgöra. Kanske hade Gud planer för henne och hennes botgöring? Luciano stoppade ned graalen i sin packning. Det var dags att bege sig till biskopen.

~0~

1600-talet...

Med ett glänsande leende från sina guldtänder stod Golden Emidgio i fören på den båt som hans mannar nu sakta rodde

närmare ön. Han var en av traktens främsta pirater och hade satt skräck i San Sebastians folk mer än en gång.

Aldern hade dock tagit ut sin rätt. Golden Emidgio var äldre nu och inom några år skulle han bli akterseglad av unga, hung- riga pirater. Redan nu fanns det sådana som utmanade honom och det var inte bra. Den fruktade Golden Emidgio skulle snart inte vara mer än en liten anekdot i historien. Han gillade det inte alls. Han hade fortfarande mycket gjort i livet. Hans stora hämnd till exempel. Hur mycket den fruktade piratkap- tenen än försökte glömma kunde han aldrig komma över hur inkquisitionen så orättfärdigt torterat och mördat hans familj.

Fram till den dagen hade Emidgio varit en god kristen och följt kyrkans påbud, men inte efteråt. De missbrukade makten och var fallna från den rätta tron. Om de kunde falla och tro sig komma till himlen, kunde han också göra det. Faktum var att han svurit att hjälpa Gud utplåna de kättare som mördat oskyldiga. Han ville krossa kyrkans makt och därmed också deras missbruk av den.

Det hade dock varit svårare än han trott. Kyrkan var stark och endast små segrar hade vunnits. Hans hämnd tycktes förbli ofullbordad. I alla fall tills han fick höra legenden om den brustna tårens graal, som sades ligga gömd i den nya världen. En katolsk relik som kunde skänka evigt liv och god vigör.

Under sina år till sjöss hade Golden Emidgio sett så mycket att han kände igen när legender innehöll ett korn av sanning. Det hade tagit honom flera månader, men till slut hade han fått upp ett spår efter graalen, som ledde honom till en av de många öar som fanns utanför San Sebastian.

Nu äntligen var Golden Emidgio nära att finna graalen och med den i sin ägo fanns det inget som kunde hindra honom att söka hämnd mot kyrkan.

~O~

1700-talet...

Heinrich var en metodisk man som sällan blev upprörd, men det här var ett sådant tillfälle. Från sin plats på stranden hade han sett hur båten glidit ut till havs och lämnat honom kvar. Han var fångad på ön, utan chans att ta sig därifrån. För en kort stund önskade Heinrich att han inte tillbringat hela sin uppväxt med näsan i böckerna, utan faktiskt tagit sig tid att lära sig saker, som till exempel att simma.

"Nåja... Det är inte mycket att göra åt det nu" mumlade han tyst för sig själv. Det var en av hans ovanor. Det hjälpte honom att tänka, även om vissa snarare ville se det som galenskap.

"Båten är borta, vilket betyder att jag sitter fast här på ön tills någon hittar mig. Risken för att så sker är dock liten, efter- som ön ligger så avsides. Förslagsvis bör jag upprätta ett läger, ransonera maten och försöka finna föda. Eftersom jag helt

saknar kunnande lär det inte lyckas särskilt väl, ergo kommer jag att svälta ihjäl. Vilka utvägar har jag?”

Heinrich satte sig ned på en sten och började fundera. Han hade kommit hit efter att ha följt i spåren av Luciano Mastres flykt från Spanien på 1500-talet. Luciano hade haft den Brustna tårens graal i sin ägo och det var vad som hade väckt Heinrichs intresse. I graalen fanns ett mycket kraftfullt väsen fängslat och under sina efterforskningar hade han funnit ett sätt att inte bara frigöra detta väsen, utan även att sluka dess krafter.

”Det är enda utvägen. Jag måste finna graalen innan jag svälter ihjäl. Då jag har graalen kan jag utföra ritualen och då jag utfört ritualen behöver jag inte längre livnära mig på mat och dryck, ergo överlever jag.”

Bestämt reste sig Heinrich och gav sig iväg för att finna graalen.

~0~

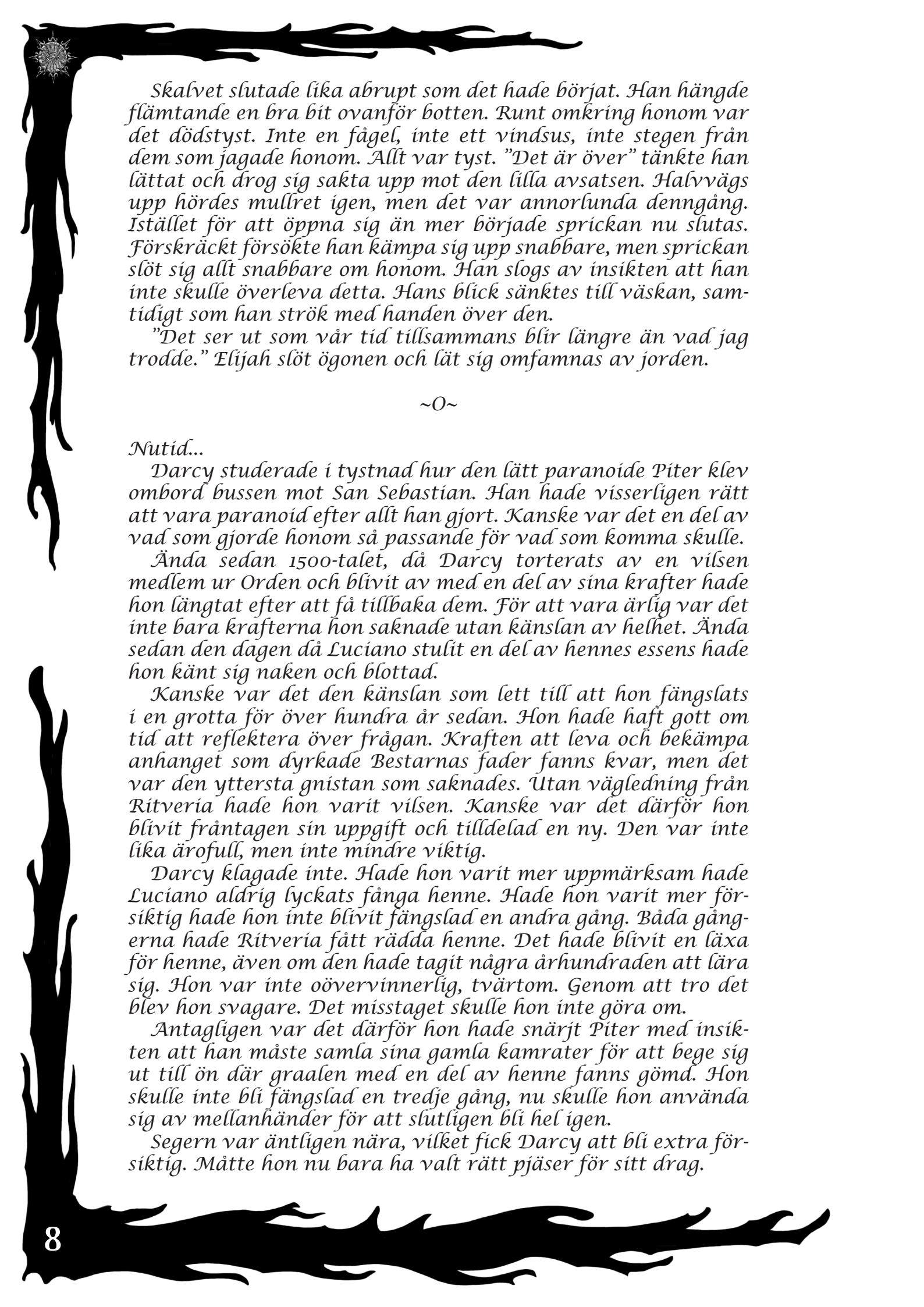
1900-talet...

Professor Elijah Carver flåsade tungt samtidigt som han rusade fram mellan buskar och träd. De var på jakt efter honom och inget skulle hejda dem, inte så länge han var vid liv. Carver hade inte förstätt förrän det var för sent och nu var boken begravd. Det skulle betyda att han var tvungen att möta ytterligare en av dem som nu jagade honom. Oavsett vad det en gång var som begravts tillsammans med boken, var det något helt annat nu. Något ont. Det enda Carver kunde göra var att springa. Springa så fort benen bar honom.

Varför var han inte död? Det var den fråga som rörde sig i hans huvud då han planlöst löpte genom skogen. Trots hans desperata försök att överleva visste Carver innerst inne att han var dödsdömd. Han var trots allt på en ö helt utan säkra platser och båten de anlänt med var borta. Troligen hade stormen tagit den och det var alldeles för långt att simma från ön.

Det obehagliga mullrandet hördes åter och sekunderna senare kom skalvet. Marken skakade kraftigt och Carver kastades omkull. Dunsen hördes inte genom mullret men den var trots det kraftfull och slog luften ur honom. Han kippade efter luft och när han började återfå andan skakade ytterligare ett skalv ön. Denna gång mer kraftfullt än något han tidigare upplevt. Framför honom öppnades marken upp i en stor spricka och det värsta var att sprickan snabbt letade sig rakt emot honom.

Carver kämpade för att komma upp på fötter men han var fortfarande till viss del paralyserad av fallet. Utan att kunna finna den rörlighet som behövdes såg han skräckslaget sprickan rusa fram under sig. Med den luft Carver just fått tillbaka skrek han, samtidigt som han föll ned i djupet. I ett sista desperat försök slängde han ut armarna för att få grepp om något och lyckades få tag i kanten till en liten avsats i sprickan.



Skalvet slutade lika abruptt som det hade börjat. Han hängde flämtande en bra bit ovanför botten. Runt omkring honom var det dödstyst. Inte en fågel, inte ett vindsus, inte stegen från dem som jagade honom. Allt var tyst. "Det är över" tänkte han lättat och drog sig sakta upp mot den lilla avsatsen. Halvvägs upp hördes mullret igen, men det var annorlunda den gång. Istället för att öppna sig än mer började sprickan nu slutas. Förskräckt försökte han kämpa sig upp snabbare, men sprickan slöt sig allt snabbare om honom. Han slogs av insikten att han inte skulle överleva detta. Hans blick sänktes till väskan, samtidigt som han strök med handen över den.

"Det ser ut som vår tid tillsammans blir längre än vad jag trodde." Eljah slöt ögonen och lät sig omfamnas av jorden.

~O~

Nutid...

Darcy studerade i tystnad hur den lätt paranoide Piter klev ombord bussen mot San Sebastian. Han hade visserligen rätt att vara paranoid efter allt han gjort. Kanske var det en del av vad som gjorde honom så passande för vad som komma skulle.

Ända sedan 1500-talet, då Darcy torterats av en vilsen medlem ur Orden och blivit av med en del av sina krafter hade hon längtat efter att få tillbaka dem. För att vara ärlig var det inte bara krafterna hon saknade utan känslan av helhet. Ända sedan den dagen då Luciano stulit en del av hennes essens hade hon känt sig naken och blottad.

Kanske var det den känslan som lett till att hon fängslats i en grotta för över hundra år sedan. Hon hade haft gott om tid att reflektera över frågan. Kraften att leva och bekämpa anhanget som dyrkade Bestarnas fader fanns kvar, men det var den yttersta gnistan som saknades. Utan vägledning från Ritveria hade hon varit vilsen. Kanske var det därför hon blivit fräntagen sin uppgift och tilldelad en ny. Den var inte lika ärofull, men inte mindre viktig.

Darcy klagade inte. Hade hon varit mer uppmärksam hade Luciano aldrig lyckats fånga henne. Hade hon varit mer försiktig hade hon inte blivit fängslad en andra gång. Båda gångerna hade Ritveria fått rädda henne. Det hade blivit en läxa för henne, även om den hade tagit några århundraden att lära sig. Hon var inte oövervinnerlig, tvärtom. Genom att tro det blev hon svagare. Det misstaget skulle hon inte göra om.

Antagligen var det därför hon hade snärjt Piter med insikten att han måste samla sina gamla kamrater för att bege sig ut till ön där graalen med en del av henne fanns gömd. Hon skulle inte bli fängslad en tredje gång, nu skulle hon använda sig av mellanhänder för att slutligen bli hel igen.

Segern var antligen nära, vilket fick Darcy att bli extra försiktig. Mätte hon nu bara ha valt rätt pjäser för sitt drag.



## TEMA OCH DISKUSSION

Temat i **Tårarnas bågare** är den godhet som varje människa har potential för. En potential som sällan utnyttjas i en vardag där alla anstränger sig enbart för egen vinning. Det finns givetvis vissa vardagshjältar som strävar efter att skapa en bättre tillvaro för alla, men de är knappast vanligt förekommande, särskilt inte hos de medföljande karaktärerna.

**Offer:** Berättelsens klimax är scenen där en karaktär tvingas att välja mellan det bästa för alla eller det bästa för sig själv. Varför är det lättare att tänka på sitt eget bästa än andras? För vem kan vi tänka oss att placera deras bästa framför vårt eget, i vilka situationer och under vilka omständigheter? Vad skulle krävas för att vi skulle offra vårt eget liv för andras bästa? Finns det överhuvudtaget någon sådan situation?

**Kompisgänget:** Det är långt ifrån en sund grupp människor som samlas ute på ön. De har alla förändrats på olika sätt sedan de kände varandra och i nästan samtliga fall har de utvecklats negativt. Vad har de för potential som de aldrig uppnådde? Finns det chans att återfå försvunna chanser i livet? När är det för sent att få förlåtelse för handlingar man gjort? Hur spelas relationerna och hemligheterna ut och hur kunde de ha utvecklats på ett annat sätt?

## BAKGRUND OCH HANDLING

Berättelsen börjar på 1500-talet i Spanien, då Luciano Mastre, ledare för en spansk cell av Orden, med sin relik lyckas hejda vad de kallar för Djävulsbarnet. Hon renas i en av deras ritualer från vad de tror är djävulens ondskefulla blod och fångslar henne i en välsignad graal. För att ingen skulle finna graalen begav de sig över Atlanten. De anlände under slutet av århundradet till San Sebastian, där de skaffade sig en båt och begav sig in bland de många obebodda öarna.

De byggde upp ett hem som de gömde väl från omvärlden och därifrån vakade de över graalen, den ondskefulla artefakt som ingen skulle få ha i sin ägo. Det visade sig snart att de verkade ha slutat åldras, vilket togs som ett tecken på att Gud välsignat dem med evigt liv för att bevaka graalen. I själva verket var det närheten till graalen som förändrade dem.

Historier om graalen spred sig dock och snart fick andra höra talas om den. Under 1600-talet, då San Sebastian härjades av pirater, fick Golden Emidgio nys om legenden. Han blev besatt av att finna den och var hänsynslös i sin jakt. Till slut fick han upp ett spår som ledde till Sunset Island. Han tog sig i land och drabbade samman med Luciano i ett hårt slag, som i slutändan förgjorde dem båda. Graalen tycktes försvinna i glömska...

...ända tills 1700-talet då en tysk ockultist, Heinrich Nest, anlände till ön. Han kände till graalen och ville frigöra dess krafter. I sitt sökande upptäckte han de

två andra fraktionerna som funnits på ön, vilket ledde till att han skaffade sig information om och kartlade dem. Heinrichs grundliga metodik var vad som förhindrade honom att hitta graalen. Han tog för lång tid på sig och båten hann slita sig från förtöjningen. Han var inte skolad att klara sig i vildmarken och hade svårt att anpassa sig till sina nya livsbetingelser. Provianten tog slut och snart svalt han ihjäl.

Graalen glömdes bort, liksom ön. Den låg isolerat, inte många passerade förbi. Inte förrän på 1970-talet, då ön köptes av Dr Elijah Carver, som tog sin tillflykt dit med sin bror och fru för att studera en gammal grekisk bok han funnit. De fann av misstag graalen, ovetande om dess härkomst. I sin forskning råkade Dr Carver frigöra krafter som slumrat länge på ön och snart började även de förvandlas till levande döda. Ett kraftigt jordskalv skakade dock ön och slukade Dr Carver och graalen, vilket gjorde att förbannelsen än en gång sjönk in i djup dvala.

Nu, nästan tjugo år senare, anländer fyra barndoms-vänner till ön. En av dem, Piter van der Loo, är den som bjudit in de tre andra. Han hoppas nämligen att vistelsen på ön tillsammans med dem ska ge hans sinne ro. Föga anar han, eller de andra, öns hemska historia, eller att förbannelsen som vilar över graalen är på väg att återigen väckas till liv. Luciano och hans anhängare, Golden Emidgio med sitt manskap, Heinrich Nest och professor Carver med bror och fru kommer alla vakna till liv efter karaktärernas ankomst. Förutom att de alla vill ha tag i graalen har de ytterligare en sak gemensamt: hatet mot de levande...

Som inte det vore nog befinner sig en ung kvinna, Darcy Ward, på ön. Det är barnet vas ondska Luciano en gång i tiden fjättrade i graalen och som nu återvänt för att återfå sina krafter.

## FÖRBEREDELSE

**Tårarnas bågare** utspelar sig i augusti 2001. Givetvis kan berättaren välja att förflytta berättelsen tidsmässigt, även om det ruckar på de kronologiska händelserna i **Bortoms** mytologi. Med berättelsen följer fyra karaktärer som är tänkta att användas till **Tårarnas Bågare**, men egentligen går det lika bra att använda gamla karaktärer.

I grund och botten är det här en berättelse som utspelar sig kring möjligheten att karaktärerna ställs emot varandra. Då karaktären dör blir den nämligen inte ospelbar, tvärtom. På många sätt är det då det hela börjar. Ett helt nytt liv för karaktären och en god utmaning för aktören.

Kursiverade stycken i texten kan läsas upp direkt för aktörerna.

# BERÄTTELSEN

## SCEN 1: SUNSET ISLAND

*För många år sen var ni fyra väldigt goda kamrater och det var er vänskap som många gånger hjälpte er igenom de vedermodor som skolan försåg er med. Ni splittrades efteråt och såg inte varandra särskilt mycket efter det. Det är tack vare Piter som ni nu är återförenade på den båt som nu är på väg ut till ön dit han bjudit er.*

*Lediga från era stressiga liv har ni nu helt brutit med omvärlden för att återknyta bekantskapen. Det var en av Piters regler – inga mobiler eller datorer med på resan. Ingen kontakt med det som vanligtvis präglar ens liv, istället bara sådant som kunde bygga upp vänskapen igen.*

*Tillsammans ska ni bo över helgen i en liten stuga som Piter har köpt och tillsammans ska ni rusta upp den. Vad är bättre än lite hårt fysiskt arbete för att sedan koppla av tillsammans och minnas det förflutna?*

*Ni kan nu se Sunset Island från båten och både miljö och stämning skiljer sig mycket från ert vanliga liv. All vardagsstress byts ut mot ett stilla naturliv. Runtom er ser ni ett vackert skärgårdslandskap där lugn och harmoni råder. En blank vattenyta, de grönskande träden och den blå himlen, ja allt är vackrare än San Sebastians dammiga gator. Sakta svänger Piter in med båten mot den lilla bryggan och lägger till...*

Det är fredagseftermiddag då karaktärerna anländer till Sunset Island. Då båten lagt till vid bryggan kan de lasta ur packningen från båten och vandra upp längs stigen mot stugan. Som berättare bör du ha bekantat dig med omgivningarna, se *Appendix B* och den medföljande kartan. Då karaktärerna kommer till stugan går du till *Scen 2*.

Låt någon av karaktärerna lägga märke till en konstig stank redan då de lämnar båten. För att finna källan krävs ett RUTINMÄSSIGT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + ÖVERLEV- NAD. Lyckas någon av karaktärerna med slaget finner de döda fiskar som har spolats i land och ligger och ruttar i strandkanten. Ett perfekt slag gör att karaktären även lägger märke till en cigarettfimp som inte verkar särskilt gammal – kanske högst några timmar.

Cigarettfimpen tillhör Darcy Ward, som väntat på deras ankomst. Hon fimpade cigaretten i vattnet, vilket lockade dit fiskarna och fick dem att dö och börja ruttna onaturligt snabbt, någonting som Piter kan slås av med ett SVÅRT SLAG med EGO + MEDICIN. Insikten kan vara ett CHOCKARTAT SKRÄCKSLAG med EGO.

## SCEN 2: HEM, LJUVA HEM

Det första karaktärerna lägger märke till då de kommit upp till stugan är att den ser trivsamt ut och rejält byggd av ett gott hantverksarbete. Det till trots att platsen i

övrigt inte ger något välvärdat intryck. Det finns ett litet vedskjul och ett utedass som båda ser nedgångna ut och tillsammans med den vanvårdade och igenväxta trädgården så framstår själva stugan som ett litet paradiset.

Det finns varken el eller avlopp här, det är en total semester från storstadslivet med allt vad det innebär. Troligen bestämmer karaktärerna sig för var de ska sova, letar reda på fotogenlampor och stearinljus inför kvällen och ser till att man har ved inomhus. Fast det är givetvis helt upp till dem själva vad de vill göra. För en beskrivning av huset, se *Appendix B*. Du kan lägga fram kartan, speldokument 1, över huset för att ge aktörerna en bättre bild av dess planläggning. En version för aktörerna återfinns i *Appendix C*.

Karaktärerna är nu framme vid sitt mål. De kom hit för att återknyta bekantskapen och för att rusta upp stället. För det senare finns det mycket att göra: städa stugan, rensa trädgården, renovera skjulet och utedasset, för att nämna några saker. Låt gärna aktörerna ta egna initiativ här och låt dem hållas ett tag så de kommer in i sina karaktärer. För de grupper som är lite tröga med att ta itu med vardagssaker kan det behövas lite vägledning från berättaren. Fråga dem vilka arbetsuppgifter de utför, om de gör saker tillsammans och sådana saker. Är inte aktörerna intresserade av detta, låt den aspekten tonas ned något.

De som väljer att röja upp i trädgården och rensa ogräs i de igenväxta rabatterna kan med ett UPPMÄRKSAMHET + ÖVERLEV- NAD lägga märke till fler cigarettfimp- par. Dock finner karaktärerna inga spår som leder fram till dem.

Känslan av ensamhet minskar ytterligare då karaktärerna under dagen får besök av en hund. Hunden är en golden retriever och tyr sig till Amber. Han följer henne vart hon går och lystrar till alla kommandon (med undantag av ”försvinn”). Få hundar visar den grad av lydnad som denna gör, än mindre inför totala främ- lingar. Hunden har inget skattemärke eller annan märkning som indikerar vem som är ägare.



## SCEN 3: STORMEN

Under dagen är vädret mycket vackert, något som dock snart förändras. Då kvällen kommer och solen gått ned börjar regnet falla. Nämn det först bara i förbigående och låt karaktärerna fortsätta med sina sysslor. Efter en stund säger du att regnet tilltar och att det dessutom börjar blåsa upp. Det knakar i stugan och snart känns det inte riktigt lika hemtrevligt längre. Istället låter det som en spökstuga med allt sitt knarrande och knäpande.

Under kvällen driver även båten ut till havs. Det är Darcy som skär av förtöjningarna för att se till att karaktärerna är isolerade på ön.

## SCEN 4: STUGANS HEMLIGHETER

Går karaktärerna på upptäcktsfärd i huset kan de finna en del saker nere i källaren. De beskrivs närmare nedan.

### Vittnesmål från andra sidan

Karaktärerna kan finna en kassetbandspelare med ett band i nere i källaren. Hittar de också batterier kan de spola tillbaka bandet och lyssna på det. Läs upp följande och dela sedan ut bandets innehåll till aktörerna. Se speldokument 2 i *Appendix C*.

*"Den sjunde april, 1972. Enligt min översättning av boken blir den obskyra passagen följande:*

*I skuggan av graven jag ditt liv begråter, att väckas ur din slummer jag dig låter.*

*Vakna. Vakna! Vakna ur din slummer och världen ska dig vara åter!*

*Aj! Fan. Vad var det? Det var som en smärta plötsligt sköt genom mitt huvud. Jag går och tar en huvudvärkstablett och fortsätter i morgon. Det börjar bli sent..."*

*Därefter följer en lång stunds tystnad, innan en ny inspelning följer:*

*"Den nionde april, 1972. Aldrig under hela mitt liv har jag varit så vilse som jag är nu. Jag kan inte förklara vad som sker omkring mig. Något... Jag kan inte förklara det. Min bror... Han transformerades till dem. Jag var tvungen att hejda honom, men det är förgäves. Han kommer att vakna igen. Jag svor tyst över min egen dumhet att begrava boken hos min fru. Hur kunde jag tro att det skulle hjälpa? Nu är den såväl som hoppet att överleva förlorad."*

*Sedan följer en tredje inspelning efter de två tidigare. Den manliga rösten som talat innan har varit lugn och analytisk, men är nu både uppjagad och rädd.*

*"Den elfte april, 1972. De kommer, de kommer! Jag har försökt stoppa dem men jag kan inte göra något. De kommer alltid tillbaka. Vad jag än gör så kommer de tillbaka. Hur jag önskar att jag inte begravt boken!" Det hörs bankningar på dörren. "De är här! De är..." Mannens röst dränks då ljudet*

*av en trädörr som splittras överröstar allt. Mannen skriker. "Jag blir aldrig en av er! Ni kan inte skada mig!" Sedan hörs ett skrik och en ljudlig duns, följt av ljudet från något som släpas ut ur rummet. Därefter är allt tyst.*

## Dödsliv

Karaktärerna kan finna ett lönnrum nere i källaren bortom all bråte (se *Appendix B* för mer information). På golvet i lönnrummet ligger ett förruttnat lik, vars stank direkt märks då de öppnar dörren. När dörren väl är öppnad kommer lukten snabbt att spridas genom hela huset och försvinner inte förrän det vädrats ut ordentligt. Låt karaktärer som ser kroppen slå ett **CHOCKARTAT SKRÄCKSLAG** med **UPPMÄRKSAMHET**.

Liket är Elijahs bror, Jacob. Tittar karaktärerna närmare på kroppen kan de se att den är sargad och har flera sår. Ett **RUTINMÄSSIGT SLAG** med **EGO + MEDICIN** bekräftar att skadorna kommer av hagelskott, som med stor sannolikhet kommer från bössan som låg på golvet i arbetsrummet.

Jacob har legat i slummer sedan förbannelsen blev inaktiv. Karaktärernas ankomst har dock väckt den till liv och det kommer få Jacob att vakna med en hunger efter mänskligt kött. En timma efter att man öppnat dörren till rummet reser han sig upp, beredd att döda alla han möter. För Jacobs värden, se *Appendix A*. Se även rubriken *Död men vid liv* i *Scen 8* för ytterligare information.

Öppnar karaktärerna dörren och sedan inte stänger den ordentligt kommer Jacob utan problem att ta sig ut. Har de däremot baxat tillbaka bråten för dörren ställer han sig och bankar på den, för att så småningom slå sönder den och ta sig ut. Observanta personer hör ett kusligt, rytmiskt dunkande. Använd detta som ett sätt att ytterligare få karaktärerna att känna sig osäkra och skrämde. Strunta i att titta på deras värden, utan använd istället detta för att göra både karaktärer och aktörer rädda. Försöker de däremot lokalisera ljudet kan du låta dem försöka med ett **LÄTT SLAG** med **UPPMÄRKSAMHET + SPANINGSTEKNIK** som avslöjar varifrån det kommer. Går någon ned i källaren hörs ljudet förstas väldigt tydligt.

## SCEN 5: ROP PÅ HJÄLP

Nu är det läge att börja måla fan på väggen och bygga upp skräckstämningen. Trädkronorna vajar så att löven prasslar obehagligt, huset knakar i vinden, fotsteg hörs utanför stugan. Det är sådana detaljer du ska måla upp för karaktärerna. Försök sätta in dig i deras situation; ensamma på en ö utan elektricitet. Det åskar, blixtrar och ösregnar. Vad skulle kunna skrämma dig där? Särskilt om de funnit kassetbandet i källaren.

Då du börjar få igång stämningen är det dags att föra in nästa element. Utanför i vinden hörs en kvinnoröst ropa på hjälp. Först går det att avfärda som ett trick av vinden, men snart blir skriken för tydliga för att ignorera. Det är någon eller något därute som ropar på hjälp.

Regnet öser fortfarande ned och vinden blåser hårt. Atmosfären är definitivt inte lämpad för att bege sig ut för att "rädda någon" i okänd terräng. Det brukar dock alltid finnas hjältemodiga personer (eller dårar beroende på hur man ser det) som inte kan låta bli att ge sig ut. Ifall karaktärerna ignorerar rösten fortsätter ropen och blir alltmer plågade, desperata och sorgsna eftersom tiden går. Rösten vädjar om att de ska hjälpa henne, att de ska rädda hennes själ. Efter ett par timmars klagande kommer även den mest förhärdade person börja känna obehag av detta ropande utan slut. Låt karaktärerna slå ett **CHOCKARTAT SKRÄCKSLAG** med **UPPMÄRKSAMHET** för varje timma som förflyter med rösten utanför. Efter första slaget ökar svårighetsgraden med +1 för varje slag, vilket långsamt kommer driva dem galna.

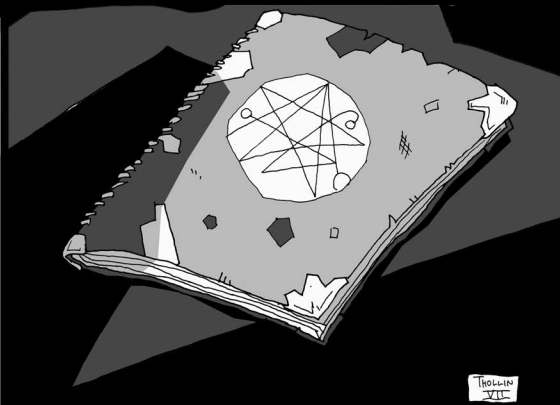
## Graven

Beger sig karaktärerna ut i åskvädret för att finna rösten kommer de ut till den sydliga udden av ön och upp på kullen. Då de nått fram tystnar dock ropen helt och hållet. Uppe på kullen upptäcker de en provisorisk grav med ett enkelt träkors och ett stenröse. Frilägger karaktärerna graven finner de cirka en halv meter ned en kropp nedgrävd tillsammans med en silvernyckel i en halskedja och en gammal läderinbunden bok ovanpå bröstkorgen.

Detta var Janet, Elijahs fru och assistent. Ett **LÄTT SLAG** med **EGO + MEDICIN** kan, om karaktärerna undersöker kroppen närmare, dra slutsatsen att kroppen saknar yttre skador som kan förklara hennes död. Egentligen blev hon drogad och levande begravd, vilket förklarar avsaknaden av yttre skador. Det var i Elijahs ögon en kärlekshandling för att förskona henne från att omvandlas till zombie.

Janet kommer, om hon grävs upp, attackera karaktärerna då de minst anar det. Hon har likt de andra zombierna vaknat till liv. Med sin klagande röst har hon lockat karaktärerna till platsen.

Silvernyckeln kommer till användning senare men är långt ifrån nödvändig, även om den kan ge svar på vad som egentligen pågår på ön. Den läderinbundna boken är den bok Elijah nämner på bandet och som han trodde var källan till alla ondskefulla saker på ön. Sanningen är dock att boken inte har något med förbannelsen över Sunset Island att göra.



Du kan däremot låta karaktärerna tro det och utföra någon av de ritualer som finns i boken i hopp om att det ska lösa alla problem, bara för att få sitt hopp krossat senare. Bokens ritualer har inget med vad som pågår på ön att göra och kommer inte vara till någon hjälp. Något som ett **SVÅRT SLAG** med **EGO + OCKULTISM** kan ge svar på, eller om de får möjlighet att fråga Heinrich. Boken är skriven på forngrekiska och oläslig för karaktärerna.

## SCEN 6: MARDRÖMSNATTEN

Den första natten på ön blir verkligen inte så som man tänkt sig. Även om det kanske inte är så lätt att somna efter allt som hänt måste man försöka sova till slut. Två av karaktärerna kommer att ha varsin dröm under natten. Julian har en ömsom trevlig, ömsom otrevlig dröm (*En sanndröm*), medan Donnie får en annan (*Darcys varning*). Senare kommer Piter få ett mycket otrevligt uppvaknande (*Hunden*).

### En sanndröm

Julian vaknar av hur någon knackar på ytterdörren. Förskräckt reser han sig upp och går fram till dörren. Utan att riktigt kunna hejda sig öppnar han den. Då den glider upp fylls han av ett inre lugn. Framför honom står en mycket, mycket vacker ung kvinna. Runt henne står ett änglalikt ljus och Julian ser den blå himlen i bakgrunden och det gröna gräset bakom henne. Flickan ler lättat mot honom.

*"Låt mig skänka dig en ovärderlig gåva för att undkomma dina fienders vakande ögon."*

Hon lutar sig fram och kysser honom. Julian för upp sin hand i hennes bruna hår och besvarar kyssen tills dess att han märker hur handen börjar fånga upp allt mer hår, precis som om hon fällde det. Julian avbryter kyssen och ser den unga kvinnan åldras i hög fart. Chockad tar han ett steg tillbaka och inom ett par sekunder har flickan förvandlats till en hög av damm.

Julian vaknar då med ett ryck och du kan låta aktören slå ett chockartat skräckslag med utstrålning. När Julian kikar ned på sin hand blir det inte bättre. I handen håller han en brun hårlock i samma nyans som kvinnan i drömmen hade. Trots den kusliga upplevelsen är det någonting med hårlocken som känns både välsignat och rogivande.

## Hårlocken

Vad Julian antagligen inte vet är att hårlocken är ovärderlig på ön. Den som bär hårlocken är nämligen helt osynlig för samtliga levande döda, även eventuella andra karaktärer. Inte ens om Julian attackerar en zombie rakt framifrån med all sin kraft avslöjas hans position. Zombien känner smällen givetvis, men kan inte se honom.

Värt att påpeka är att hårlocken endast fungerar för Julian, då det är han som fått Darcys välsignelse. Hårlocken kommer att vara till hjälp längre fram i berättelsen och kastar Julian bort den nu ångrar han sig sedan.

Hårlocken är inte någonting som kommer från drömmen, även om det givetvis ska verka så. Det är i själva verket Darcy som varit inne i huset och lämnat den där. Det är givetvis också hon som Julian kysste i drömmen.

## Darcys varning

Donnie vaknar med ett ryck av att någon varsamt stryker hans panna. Han ser en flicka i sextonårsåldern med ett oskuldsfullt uttryck i ansiktet; om det inte vore för den cigarett hon har i mungipan. Hon drar ett djupt bloss och säger sedan att han fortfarande drömmer, men att hon är här för att ge honom en varning.

*"Du är gruppens svaga länk med dina lögner och osanningar. Du kommer förråda dina vänner då de behöver dig som mest. Genom att bry dig mest om dig själv kommer du att gå under."*

Därefter lutar hon sig fram och kysser honom på pannan, innan han sjunker tillbaka ned i sömnen. Då han vaknar finner han en fimp liggande på golvet, som vittnar om att drömmen kanske var någonting mer än bara en dröm. Precis som i fallet med Julian är det ett bevis på att Darcy faktiskt varit i huset.

Om Donnie tänker på att jämföra cigarettfimparna nere vid stranden eller de i trädgården upptäcker han att de ser likadana ut.

## Hunden

Piter sover, till skillnad från de andra karaktärerna, rätt ostört trots situationen. Dock så väcks han av att någonting vått droppar ned i ansiktet. Då han öppnar ögonen får han slå ett **CHOCKARTAT SKRÄCKSLAG** med **KROPP**. Ovanför sig ser han hunden som tytt sig till Amber stå och morra lågmält. Från hundens käftar droppar dreglet och runt den står en hotfull aura. Det är precis som om den är på väg att gå till anfall.

Karaktären får första chansen att reagera och anfäller Piter får han handla fritt under första rundan, men därefter slår du initiativ som vanligt. Hunden är ute efter blod och enda sättet att hejda den är genom att döda den. Hunden räknas ha 4 i **KROPP**, 1 i **NÄRSTRID** och 5 **SKADENIVÅER**.

Försöker Piter istället lugna hunden slår han ett **LÄTT SLAG** med **UTSTRÄLVNING** + **ÖVERLEVNAD**. Lyckas slaget börjar hunden gny och hoppar ned från sängen och

springer tillbaka till Amber. Från att varit hotfull, verkar den nu istället rädd för någonting. Misslyckas Piter med slaget, eller inte gör någonting, anfäller hunden honom.

## SCEN 7: LÄSKIG LÖRDAG

Dagen anländer till slut men det blir inte mycket bättre. Molnen ligger fortfarande tunga över himlen och regnet fullkomligt öser ned. Allt utomhus är blött och nu börjar även taket på stugan läcka in vatten. Det enda rum som inte tar in vatten är matsalen (och källaren). Karaktärerna saknar båt att ta sig bort från ön med, en plågad kvinnoröst har hörts genom ovädret, skumma händelser har skett under natten och karaktärerna har möjligen haft de första mötena med öns zombier. Det är onekligen en obehaglig situation men det är inte slut på långa vägar.

Låt dem få en chans att återhämta sig innan du beskriver hur Amber tycker sig höra fotsteg i något av rummen bredvid, steg som sakta rör sig fram och får golven att knarra på sin väg. Givetvis är det ingen där, det är bara ett av Ambers hjärnspöken.

Utanför mullrar åskan och plötsligt blixtrar det till rejält över ön. Det starka skenet lyser upp omgivningen och genom ett av fönstren tycker karaktärerna sig skymta konturerna av en människa. Då ljuset falnar är denna dock försvunnen. Tar de sig ut för att leta efter personen finner de fotspår i den leriga jorden utanför fönstret. De leder inte bort därifrån, det verkar snarare som om någon gått igenom väggen och in i huset. Försök hela tiden egga upp aktörerna med beskrivningar av obehagliga och/eller plötsliga ljud, hur regnet skymmer sikten mer än något tiotal meter, hur åskmullret döljer en stor del av möjligheterna att uppfatta småljud och hur blixterna som slungas mot öns högsta punkter bländar dem.

Fotspåren tillhör i själva verket Heinrich som är nästa zombie att vakna. Han undersöker och utvärderar karaktärerna från sin plats och är den som osedd kommer försöka sprida terror. Under dagen börjar han känna närvaron av fler zombier på väg och då lämnar han platsen.

## Omringade

Oavsett om karaktärerna rör sig utanför eller stannar inne i stugan hamnar de under kvällen i en direkt konfrontation med fyra zombier. De tillhör nästa våg som vaknat, nämligen Golden Emidgio och hans pirater. Piratkaptenen har skickat fyra av sina män mot huset för att undersöka det och då de känner liv på ön (karaktärerna) kommer de att gå till anfall.

Anfallet bör komma då karaktärerna som minst anar det för största chockeffekt. Du som berättare kan gärna skrika till lite extra vid anfallets början för att få aktörerna att hoppa till. Värdena för Golden Emidgio och hans män finner du i *Appendix A*. En sak som definitivt sticker ut är zombiernas klädsel. Samtliga karaktärer minns från historielektionerna i skolan att det är den tra-



ditionella klädsel som pirater i de här vattnen bar under 1600-talet. Upplevelsen kan kräva ett NERVKITTLANDE SKRÄCKSLAG MED KROPP.

Troligen besegrar de zombierna, åtminstone tillfälligt, men dör någon karaktär se *Död, men vid liv* nedan. Observera att zombierna vaknar efter någon timma och försöker åter ge sig på karaktärerna. Efter att blivit besegrade för andra gången drar de sig tillbaka för att rapportera till Golden Emidgio. För tillfället får karaktärerna tid att andas ut och återhämta sig.

## SCEN 8: ETT NYTT LIV

Denna scen är för den karaktär som dör och som i sin död får nytt liv som zombie. Ta ut henne i enrum och beskriv vilka förändringar hon genomgått, vilket beskrivs närmare i avsnittet *Död, men vid liv*. När karaktären först vaknar är hon desorienterad och förvirrad, men snart återhämtar hon sig och inser sitt sanna syfte. Som levande död sitter nu aktören i en mycket ovanlig sits, nämligen som antagonist (i en ohejdbar kropp) till de övriga karaktärerna. Aktören får med andra ord chans att leva ut en mer sadistisk sida av sig själv.

Karaktären kommer att uppsökas så snart det är möjligt av Heinrich Nest, som nu strävar efter att söka allierade för att lägga vantarna på graalen. Även om karaktären inser att hon är en zombie så känner hon ändå ingenting ondskefullt omkring Heinrich, snarare tvärtom.

Heinrich kan berätta om de två andra fraktionerna han känner till, Luciano Mastre och Golden Emidgio, samt om graalen. För honom är graalen något som befriar honom från sitt nuvarande tillstånd: graalen, påstår han, kan häva den odöda förbannelse som ligger över både honom och karaktären. Priset? En levandes människas blod och en ritual. Om karaktären hjälper honom få tag i graalen lovar han att hjälpa henne komma över sitt tillstånd.

Genom Heinrich har den döda möjlighet att få insikt i vad som egentligen försiggår på ön och hur fraktioner från svunna tider i historien slåss om graalen. Däremot kan han inte säga något om professor Carver då han inte vet något om denne.

Visar sig karaktären intresserad av den föreslagna planen bestämmer Heinrich sig för att dela med sig av en gåva till henne för att inleda deras pakt på god fot. Han leder henne till en liten skrev i berget och pekar inåt. Han säger att där inne finns ett antal fågelkadaver och att de kan väckas till liv av karaktärens handpåläggning och med koncentration. Heinrich säger att genom väcka dem till liv kan hon kontrollera fåglarna och spana genom deras ögon. Därefter säger han att han ska rekognosera på ön och att karaktären gärna får försöka värva fler till deras gemenskap genom att slita andra karaktärer från skenlivet.

Vid varje handpåläggning känner karaktären hur det börjar spritta i fåglarna och ju längre handen hålls kvar, desto mer börjar den röra sig. Sakta börjar hon även uppleva vissa av fågelns intryck och då den vaknar

### Död, men vid liv

När en karaktär dör tror de flesta aktörer att det är slutspelat för den här berättelsen. Hur ska denne kunna föra in en ny karaktär på ön? Svaret är helt enkelt att han fortsätter med sin gamla karaktär. Ta ut aktören i enrum och förklara för honom att han nu fortsätter spela sin karaktär eller, för att vara helt korrekt, någonting snarlikt.

Då en karaktär dör träder förbannelsen på ön i kraft. Luciano Mastre startade ovetande förbannelsen på ön, som förvandlade honom till en levande död. De levande döda minns det tidigare livet som en meningslös existens och uppfylls nu av två saker. Karaktären fylls av en känsla att hon måste finna någonting som finns gömt på ön, men vet inte vad (det är graalen hon söker). Karaktären är också säker på att om hon bara ser föremålet kommer hon veta vad det är hon letar efter. Sedan finns också en naturlig drift hos den levande döda att "befria" de levande från det "skenliv" de lever. Istället för att betrakta de levande som vänner (oavsett tidigare vänskap) har dessa blivit uppplysta, lägre stående varelser som måste befrias till varje pris. Med andra ord, de som dör kommer sträva efter att döda de andra karaktärerna.

Rent speltekniskt får karaktären +3 i KROPP och -2 i UPPMÄRKSAMHET. Övriga egenskaper behåller hon som när hon var vid liv, även om de sänks med 1 för varje vecka som går tills de når 1. Utöver de modifikationerna får den döde även samma fördelar som en vanlig zombie; människor får -1 på sina färdigheter i strid mot den döde och hon kan inte heller korsa en saltsträng. Hon får inte någon negativ modifikation på grund av skada.

Till skillnad från vanliga zombier kan de tala och tänka. De kan inte heller dö så länge graalen existerar. Det gör att de inte dör av skott mot huvudet som vanliga zombier. Efter att ha slagits medvetslösa vaknar hon en timme senare utan skador. Styckas hon upp får varje del ett eget liv och försöker förena sig (vilket sker då de kommer i kontakt med varandra).

Vad är vitsen med detta? Först och främst, för varje karaktär som dör ökar antalet fiender. Hela tiden växer antalet levande döda och de goda försvagas. De som överlever blir mer utsatta och måste tänka till ytterligare. Dessutom tillför de döda ytterligare en dimension till berättelsen, då de nu kan interagera med de olika fraktionerna. Visserligen är Golden Emidgio och Luciano Mastre inte direkt pratglada, men de kan tänka sig att samtala med de döda till skillnad från de karaktärer som är vid liv.

Som berättare får du fortsätta spelomgången lite annorlunda och det är här som det blir lite svårare. Du får dela upp aktörerna i två grupper, de levande och de levande döda, och sen växla mellan dem. Större delen av berättelsen ligger nu på de levande dödas kamp att döda de andra karaktärerna, medan de som lever får försöka försvara sig och finna en lösning på problemet.

Vanligtvis handlar rollspel om att samarbeta, men här ställs man istället mot varandra. De smartaste överlever och de som förlorar dör och blir levande döda. Som berättare har du ett stort ansvar för att detta blir en lyckad spelomgång. Låt inte en grupp ta upp all speltid, utan alternera hela tiden mellan dem.

skådar hon genom dess ögon och kan ge den kommandon som den utför. Det tar en halvtimme att väcka varje fågel och karaktären kan i det här läget endast kontrollera lika många fåglar som hon har i UTSTRÄLNING.

## Djur och förbannelsen

Varje människa som dör väcks till liv som en zombie med hunger att befria de levande från livet. Djur däremot vaknar inte till liv på egen hand, utan måste väckas av andra zombier. Det görs genom att zombien rör vid djuret och koncentrerar sig på att väcka den. Eftersom djur saknar själ blir de endast slavar under den som väckt den och lyder villigt allt de får order om. Skulle djuret dödas behöver det väckas igen.

## SCEN 9: FÅGLARNA

Det är natt mellan lördag och söndag. Utanför härjar regnet fortfarande och de flesta rummen i stugan fullkomligt dryper av vatten. Något mer anfall av den levande döde har ännu inte inträffat, men troligen är karaktärerna på helspänn och förväntar sig fler attacker.

Exakt vad som händer under dagen beror lite på hur berättelsen utvecklats sig. Ifall någon av karaktärerna dött kommer dennes planer vara att försätta karaktärerna i trångmål tills dess att Heinrich återvänder. De får då utstå fler anfall.

Lever någon fortfarande då Heinrich återvänder väljer han att agera. I sådana fall tillbringar han lång tid med att väcka ett flertal fåglar: inte bara de i skreven, utan även större fåglar på ön. Karaktärerna kan ana oråd då fågelljud hörs komma närmare.

Fågelskränet övergår snart till ett frenetiskt anfall mot stugan. Karaktärerna hör hur fåglarna hackar med sina näbbar mot huset och hur de försöker ta sig in igenom fönstret. I alla fall tills de inser att taket faktiskt läcker och tar sig in den vägen. De som sett Alfred Hitchcocks Fågellarmen kan föreställa sig hur skräckinjagande situationen kan bli. Även om en fågel i sig kanske inte är så farlig blir mängden det.

Som berättare är det din uppgift att skapa en klausrofobisk känsla i det rum karaktärerna befinner sig. Snart hörs från alla rum hur fåglar försöker tränga in i matsalen. Försöker karaktärerna fly kastar sig fåglarna över dem med näbbar och klor, vilket resulterar i förlust av 1 i SMÄRTKAPACITET varje runda. När man 0 blir man medvetlös och ett nedlagt byte för fåglarna att kalasa på.

Den enda säkra platsen verkar vara nere i källaren, som har en bastant trälucka i ett lika bastant trägolv i köket. Försök få karaktärerna att inse att det är den säkraste platsen om de inte kommer på det själva. Låt dem gärna försöka fly med ödesdigert resultat. Kanske väcks fler zombier till liv?

När karaktärerna sökt skydd nere i källaren märker de hur fåglarna tränger in i matsalen och deras skrik och skrån ekar högt ovanför. De hör hur fåglarna försöker hacka sönder luckan men utan att lyckas. Framåt morgonen avtar ljuden, men öppnar karaktärerna luckan ser de se hur fåglarna sitter och väntar på att de ska komma upp. Då luckan väl öppnas tar oväsendet ny fart och stänger de inte luckan snabbt nog väller fåglarna ned i källaren.

## SCEN 10: JORDBÄVNINGEN

Denna scen är skriven utifrån att Heinrich tvingade ned karaktärerna i källaren. Ifall en karaktär ligger bakom anfall kan det ha förlöpt annorlunda och kan behöva modifieras en aning beroende på vad som inträffat. Känns det som alltför orimligt kan du istället översiktligt beskriva jordbävningen och gå vidare med *Scen 11*.

Väntan nere i källaren känns mycket lång och seg. I rummet ovanför väntar fåglarna och det enda karaktärerna kan hoppas på är att utomstående hjälp ska komma, eller att fåglarna tröttnar och försvinner. Karaktärerna känner plötsligt hur marken börjar skaka. Bokhyllan och skrivbordet ramlar omkull medan damm från taket och väggarna fyller luften under de kraftiga skakningarna. Alla karaktärer får slå ett LÄTT SLAG med KROPP + RÖRLIGHET för att inte råka illa ut då hela huset skakar och ett stort hål öppnas i golvet. Ett marginellt misslyckande sänker SMÄRTKAPACITETEN med 1 och ett misslyckande med 2 och de trillar ned i hålet. Fumlar någon karaktär får den 1 SKADENIVÅ av fallet.

Sprickan växer och sträcker sig snart över hela rummet och är ungefär två meter bred. Den blir snabbt allt större och stannar då en två meter bred spricka öppnat sig över hela rummet. Det är först då som jordbävningen avtar. Allt blir lugnt igen, men nu finns en spricka som leder fem meter ned till ett rum. Håller karaktärerna ett ljus ovanför sprickan ser de att det finns någon typ av utrymme därnere som verkar vara skapat av människohänder.

Beger sig karaktärerna ned i hålet kommer de in i Luciano Mastres högkvarter, som beskrivs närmare i *Appendix B*.

## SCEN 11: DE DÖDAS SAMLING

Karaktärerna kommer genom vistelsen i Luciano Mastres högkvarter ges möjlighet att få reda på mer om händelserna på ön om de fick tag i silvernnyckeln i *Scen 5*. De kan också bevittna hur Luciano och hans män vaknar upp, precis innan de hinner ta sig ut på ön. Karaktärerna befinner sig nu mitt ute på ön och är levande villebråd för Luciano och hans män. Det visar sig dock att de snart jagas in i händelsernas centrum, där graalen blottläggs och de olika fraktionerna drabbar samman.

### De levande

Efter att karaktärerna låst upp gallerporten i Luciano Mastres högkvarter kommer de ut på sidan av berget och omges av en glesbevuxen skog. Regnet står som spön i backen och åskan mullrar över himlen. Inga stjärnor syns, då den täcks helt av mörka moln. Det känns som en mycket, mycket otrevlig natt.

De får dock ingen vila, för tätt bakom dem kommer nämligen Luciano och hans hejdukar jagande. Låt dessa ständigt vara ett hot bakom som pressar dem framåt, utan att någonsin få vila. Ett CHOCKARTAT SKRÄCKSLAG med kropp kan vara på sin plats här, liksom ett motståndsslag KROPP + RÖRLIGHET mot Luciano och hans

## Den brustna fårens graal

Under 1500-talet lyckades Luciano Mastre med sitt manskap fånga in en ung kvinna som de var övertygade om var Lucifers dotter och blivande moder till antikrist. Kvinnan var Darcy Ward, samma person som hemsökt Julian och Donnie i drömmen. Luciano visste att onskan inte kunde förgöras, så istället fångslade han den i graalen och lämnade Darcy att dö.

Föga anade de Darcys sanna natur och vilken effekt deras ritual skulle få. De fjättrade hennes arv från Umbran, vilket var långt ifrån detsamma som att döda henne. Darcy försökte finna graalen men misslyckades, vilket gjorde att hon tillbringade åren med att fortsätta sin kamp mot Fagrin i ett försvagat tillstånd tills dess att hon fångslades under 1800-talet (vilket berörs i berättelsen **Fördärvade främlingar**).

Efter att ha räddats från sitt fängelse fortsatte hon med sina åtaganden och fick först för några veckor sen av en slump reda på att graalen fanns ute på ön. Hon kunde inte själv förstöra den, utan behövde någon annan att utföra detta. Det var så Piter fick tanken att bege sig ut till ön. Föga anar han att han blivit manipulerad att samlas sina vänner i syfte att finna och förstöra graalen.

Så varför väcks människor till zombier? Utan att Darcy har någon kontroll över Umbran har den vid fjättrandet i graalen fått den kraften tack vare Luciano. Vid ritualen var det hans högsta fruktan vad hon, Djävulsbarnet, skulle göra: att väcka de döda. Så länge som graalen existerar kommer den väcka de döda i sin närhet till liv (vilket speltekniskt är fem kilometers avstånd).

Graalen är av ett ypperligt hantverk. Det är en silvergraal med utsökta guldinläggningar och vackert infattade smaragder som gnistrar i mörkret. På utsidan finns flera inskriptioner på latin som talar hur ett onskesfullt väsen, ett djävulsbarn, fjättrats i bägaren.

män. Ett marginellt misslyckande gör att karaktärerna förlorar 1 i SMÄRTKAPACITET, medan ett marginellt misslyckande ger 2 i förlust. Ett fummel innebär dessutom att karaktären hinns upp av Luciano. Detsamma blir resultatet om någon karaktär når 0 i SMÄRTKAPACITET, då karaktären helt enkelt inte orkar springa mer och får -2 på alla slag i den följande striden.

Håller sig karaktärerna undan kommer de fram till en stig som leder ned mot en glänta. De hittar dessutom ett relativt väl skyddat gömställe med god uppsikt över gläntan. Där kan karaktärerna se några zombier; Jacob och Janet, som nu verkar lyda Heinrich. Ifall någon karaktär har förvandlats till zombie är det troligt att hon

också är här. Heinrich säger åt dem att börja gräva och de faller på knä för att med sina händer skyffla undan jord.

Snart tycks de finna något och ur marken drar de upp en äldre man, fortfarande helt intakt till utseendet. Han har långt, vitt hår och är klädd i en brunaktig kostym från sjuttioalet med en ränsel över axeln. Heinrich tar ränseln och plockar upp en vacker silvergraal med utsökta guldinläggningar och vackert infattade smaragder på sidorna.

Är Julian vid liv kan karaktärerna lägga märke till att han verkar ha hamnat i någon slags trans. Oavsett hur mycket man försöker få kontakt med honom är det dömt att misslyckas. Se *Drömmarens syn* för att se vad som sker med honom. Är Julian död kan du välja att byta ut honom mot Donnie och i sista hand Piter, som Darcy också har band till. Amber däremot har hon inte något sådant band till.

Heinrich vänder sin blick rakt mot karaktärerna och de kan höra honom säga med kraftfull stämma:

*"Vi har fler av de skenlevande här. För dem till mig så ska jag påbörja ritualen som ska frigöra oss!"*

Innan karaktärerna eller zombierna hinner reagera hörs plötsligt ett stridsvrål från en plats bortom zombierna. Där kan de se hur åtta zombiepirater och deras kaptan, Golden Emidgio, stormar platsen. Strax därefter hörs även vrål från det håll karaktärerna kom ifrån, då Luciano och hans män kommer. Karaktärerna slipper undan anfall då de tre fraktionerna zombier drabbar samman.

## Drömmarens syn

I samma stund som Julian ser graalen talar den till honom och väddar om hans hjälp. Istället för att se vad som försiggår bleknar världen omkring graalen bort i ett vitt sken. I skenet framträder Darcy, den kvinna han drömde om tidigare. Hennes ansikte är sorgset och med en plågad blick stirrar hon på Julian.

*"Jag fjättrades i detta fängelse av män som saknade kunskap om vad de gjorde. De har dömt sig själva till evigt liv i döden, utan chans att nå ljuset. Bär en del av mig med mig och du ska skyddas av mig då du stjälar det jag nu är. Förstör mitt fängelse i helveteselden om du vill bryta hälften av förbannelsen och rädda ditt eget liv. För mitt fängelse personligen ned i helveteselden för att befria samtliga från deras tillstånd."*

Då Darcy slutat tala falnar ljuset och Julian blir medveten om vad som pågår, vilket är just som slaget mellan de olika zombiestyrkorna tar sin början.

Vad Darcy säger är att om karaktären har hennes hårlock kan de inte se honom, vilket underlättar då han stjälar graalen. Därefter måste han bege sig tillbaka till lavan för att kasta ned graalen (om de bryter förbannelsen till hälften) eller kasta sig själv ned tillsammans med den (för att befria alla från förbannelsen). Vanlig eld (eller fysiskt våld) kommer inte påverka graalen alls.



## De levande döda

Samtidigt som de levande karaktärerna utforskar Lucianos högkvarter kommer de levande döda som vaknat känna en inneboende dragning till platsen där professor Carver är begravd. Det är den känslan som beskrevs tidigare att de kände att det fanns någonting på ön som de behövde finna. Nu känner de riktningen dit.

Känslan kan ignoreras av karaktärerna, men de känner hela tiden den magnetiska dragningskraften. Att följa den är inga problem, de kommer då anlända till gläntan. I mitten av gläntan befinner sig redan Jacob och Janet. De två går att föra en konversation med, men de minns inte mycket om sig själva. De minns sina namn och att de kände varandra tidigare men inte hur (även om de tror att de var gifta). De tror att någon av dem hade en bror också, men de kan inte minnas vart han tog vägen. Frågar karaktärerna varför det dröjer blir svaret att man väntar på den som ska utföra ritualen.

Det tar ytterligare några minuter innan Heinrich anländer. Han frågar hur det gått för dem och välkomnar eventuellt nya karaktärer dit. Han förklarar att det är graalen som kallar på dem och att den måste ligga begravd här. Han pekar på en plats och säger åt Jacob och Janet att gräva, vilket får dem att ställa sig på knä och börja gräva med händerna. Snart syns en hand som rör sig och som verkar ha grävt sig upp genom jorden. I takt med att mer av personen frigörs ser man att det är en äldre man, som fortfarande verkar helt intakt till det yttre. Han har långt, vitt hår och är klädd i en brunaktig kostym från sjuttioalet med en ränsel över axeln. Detta är Elijah Carver och Jacob och Janet börjar dra upp honom ur marken.

Heinrich tar hand om ränseln då professorn kommer upp och tar fram en mycket vacker silvergraal med utsökta guldinläggningar och vackert infattade smaragder. Den gnistrar i mörkret och karaktärerna kan se mängder av inskriptioner på den. Med ett RUTINMÄSSIGT SLAG med EGO + SPRÅK ser de att skriften är på latin och vid ett perfekt slag att det verkar vara någon form av liturgiska fraser som är ingraverade.

Med graalen i sin hand vänder Heinrich blicken upp mot skogen och pekar.

*"Vi har fler av de skenlevande här. För dem till mig och jag kan påbörja ritualen som ska frigöra oss!"*

Innan någon hinner reagera hörs ett stridsvrål från en plats bakom karaktärerna, då åtta zombiepirater stormar fram med sin kapten, Golden Emidgio. Strax därefter hörs även ett vrål från det håll han pekade då Luciano och hans män kommer rusande. Karaktärerna befinner sig mitt i centrum och Heinrich skriker att de inte får förlora graalen till någon av dem.

## SCEN 12: ETT HISTORISKT SLAG

Så knyts då säcken ihop: 1900-tal möter 1500-, 1600- och 1700-tal. Samtliga fraktioner vill ha graalen för sina



egna syften och är beredda att gå över lik för att lägga vantarna på den. Heinrich med sina män är de som är minst stridsföra, medan de båda andra fraktionerna är duktiga kämpar. Det gör att Heinrich försöker låta dem förgöra varandra, även om i samma stund han försöker flyg sig de andra efter honom. Karaktärerna har flera val för vad de ska göra nu.

## Flykt

En första möjlighet för dem är att de levande karaktärerna flyr från platsen. Har ingen karaktär dött kan du slå en tärning för att se vem som går vinnande ur slaget. Blir resultatet 1 vinner Heinrich och får behålla graalen, 2-4 segrar Golden Emidgio och 5-6 så får Luciano tillbaka graalen.

Finns det någon karaktär med bland de levande döda får du spela ut situationen. Du kan slå tärningen för att se vem som ser ut att få övertaget och sedan låta karaktärens egna handlingar påverka utgången. Detsamma gäller om karaktärerna får för sig att liera sig med någon av fraktionerna. Tacksamheten kommer dock inte vara överväldigande hos vinnarna på något sätt, utan karaktärerna blir antingen tillfångatagna eller dödade (om de vägrar ge sig). Vad som sker med dem beror på vem som vinner.

Beroende på vem som står som segrare sker får detta olika konsekvenser, vilka beskrivs i *Scen 13*.

## Stjåla graalen

Förhoppningsvis inser Julian att graalen måste förstöras och till sin hjälp har han ett stort försprång, Darcys hårlock. Med den kan zombierna nämligen inte se honom; kruset är dock att de automatiskt känner var graalen är. I samma stund som karaktären stjål graalen upphör alla stridigheter och alla börjar jaga efter den. Karaktärerna får plötsligt samtliga zombier efter sig och det är bäst att noga hålla reda på vad ens nästa steg ska bli.

Troligen vill Julian förstöra graalen, men det är lättare sagt än gjort. Den håller för våld, eld och allt annat man kan frambringa här på ön. Darcy nämnde helveteselden. Hon syftade då på lavan, vilket är enda stället där graalen kan förstöras här på ön. Det beskrivs närmare i *Scen 14*.

## SCEN 13: ZOMBIESEGER

Det hela kommer att sluta mycket mycket illa om karaktärerna inte förstår att graalen måste förstöras. Ständigt kommer de att jagas av de levande döda tills de blir dödade. Om du som berättare inte vill att karaktärerna ska dö, kan du använda *Scen 17* med en tvist. Det i sin tur kan öppna för nya scenarion, eftersom varje gång karaktärerna kliver i land kommer de som dött väckas till liv och ge sig ut på jakt för att ta graalen från de levande.

Karaktärerna kommer med andra ord bringa med sig ondska vart än de för graalen och skaffa sig en mängd fiender bland de levande döda, som aldrig ger upp sin förföljelse.

## Luciano Mastre

Står Luciano som segrare vid slaget kommer han med sina mannar bege sig efter graalen. Kommer de i fatt karaktärerna tar Luciano till orda och berättar om graalens ondska och hur han är satt av gud att vakta den. Överräcker de graalen till honom ska han skona dem. Det erbjudandet ger han dem endast en gång; vägrar de ska de dödas utan pardon.

Får han graalen kommer han att dra sig tillbaka till sitt högkvarter med sina män och försegla sig där. De ser till rasera taket i hela gången, bortsett från det innersta rummet. Där hoppas de glömmas bort av omvärlden för all framtid...

## Golden Emidgio

Golden Emidgios vinst kommer firas med att han och hans män ger sig ut på en jakt där de vill dräpa varje levande person på ön. Karaktärerna kommer jagas och dödas, med undantag för Amber. Med sitt plågade utseende påminner hon nämligen om hans mor. Lyckas Amber med ett riktigt brandtal kanske hon kan rädda en till av karaktärerna, även om Golden Emidgio behöver de övriga för att fira segern.

Därefter kommer han att ta med sig graalen och sina mannar för att lämna ön. De ger sig ut på erövringståg

söderut längs havsbotten. Några veckor senare kommer de dyka upp på den sydamerikanska kusten med graalen, vilket får de döda att resa sig och börja attackera kyrkor och andra religiösa monument. Det avfärdas som hysteri och inbillning i media, men karaktärerna vet bättre. Om någon fortfarande är vid liv det vill säga.

## Heinrich Nest

Av de tre zombieledarna är Heinrich den som är mest villig att tala med karaktärerna. Han behöver blodet från en av de levande och kan tänka sig att låta den personen leva. Målet är att utföra en ritual för att "befria sig" från tillståndet han befinner sig i; det är i alla fall den version han berättar. I själva verket tror han sig kunna utföra en ritual för att stjåla de fjättrade krafterna.

Finns inget blod på ön blir han tvungen att lämna den, men i slutänden når han ändå samma mål: ritualen utförs. Är karaktärerna med där, antingen som zombier med hopp om att få ett bättre liv eller som levande personer som tror att han ska häva förbannelsen.

Heinrich håller blodet i graalen och rör om med ett finger samtidigt som han blundar och börjar mäsia på en gammal tysk dialekt (LÄTT SLAG med EGO + SPRÅK). Han är fokuserad och följer samma mönster i vad som verkar en evighet, men sedan går allting väldigt snabbt. Blodet i graalen börjar koka, varvid han lyfter den mot munnen och håller det i sig. När graalen är helt tom öppnar han ögonen och avslutar ritualen med två kraftfulla ord.

Framför sig ser karaktärerna hur det ur graalen tränger fram ett moln av mörker. Heinrich skiner upp som en megalomanisk diktator och det står en ytterst obehaglig aura runt honom. Det är precis som att de varit med och låtit ondskan inkarnerats i kött och blod på jorden. Heinrichs glädje förbyts dock snabbt till fasa och förtvivlan då mörkret stiger uppåt och flyr från honom.

Han skriker av skräck och ångest, för han vet vad som kommer närmast. Samtliga zombier kommer att förvandlas till vanliga zombier; de förlorar sitt intellekt och sina minnen. Istället kommer de planlöst varandra omkring på ön tills de dödas, ett öde värre än döden för honom. Det här gäller även för de karaktärer som förvandlats till zombier. Slutet gott, så länge man inte är en zombie förstås...



## SCEN 14: KLIMAX

Lyckas Julian med det som Darcy riktat honom mot, nämligen att stjåla graalen, så har de chans till ett lyckligt slut. Nedan presenteras två olika ”slut” beroende på hur karaktärerna väljer att gå till väga. Vid båda tillfällena då graalen förstörs kan du beskriva hur de ser ett kompakt, dimlikt mörker stiga upp ur lavan mot karaktärerna. Det sker snabbt och snart far det förbi dem, vilket får dem att känna en isande kyla då det passerar, sedan försvinner det bort med en väldig fart. Vad det var vet inte karaktärerna, även om de i slutet kan ha sina aningar.

Först dagen efter blir karaktärerna räddade från ön, vilket beskrivs närmare i *Scen 15*.

### Förstöra graalen

Inser Julian att graalen måste förstöras, men inte vill offra sig själv eller förstår att det bör göras, löses förbannelsen till hälften då graalen slungas ned i lavan. De levande döda fortsätter att leva vidare, men nu endast som vanliga zombier (vilka beskrivs i **Lögnens slöja**). När de dör nästa gång vaknar de inte till liv igen, något som alltså även inkluderar eventuella karaktärer. Inom några timmar har de även glömt bort allt de mindes och förlorar sin intelligens.

### Ett offer

Om Julian väljer att offra sig själv och slungar sig ned i lavan tillsammans med graalen kommer han fullständigt häva förbannelsen. Endast ett osjälviskt offer kan nämligen helt fördriva den förbannelse graalen skapat. I samma stund som karaktären dör förvandlas alla levande döda till den person de tidigare var, innan de blev levande döda. De som är riktigt gamla (Luciano Mastre, Golden Emidgio och Heinrich) dör direkt, men Elijah, Janet och Jacob återfår sina liv (liksom eventuella karaktärer som dött). Ingen av dem minns händelserna under sin tid som levande döda. I alla fall inte annat än som mardrömmar som präglar deras liv framöver.

Den som offrar sitt eget liv för att frigöra Darcy återföds i en mänsklig kropp, men utan minnen om sitt sanna jag. Kanske kommer minnena fram i drömmar eller under hypnos, men det får berättaren avgöra. Rent speltekniskt innebär detta att nästa karaktär som aktören gör kommer få 10 poäng extra att sätta ut på egenskaper. En liten belöning för att han offrade sitt eget liv för allas bästa.

## SCEN 15: RÄDDADE?

Under nästa dag är ovädret över och solen stiger på den ljusblå himlen. Vädret är strålande vackert och behagligt, precis som då karaktärerna kom till ön. De kanske oroar sig över hur de ska komma därifrån, men under dagen anländer kustbevakningen till ön. Någon hade larmat om att de funnit en båt på drift som hade fått dem att undersöka området, vilket ledde dem hit. De hjälper karaktärerna ombord och sätter sedan fart mot San Sebastians hamn och karaktärernas hem.

Då de är ombord på båten och åker bort från ön ser de Darcy stå på bryggan med en cigarett i ena handen och med den andra vinkar hon farväl. Vad som kanske får dem att rysa till är då de ser att det runt henne finns skuggor av samma sorts mörker som från den förstörda graalen som slingrar sig fram och tillbaka. De kan inte låta bli att undra om de faktiskt hejdat en ondskas bara för att frigöra en större...



## AVSLUTNING

Smygande gled röken över Darcys läppar efter det djupa blosset på cigaretten. Hon hade tidigare vinkat av dem som hjälpt henne att finna sig själv och nu satt hon på en sten nere vid stranden och stirrade ut över den glittrande vattenytan. Solnedgången var här och det var inte svårt att förstå varför ön kallades för Sunset Island. Solens döende strålar skapade otroligt vackra färger och mönster mot kvällshimlen och över den nästan spegelblanka vattenytan nu när sjöbrisen mojnade mot kvällen. Darcy hade tillbringat århundraden i ett brutet stadium och hade nu äntligen blivit hel, men inte utan förändringar. I sitt kluvna tillstånd hade hon blivit mer ödmjuk och försiktig.

Hon var en um'rah, avlad ur Ritverias sköte och med ett temperament lika hett som sin mors lågor. Mer än en gång hade Ritveria kallats för häxa och blivit anklagad för att behärska helveteselden, precis som Luciano anklagat Darcy för att vara i förbund med Djävulen. Dessa människor skulle aldrig inse hur fel de hade, de skulle fortsätta vara små blinda barn.

Graalen var förstörd och hon var äntligen fri. Hon log vid blotta tanken på befrielsen. Hon njöt av varje minut. Det var då hon hörde steg närma sig bakifrån. Darcy vände sig om och såg Luciano Mastre närma sig med bredsvärdet draget. Det förvånade henne lite att han inte råkat ut för samma öde som de andra. Uppenbarligen hade närheten till graalen förändrat honom djupare än de andra.

"Jag vet inte hur du lyckades manipulera syndarna att frigöra dig från ditt fängelse men..."

"Åh. Det var enkelt. Du trodde du fjättrat ondskan i graalen? Du missade inte någonting trodde du?"

"Kroppen." Darcy nickade. "Men hur? Jag fördrev all ondska från dig." Darcy kastade cigaretten på marken och trampade på den med skosulan, samtidigt som hon andades ut den sista röken.

"Du fördrev det som din arkaiska irrlära såg som ont men det lämnade det goda kvar i mig."

Luciano höjde svärdet som ett första drag i sitt anfall, men innan han hunnit ta första steget slets svärdet ur hans hand. Han snurrade runt och såg ett flertal skuggtentakler vaja fram och tillbaka bakom sig. Han hann precis få en skymt av sitt svärd innan det gled in i skuggorna och försvann. Instinktivt vände han tillbaka för att inte lämna sig öppen för blottor och fick då en chock. Djävulsbarnet höll hans bredsvärd i handen.

Om Luciano varit lite mindre gudstroende skulle han svurit högljutt, men nu bet han istället ihop. Ensam och utlämnad.

I dag skulle han dö, det insåg han. Luciano fruktade inte döden, tvärtom. Han omfamnade den. Det fanns inte längre att förlora, istället skulle han göra allt för att förgöra ondskan framför sig.

Med den tanken i sinnet stormade han mot Darcy, bara för att i nästa sekund känna hur han rycktes upp i luften. Darcys skuggtentakler hade slungat honom högt upp i luften och han hängde nu tre meter ovanför marken. Darcy tittade upp mot honom med sitt djävulska leende.

"Du skulle ha dödat mig då du hade chansen." Luciano hann aldrig svara. Faktum var att han aldrig ens hann känna någon smärta innan tentaklerna slet honom i stycken. De ruttande kroppsdelarna dunsade i ojämn takt ned på marken, framför henne.

"Var det där verkligen nödvändigt?"

"Y i a pe'trash." Orden som lämnade Darcys mun hade en mjuk, rytmisk uppbyggnad och var nästan musikaliska i uttalet. Som om inte språket i sig var helt väsensskilt från det mänskliga, så rörde hon sig samtidigt med hela kroppen, liksom för att accentuera orden.

"Ditt uttal blir bättre."

"Jag har haft hundra år på mig att träna sen vi sist sågs." Darcy vände sig om och såg Ritveria stå framför sig, lika vacker som hon mindes henne. Hon log och gjorde en graciös, följsam rörelse med sin vänstra hand. Responsen från hennes mor blev dock inte den önskade.

"Du borde nog använda den högra handen istället om du inte vill ifrågasätta mig som lyr." Darcy rodnade och böjde huvudet.

"Förlåt." Ritveria sjönk ned på knä och sträckte fram armarna. "Kom hit." Darcy rörde sig lydigt fram och omfamnades av sin tröstande mor. Ritveria förde sina läppar närmare hennes öra och viskade tre ord.

"Sa mi'ra y." Det fick Darcy att känna sig bättre till mods och hon lutade sig tillbaka för att betrakta sin mors ögon närmare.

"Såg du vad jag gjorde? Jag lyckades hålla mig lugn den här gången."

"Jag är stolt över dig. Du får aldrig glömma det." Det fanns någonting i Ritverias blick, någonting som Darcy inte riktigt kunde tolka. Något hade skett.

"Är det någonting som är fel? Du ser... annorlunda ut än sist vi sågs?" Ritveria skakade på huvudet.

"Du behöver inte oroa dig för mig, Darcy. Jag har en ny uppgift åt dig, en som jag vågar ge dig nu när du visat dig mer mogen."

"Vad som helst."

"Jag behöver din hjälp med att besudla en kvinna. Hon måste komma i kontakt med sitt mörker."

"Du vet att jag gör allt du ber mig om, sa'al. Får jag fråga varför?"

"Kvinnan i sig är oviktig men hennes val kommer att forma andras liv. Konsekvenser som leder till ett vapen mot den förste som är på väg att väckas ur sin slummer." Darcy nickade. Hon hade hört talas om den förste och det skrämde till och med henne. Få saker kunde skrämma henne, förmodligen färre än vad som borde göra det, men den förste fick det att krypa i hennes skinn.

"Vem är kvinnan?"

"Hon heter Danielle Vandross. Hon arbetar för Faith, i en specialenhet som kallas för Hope."

"Så du vill att jag ska krossa hennes hopp och drömmar? Så ironiskt att hon är länkad till både tro och hopp."

"Darcy, det här är viktigt. Kan jag lita på dig?" Darcy nickade.

"Bra. Jag har ytterligare ett uppdrag åt dig efter det. Jag har hittat härföraren mot Bestarnas fader uppe i Alaska. Hon befinner sig i staden Winetka och har ingen aning om sin potential. Du måste inviga henne i den rollen."

"Jag? Borde inte du göra det?" Ritveria stirrade uttrycksöst på Darcy en kort stund innan hon reste sig upp.

"Svik mig inte, Darcy." Därefter flammade ett starkt ljussken upp kring Ritveria och fick Darcy att instinktivt skydda ansiktet med händerna. Då ljuset falnade var hon ensam kvar på ön, men där glädjen över att ha blivit hel igen tidigare funnits fanns nu en obehaglig känsla i magen.

Någonting var fel med Ritveria. Hon hade varit annorlunda, mer distanserad än vanligt. Det var nästan som att hon kunde beskrivas som kall. Hudfärgen hade också varit annorlunda, om nu man brydde sig om det. För Darcy var det knappt märkbart och inget stort faktum.

Det kanske mest egendomliga var att Ritveria lämnade två så pass viktiga uppdrag till Darcy. Det var inte likt henne. Vad som än hade hänt under de hundra år de varit åtskilda skrämde henne. För vad kunde inte det som bringade Ritveria ur balans göra med Darcy? Vad kunde inte det göra med mänskligheten? Det var en tanke som fick henne att rysa av skräck...

# APPENDIX A: BERÄTTARPERSONER

## DARCY WARD

Darcy Ward är den som ligger bakom karaktärernas resa till ön. Genom diskret manipulation har hon fått Piter att sammankalla sina vänner och hoppas att de under sin vistelse ska hjälpa henne. En del av henne finns nämligen fjättrad i den brustna tårens graal och den finns här.

Hon vill inte ingripa själv, för tidigare har hennes ansträngningar slutat olyckligt. Därför använder hon sig av karaktärerna i förhoppningen att de ska förstöra graalen åt henne. Trots allt kommer deras liv att hänga på det.

Exakt vem hon är vet ingen. Luciano mötte henne under 1500-talet och var övertygad om att hon var Djävulsbarnet, dotter till Lucifer och mor till den kommande Antikrist. Huruvida det stämmer förtäljer dock inte historien. Klart är att hon vid många tillfällen koppelats till ställen där kaos och oroligheter inträffat.

Darcy har ingen särskilt stor roll i **Tårarnas bågare**, hon är istället en av de bakomliggande krafterna. Julian och Donnie möter henne i drömmen och samtliga ser henne i slutet, vilket gör att världen inte är relevant.

**Utseende:** Darcy ser ut att vara en söt helylletjej i sextonårsåldern. Hon har långt brunt hår och utstrålar en otrolig livsenergi. Hon står sällan stilla, utan rör sig gärna fram och tillbaka då hon talar. Hennes blågröna ögon är ständigt betraktande, vilket får hennes blick att snart kännas obehaglig. På ön är hon klädd i ett par mörkblå jeans och en tunn, långärmad rosa tröja.

**Personlighet:** För första gången på länge ser Darcy ett reellt hopp att få tillbaka det som förvägrats henne så länge – en del av sig själv. Det skrämmer henne samtidigt, eftersom hennes tidigare erfarenheter av att vara nära att lyckas har slutat i katastrof. Hon kämpar mot alla sina instinkter att göra ett kraftfullt ingripande – och lyckas så när som på besöket i stugan hos Julian och Donnie.

## ELIJAH, JACOB OCH JANET CARVER

För runt tjugo år sedan reste professor Elijah Carver med sin fru Janet och bror Jacob till ön Sunset Island för att isolera sig från omvärlden. Elijah hade under en expedition till Grekland för Society of Metaphysical Research kommit över en bok som behandlade ockultism. För att tyda den och spåra dess ursprung för sektens räkning bestämde han sig för att isolera sig från omvärlden på ön tillsammans med sin fru och bror. Det var det sista någon hörde av dem.

Föga anade de att Sunset Island var hem för den brustna tårens graal, en graal som blivit onskans kär. Förbannelsen bringade till slut dem alla om livet utan att de någonsin insåg sanningen. Då de nu vaknar upp är de vilna och kommer att ansluta sig till Heinrich, som de finner förtroende för.

**Utseende:** Elijah är en äldre man som fortfarande verkar helt intakt till det yttre. Han har långt, vitt hår och är klädd i en brunaktig kostym från sjuttioalet med en ränsel över axeln. Jacob bär jeans och en sönderskjuten flanel skjorta. Hans bål är rätt illa därän, men i övrigt ser han ganska normal ut. Janet är klädd i en blommig sommarklänning och ser i övrigt ut som en sorgsen, medelålders kvinna.

**Personlighet:** Elijah är troligen den som har mest kvar av sitt minne och kan föra hela resonemang utan större problem. Han blir dock djupt förkrossad över att se hur mycket Janet och Jacob förlorat av sitt minne – särskilt när de tror sig vara gifta. Det får honom att bli deprimerad. Janet är tystlåten och fåordig, medan Jacob är relativt pratglad med andra zombier, även om han inte minns mycket från sitt skenliv.

**Egenskaper:** EGO 4, KROPP 5, UPPMÄRKSAMHET 3, UTSTRÅLNING 3

**Sekundära egenskaper:** SKADECHECK 5, SMÄRTKAPACITET 8

**Relevanta färdigheter:** KOMMUNICERA 3, KÖRA 2, MEDICIN 3, OCKULTISM 4 (för Elijah), RÖRLIGHET 3 (5 för Jacob), SPRÅK 3, STUDIEÄMNETEN 4 (8 för Elijah), NÄRSTRID 1 (3 för Jacob), UTTRYCKELSEFÖRMÅGA 4 (6 för Janet)

**Specialiseringar:** AKADEMISK FORSKNING (Elijah), ARKEOLOGI (Elijah)

## GOLDEN EMIDGIO & DE SEX PIRATERNA

En gång i tiden var Emidgio en gudfruktig kapten, som trodde på Gud och såg upp till kyrkan. Det tog slut då hans far, mor och systrar blev uppmärksammade av inkquisitionen. De blev falskeligen anklagade för att vara häxor och djävulsdyrkare och torterades till att bekänna. Emidgio lämnade den spanska flottan bakom sig, stal ett fartyg och seglade mot den nya världen, där han spred skräck på sina plundringståg.

Attackerna riktade sig mot spanska intressen, men även sådana som hade affärer med kyrkan. Tillsammans med sina mannar gjorde han sig ett namn. Epitetet Golden kom från att han lät byta ut alla tänder

mot guldfyllningar, vilket gjorde hans glimmande leende ännu mer hotfullt.

Med tiden började Emidgio inse att han aldrig skulle få sin hämnd, utan skulle tyna bort på ålderns höst. Insikten gjorde honom deprimerad, i alla fall tills han fick höra legenden om hur den brustna tärens graal fanns gömd någonstans i trakten av San Sebastian. Med hjälp av graalen skulle han inte bara få sin vigör tillbaka, utan även få evigt liv. Först då skulle Emidgio kunna utkräva sin hämnd till fullo.

Plötsligt fick Emidgio ett fokus och till slut fann han den ö dit Luciano hade flytt. Tillsammans med de sex män han litade mest på lämnade han sitt skepp i en liten roddbåt, för att aldrig mer synas till.

Golden Emidgio och hans män anlände till Sunset Island och drabbade samman med Luciano och hans män, men utan att lyckas lägga beslag på graalen. De nedgjordes istället och slumrade in. Först då Heinrich anlände till ön och Golden Emidgio vaknade under en kortare tid insåg han vad som skett. Närheten till graalen hade givit honom odödlighet, men så länge han saknade graalen kunde han inte slutföra sitt uppdrag.

Emidgio hann knappt få insikten förrän han slumrade in igen. När professor Carver återigen väckte förbannelsen lyckades den gamle piratkaptenen samla sina män, innan han och de andra åter somnade in. Nu, nästan tjugo år senare, vaknar de igen med ett syfte: att finna graalen och ta den i besittning.

**Utseende:** Golden Emidgio bär stora, svulstiga kläder. Han har en stor allongeperuk med långt lockigt hår. På huvudet har han en yvig plymhatt, livrocken är överdriven och dekorerad med guldtränor, -knappar och smycken. Han bär mörkblå pösiga knäbyxor med stövlar till.

Utseendemässigt är han ganska välbevarad och endast de djupt insjunkna ögonen och ett väldigt hårt ådraget skinn i ansiktet vittnar om hans odöda status. I munnen syns de glittrande guldtänderna, vilket skapar ett skrämmande flin.

De övriga piraterna bär typiska kläder från eran och platsen. Till skillnad från Emidgio har de inte åldras väl, det syns att de är zombier med de typiska drag som brukar attribueras dem.

**Personlighet:** Emidgio uppträder dramatiskt, han är teatraliskt flamboyant i sina manér. Han är helt fanatisk i sin strävan att komma över graalen och är beredd att göra vad som helst för att få den. Han var en grym och fruktad pirat i livet och hans liv som zombie har knappast gjort honom mer fredlig. Det yttersta målet är att hämnas på kyrkan och det förtryck som de utsatt mänskligheten för.

De övriga piraterna är fåordiga och totalt lojala Emidgio. Precis som han brinner de för att krossa allt som har med den kristna tron att göra.

**Egenskaper:** EGO 3, KROPP 7, UPPMÄRKSAMHET 3, UTSTRÅLNING 4

**Sekundära egenskaper:** SKADECHOCK 7, SMÄRTKAPACITET 11

**Relevanta färdigheter:** AVSTÅNDSSTRID 3, NÄRSTRID 5, RÖRLIGHET 4, STRIDSVANA 4, STUDIEÄMNETEN 3, ÖVERLEVNING 4

**Specialiseringar:** RÅSTYRKA (endast Emidgio)

**Övrigt:** Värdena som anges ovan är för Golden Emidgio. Hans zombiepirater har 2 mindre i såväl egenskaper som färdigheter.

## HEINRICH NEST

Heinrich är i grund och botten en ockultistisk vetenskapsman med en mycket speciell gudstro. Född och uppvuxen under 1700-talet i Tyskland fick han tidigt blodad tand för det ockulta efter att kommit över en bok från en gammal kättersk sekt. Där läste han legenden om den brustna tärens graal, men historien skilde sig från den Golden Emidgio hört talas om. Den talade istället om hur Gud och Satan var två olika sidor av samma mynt.

Det blev en form av uppenbarelse för honom och formade hans syn på den organiserade tron. Genom kraften hoppas han att nå apotheosis genom att sluka Guds mörka sida och därefter kväsa den ljusa. Under sitt sökande efter graalen började han försaka det goda inom sig för att vara redo för den stund han skulle finna graalen. Endast en tillräckligt mörk själ skulle nämligen kunna utföra ritualen för att släppa fri och konsumera graalens ondska.

Efter många års sökande fann Heinrich att Luciano Mastre fört den till San Sebastian och han reste efter. Där fick han höra talas om Golden Emidgios sökande och kunde snart räkna ut vart kaptenen begett sig. Han litade inte på någon, utan tog sig dit ensam och i största hemlighet. I slutänden var det vad som dödade honom.

Båten slet sig och flöt iväg och han blev kvar, strand-satt på ön. Heinrich svalt ihjäl innan han funnit graalen. Ironiskt nog hade han troligen haft graalen i sin ägo idag om han haft en medhjälpare med sig.

Då Heinrich vaknade på 70-talet var han full av fascination för vad han blivit. Av misstag råkade han dessutom väcka en fågel till liv, vilket han grundligt började utforska. Det var ungefär det han hann med under professor Carvers vistelse, innan han åter slumrade in.

Nu när han vaknar igen inser Heinrich att han behöver allierade för att kunna få tag i graalen före Luciano Mastre och Golden Emidgio. Urvalet är litet: professor Carver och hans två medhjälpare samt de levande karaktärerna. Först måste de dock bli som honom, eftersom det är enda sättet han tror de skulle kunna tänka sig lyssna på honom.

**Utseende:** Heinrich är en spenslig gestalt i enkla, diskreta kläder. Faktum är att det ser ut att vara en kostym från sjuttio-talet som passar väldigt illa (ursprungligen tagen från professor Carvers packning). Huden är



infekterad och har på sina ställen lossnat och blottar det infekterade, köttiga innandömet. På huvudet har Heinrich endast några vita testar av hår kvar. Det vänstra ögat är djupt insjunket i ögonhålan medan det vänstra är blodsprängt och svullet.

**Personlighet:** Heinrichs sinne präglas av vetenskaplig metodik i det mesta, även om han har en gudstro. Han är ytterst kalkylerande och har inga problem att ljuga och bedra för att hans planer ska lyckas. Istället är det snarare något som är ett krav för att han ska vara redo för kraften som finns fångad i graalen. Medvetet har han försakat sin själ för just det syftet.

Logiskt handlande är vad som driver honom i berättelsen. Han är som en brygga mellan piratkaptenen och Luciano och kan förstå dem båda, även om han anser att de bara ser en liten del av helheten.

**Egenskaper:** EGO 6, KROPP 3, UPPMÄRKSAMHET 4, UTSTRÅLNING 4

**Sekundära egenskaper:** SKADECHOCK 3, SMÄRTKAPACITET 4

**Relevanta färdigheter:** OCKULTISM 7, SPRÅK 4, STUDIEÄMNET 6

**Specialiseringar:** APOTHEOSIS, FILOSOFI, LOGIK

## LUCIANO MASTRE & DE FYRA TJÄNARNA

Luciano var under 1500-talet medlem i Orden och kämpade mot den ondskan han fann i samhället. I sitt korståg mot mörkret föll hans ögon på en ung flicka i vars spår kaos verkade följa. Det fanns obskyra profetior inom Orden som talade om ett Djävulsbarn, dotter till Lucifer och blivande moder till Antikrist. Han vigde sitt liv åt att hejda barnet och till sin hjälp hade han trogna hantlangare. Efter lång tid fångade Luciano Djävulsbarnet och lyckades fjättra ondskan i den brustna tårens graal.

I Europa började den tidigare mycket privilegierade ställningen för de romersk-katolskt troende att försvinna i takt med att de protestantiska vindarna började blåsa. Luciano oroade sig för framtiden och såg hur människorna vände sig mot den sanna tron. Särskilt oroad var han över att en sådan stormakt som England var på väg att övergå till kätteri. Han kände inte längre att graalen var säker i Europa.

Med hjälp av allierade i Spanien fick han, tillsammans med sina män, hjälp med att fly till det nya landet. Han hamnade i San Sebastian, där han sökte sig ut till en isolerad ö. Tillsammans med sina män byggde han sig ett hem, där graalen gömdes undan från världen.

När Luciano insåg att han inte längre åldrades och inte behövde föda för att överleva stärkte det hans tro ytterligare. Han hade blivit satt på jorden för att skydda graalen från alla som ville frigöra ondskan. Under 1600-talet ställdes han mot sin första rival, nämligen piratkaptenen Golden Emidgio. Då denne anlände till ön

bröt en segdragen strid ut. Till slut nedgjorde Luciano piratkaptenen i envig, men blev själv dödligt sårad. Han lyckades ta sig tillbaka till sin boning med liken av sina män. Sedan dess har Luciano och hans män befunnit sig djupt i dödens slummer och inte vaknat, varken under Heinrichs eller professor Carvers besök.

**Utseende:** Luciano kommer ursprungligen från Italien och det finns vissa arketypiska drag hos honom som gör det lätt att vid ett första ögonkast gissa att han är italiennare. Sedan finns det andra drag som inte är så vanliga. Luciano är mer än mager, han ser helt utmärkt ut, då mycket av köttet har ruttnat bort med tiden och som mest lämnat ett förtorkat skinn kring skelettet kvar.

På flera ställen har dock skinnet brustit och blottar de vita benen. Det svarta håret är tovtigt och skitigt och ögonen är djupt insjunkna. Munhygien är långt ifrån den bästa, vilket fått ett flertal tänder att lossna med åren och han visar nu upp en tandrad full av luckor.

Han går klädd i ringbrynjerustning med en vit tabard över och vid sidan hänger hans trogna bredsvärd i sin skida.

Lucianos män bär samma sorts kläder, men har helt förvandlats till skelett.

**Personlighet:** I grunden är Luciano en gudfruktig man, som anser sig vara utvald att försvara graalen från ondskan. Han är fanatisk på den här punkten och ser sitt tillstånd som en välsignelse från Gud. Att anklaga honom för att vara odöd eller ondskefull bemöter han på ett enda sätt: med våld mot kättaren som påstår det.

Det finns en viss cynism i hans sinne över att världen försänkts i kätteri. Det finns också ett hat mot engelsmän (och amerikaner) som tog över makten och svek tron. Spanskättlingar, i berättelsens fall Julian, tror Luciano dock gott om.

Hans män är kristna fanatiker som vill nedgöra all ondskan de stöter på. De är mycket disciplinerade stridsmän och goda taktiker.

**Egenskaper:** EGO 4, KROPP 6, UPPMÄRKSAMHET 4, UTSTRÅLNING 6

**Sekundära egenskaper:** SKADECHOCK 6, SMÄRTKAPACITET 12

**Relevanta färdigheter:** KOMMUNICERA 4, NÄRSTRID 6, RÖRLIGHET 4, SPANINGSTEKNIK 4, SPRÅK (italienska, spanska, engelska, latin) 3, STRIDSVANA 5, STUDIEÄMNET 3, ÖVERLEVAD 4

**Specialiseringar (Luciano):** BREDSVÄRD, LEDARSTALT, UTHÅLLIG

**Övrigt:** Värdena som anges ovan gäller för Luciano. Hans män har 1 mindre i alla egenskaper och färdigheter. Luciano och hans män bär alla ringbrynja, vilket ger dem ett skydd på 2 mot alla skador.

# APPENDIX B: SUNSET ISLAND

Här finner du en beskrivning av platserna i **Tårarnas bågare**. Berättelsen utspelar sig på ön Sunset Island, en bland många öar utanför San Sebastian. Ön är inte speciellt stor, det går att ta sig runt den på två timmar i promenadtakt. Största delen av ön är skogbeväxt, även om träden på norra sidan av ön växer mindre tätt än på den södra.

Ön består av en stor upphöjning, varav den högsta punkten (50 meter) finns i nordvästra delen, där stugan är byggd.

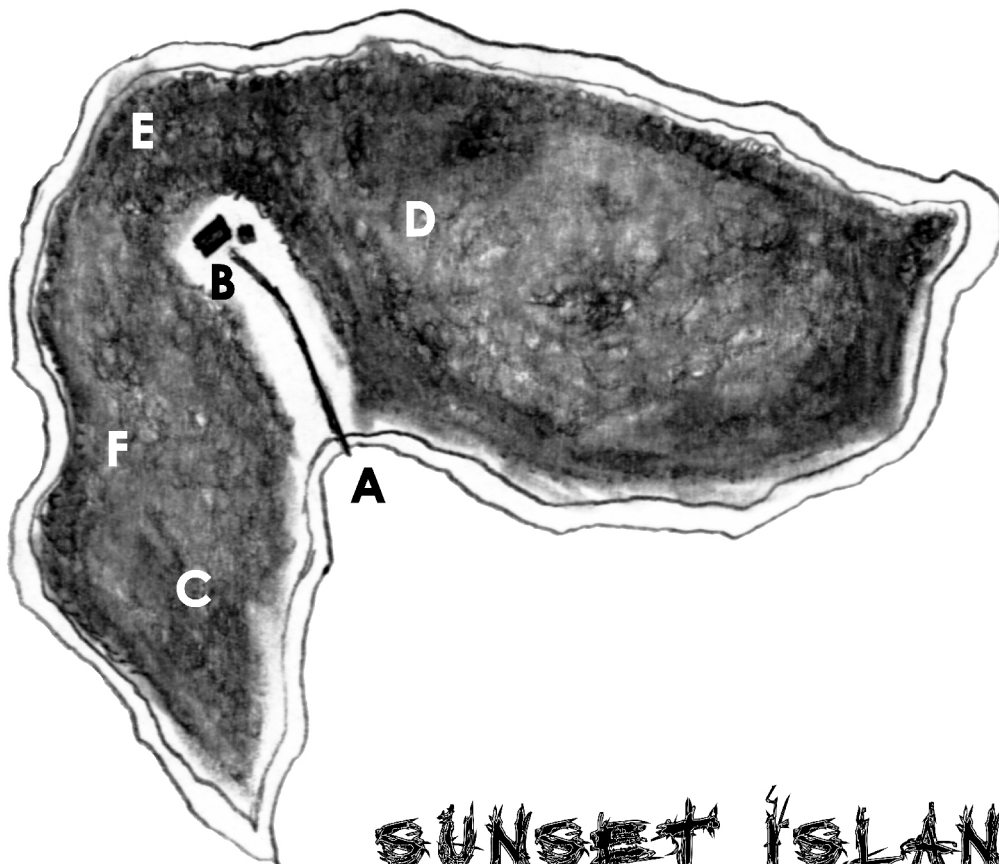
## A) BRYGGAN

En bastant stenbrygga som har stått emot tidens tand ypperligt väl. Här lägger karaktärerna till med båten i Scen 1.

## B) STUGAN

Stugan byggdes på 1970-talet av Jacob Carver, som var en händig man. Det är en enkel stuga i två våningar. Målarfärgen är nästan borta från väggarna, men fönstren är intakta och huset ser inte så illa ut. På sidan finns ett utedass och ett vedskjul. Gårdsplanen är full med ogräs, skräpig av nedfallna löv och trädgården i övrigt är vildvuxen. Vid gårdsplanens kanter växer olika sorters buskar och runt stugan sluter sig skogen hög och tät och lämnar endast stigen ned till stranden öppen. Det är å andra mycket vackra omgivningar och man har en betagande vy från gårdsplanen ned mot stranden och bryggan.

Amber kan lägga märke till att stugan verkar byggd av en enskild hantverkare som tycks ha varit rätt skicklig. Dock ger stugan intrycket av att vara väldigt nedgången och vanskött.



SUNSET ISLAND

## Bottenvåning

### 1. Vardagsrum

Det första rummet i huset är vardagsrummet. Strax innanför dörren är golvet aningen högre än resten av rummet. Vid sidan om dörren finns möjlighet att hänga av sig sina ytterkläder.

Efter att ha stigit ned för ett trappsteg når man nivån för resten av huset. Till vänster finns en liten sittgrupp med två fåtöljer och ett bord. Till höger finns en mindre bokhylla innehållande ett antal böcker monterad på väggen. Rakt fram finns en stor öppen eldstad och upp genom taket leder den murade skorstenen. Framför eldstaden står ytterligare en sittgrupp med en soffa, ett lågt soffbord och en fåtölj.

Det finns fyra dörrar vidare: två till vänster och två till höger. I fönstret vid sidan om dörren hänger gulnade (ursprungligen vita) gardiner.

**Berättare:** Böckerna är mestadels av typen kristna väckelseböcker, men det finns en och annan Agata Christie-roman också. Det orörda dammlagret är inte så tjockt, tack vare att vinden som blåst under den gistna dörren hållit luften i rörelse.

### 2. Sovrum

Här inne finns en obäddad säng med sängkläder som sakta förvandlats till något annat av fukt och tidens tand. På väggen till vänster finns en helfigursspegel och ett skåp där man finner lite kläder (Jacobs). För fönstret finns en neddragen rullgardin.

**Berättare:** En gång i tiden var det här Jacobs rum.

### 3. Matsal

Det första karaktärerna lägger märke till är den mycket obehagliga stank som slår emot dem då de öppnar dörren hit in. Möblemanget består av ett stort matbord i ek med tillhörande stolar. En dörr leder vidare ut i köket.

**Berättare:** På golvet ligger ett halvdussin fågelkadaver av olika slag i ett stadium av kraftig förruttelse. Det är svårt att gissa sig till hur gamla de är, men de har dött på ett liknande sätt som fiskarna nere vid stranden.

### 4. Kök

Ett gammalt, enkelt kök. Här finns en stenugn, en stor bänk och några skåp med enklare husgeråd. Dessutom finns det ett skaffereri, där de flesta hyllorna är tomma, bortsett från en del kvarlämnade konserver.

**Berättare:** Konserverna är trettio år gamla och inte ätbara. Några av burkarna har jäst och buktar ut. Andra har rostet och läcker. Om karaktärerna öppnar dem för att tillaga innehållet möts de av en vedervärdig stank och upptäcker att maten i burkarna är förstörd.

I golvet finns en källarlucka, men den är väl insmugen i golvet, så den är lätt att missa. Såvida inte karaktärerna uttryckligen säger att de letar efter en sådan lägger de inte märke till den förrän på kvällen. Förslagsvis då de är på väg för att göra i ordning mat eller liknande.

### 5. Trappa

En trappa leder upp till övervåningen.

## Övervåningen

Skicket på dessa rum är överlag mycket dåligt. Det finns hål i taket på flera ställen och väggarna verkar nästan ha hackats sönder utifrån, vilket lämnat öppna hål för vind och regn att enkelt penetrera. Det gör att mögel börjat växa och träet att ruttna. Beskriv hur hela miljön här känns obehaglig, både för lukten och hur osäkert det känns att gå på golvet.

För var tionde minut karaktärerna tillbringas på den här våningen förlorar de ett i SMÄRTKAPACITET på grund av den obehagliga och ohälsosamma lukten. När de 0 resulterar det i ett kraftigt illamående som ger -1 på alla slag. Efter någon timme ute i friska luften går det över och de får tillbaka den SMÄRTKAPACITET som förlorats.

Amber känner direkt igen att det är mögel och kan varna om farorna. Hon bedömer även golvet som riskfyllt att gå på. Det kan mycket väl ge vika för en persons tyngd om man är oförsiktig.

### 6. Trappa

En trappa leder ned till bottenvåningen.

### 7. Sovrum

I rummet finns en stor, vacker träsäng med mycket möjliga sängkläder. Även fågelspillning kan synas i sängen. Vid respektive sida står ett nattduksbord och mitt emot sängen finns ett stort klädskap.

**Berättare:** Klädskapet är fullt med gamla kläder som tillhört Elijah, Janet och Jacob. De har dock klarat sig bra gentemot allt annat här på övervåningen. De är unkna men inte möjliga.

### 8. Badrum

Här finns ett träkar stort nog för en människa att sitta i, en potta och en bänk med gamla hygienartiklar, bland vilka tandborstar och tandkräm som rakvatten och parfym återfinns. På golvet under bänken står två spruckna och oanvändbara vattenhinkar. I en liten flätad träkorg ligger smutstvätt kvar som också den möglat. Det är ett badrum av äldre modell.

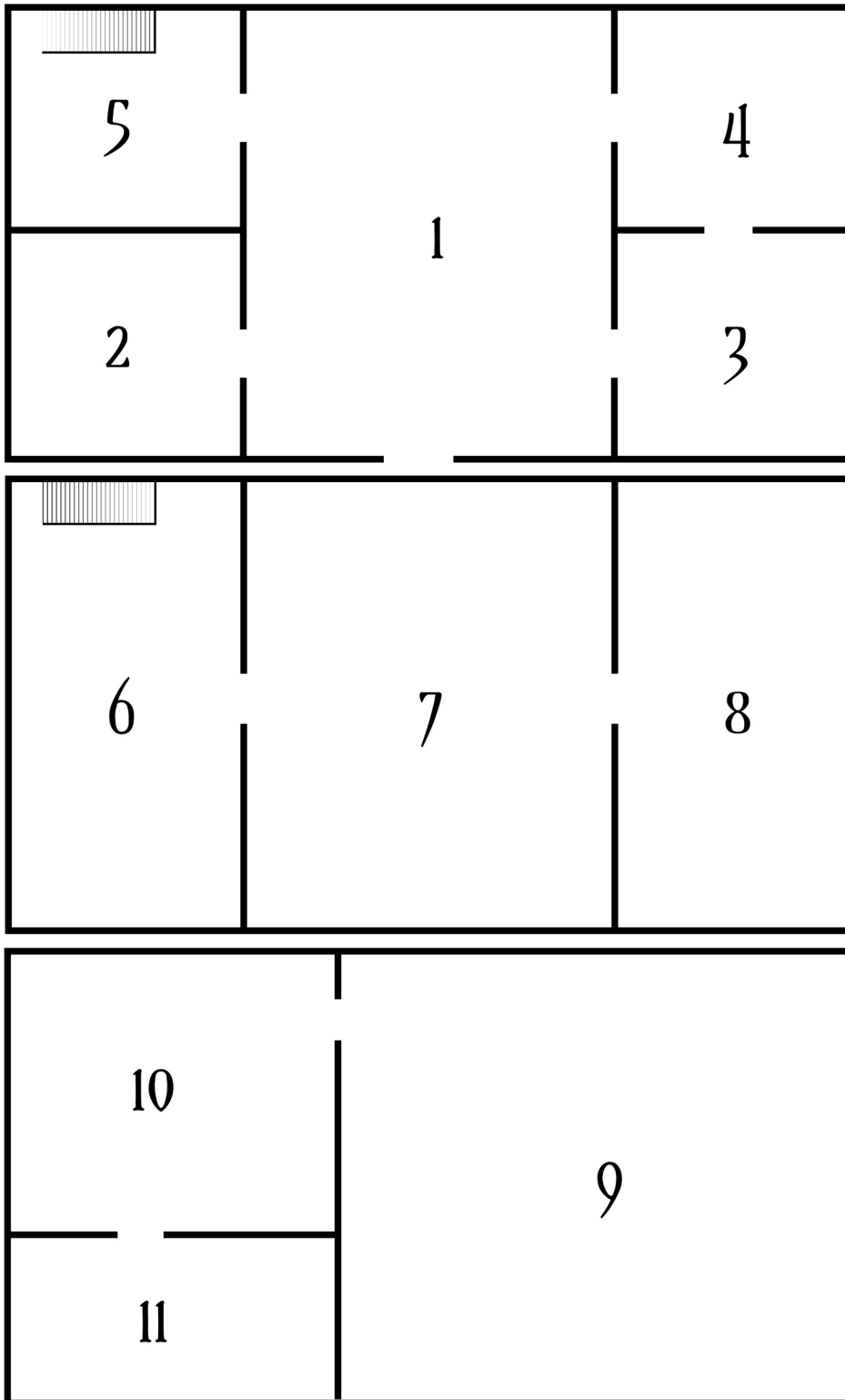
**Berättare:** Smutstvätten är från Carver-familjen.

## Källaren

### 9. Arbetsrum

Efter att man tagit sig ned för den nedfällbara trappstegen kan man blicka in i ett trivsamt inrett rum, som dock är täckt av ett lager damm. En bokhylla med ett

# STUGAN



antal böcker finns uppställd mot ena väggen samt ett skrivbord, där några anteckningsblock ligger. Det står även en fotogenlampa och en kassetbandspelare på skrivbordet.

**Berättare:** Böckerna i hyllan sträcker sig över områdena språk och historia och berör Grekland med omnejd. Ett anteckningsblock verkar ta upp information om en gammal bok som hittats vid en utgrävning i Grekland på 60-talet. Elijahs anteckningar spekulerar i att boken i sig är en kopia från någon äldre civilisation, men han har inte kunnat bestämma från vilket rike, då den inte verkar passa in någonstans. Boken i sig verkar hänge sig åt mysticism och olika riter, men för vilket syfte är han inte säker på.

Det som är skrivet i blocket är prydligt och lättläst, men också mycket fackmässigt skrivet: nästintill som en rapport för den akademiska världen (vilket det faktiskt är). Två av de tre anteckningsblocken är helt tomma.

I kassetbandspelaren finns ett band, som nått slutet av ena sidan. Spolar man tillbaka bandet kan man få höra det som beskrivs närmare i *Scen 4*. Det finns fler kassetband i skrivbordets ena låda, där det ligger blandat inspelade och tomma band. På dessa kan man få ut samma information som i anteckningsblocket. Det finns dock inga batterier, varken i bandspelaren eller i skrivbordslådorna.

Karaktären som går ned först kan känna hur denne sparkar till något som ligger på golvet och då hon kikar ned kan hon se ett hagelgevär ligga slängt på golvet. Bredvid finns sammanlagt sex använda patroner (geväret har inga skott i kammaren).

En karaktär som genomsöker rummet kan med ett marginellt misslyckande på ett LÄTT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + SPANINGSTEKNIK se att rummet troligen inte besökts på tjugo år, med tanke på lagret med damm. Lyckas karaktären ser hon hur bokhyllan verkar ha stått mot en annan vägg tidigare, men släpats till sin nya plats (för att dölja dörren till rum 10) innan rummet över-

gavs. Med ett perfekt slag finner hon spår av intorkat blod och hagelskott i trappan.

## 10. Löjrum

Rummet tas till största delen upp av mängder av bråte. Allt från trasiga plankor, pappkartonger, använda konservburkar och liknande har trängts in i detta rum. Bakom allt bråte kan man ana en dörr som leder vidare.

**Berättare:** Karaktärer som lyckas med ett LÄTT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + SPANINGSTEKNIK ser hur bråten inte har skyfflats in här för att bli av med skräp, utan snarare för att blockera dörren i borte delen av rummet. Det är fullt möjligt att karaktärerna hör Jacobs bankande på dörren.

I bråten kan man också finna en ask med sammanlagt tio stycken hagelpatroner.

## 11. Tomt rum

Rummet man tittar in i är helt tomt.

**Berättare:** Det är i detta rum som Jacob blev inspärрад. Han väcks till liv efter karaktärernas ankomst och så fort han får chansen anfaller han dem.

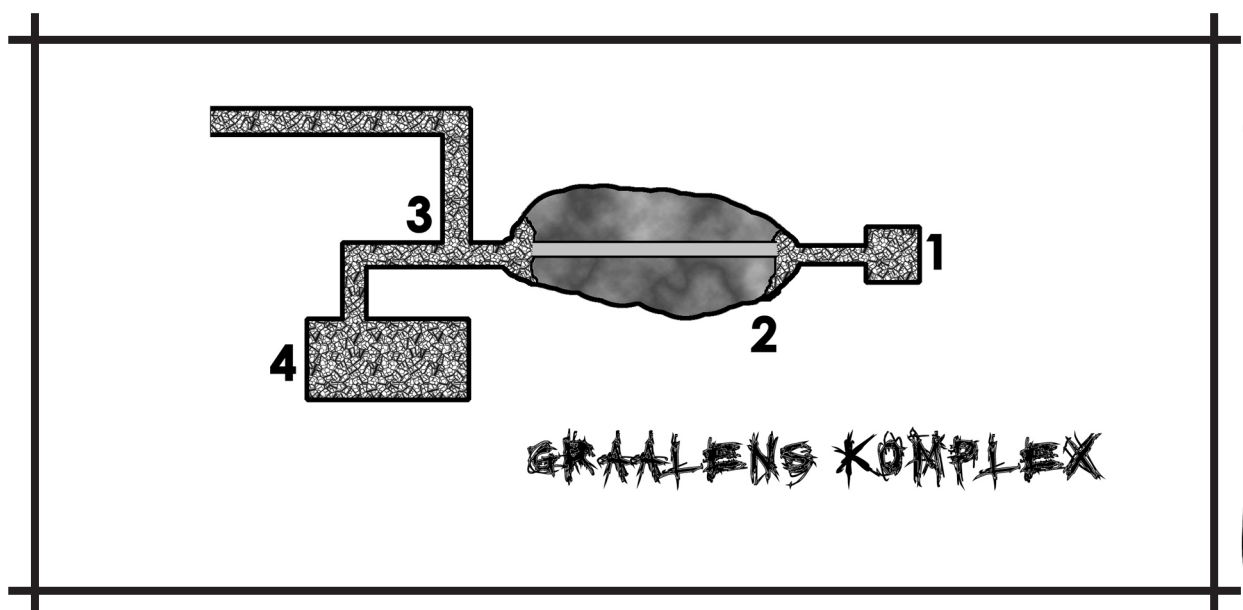
## Graalens komplex

Nedan beskrivs de gångar och salar som finns under stugan och som byggdes av Luciano Mastre och hans män.

### 1. Rummet med den brustna fårens graal

En mindre sal, uthuggen ur berget. Damm som legat på golvet virvlar nu omkring i luften och grus som rasat ned under jordskalvet krasar under fötterna.

Salen är tio meter i diameter och till taket är det tre meter. I ena änden av salen finns en gång som leder ut. Från utgången lyser ett svagt ljussken, vilket visar på att det finns något bortom den. Vid motsatta väggen finns en enkel och anspråkslös piedestal. Hela luften här är tung att andas och känns obehagligt uråldrig.



**Berättare:** Denna sal var tidigare platsen där den brustna tårens graal förvarades, men graalen stals av professor Carver då han fann utgången. Amber ser direkt att salen är uthuggen ur berget och att den inte är skapad av naturen.

Precis som på övervåningen av stugan är det ohälsosamt att vistas här, om än av andra skäl. Luften har stått stilla och dessutom kommer ohälsosam luft in från rum 2.

## 2. Hängbron

Från gången ut ur salen når karaktärerna en klippavsats i en stor sal där ljusskenet har sitt ursprung. Salen är inte byggd av människohand, utan har skapats på naturlig väg. Den sträcker sig tjugio meter från ena sidan till den andra på längden, medan den endast är sju meter bred. På klippavsatsen befinner man sig bara två meter under taket.

Ljuset härrör från den bubblande lava som finns cirka femtio meter nedanför avsatsen. Mellan klippavsatsen karaktärerna står på och klippavsatsen på andra sidan hänger en gångbro, som ser ut att ha sett sina bästa dagar.

**Berättare:** Hela ön består av en dold vulkan. Utsidan avslöjar inget av vad som finns inne i berget. Här inne sjuder och bubblar lavan som i en stor underjordisk sjö, medan det på utsidan ser ut som vilken skogbeväxt ö som helst.

Den enda vägen framåt är över hängbron som ser ut att kunna rasa när som helst. Att falla femtio meter ned och landa i lava är troligen en upplevelse som de flesta klarar sig utan. Amber kan få slå ett slag LÄTT SLAG med EGO + KONTAKTNÄT (med sin specialisering ARKITEKTUR) för att bedöma brons stabilitet. Lyckas hon inser hon att det inte bör vara något problem att ta sig över om de går en och en. Bron klarar en belastning på ungefär 150 kg. Ett marginellt misslyckande får henne att tro att den nog håller för två personer.

### Efterskalv

Vill du vara lite sadistisk kan du lägga in ett efterskalv då någon korsar gångbron. Bron håller men börjar gunga rejält, vilket kräver ett LÄTT SLAG med KROPP + RÖRLIGHET. Med ett perfekt slag håller karaktären balansen, medan ett lyckat slag får henne att med hjärtat i halsgropen hinna få tag i repet. Ett marginellt misslyckande gör att karaktären trampar igenom en av träplankorna. Med ett misslyckande får man över kanten, men lyckas få tag i repet och blir hängande vid sidan. Ett fummel gör att karaktären trillar ned i lavan och dör. Hon vaknar senare som zombie långt under bron, nere på randen till kratern och måste själv ta sig upp på något vis. Hon kommer inte att möta Heinrich, men se *Scen 8* för vad som händer.

Bakom karaktärerna hörs ett kraftigt muller då salen och gången bakom rasar samman och blockerar vägen tillbaka. Karaktärerna är nu inspärrade och kan bara ta sig vidare framåt...

## 3. Gången

Bortom hängbron finns en gång som huggits fram ur berget. Gången leder rakt fram, för att sedan böja av åt vänster. Innan dess viker en sidogång av åt höger. Den vänstra gången slutar i en bastant ekport med lås. Den högra gången leder ett tiotal meter rakt fram för att sedan svänga av åt vänster och sluta i en gallergrind som brutits upp.

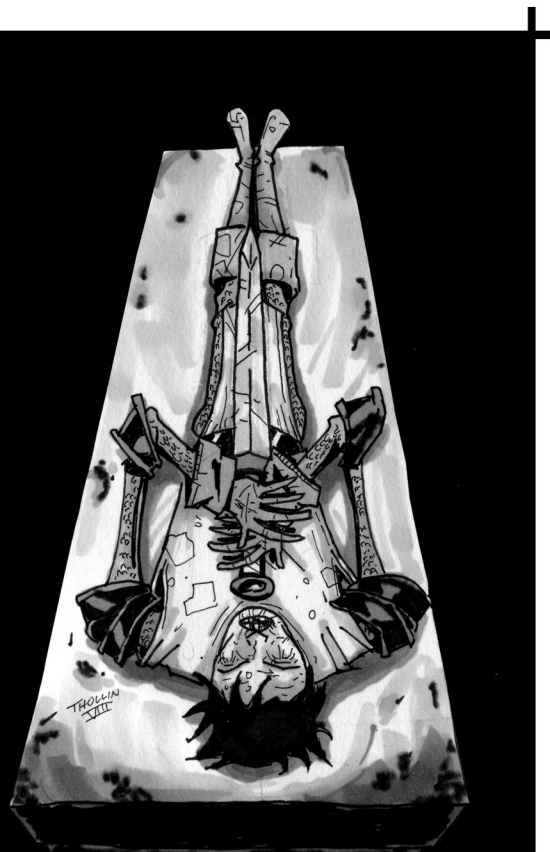
**Berättare:** För att öppna porten krävs nyckel då den är för bastant att slå sönder, vilket Amber vid en närmare granskning ser. Nyckeln återfinns i Janets grav, se *Scen 5*. Amber kan också se, att även om dörren kan låsas upp, så har den svällt och kommer vara svår att få upp. Ett RUTINMÄSSIGT SLAG med KROPP + RÖRLIGHET krävs för att få upp den olåsta dörren och ett perfekt slag om dörren är låst. Tyvärr kan endast en person hjälpa till och det ger +1 på slaget. Karaktärerna kan försöka fler gånger men får -1 i SMÄRTKAPACITET utöver den första gången.


Gallergrinden bröts upp av professor Carver då han stal den brustna tårens graal.

## 4. Våktarens sal

Rummet är rektangulärt och vid den bortre väggen finns en lång bokhylla av sten med ett antal läderinbundna böcker. I bortre delen av rummet finns en stenpulpet med två släckta och halvt nedbrunna ljus. Intill pulpeten finns en halvfull korg med oanvända stearinljus.

Längs ena långväggen finns fem stenbritsar, som en gång i tiden tjänat som sängar men som nu istället fungerar som gravar. På fyra av de fem britsarna ligger skelett av män i vita tabarder och ringbrynjerustningar.





**Berättare:** De flesta böcker är sönderfrätta av tidens tand och kommer inte att ge speciellt mycket information. De är skrivna på latin och av kyrklig natur, vilket de som lyckas med ett LÄTT SLAG med EGO + STUDIEÄMNEN får veta. En bok verkar dock ha klarat sig lite bättre än de andra och det är en anteckningsbok skriven på spanska. Den är skriven av en namnlös person, som tjänade någon som hette Luciano Mastre.

Den börjar ”I nådens år 1598...” och berättar hur de anlände till ön och började bygga en säker plats för att förvara den brustna tårens graal. Här, långt borta från den gamla världen, ska den ondska som finns i graalen vara i säkert förvar och ondskan i graalen kommer förhoppningsvis aldrig att släppas lös.

Den sista anteckningen i boken är för den sjätte juli år 1637. Lämna ut anteckningen, speldokument 3 i Appendix C, till aktören.

*Graalen är i säkerhet, men i vår kamp mot den infernaliske piratkaptenen och hans män har de flesta av oss gått under. Endast jag och mästare Luciano har överlevt, även om vi fått dödliga sår. Luciano har somnat i vad som tycks vara dödens slummer och jag känner även jag hur livet rinner ur mina ådror.*

*Vi försvarade i alla fall graalen från att hamna i fel händer. Jag hoppas och ber till Gud att den inte skall falla i fel händer. Må vår vistelse här inte ha varit för intet.*

*Världen måste skyddas från Djävulsbarnets orena ande.*

De fyra liken härinne är Luciano Mastre och tre av hans män. Vid en enkel överblick är det lätt att se vem Luciano är av dem. Han har bättre utrustning och känns mer respektingivande även i döden.

#### När de minst anar det...

Låt karaktärerna oro sig för att kropparna ska vakna när som helst, något som inte är helt fel. De kommer vakna. Låt dem bara vakna när aktörerna minst anar det. Lyckas du kan det bli effektivt. Misslyckat? Ja, då får du åtminstone ett verktyg att driva dem vidare framåt i berättelsen.

## C) JANETS GRAV

Här begravde Elijah sin fru. För mer information om graven se *Scen 5*.

## D) SKREVAN

Under jordbävningen 1972 öppnades en skreva i berget och det är hit Heinrich eventuellt för en av karaktärerna i *Scen 8*.

## E) GALLERGRINDEN

Gallergrinden som leder in i komplexet till den brustna tårens graal är väl dold från utsidan av buskage. Här kommer karaktärerna ut i *Scen 11*.



# APPENDIX C: SPELDOKUMENT

Speldokumenten är en slags rekvisita som berättaren kan dela ut till aktörerna vid lämpliga tillfällen. De används dels för att aktörerna inte ska glömma viktig information och dels som stämningshöjare. Som de sitter monterade i berättelsen kommer de att skrivas ut med något annat på baksidan. För att underlätta utdelning av dem och även urklippning av främst speldokument 3 kan det vara lämpligt att skriva ut dem på separate blad.

Dokumentet delas ut ett i taget när karaktärerna får tag i informationen som presenteras på dem. Exakt när detta bör ske står omnämnt i berättelsetexten.

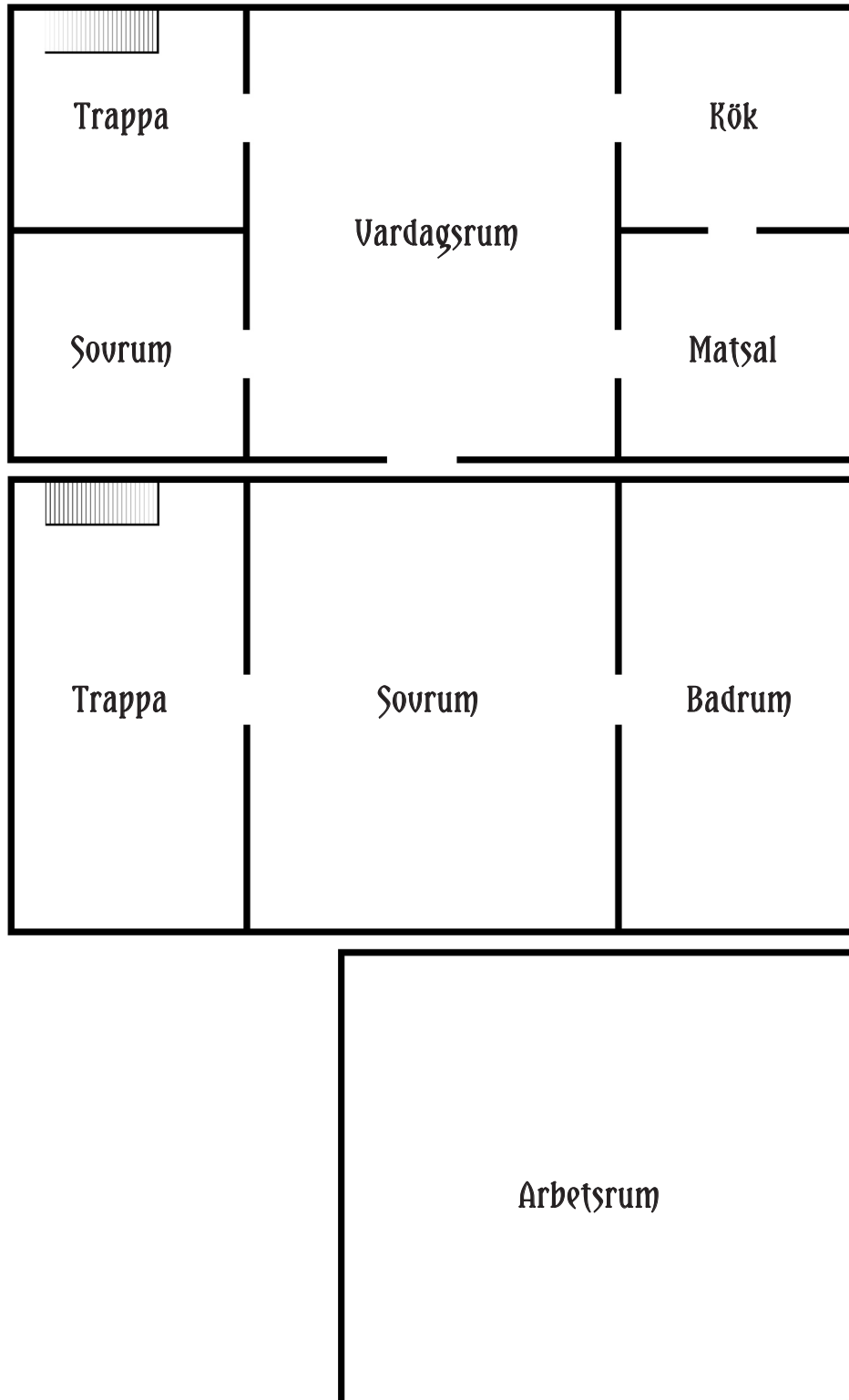
Speldokument 1 innehåller kartan över stugan, vilken beskrivs i *Appendix B*. Kartan är emellertid inte komplett: lönnörren till rum 9 är inte utmarkerad och de gömda rummen 10 och 11 finns inte med då karaktärerna faktiskt inte vet att de finns. Speldokumentet är främst till för att ge aktörerna en överblick över stugans planläggning.

Speldokument 2 är kassetbandets innehåll, det som hittas i *Scen 4*. Dokumentet är främst till för att aktörerna ska kunna komma ihåg kassettsens innehåll lite lättare.

Speldokument 3 är utdraget ur Lucianos tjänares anteckningsbok, den som hittas i graalens komplex under stugan. Klipp gärna ut sidan ur själva speldokumentet och ge till aktörerna.



# STUGAN



## Speldokument 2

Bandets börjar med följande:

*”Den sjunde april, 1972. Enligt min översättning av boken blir den obskyra passagen följande:*

*I skuggan av graven jag ditt liv begråter, att väckas ur din slummer jag dig låter.*

*Vakna. Vakna! Vakna ur din slummer och världen ska dig vara åter!*

*Aj! Fan. Vad var det? Det var som en smärta plötsligt sköt genom mitt huvud. Jag går och tar en huvudvärkstablett och fortsätter i morgon. Det börjar bli sent...”*

Därefter följer en lång stunds tystnad, innan en ny inspelning följer:

*”Den nionde april, 1972. Aldrig under hela mitt liv har jag varit så vilse som jag är nu. Jag kan inte förklara vad som sker omkring mig. Något... Jag kan inte förklara det. Min bror... Han transformerades till dem. Jag var tvungen att hejda honom, men det är förgäves. Han kommer att vakna igen. Jag svor tyst över min egen dumhet att begrava boken hos min fru. Hur kunde jag tro att det skulle hjälpa? Nu är den såväl som hoppet att överleva förlorad.”*

Sedan följer en tredje inspelning efter de två tidigare. Den manliga rösten som talat innan har varit lugn och analytisk men är nu både uppjagad och rädd:

*”Den elfte april, 1972. De kommer, de kommer! Jag har försökt stoppa dem men jag kan inte göra något. De kommer alltid tillbaka. Vad jag än gör så kommer de tillbaka. Hur jag önskar att jag inte begravt boken!”*

Det hörs bankningar på dörren.

*”De är här! De är...”*

Mannens röst dränks då ljudet av en trädörr som splittras överröstar allt. Mannen skriker.

*”Jag blir aldrig en av er! Ni kan inte skada mig!”*

Sedan hörs ett skrik och en ljudlig duns, följt av ljudet från något som släpas ut ur rummet. Därefter är allt tyst.

*Graalen är i säkerhet, men i vår kamp mot den infernaliske piratkaptenen och hans män har de flesta av oss gått under. Endast jag och mästern Luciano har överlevt, även om vi fått dödliga sår. Luciano har somnat i vad som tycks vara dödens slummer och jag känner även jag hur livet rinner ut mina ådror.*

*Vi försvarade i alla fall graalen från att hamna i fel händer. Jag hoppas och ber till Gud att den inte skall falla i fel händer. Må vår vistelse här inte ha varit för intet.*

*Världen måste skyddas från Djävulsbarnets orona ande.*

## APPENDIX D: KARAKTÄRER

I detta appendix finner du de fyra karaktärer som är tänkta att användas till **Tärarnas bågare**. Du behöver dock inte använda dem, då det inte är avgörande för berättelsen. Använder du andra karaktärer kan du behöva fundera över ett motiv till hur Darcy manipulerar dem att besöka ön och vem av dem som tar samma roll som Julian har. En annan viktig sak är att det finns relationer mellan karaktärerna att spela på också, som en extra krydda för berättelsen.

Karaktärerna som medföljer **Tärarnas bågare** har ett trassligt nät av hemligheter gentemot varandra. Ursprungligen var de bästa vänner under skoltiden men gruppen splittrades efteråt, när arbetslivet tog sin början. Efteråt har mycket hänt som de andra karaktärerna inte vet om.

I centrum för berättelsen står Amber Wickrow. Hon är en rätt vanlig person som har det väldigt motigt i livet just nu, då hon känner stor sorg efter att hennes syster kördes ihjäl av en smitare. Polisen fick aldrig tag i föraren, som råkar vara Julian Armand.

Julian själv är förkrossad över vad som hände, men kunde inte stanna vid olycksplatsen. Varför? För att sedan de slutade skolan har han handlat med narkotika och vid tillfället då olyckan skedde fanns det gott om droger i bilen. Han är djupt sorgsen över tragedin och vill under berättelsen få botgöring för sitt brott mot Amber.

Som om inte Julians dåliga samvete var straff nog blev hans ”olycka” dokumenterad. Julian vet inte vem det är som utövar utpressning mot honom, men betalar villigt pengarna i hopp om att hemligheten ska bli förbli just hemlig. Utpressaren är i själva verket Donnie Thompson, ytterligare en av de fyra skolkamraterna. Han hade stor potential att göra något av sitt liv, men har istället hamnat i en mardröm. Donnie dokumenterade smitningsolyckan av en händelse, men utnyttjar nu gladeligen sin forne vän för egen vinning. Innerst inne är Donnie ytterst manipulativ och egoistisk, även om det inte kan anas på ytan.

Men Donnies ondska bleknar vid sidan av Piter van der Loo, den som kallade samman dem alla. En gång i tiden var Piter en svärmorsdröm, men har i dag förvandlats till en förrymd seriemördare på gränsen till att gå helt förlorad i galenskap. Han hoppas genom att samla sina forna kamrater kunna återvinna en del av sitt liv, som han förlorade då de slutade skolan. Lyckas han finns det hopp om att bli bättre, annars är han förlorad och då ska han mörda dem alla.

En gång i tiden var karaktärerna i högsta grad normala, men genom sina vägval har deras moral och etik försvunnit helt. Det enda undantaget är Amber, men hon är en bruten människa på grund av systemens död. Tillsammans symboliserar de en tid av oskuld-

fullhet och det är den tid som Piter hoppas återfå. Kommer det att lyckas?

Utifrån de givna premisserna finns det mycket att spela på här, även om det inte tydligt anges i berättelsen. Tanken är inte att berättelsen specificerar när avslöjandena om karaktärernas bakgrund sker, det gör istället aktörerna själva. Som berättare kan det vara värt att nämna det för aktörerna innan berättelsens början, att de under omgången bör släppa fram lite av sina berättelser vid lämpliga tillfällen.

Det ligger i karaktärernas natur att hålla dessa hemliga, men om aktörerna avslöjar små delar av det så att de andra får insikt i hemligheterna blir det ett roligare spel. Med andra ord, uppmuntra aktörerna att spela ut sina karaktärers hemligheter. Det innebär en trevligare upplevelse för alla.

Givetvis kan avslöjandena få olika konsekvenser och påverka handlingen väldigt mycket, beroende på när och hur det sker. Det gör att du som berättare måste vara beredd att improvisera. Det görs bäst genom att du är välbekant med berättelsen.



## BAKGRUNDSFAKTA

Karakterens namn Amber Wickrow  
 Aktörens namn \_\_\_\_\_  
 Berättelsens namn Tårarnas bågare  
 Födelseår & ort \_\_\_\_\_  
 Yrke/koncept Byggnadsinspektör  
 Utbildning Collage  
 Bostad \_\_\_\_\_  
 Religion/livsfilosofi Katolik  
 Förläggare Bil  
 Sjukdomar Diabetes  
 Grupptillhörighet \_\_\_\_\_

## EGENSKAPER

## VÄRDE

Ego \_\_\_\_\_ 5  
 Kropp \_\_\_\_\_ 3  
 Uppmärksamhet \_\_\_\_\_ 2  
 Utstrålning \_\_\_\_\_ 5

## SEKUNDÄRA EGENSKAPER

## VÄRDE

Skadechock (kropp) \_\_\_\_\_ 3  
 Smärtpacitet (kropp + utstrålning) \_\_\_\_\_ 8/

## FÄRDIGHETER

## VÄRDE

Avståndsstrid \_\_\_\_\_  
 Empati \_\_\_\_\_ 3  
 Informationssökning \_\_\_\_\_ 4  
 Kommunicera \_\_\_\_\_ 4  
 Kontaktnät \_\_\_\_\_ 5  
 Köra \_\_\_\_\_ 2  
 Medicin \_\_\_\_\_ 3  
 Närstrid \_\_\_\_\_  
 Ockultism \_\_\_\_\_  
 Rörlighet \_\_\_\_\_ 3  
 Spaningsteknik \_\_\_\_\_  
 Språk \_\_\_\_\_  
 Stridsvana \_\_\_\_\_  
 Studieämnen \_\_\_\_\_ 4  
 Teknologi \_\_\_\_\_  
 Uppträda \_\_\_\_\_  
 Uttryckelseförmåga \_\_\_\_\_ 4  
 Överlevnad \_\_\_\_\_

## ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera \_\_\_\_\_  
 Spenderade \_\_\_\_\_

## SKRÄCKNIVÅER

Opåverkad Nervös  
 Chock       
 Mild Svår  
 Galenskap       
 Mild Svår  
 Stress       
 Mild Svår

## SKADENIVÅER

Lätt skräma (-)  
 Medelsvår skräma (-1)  
 Svår skräma (-2)  
 Lätt sår (-3)  
 Medelsvårt sår (-4)  
 Svårt sår (-5)  
 Lätt skada (-6)  
 Medelsvår skada (-8)  
 Svår skada (-10)  
 Medvetlös (-)

## SPRÅK

Engelska  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## KONTAKTNÄT

Byggnadsindustri  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## UTSEENDE

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## ÖVRIGA KARAKTÄRER

Julian Armand  
Donnie Thompson  
Piter van der Loo  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## UTRUSTNING

Väska med ombyteskläder och  
hygienartiklar, insulin, sovsäck,  
ficklampa, batterier, väckarklocka,  
verktygslåda med verktyg, Bibeln.  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## VAPEN

## SKADA

## MAGASIN

## RÄCKVIDD

## ÖVRIGT

Obeväpnad strid	Tärning/2	x	x	x
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

## SKYDD

## VÄRDE EFFEKT

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

## AMBER WICKROW

Amber växte upp i en medelklassfamilj tillsammans med sin syster Beatrice. Trots att det skilde fem år mellan dem stod de varandra väldigt nära. De var inte bara systrar, utan också bästa vänner.

Under skolåren var Amber en glad och alldaglig tjej som inte stack ut nämnvärt. Hon var något av en pojkflicka och därmed inte så populär bland de andra tjejerna, men hon klagade inte. Hon hade sina vänner som hon umgicks med och kunde dessutom vara lite mer dominant som enda flicka i gruppen.

Vännerna, hon själv, Piter, Donnie och Julian gjorde nästan allt tillsammans. Piter var den populäraste av dem, både bland de hippa i den inre kretsen såväl som bland de mer akademiskt lagda. Han var en karismatisk person som alltid lyckades med det han företog sig. Amber var lite småkär i honom då, men gjorde aldrig någonting av sina känslor.

Donnie var även han populär, trots att han saknade Piterstrålning. Något han dock kompenserade med en mycket social och utåtriktad attityd. Han kunde alltid hjälpa till med problem och var mycket uppfinningsrik.

Julian däremot kom från en sträng familj och hade en hemsk far. Även om han aldrig sa någonting är Amber övertygad om att hans far emellanåt misshandlade honom. Trots det, eller kanske just därför, var Julian mycket flitig i skolan och klädde sig alltid prydligt. Amber tillbringade mycket tid tillsammans med honom just för att hon trodde att han blev misshandlad hemma och han var den av vännerna hon stod närmast.

Gruppen splittrades efter gymnasiet och gick sina egna vägar. För Ambers del formades hon av sitt umgänge och hamnade till slut i en annan grabbig miljö, nämligen byggindustrin. Hon blev byggnadsinspektör och gjorde sig snabbt ett namn som en hård men rättvis kontrollant. Amber är idag mycket respekterad inom sitt fält.

För ett år sedan utvecklade hon diabetes vilket var början på ett mardrömsår. Efteråt följde många missöden, bland annat att hennes sambo Mick visade sig vara otrogen och övergav henne. Det hela kulminerade dock i den stora tragedin för ett halvår sen. Hennes syster Beatrice blev ihjälkörd av en bilist som smet från platsen. Det tog hårt på Amber, som blev sjukskriven då hon sjönk ned i en depression. Idag äter hon antidepressiva mediciner och är sakta på väg tillbaka.

För några veckor sedan kontaktades hon av Piter som ville samla det gamla kamratgänget för att återknyta kontakten med ungdomsvännerna. Amber tackade ja och hoppas att helgen tillsammans med de andra ska få henne att glömma sin vardag, om så bara för en kort stund.

**Utseende:** Amber är en kvinna i trettioårsåldern som har en plågad uppsyn. Hennes ansikte bär spår av den sorts ihållighet som kommer av sömnbrist. Hon är ganska tanig, då hon på sistone slarvat med maten. Det blonda håret är klippt i pagefrisyr och de blå ögonen bär på den sorg som hemsöker henne. Man undgår inte att se att Amber lider svårt.

**Personlighet:** Amber agerar med auktoritet på områden där hon har kunskaper, men är annars mer tystlåten. Hon är van-



ligtvis rätt social och framåt, men sedan depressionen har hon varit mer introvert och osäker än tidigare. Genom sin medicinerings har hon blivit bättre, men är långt ifrån sitt tidigare färgstarka jag.



## BAKGRUNDSFAKTA

Karakterens namn Julian Armand  
 Aktörens namn \_\_\_\_\_  
 Berättelsens namn Tårarnas bågare  
 Födelseår & ort \_\_\_\_\_  
 Yrke/koncept Knarklangare för kändisar  
 Utbildning High school  
 Bostad \_\_\_\_\_  
 Religion/livsfilosofi Sekulariserad katolik  
 Förläggare Bil  
 Sjukdomar \_\_\_\_\_  
 Grupptillhörighet \_\_\_\_\_

## EGENSKAPER

## VÄRDE

Ego 3  
 Kropp 4  
 Uppmärksamhet 3  
 Utstrålning 5

## SEKUNDÄRA EGENSKAPER

## VÄRDE

Skadechock (kropp) 4  
 Smärtpacitet (kropp + utstrålning) 9/1

## FÄRDIGHETER

## VÄRDE

Avståndsstrid 3  
 Empati \_\_\_\_\_  
 Informationssökning \_\_\_\_\_  
 Kommunera 3  
 Kontaktnät 6  
 Köra 1  
 Medicin 2  
 Närstrid 3  
 Ockultism 3  
 Rörlighet \_\_\_\_\_  
 Spaningsteknik 3  
 Språk 1  
 Stridsvana \_\_\_\_\_  
 Studieämnen \_\_\_\_\_  
 Teknologi \_\_\_\_\_  
 Uppträda 4  
 Uttryckelseförmåga \_\_\_\_\_  
 Överlevnad \_\_\_\_\_

## SPECIALISERINGAR

Gentjänster \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera \_\_\_\_\_  
 Spenderade \_\_\_\_\_

## SKRÄCKNIVÅER

Opåverkad Nervös  
 Chock       
 Mild Svår  
 Galenskap       
 Mild Svår  
 Stress       
 Mild Svår

## SKADENIVÅER

Lätt skräma (-)  
 Medelsvår skräma (-1)  
 Svår skräma (-2)  
 Lätt sår (-3)  
 Medelsvårt sår (-4)  
 Svårt sår (-5)  
 Lätt skada (-6)  
 Medelsvår skada (-8)  
 Svår skada (-10)  
 Medvetlös (-)

## SPRÅK

Engelska \_\_\_\_\_  
 Spanska \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## KONTAKTNÄT

Knarklangare \_\_\_\_\_  
 Kändisar \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## UTSEENDE

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## ÖVRIGA KARAKTÄRER

Amber Wickrow \_\_\_\_\_  
 Donnie Thompson \_\_\_\_\_  
 Piter van der Loo \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## UTRUSTNING

Väska med ombytestkläder och  
 hygienartiklar, amfetamin, sorsäck,  
 ficklampa  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## VAPEN

## SKADA

## MAGASIN

## RÄCKVIDD

## ÖVRIGT

VAPEN	SKADA	MAGASIN	RÄCKVIDD	ÖVRIGT
Obeväpnad strid	Tärning/2	x	x	x
Butterfly (kniv)	tärning/2+1	x	x	x
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

## SKYDD

## VÄRDE EFFEKT

SKYDD	VÄRDE	EFFEKT
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

## JULIAN ARMAND

Julian växte upp i ett kärlekslöst hem i San Sebastian. Fadern drack och hade ett jävligt humör som i förtid dödat kärleken mellan honom och Julians mor. Fadern var sträng och mer än en gång under uppväxten blev både Julian och hans mor misshandlade. Julian lärde sig dock snabbt att dölja blåmärkena för omvärlden.

Det var dock inte det enda han försökte dölja. Han skämdes för sitt ursprung och klädde sig därför alltid i fina kläder. Hans största mardröm var att bli som sin far, vilket gjorde att han satsade allt på att spela rollen som en världsvan och cool ung man.

Han hängde mest tillsammans med sina närmaste vänner: Piter, Amber och Donnie. Piter var den populäraste killen i skolan och en förebild för honom i hur man skulle uppträda och agera för att bli populär.

Amber var den Julian stod närmast, för hon verkade alltid ägna honom stor uppmärksamhet. Hon var nog lite förälskad i honom, men Julian såg henne aldrig som någonting annat än en god vän att anförtro sig åt. Misshandeln nämnde han dock aldrig.

Donnie var den i gruppen som alltid var avslappnad och enkel att hänga med. Vad få lade märke till var att Donnie också hade en väldigt manipulativ ådra. Han besatt en väldig talang att attpåverka folk utan att de märkte det. I tysthet studerade Julian hans metodik för framtida bruk.

Efter skoltiden, då alla gled ifrån varandra, började Julian förändra sin stil och utvecklas från att spela en cool kille till att bli en. Han blev indragen i nattklubbssvängen och kom i kontakt med den undre världen. Snart arbetade han med att sälja droger till de rika och kända i San Sebastian. I dag är han mycket framgångsrik och har allt han kan drömma om, förutom verkliga vänner.

För ett halvår sedan fick dock Julian problem. Efter att ha plockat upp en sändning med droger körde han på en ung kvinna och tvingades smita från platsen. Det visade sig att kvinnan var Beatrice Wickrow, lillasyster till barndomsvännen Amber. Det plågade Julians samvete, men visade sig inte vara straff nog. För några månader sedan började någon nämligen pressa honom på pengar efter att ha skickat bilder från olyckan.

Utpressningen och samvetskvalen har skapat stor stress i Julians liv, så då hans ungdomsvän Piter hörde av sig och ville samla ihop det gamla gänget för en helg innebar det en flykt från pressen. Dessutom kanske tillfället kan innebära en möjlighet att göra bot inför Amber på något sätt. Det är hans högsta önskan för tillfället, att uppnå botgöring för Beatrices död.

**Utseende:** Att Julian är en spanskkättling går inte att undgå. Han för sig inte bara som en sådan, utan har även lite av det spanska temperamentet. Den långa, vältränade kroppen är smal och han bär alltid dyra märkeskläder med en svart trenchcoat över. På fötterna har han svarta boots och för ögonen ett par exklusiva solglasögon. Julian saknar helt skäggväxt och det mörka håret är kortklippt.



**Personlighet:** Julian är en eldig person. Han är utåtriktad och charmerande, men hans passionerade sida kan också ta sig uttryck i vredesutbrott och irritation, särskilt om han börjar tänka på utpressningen. Julian är en känslomänniska och även om han försöker hålla sig kylig skiner hans arv igenom.

Inombords bär han skuldskänslor för Beatrices död. Han hoppas finna ett sätt att få förlåtelse av Amber för sin synd, helst utan att avslöja vad han gjort.





## BAKGRUNDSFAKTA

Karakterens namn Donnie Thompson  
 Aktörens namn \_\_\_\_\_  
 Berättelsens namn Tårarnas bågare  
 Födelseår & ort \_\_\_\_\_  
 Yrke/koncept Fotograf/Utpressare  
 Utbildning High school  
 Bostad \_\_\_\_\_  
 Religion/livsfilosofi Sekulariserad katolik  
 Förläggare \_\_\_\_\_  
 Sjukdomar \_\_\_\_\_  
 Grupptillhörighet \_\_\_\_\_

## EGENSKAPER

## VÄRDE

Ego 4  
 Kropp 4  
 Uppmärksamhet 4  
 Utstrålning 5

## SEKUNDÄRA EGENSKAPER

## VÄRDE

Skadechock (kropp) 4  
 Smärtpacitet (kropp + utstrålning) 9/1

## FÄRDIGHETER

## VÄRDE

Avståndsstrid \_\_\_\_\_  
 Empati 6  
 Informationssökning 5  
 Kommunicera 4  
 Kontaktnät 4  
 Köra \_\_\_\_\_  
 Medicin \_\_\_\_\_  
 Närstrid 2  
 Ockultism \_\_\_\_\_  
 Rörlighet 3  
 Spaningsteknik 5  
 Språk \_\_\_\_\_  
 Stridsvana \_\_\_\_\_  
 Studieämnen 2  
 Teknologi \_\_\_\_\_  
 Uppträda 5  
 Uttryckelseförmåga 4  
 Överlevnad \_\_\_\_\_

## SPECIALISERINGAR

Genomskåda lögner \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera \_\_\_\_\_  
 Spenderade \_\_\_\_\_

## SKRÄCKNIVÅER

Opåverkad Nervös  
 Chock       
 Mild Svår  
 Galenskap       
 Mild Svår  
 Stress       
 Mild Svår

## SKADENIVÅER

Lätt skråma (-)  
 Medelsvår skråma (-1)  
 Svår skråma (-2)  
 Lätt sår (-3)  
 Medelsvårt sår (-4)  
 Svårt sår (-5)  
 Lätt skada (-6)  
 Medelsvår skada (-8)  
 Svår skada (-10)  
 Medvetlös (-)

## SPRÅK

Engelska \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## KONTAKTNÄT

Tjallare \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## UTSEENDE

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## ÖVRIGA KARAKTÄRER

Amber Wickrow \_\_\_\_\_  
 Julian Armand \_\_\_\_\_  
 Piter van der Loo \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## UTRUSTNING

Ryggsäck med ombyteskläder och  
 hygienartiklar, fin kamera med  
 tillbehör, cigaretter och tändare,  
 huvudvärkstabletter, en flaska stark  
 sprit, sovsäck.  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## VAPEN

## SKADA

## MAGASIN

## RÄCKVIDD

## ÖVRIGT

Obeväpnad strid	Tärning/2	x	x	x
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

## SKYDD

## VÄRDE EFFEKT

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

## DONNIE THOMPSON

Där andra barn växte upp med möjligheter att köpa sig lycka var Donnie alltid den som fick nöja sig med att göra det bästa av ett ekonomiskt underläge. Hans föräldrar var fattiga och Donnie hatade dem för det. Han tyckte sig inte kunna lita på dem för att få det han ville, utan insåg redan som ung att han var tvungen att ta hand om sig själv. Redan som barn började han manipulera dem runt omkring honom för att få det han ville ha: mat, uppmärksamhet och kärlek.

Genom hela sitt liv har Donnie haft många bekantskaper men inte särskilt många vänner. De enda som han egentligen kommit nära är Piter, Julian och Amber. Det är bara dem som Donnie vill beteckna som vänner, även om han givetvis hade bakomliggande motiv för att umgås med dem.

Det var Piter som var det ursprungliga skälet till att Donnie kom med i gruppen. Att hänga med Piter gav honom tillgång till ”rätt” fester och kretsar. Han var också relativt lätt att manipulera, vilket gjorde det enkelt för Donnie att få sin vilja igenom.

Amber var inte som andra tjejer; hon var stark och det var något Donnie beundrade. Få personer var så starka att de kunde stå emot gruppträck såväl som hans påverkan. Amber var den som alltid dikterade sina egna villkor. Hon blev lite av gruppens ledare, då hon utnyttjade sin position som ensam tjej för att få igenom sina önsknigar. Donnie beundrade henne för den potential hon hade för manipulation, även om det innebar problem för honom emellanåt.

Julian var den person som Donnie hade minst kontakt med. Han hade ett fint polerat yttre, nästan för fint. Det var som om han försökte dölja någonting bakom en fasad. Donnie trodde att det rörde sig om en fattig härkomst precis som han själv och det gjorde att han inte såg något större användningsområde för Julian. Han skulle ändå växa upp och bli samma förlorare som sina föräldrar; Julian hade inte hans ambition och drivkraft att göra något med sitt liv.

Efter skolan såg Donnie sig ha framtiden framför sig och började arbeta som fotograf på San Sebastian Times. Han hade en mycket framgångsrik karriär, under tiden den varade. Hans rykte blev svårtat efter att det blev känt att han sålt förfalskade bilder till tidningen. Plötsligt ville ingen veta av honom, han fick inget fast jobb och han hamnade i slummen.

För att försörja sig började han ta uppdrag där det gällde att plåta affärskonkurrenter eller otrogna fruar i komprometerade situationer. Han snappade även upp rykten och tjallade till rätt personer för pengar. Kort sagt, Donnie blev en som livnärde sig på andra personers misär.

För ett halvår sedan fick Donnie jackpott. Han plåtade en smitningsolycka där en ung kvinna kördes ihjäl av en bilist. Han lyckades spåra vem föraren var, vilket visade sig vara hans ungdomsvän Julian. Vad som var konstigare var att denne verkade ha gott om pengar och hög status, det som Donnie skulle ha haft! Han började pressa Julian på pengar och njöt av varje sekund. Äntligen hade han en torsk som skulle kunna mjölkas på hur mycket som helst. Samtidigt fann han det otroligt tillfredsställande att ta ut sin ”hämnd” på Julian för att han stulit det liv som borde varit hans.

Nyligen kontaktades Donnie av Piter som ville samla ihop det gamla gänget för en helg och efter en kort betänke-



tid svarade han ja. Hans livs höjdpunkt var trots allt då han hängde med sina tre vänner i skolan. Kanske är det vad som behövs för att han ska återfå magin och bli den han är förutbestämd att vara?

**Utseende:** Donnie är mannen som enkelt skulle försvinna in i en folkmassa och aldrig återfinnas. Han har ett alldagligt utseende som folk har svårt att ge en tydlig beskrivning av. Just nu har han bakåtslickat svart hår och en begynnande skäggstubb, samtidigt som han klär sig i slitna jeans och svart polotröja.

**Personlighet:** Donnie är i grunden en egoistisk person som alltid sätter sig själv i främsta rummet. Han har svårt att tro på någon sorts godhet, utan är härdad av sin uppväxt och avundsjuka på andra människor. Han är väldigt manipulativ och bra på att spela olika roller. Finns det ett enkelt och snabbt sätt att lösa ett problem föredrar han det.



## BAKGRUNDSFAKTA

Karakterens namn Piter van der Loo  
 Aktörens namn \_\_\_\_\_  
 Berättelsens namn Tårarnas bågare  
 Födelseår & ort \_\_\_\_\_  
 Yrke/koncept Anatomistudent/Seriemördare  
 Utbildning Pre-med school (2 år, avslutad)  
 Bostad \_\_\_\_\_  
 Religion/livsfilosofi Sekulariserad katolik  
 Förarlicenser Bil, båt  
 Sjukdomar Mental sjukdom (besatt av människors inre)  
 Grupptillhörighet \_\_\_\_\_

## EGENSKAPER

## VÄRDE

Ego \_\_\_\_\_ 5  
 Kropp \_\_\_\_\_ 5  
 Uppmärksamhet \_\_\_\_\_ 2  
 Utstrålning \_\_\_\_\_ 3

## SEKUNDÄRA EGENSKAPER

## VÄRDE

Skadechock \_\_\_\_\_ (kropp) 5  
 Smärtpacitet \_\_\_\_\_ (kropp + utstrålning) 8/

## FÄRDIGHETER

## VÄRDE

Avståndsstrid \_\_\_\_\_  
 Empati \_\_\_\_\_  
 Informationssökning \_\_\_\_\_  
 Kommunicera \_\_\_\_\_  
 Kontaktnät \_\_\_\_\_  
 Köra \_\_\_\_\_ 4  
 Medicin \_\_\_\_\_ 6  
 Närstrid \_\_\_\_\_ 4  
 Ockultism \_\_\_\_\_  
 Rörlighet \_\_\_\_\_ 3  
 Spaningsteknik \_\_\_\_\_ 4  
 Språk \_\_\_\_\_  
 Stridsvana \_\_\_\_\_ 3  
 Studieämnen \_\_\_\_\_ 4  
 Teknologi \_\_\_\_\_  
 Uppträda \_\_\_\_\_  
 Uttryckelseförmåga \_\_\_\_\_  
 Överlevnad \_\_\_\_\_ 4

## SPECIALISERINGAR

Anatomi  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera \_\_\_\_\_  
 Spenderade \_\_\_\_\_

## SKRÄCKNIVÅER

Opåverkad Nervös  
 Chock       
 Mild Svår  
 Galenskap       
 Mild Svår  
 Stress       
 Mild Svår

## SKADENIVÅER

Lätt skräma (-)  
 Medelsvår skräma (-1)  
 Svår skräma (-2)  
 Lätt sår (-3)  
 Medelsvårt sår (-4)  
 Svårt sår (-5)  
 Lätt skada (-6)  
 Medelsvår skada (-8)  
 Svår skada (-10)  
 Medvetlös (-)

## SPRÅK

Engelska  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## KONTAKTNÄT

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## UTSEENDE

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## ÖVRIGA KARAKTÄRER

Amber Wickrow  
Julian Armand  
Donnie Thompson  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## UTRUSTNING

Sliten koffert med hygienartiklar, sovsäck samt kirurgiska instrument.  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## VAPEN

## SKADA

## MAGASIN

## RÄCKVIDD

## ÖVRIGT

Obeväpnad strid	Tärning/2	x	x	x
Köttuxa	tärning	x	x	x
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

## SKYDD

## VÄRDE EFFEKT

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

## PITER VAN DER LOO

Piter van der Loo är en tredje generationens invandrare från Holland. Varför hans familj flyttade till USA är okänt, men det har spekulerats om att flytten inte var helt och hållet frivillig. I skolan var han en mönsterelev som både hade toppbetyg och var stjärna i skolans fotbollslag. Det närmaste problem han kom var småbråk med de ständigt nya flickvännerna.

Även om Piter hade många vänner var det tre som stod honom närmare än andra: Amber, Julian och Donnie. De fick honom att känna sig trygg och balanserad. Amber var den som tog kontroll och lät Piter slappna av, Julian den som gav honom trygghet och stabilitet och slutligen Donnie som alltid fick Piter att tro att han kunde lyckas med vad som helst.

Piter insåg aldrig hur mycket han behövde sina vänner, inte förrän gruppen splittrades efter åren i skolan. Då gick allt åt helvete för Piter. Han började förändras och finna en morbida fascination för den mänskliga kroppen. Fixeringen fick honom att bli mer introvert och det slutade med att han flyttade från San Sebastian. Han började studera anatomi, vilket gjorde honom än mer besatt av att se det mänskliga inret.

Snart blev besattheten för mycket och drev honom till omänskliga handlingar. Han kidnappade sitt första offer, en ung man, för tre år sedan. Piter öppnade upp bröstkorgen för att studera hans inre medan mannen fortfarande var vid liv. Det stillade dock inte hans nyfikenhet, snarare tvärtom. Piter hann kidnappa ytterligare fyra personer innan polisen fångade in honom. Polisen fick tag i honom ganska enkelt och det blev trots allt inga stora löpsedlar. Han dömdes till psykiatrisk vård trots ett yrkande på dödsstraff.

För ungefär tre månader sedan lyckades han dock rymma från mentalsjukhuset och har sedan dess legat lågt. Under tiden på sjukhuset insåg Piter dock att han var tvungen att försöka finna stabilitet och balans i sitt liv. Sista gången han kände sig tillfreds här i livet var med sina tre vänner. Om han bara kunde återförenas med dem kanske han skulle finna någon slags ro.

Det fick honom att planera för en återförening. Efter att ha lett polisen på villospår norröver begav sig Piter söderut tillbaka till San Sebastian. Där fann han en enslig ö med en gammal övergiven stuga, långt borta från allt vad poliser och mentalsjukhus heter. Dit ut till ön har Piter bjudit in vännerna för en helgs umgänge. Förhoppningen är att där finna den ro som han inte upplevt under lång tid. Helgen är hans sista chans till ett normalt liv. Kan han inte finna jämvikt tillsammans med dem? Ja, då är det bara att lösa in en biljett till helvetet och hänge sig åt de morbida fantasierna tills den dag han dör.

**Utseende:** Piter är strax över en och åttio, vilket tillsammans med hans naturliga muskler ger honom en respektfull kroppsbyggnad. Det svarta håret är långt och uppsatt i hästsvans. Han är en person som ser ut att vara kapabel att ta hand om sig själv. Piter bär i en fin kostym då de anländer till ön, vilket för övrigt är de enda kläder han har med sig.

**Personlighet:** Piter är sjukligt besatt vid det mänskliga inret och all annan påverkan av kroppen (sjukdomar såväl som skador). Han är dock medveten om sin besatthet och gör



sitt bästa för att dölja den och kämpa emot sina instinkter. Det gör honom tillbakadragen och inåtvänd, då han försöker lägga band på sin besatthet. Något som inte alltid lyckas.

Återföreningen med vännerna på ön ser Piter som sitt sista hopp. Det är här som hans framtid avgörs. Han hoppas kunna återskapa den gamla magin med sina forna vänner. Piter's sista hopp att övervinna de impulser som huserar i hans sinne är hans vänner...