

NÄR DONNERDAGEN NALLAS



Ett scenario i friform-fantasy av Björn Westling och The Good Ole Boys.
För Borås Spelkonvent 16 © 1998

Inledning till spelledaren

Välkommen till ett fantasyäventyr i friform. Det utspelas med början i England i Herrans år 1180. Stämningen är tänkt att vara ungefär som Robin Hood, Ivanhoe, Ladyhawke eller, för den delen, Prins Valiant.

Huvudpersoner är en prinsessa och hennes kammarjungfru, som med en eskort om tre man skall färdas från England till Danmark.

För att scenariot skall flyta på bra skall spelarna sköta berättandet. Som spelledare skall du inte behöva lotsa fram dem genom scenariot, men bör vara beredd att ge dem något att reagera på.

Tärningar kommer inte att behövas eftersom dessa bara förstör den stämning som förhoppningsvis kommer att finnas.

Alla spelgrupper måste uppnå slutet på scenariot. För att detta skall lyckas måste du anpassa tiden efter deras spel. Tiden får inte ta slut för spelarna och speltiden får inte bli alltför kort! Du lär inte behöva hetsa fram spelarna, eftersom avsnittet på ön inte kommer att ta speciellt lång tid. Bedömningen är helt grundad på rollspel, eftersom alla skall hinna klart scenariot.

Om scenariot

Spelledarens bakgrund

Hela historien börjar på Johannes Döparens Dag år 514 e. kr. då en hemlig munkorden genom stor list och förslagenhet lyckades fångsla en av de mäktigare djävlarerna i Helvetet, Amon. De band honom i ett krucifix, vilket placerades i ett kapell på en okänd ö, försvunnen i sagornas dimmor. Hela ritualen genomfördes med hjälp av kyrkans överhuvud, den dåvarande påven Symmachus, bördig från Sardinien. Emellertid kostade det på att genomföra denna ritual, och försvagad av kraftansträngningen återvände påven till Rom där han avled den 19 juli 514.

Snart uppdagades emellertid att munkarna hade blivit lurade av fem mindre mäktiga djävlar, utan vilkas hjälp de inte hade kunnat lyckas. Detta var naturligtvis mycket besvärligt för munkarna, eftersom de gått Satans ärende, men efter böner och meditation blev de förvissade att det hela ingick i Guds plan, varför de fortfor att hålla Amon fångslad. De insåg också att stjärnorna med tiden skulle ställa sig rätt, så att han skulle slippa lös från sitt fängelse, men de fann sig i sitt oblida öde, och bevakade honom efter bästa förmåga. Vaktaren offrade frivilligt syn och hörsel för att inte kunna lockas av djävulen, och leds av Gud...

Handlingen

i kronologisk ordning:

De fem djävlar som konspirerat mot Amon inser plötsligt att stjärnorna inom kort kommer att stå rätt, och de beslutar sig för att bege sig ner till jorden för att försöka hindra alla från att släppa lös Amon. Emellertid kan inte djävlar vistas på jorden hur som helst, utan de skickar ner fem aspekter av sig själva för att kunna utföra sitt uppdrag. Aspekterna är då de karaktärer som spelarna har. Emellertid har djävlar det problemet att de är väldigt lagbundna, och de har inte riktigt greppat konceptet med fri vilja, och inser inte att människorna kanske gör som de vill...

Karaktärerna är fem till antalet: en engelsk prinsessa med sin kammarjungfru samt en eskort om tre personer, speciellt utvalda av kungen. De skall färdas till Danmark, där det är meningen att prinsessan skall träffa sin blivande make (utan hennes vetskap). Emellertid förliser skeppet (vare sig det sker genom sabotage eller oväder) och samtliga ombordvarande drunknar, utom just karaktärerna. De flyter istället iland på den okända, bortglömda ö, där Amon finns fångslad. Efter 666 år i fångenskap står stjärnorna rätt och Amon kan släppas fri. Karaktärerna kommer snart att märka ondskans närvaro på ön, men kommer troligtvis att tro att det är de fem andra

djävlarne som är orsaken till detta. I sin oro söker de sin tillflykt till det gamla kapellet. De onda skuggorna kommer allt närmre.

Där har de i princip två val: antingen släppa fri Amon (eftersom de onda djävlarne inte vill det, torde det vara en god gärning - detta är till sist oundvikligt när djävlarne skuggor flutit ihop med deras egna.) alt. kan de hänge sig helt till Gud (med hjälp av munk på ön) och till slut belysas av Guds ljus, ett ljus som ej lämnar någon skugga, och som bränner bort karaktärernas egna skuggor.

Den som släpper Amon lös blir besatt av honom, men samtidigt besätter de fyra andra djävlarne sin respektive karaktär och de konfronterar varandra. Dessutom lämnar ön samtidigt vår värld och lämnar tid och rum. De fem djävlarne är fast här intill tids ände, och Gud har fängslat sex av de ledande djävlarne i helvetet. Det enda som återstår är Amons hämnd på de andra, och den blir sannerligen grym!

Världen 1180

För att du som spelledare skall kunna besvara obehagliga frågor, och även kunna bygga upp den rätta stämningen, så kommer här en historik över de delar av Europa som troligtvis kan intressera spelarna:

Tidslinje:

- 514 Amon fångslas av en hemlig munkorden under ledning av Symmachus, som sedermera helgonförklaras.
- 1149 Andra korståget avbryts. Ett kraftigt misslyckande för kristenheten.
- 1152 Henry (II) Plantagenet av Anjou och Normandie gifter sig med franske kungens fränskilda hustru, med henne följer delar av Frankrike, vilket föranleder krig.
- 1153 Kung Stephen of Blois av England tvingas erkänna Henry Plantagenet som sin adoptivson och tronarvinge.
- 1154 Henry II blir kung av England.
- 1157 Valdemar den Store blir kung av Danmark.
- 1159 Påven Alexander III väljs, men erkännes inte av den tyskromerske kejsaren Fredrik Barbarossa.
- 1170 Kung Henry låter kröna sin äldste son Henry till medregent. Årkebiskop Thomas Becket mördas av engelske kungens utsända.
- 1172 Kung Henry II blir av påven erkänd som härskare över det erövrade Irland.
- 1173 Kung Henrys äldste son Henry påbörjar ett uppror mot kungen, understödd av sin mor, sina bröder och franske kungen.
- 1174 Kung Henry gör offentlig botgöring på Thomas Becket's grav, strax därefter erövrar han Skottland. Styrkt av detta lyckas han kväsa sönerns uppror. Sultan Saladin av Egypten erövrar Damaskus och isolerar allt mer det kristna kungadömet i Jerusalem.
- 1177 Fredrik Barbarossa lider ett nederlag vid Legano och tvingas erkänna påven Alexander III.
- 1179 Hålls Tredje Laterankonciliet som mest beslutade om procedurer för påveval, en nog så viktig fråga.
- 1180 Kung Louis VII av Frankrike avlider, och efterträds av Philippe II Auguste.

Land för land

Sverige

Kung av Sverige år 1180 är Knut Eriksson, son av Erik Jedvardsson (av eftervärlden känd som Erik den Helige). Vid denna tiden är kampen om kungakronan en kamp mellan två ätter: Sverkerska och Erikska ätterna, och efter det att Erik den Helige mördats av en dansk prins gjorde sig Karl Sverkersson till kung. 1164 vigdes den engelske munken Stefan till Sveriges förste ärkebiskop av ärkebiskop Eskil i Lund, som ju tillhörde Danmark. Samtidigt inrättades de båda nunneklostren i Vreta och Gudhem. Då det var oroliga tider i Sverige vistades kungen mestadels på Visingsö, ända tills Knut Eriksson återvände från landsflykt i Norge och slog ihjäl honom på slottet Näs. Han gjorde sig till kung efter att ha besegrat den avlidne kungens bröder Kol och Burislev. För att sona mordet på sin företrädare anlade han ett kloster i Julita i Sörmland.

Norge

1177 dök en färöisk äventyrare som hette Sverre upp i spetsen för en här kallad Birkebeinarna, eftersom de - i brist på bättre - måste linda björknäver kring benen. Sverre lyckades göra sig till kung i Norge, och gifte sig med en syster till den svenske kungen. Den gamle kungen Magnus Erlingsson nödgades fly till Danmark, men var fortfarande kung av Norge, som alltså har två kungar.

Danmark

1157 grep Valdemar Knutsson, kallad Valdemar den store av eftervärlden, makten, och tillsammans med biskop Absalon erövrade han Rügen, en början till ett danskt östersjövälde. Absalon anlade också en borg vid kustbyn Havn, med åren mer känd som Köpenhamn. Absalon blev 1177 ärkebiskop i Lund och råkade i bråk med skåningarna då han skulle införa tionde och prästcelibat. Skåne har därför belagts med interdikt (*gudstjänstförbud*).

Påvestolen

1159 valdes Rolando Bandinelli från Siena till påve under namnet Alexander III. Detta val accepterades inte av den Tyskromerska kejsaren Fredrik Barbarossa, som tillsatte flera motpåvar. 1177 slöt de till sist fred. Alexander III var den påve som inrättade Uppsala ärkestift.

Tyskromerska riket

Fredrik Barbarossa blev tysk kung 1152, tyskromersk kejsare 1155 och hertig av Schwaben 1147-1152 och 1167-68.

1158-62 krigade kejsaren mot Milano och dess allierade, vilka ansåg att han genom att utse guvernörer lade sig i deras styre. Eftersom påven Alexander III stödde Milano, utsåg Kejsaren flera motpåvar. År 1165 bannlystes kejsaren av påven, men 1168 lyckades Fredrik Barbarossa installera en av sina motpåvar, Paschallius III, på påvestolen. 1167 bildades den Lombardiska Ligan, som leddes av påven, och de lyckades 1176 att besegra kejsaren vid Legano, den första stora infanterisegern mot kavalleri. Detta nederlag tvang kejsaren att erkänna Alexander III som påve. 1180 stärkte kejsaren sin ställning i Tyskland genom att besegra en revolt ledd av Henrik Löwe av Sachsen och Bayern.

Kungadömet Jerusalem

Efter det första korståget grundades ett kristet kungarike i Jerusalem. Kung vid denna tid är Gui de Lusignan, som oroar sig våldeliga över den egyptiske sultanen Saladins erövringar i mellanöstern.

Frankrike

1136 tillträdde Louis VII som fransk kung. Han ledde det misslyckade andra korståget (1147-49). Detta nederlag medverkade till att hans hustru Eleonore skilde sig från honom, och gifte sig med Henry Plantagenet av Anjou, den blivande kung Henry II. Med giftermålet följde hertigdömet Akvitanien, vilket medförde att den engelske kungen besatt större delen

av Frankrike. Detta medför givetvis krig mellan England och Frankrike. Ett krig som fortfarande pågår 1180. Detta år avled kungen och efterträddes av Philippe II August, som genast kväste ett stormannauppror.

England

Kung av England är sedan 1154 Henry II av huset Plantagenet. De första åren av sin regering ägnade han åt att återerövra de delar av norra England som erövrats av Skottland. 1171 landsteg han på Irland och kung Roderick O'Connor fick erkänna sig besegrad. Då Irlands kristendom differentierade mot kyrkans godkände påven intagandet av Irland, men endast The Pale, ett litet område på ostkusten är direkt underställt England. 1174 lade han under sig Skottland, och tvingade kung William the Lion att erkänna honom som sitt överhuvud.

1164 påbjöd kungen att präster som anklagades för brott skulle kunna åtalas i kunglig domstol. Thomas à Becket, ärkebiskopen av Canterbury, hävdade att dessa fall skulle behandlas av kyrkliga domstolar. Detta tvingade biskopen att fly till Frankrike, och när han 1170 återvände mördades han vid högaltaret i Canterburykatedralen av fyra av kungens riddare. 1173 helgonförklarades biskopen, och kungen tvangs göra offentlig bot på Beckets grav 1174. Även om han misslyckades att få kyrkan att svara inför jordisk rättvisa, så lyckades han omorganisera rättsväsendet till ett påfallande modernt system (för alla fria män). Detta system tillämpas fortfarande till viss del i England.

Englands regering under Henry II kan vi föreställa oss på ungefär följande sätt: En stark monarki som med hjälp av domare och fogdar utsträcker sin kontroll till de avlägsnaste landsändar; en mäktig kyrka som har förlikats med kronan under ömsesidigt erkännande av varandras privilegier; en rik och självständig högadel som kronan i enlighet med gammal sed

nödgas konsultera i alla allmänna angelägenheter; en omfattande lågadel som omhänderhar den lokala förvaltningen samt slutligen kungens hov och personliga stab bestående av juridiskt och ekonomiskt erfarna män. Därtill får läggas köpstäderna som tillväxer i rikedom och inflytande under rådande kungsfred, med trygga vägar och sjövägar och en blomstrande handel.

Eftersom kung Henry II är far till en av karaktärerna kan det vara på sin plats med lite mer personliga fakta om honom:

Henry II, av huset Plantagenet

Född 5 mars 1133 i Le Mans. Henry blev hertig av Normandie år 1151, och året efter ärvde han omfattande Franska territorier efter sin far, Godefroi. 1152 gifte han sig med Eleanor av Aquitanien, och utökade därmed sina besittningar i Frankrike. Hans mor Mathilde (i England kallad Maud) hade blivit utsedd till arvinge till Henry I (Wilhelm Erövrarens son), vars dotter hon var, men hennes kusin Stephen of Blois, utmanövrerade henne och gjorde sig till kung. 1153 besegrade Henry Stephens arméer i England och tvingade kungen att utse Henry till sin efterträdare. Så skedde. Hela tiden under sin regering befann sig England i konflikt med Frankrike angående Henrys besittningar där. 1170 utsåg han sin äldste son Henry till medregent för att undvika en häftig tronföljdsstrid när han dog. 1173 började en serie uppror ledda av hans söner, som uppviglades av sin mor och understöddes av Frankrike. Därför hölls Eleanor i fängsligt förvar ända tills kung Henry dog.

Kungen får åtta legitima barn, såväl som ett okänt antal utomäktenskapliga. Sönerna heter **William** (som dog vid tre års ålder), **Henry** (medregent), **Richard** (känd som Rikard Lejonhjärta), **Geoffrey** och **John** ((ö)känd som Prins John el. John Lackland). Hans tre döttrar heter **Matilda** (gift med Henrik Lejonet av Sachsen och Bayern), **Eleanor** (gift med Alfonso VIII av Kastilien) samt **Joan** (gift med William II av Sicilien, och senare med Raymond VI

av Toulouse). Så långt den historiska biten; I detta äventyr introduceras Henrik II's okända dotter: Jeniece (född 1163), huvudpersonen i detta äventyret! Hon är egentligen dotter till kungen med hans älskarinna Rose, men hon avled i barnsäng, och kungen och drottningen adopterade barnet. De är de enda som vet sanningen om Jenieces börd, och hon behandlas som en äkta dotter. Kungen har insett att han kommer att behöva allierade eftersom både Frankrike, Irland och Skottland är ivriga på att kriga med England, och den Tyskromerska kejsaren har egna problem i Tyskland, Italien och Centraleuropa. Därför är Danmark en logisk bundsförvant, eftersom de håller på att bli en mäktig stat runt Östersjön. Nu slumpar det sig så att kung Valdemar har fyra barn: Knud (VI), Valdemar (Sejr), Ingeborg och Rikissa. Knud är dessutom född 1163 - precis som Jeniece, och är redan medregent till sin far. Ett utmärkt val av make till Jeniece, eftersom han förskjutit sin hustru Gertrud p. g. a. otrogenhet, och som vanligt har ingen frågat den blivande bruden om hennes åsikt.

Om karaktärerna

De fem karaktärerna känner inte till varandra, mer än till namn och position. Därför skall de hållas hemliga för varandra.

Med bland alla handouts finns ett papper med fem bilder på. Dessa bilder symboliserar karaktärerna. Det är inte porträtt utan mer självporträtt, och kan hjälpa spelarna att få en kvick uppfattning om respektive karaktär, och utgör underlag när de väljer. Numret vid varje bild är lika med karaktärens nummer. Vad spelarna i övrigt kan få känna till i början är karaktärernas inbördes position enligt följande:

1 är dotter till Englands kung och **3** är hennes kammarjungfru. **2** är kungens högra hand, **4** är rådgivare åt kungens skattmästare och **5** är en nyanställd livvakt.

För dig som spelledare, kommer en kort beskrivning av respektive karaktär:

- Jeniece:** Dotter till kung Henry II. Hon skall giftas bort med Danmarks kronprins. Hon är ytterst osäker på hur man för sig bland icke-adliga, men kräver att bli behandlad som prinsessa. Bortskämd, inbilsk, högfärdig och fåfång prinsessa som betraktar alla som inte är adliga som mindre värda
- Michael:** Eskortens ledare, en av kungens närmaste män. Han var med om mordet på ärkebiskopen, och lyder kungen i allt. Ganska osympatisk och något av en träbock, men en mycket bra krigare.
- Katwein:** Osjälvisk, uppoffrande, snäll och lydig. Lever för att vara Jeniece till lags, men har väldigt svårt för att ta egna initiativ. Dessutom är hon faktiskt dotter till kungens döda älskarinna, och därmed halvsyster till prinsessan.
- Malcom:** Lismande, rövslickande, opportunistisk. Han håller alltid med den det gynnar honom mest att hålla sig väl med. Han slickar uppåt och sparkar nedåt för att kunna avancera på karriärsstegen.
- Harold:** En man som är utsänd att ta reda på hur prinsessan egentligen är. Tystlåten och butter.

Karaktärerna är dessutom kopplade till var sin djävul enligt följande:

- Jeniece _____ Andras
- Michael _____ Glasyalabolas
- Katwein _____ Gomory
- Malcom _____ Berith
- Harold _____ Focalor

Handlingen

i spelordning:

Det är den 23 juni 1180 A.D. När spelet börjar har karaktärerna just gått ombord på Englands snabbaste skepp, *Queen Eleanor*, och möts av kaptenen. Restiden är beräknad till c:a en vecka om vädret är bra och Gud vill. (*Men Gud vill inte...*) Därefter lägger båten ut. Resan går mellan London och Roskilde. Valet av Roskilde är helt naturligt eftersom denna stad fungerar som huvudstad i Danmark för närvarande.

Den första dagen inträffar inte mycket mystiskt, utan spelarna har tid att bekanta sig med sina karaktärer. De skall dock medverka på en gudstjänst, som skeppsprästen håller. Det han säger under sin predikan kan komma karaktärerna till nytta i slutet. Beroende på om tillfälle erbjuds eller ej kommer dock ett mordförsök på prinsessan att ske redan första dagen. Dessutom kan någon av karaktärerna råka få höra att några på båten planerar ett stort svek och förräderi mot Engelske kungen, men eftersom båten inte kommer fram är detta helt oviktigt - men det vet inte spelarna.

Så småningom inträder natten och alla faller de i sömn (även om de håller vakt). Denna natt drömmer (eller kanske minns) de något märkligt. Ett samråd mellan fem djävlar - spelarna spelar detta råd - som skall försöka enas om vem som skall leda resan ner till jorden för att hindra fritagningen.

När karaktärerna vaknar är allt förändrat. Besättningen är helknäpp, då de också drömt olycksbådande drömmar om djävlar och demoner. Om inte förr så kommer någon att försöka bringa prinsessan om livet denna dag. Annars är besättningen mest upptagen med att försöka sänka båten. Om karaktärerna dock arbetar hårt på att hindra folk från att sänka skepp, så bryter en storm ut i stället. Skeppet sjunker under natten, och allt blir svart.

Karaktärerna vaknar upp på en ganska karg ö, och försöker väl börja utforska den, eller göra sig hemmastadda. Här börjar de se tecken på att onda djävlar har kommit till ön, och blir allt mer oroliga. De söker sin tillflykt i ett kapell, och vad som händer där vet ingen...

Tvinga inte fram ett speciellt slut, och hjälp dem inte heller på något sätt att föredra ett av dem. Det finns åtminstone två olika varianter. Bägge är lika förnämliga, och inget slut är bättre än något annat. Exakt hur det slutar kommer inte att påverka bedömningen på något vis. Vi hoppas att ni kommer att få mycket nöje med detta scenario.

DEL I: På båten

"Tell me, wise princess, where are you from? And she answered "I am inside a ship wearing my beautiful coat and waiting for my wedding"

(Ofra Haza - "Sapri Tama")

Om båten

Kungen har valt med omsorg: Sin bästa kapten, och det allra snabbaste skeppet i Engelska riket, *Queen Eleanor*. Besättningen är talrik. Här finns matroser, kökspersonal, styrman etc. Emellertid kommer de inte att vara speciellt intressanta i scenariot. Inte heller båtens uppbyggnad är av speciellt stort intresse, så det är helt upp till spelledaren.

Kapten Guillaume

Den enda person på båten som karaktärerna kommer att umgås med i någon större utsträckning är kapten Guillaume. Visserligen har han ett franskklingande namn, men han är Normand, och som sådan mycket trofast till kung Henry II. Han är mycket kunnig, lugn och behärskad. Han har ett barskt sätt och är mycket van vid att ge order. Han är den som bestämmer allt på båten (kanhända till karaktärernas missnöje). Emellertid behandlar han Jeniece på vederbörligt vis

och försöker uppfylla hennes önskemål på bästa sätt.

Kaptenen är en mycket reslig man, närmare två meter, med kolsvart hår och kraftig skäggväxt. Vidare är han starkare än de flesta, men dessbättre är han en hjärtesnäll man.

Då Guillaume fick hedersuppdraget att transportera Jeniece såg han omedelbart till att upplåta sin hytt åt henne, medan han själv tar den näst finaste hytten. Detta innebär att de övriga karaktärerna (bortsett från Katwein) får mycket enkla hytter.

Om hytterna

Hytterna finns en trappa ner i en speciell korridor. Vid slutet av korridoren finns kaptenshytten som nu skall bebos av Jeniece. I anslutning till kaptenshytten finns ett rymligt rum som används som samlingssal, där kaptenen brukar gå igenom planer och viktiga detaljer med besättningen. Nu finns där några bekväma fåtöljer, en soffa, ett bord och en öppen spis. Det är möjligtvis här karaktärerna kommer att samlas om de råkar vara på samma ställe. Bredvid samlingssalen finns matsalen, till vilket det hör ett kök. På andra sidan korridoren finns de övriga karaktärernas enmanshytter plus kaptenens något mer rymliga hytt. Den övriga besättningens hytter är på andra sidan båten, och ingen i besättningen har vanligtvis något ärende hit.

Kaptenen är van vid väldigt fin mat vilken han brukar inta i sin matsal. Den övriga besättningen får hålla till godo med enklare mat i deras stora matsal. Detta kan vara intressant att veta eftersom Jeniece kanske inte tycker om att äta tillsammans med delar av sin eskort.

Under första natten påverkas samtliga på båten. Karaktärerna drömmer en mystisk dröm, medan besättningen blir knasig, och börjar jaga onda djävlar på båten. Bråk och slagsmål blir vanligt, och vansinne pyr bland mannarna. Några kanske börjar jaga hallucinationer med yxor och slutligen så

sänks båten... Visa tydligt för spelarna att något är fel genom att den ursprungligen vänliga kaptenen reagerar väldigt märkligt och är som förbyt看. Under båtresan händer följande:

Välkomna ombord

Karaktärerna har just gått över landgången och hälsas välkomna av kaptenen. Han meddelar arrangemanget med hytterna, och omnämner att maten skall serveras i matsalen (om ingen motsätter sig det). Avslutningsvis bjuder han in karaktärerna till den gudstjänst som kommer att avhållas en kort stund efter avresan, och innan maten serveras. Samtidigt lägger båten ut från London, med destination Roskilde. Solen skiner och det är en underbar dag. Spelet kan börja!

((Nu har karaktärerna tillfälle att börja samtala, och kanske även gnabbas om prinsessan är väldigt halsstarrig. Härefter beskrivs ett antal händelser, vilka samtliga skall inträffa. Det är helt upp till dig som spelledare att bestämma när och i vilken ordning dessa händelser inträffar.))

Råttan

Plötsligt känner Jeniece hur något snuddar hennes ben. När hon tittar ner ser hon att detta något är en stor råtta. Råttan är kolsvart med lysande röda ögon och cirka en fot lång exklusive svans.

((Syftet med denna händelse är helt enkelt att få fram en reaktion från henne, och ge karaktärerna något att reagera på. På hennes karaktärsbeskrivning står inget om att hon är rädd för råttor. Det är något som spelaren får välja, beroende på hur väpig han/hon vill göra henne.

Råttan utgör ett dåligt omen, och bör få karaktärerna att känna sig illa till mods. Råttan är väldigt kvick och inte alldeles lätt att ta livet av. Om du vill kan du låta den klara sig och dyka upp fler gånger.))

Förräderi

När någon av de två utomstående av karaktärerna (dvs Malcom el. Harold, helst Malcom) befinner sig avskilt från de andra och i närheten av övrig besättning så får han höra lågmälda röster från en dörr, som inte är riktigt stängd, eller ett hyttfönster eller något liknande. De samtalar på Gaeliska (eller Danska), och karaktären får höra något i den här stilen: "...hända henne något. En allians mellan Danmark och England får icke ske. Våra män väntar vid Roskildes hamn på att ta hand om henne. Vi måste bara ta hand om hennes eskort. Så här skall vi göra..." och så sänks rösterna till en viskning, som inte går att höra.

((Detta förräderi kommer inte att bli aktuellt, eftersom båten går under långt innan, men det vet naturligtvis inte någon på båten något om, och det skadar inte att göra karaktärerna en aning paranoida.))

Mordförsöket

Att kungens dotter beger sig ut på resa är något som inte undgår kungens fiender. Fransmännen är dock för tillfället uppbundna av ett uppror, så de kan inte utnyttja detta tillfälle. Det kan däremot Irländska frikämpar, som inte alls tycker om att lyda under Engelsk överhöghet (intet är nytt under solen). En av besättningsmännen är en glödande Irländsk patriot, och när han nu får ett så ypperligt tillfälle, försitter han inte denna möjlighet, utan försöker döda prinsessan. Han arbetar helt självständigt och är helt fanatisk. Ett utmärkt tillfälle till detta är till exempel när alla karaktärer samlats för att äta. Mannen kan fungera som servitör och därmed bryta mot etikettsreglerna genom att servera någon annan än prinsessan först för att kunna angripa henne när hon får mat, eller när han håller upp vinet. Observera att han inte är någon bra lönnmördare utan ganska klumpig. Emellertid är det av yttersta vikt att mordförsöket misslyckas, helst genom att någon annan upptäcker det, eller att han helt enkelt har en fruktansvärd otur.

Prinsessan skall inte komma till skada, men det ska kännas väldigt nära. Samtidigt bör inte de andra karaktärerna vara långt borta, eftersom de måste kunna skynda till hennes hjälp innan mördaren gör ett nytt försök.

((Om inte förr, så inser antagligen prinsessan vid detta skede, att hennes eskort måste finnas nära henne, för att förhindra att det händer igen.))

Förgiftning?

Efter mordförsöket börjar Katwein oroa sig för att någon i besättningen kanske försöker förgifta maten för att komma åt Jeniece. Om inte spelaren självmant börjar spekulera i detta så får du uppmärksamma spelaren på detta för att se hur denne reagerar (om hon erbjuder sig att agera munskänk, eller på annat sätt skyddar prinsessan).

Nu finns det ingen orsak att vara orolig, då besättningen i så fall skulle förgifta kaptenen också, men det kanske inte hon tänker på.

((Syftet med denna händelse är helt enkelt att se om spelaren fattat att hon är beredd att offra sitt liv för att rädda prinsessan.))

Gudstjänsten

För att ge god tur på färden, så anordnas en gudstjänst av pastor Matthew på skeppet. Pastor Matthew är korpulent och flintskallig, och mycket godmodig. Om någon har något ärende till honom senare under resan är han självklart behjälplig - om det sker under den första dagen. Under natten drömmer han nämligen lika mystiska drömmar som alla andra, och blir därför helt övertygad om att fartyget är besatt av Satan. Han går därefter runt och mässar högljutt, stänker vigvatten på valda ställen och skyddar sig med sitt krucifix om någon närmar sig honom. Han kommer inte att lita på någon eftersom han tror att samtliga blivit besatta.

Skulle man vara riktigt noga skulle man avhålla gudstjänsten på latin, men för enkelhets skull kan du hålla den på svenska.

Tvårsemot det normala förfarandet så håller pastorn predikan och bön på engelska, medan all gudstjänstformalia som vanligt är på latin. Detta ovanliga förfarande sker eftersom pastorn är angelägen om att besättningen förstår vad han vill säga. Under predikan är det bra om prästen nämner någonting om Guds ljus, något som karaktärerna kan dra sig till minnes på ön senare. För den skull att du inte har någon Bibel med dig, så följer här några religiösa citat på ålderdomlig svenska som du kan väva in i prästens predikan.

"HERREN är min herde, mig skall intet fattas, han låter mig hvila på gröna ängar, han för mig till vatten, där jag finner ro, han vederqvicker min själ, han leder mig på rätta vägar för sitt namns skull. Om jag ock vandrar i dödsskuggans dal, fruktar jag intet ondt, ty du är med mig; din käpp och staf trösta mig. Du bereder för mig ett bord i mina ovänners åsyn; du smörjer mitt hufvud med olja och låter min bågare flöda öfver. Godhet allenast och nåd skola följa mig i alla mina lifsdagar, och jag skall bo i HERRENS hus evinnerligen."
(Ps. 23:1-6)

"Detta är det budskap som vi hava hört från honom och som vi förkunna för eder, att Gud är ljus och att intet mörker finnes i honom. Om vi säga oss hava gemenskap med honom och vi vandra i mörkret, så ljuga vi och göra icke sanningen. Men om vi vandra i ljuset, såsom han är i ljuset, så hava vi gemenskap med varandra, och Jesu, hans Sons, blod renar oss från all synd. Om vi säga, att vi icke hava någon synd, så bedraga vi oss själva och sanningen är icke i oss. Om vi bekänna våra synder, så är han trofast och rättfärdig, så att han förlåter oss våra synder och renar oss från all orättfärdighet. Om vi säga, att vi icke hava syndat, så göra vi honom till en ljugare, och hans ord är icke i oss."

(1 Joh. 1:5-10)

Pastorn avslutar med en liten bön när båtfärden börjat, som kan få gruppen i lite solenn stämning:

"Allsmäktige Gud och Fader! Du, som hafver skapat himmel och jord, hafvet och det torra, och lärt menniskorna finna vägen öfver vattnets djup! Under åkallan af ditt bistånd företager jag nu en resa, på hvilken många farligheter och olyckor mig kunna möta. Herre hjälp! Herre, låt allt väl gå! Stig, o Jesu! med mig i skeppet. I ditt våld äro elementen. Hafvet och vågen äro dig lydiga. Är du med oss, ho kan då vara emot oss? Förlåna oss en lycklig färd. Bevara både folk, skepp och gods. Uppehåll oss vid helsan och styrk våra krafter, att vi uthärda kunne. Led oss öfver böljorna till en önskad hamn. Välsigna våra lofliga förrättningar, och låt oss med glädje få återse en älskad hembygd. Helige, gode ande! gif din nåd i våra hjertan; lär oss troget bedja och med ett fast hopp hålla oss till dig, du hvars allmagt och gudomliga försyn allena förmår föra oss öfver det brusande hafvet! O Herre! Var vår hjälp, vårt bistånd, vår tröst och vårt hopp! Dig lofve och prise vi här och i all evighet. Amen!"

((Syftet med gudstjänsten är att få spelarna att höra något om Guds ljus. Kanske kan de komma ihåg detta när de befinner sig på ön och börjar bli förföljda av skuggor.))

Sänkning

Under en promenad (på däck eller annorstädes) skymtar en karaktär någon som smiter in igenom en dörr mot nedre däck. Denna någon är en sjöman beväpnad med yxa, som har för avsikt att sänka båten. Om karaktären blir upptäckt av sjömannen anfaller han med frenesi. Här gör det inget om en karaktär skadas, men han skall absolut inte dö.

Djävulsdröm

Första natten så kommer alla karaktärer att drömma en märklig dröm, i vilken de drömmer att de är djävulsfurstar. De är de fem djävlarna, vilka lyckades få Amon fångslad. Nu måste de diskutera hur de kan förhindra att han kommer ut. Troligen

kommer de till slut att på något vis enas om hur de skall göra, även om spelarna inte lyckas komma överens. Därefter kommer de att vakna upp som vanligt och inte märka något (eftersom inget hänt).

Djävlarernas möte äger rum vid en av Abyssens många floder. En stickande svavelaktig lukt kommer från den vätska (lava?) som rinner i floden. Ett helt dött svart fält är platsen för deras sammankomster, och ingen av djävlarerna har någon fördel här! Det är fullt möjligt att mötet utmynnar till något slagsmål, men djävlarerna kommer inte till någon allvarlig skada när allt kommer omkring. Drömmen slutar när du tycker att det räcker (om det mal alltför mycket på tomgång eller om det urartar eller om de kommer fram till en lösning, dock inte alltför snart...)

((Syftena med denna händelse är två: Visa för spelarna det egentliga målet med resan (även om de inte förstår det), samt ge möjlighet för spelarna att leva ut eventuella kaotiska tendenser utan att äventyret blir lidande.))

Hallucinationer

Närhelst det passar bra, så kan du låta karaktärerna se och höra i syne, så att karaktärerna kan börja tvivla på att de är vid sina sinnens fulla bruk. Arten av syner bör ha något att göra med att skeppet är dömt till undergång. Resten av besättningen är mer lättpåverkad, och dem kan du ha mycket roligt med. Vissa kanske hoppar över bord, andra kanske går bärsärkagång, andra blir domedags-profeter och så vidare. Ha så roligt!

Förlisning

När du tycker att det räcker med vistelsen på båten så förliser den. Det sker snabbt, och inget karaktärerna gör kan hindra detta. Det finns flera sätt att åstadkomma detta. Ett är att låta besättningen sänka båten (av något skäl som förefaller logiskt för deras förvirrade hjärnor). Kanske börjar båten brinna (naturligtvis för att någon

jagar djävlar genom att tända eld på dem...). Karaktärerna bör få en chans att stoppa de som försöker sänka båten, men när de lyckats märker de hur något pågår någon annanstans. När de tror sig ha lyckats, så utbryter en mycket häftig storm.

När det blåser upp till storm, så kan du låta den nu helt sinnesförvirrade pastorn dyka upp igen mässande på en bön:

"Herre! Låten icke djupen uppsluka oss och vattufloderna icke oss fördränka! Då du låter din röst höras öfver vattnen, o Herre, så bäfvar jorden, och himmelens grundfästen skakas. Vädren äro dina sändebud; när du talar, utgår stormen öfver vatturymderna; när du bjuder, uppröra sig skyarne under himmelen och hafsböljorna utur djupet. Store Gud! Vi äro stoft inför dig. Vid den minsta fläkt af din Anda är hela vår varelse försvunnen såsom en skugga. Ett enda af dina ögonkast förtär vårt lif i ett ögonblick. Du behöfver blott vidröra oss, och vi äro till intet. Om du ville med oss en ända göra, ho kunde stå din allsmäktiga hand emot?"

Karaktärerna bör vid det här tillfället vara upptagna med att arbeta på sin egen räddning, och pastorn försvinner bort på båten, för att försöka frälsa några själar. Båten sjunker på rekordtid (ingen Titanic här, inte!). Ge dock karaktärerna en chans att rädda sig på något flytande om de verkar jobba på det. Oavsett om de ordnar en flotte eller inte, så förlorar de medvetandet när de hamnar i vattnet eller när de lagt ut med flottan, och allt blir svart.

Här är ett ypperligt tillfälle att ta en kortare paus för proviantering och dylikt om så önskas, annars är det bara att fortsätta med Del II, som har det fantasifulla namnet "På ön"

Del II: På ön

*"Let the waters flow so gently
and sail on out to seas
smell the flowers all around you
on an island where you're free..."*
(Claire Hamill - "Island")

Om ön

Efter en obekant tidsrymd vaknar alla karaktärer upp och finner att alla fem har flutit iland på en strand. Skulle det vara så att någon eller några hade rustning på sig så har de flutit iland på vrakspillror, annars finns inte ett spår efter någon båt, och ingen annan människa syns till. De har flutit i land i en skyddad vik, som omges av ganska branta sluttningar. Stranden är helt kal, bortsett från att det växer en ginstbuske. Emellertid har flera av buskens kvistar brutits tvärt av, och busken är döende.

((Detta är en symbol, som i vart fall Jeniece bör reagera på eftersom ginsten är en symbol för hennes ätt.))

Det är inga större problem att ta sig upp längs sluttningen. Ön är tämligen karg, men det finns en del skog i alla fall. Här kan karaktärerna komma att känna sig ganska utlämnade och ensamma, men de är inte ensamma på ön, långt därifrån! Till att börja med finns Amon fängslad på ön, sedan kan de fem andra djävlarerna komma att manifestera sig. De är redan där i form av skuggor, och kanske ser man andra tecken på att de är här, några symboler på ett mystiskt sätt i landskapet. Låt karaktärerna skymta små detaljer som kan associeras till djävlarerna: någon kanske finner ett korphuvud, någon kanske skymtar en skugga som efter en stor häst och ytterligare någon ser underliga spår (som från en kamel). Allt detta är symboler för djävlarerna.

Slutligen finns också den munk, Gregorius, som är satt att vakta Amon.

Amon

Amon har nu varit fängslad på ön i 666 år. Till en början var han rasande och gjorde allt som stod i hans makt för att bli fri, men när han insåg det fåfänga så resignerade han och fann sig i sitt öde.

Amon är (eller var) en stark och mäktig markis i helvetets hierarki, och kommenderade inte mindre en fyrtio legioner. Han ser ut som en varg med ormhuvud och spyr ut flammor. Han kan även förekomma i form av en människa med ugglehuvud och hundtänder, men bara när han så beordras. Eftersom han har förmåga att utröna framtiden har han insett att han är dömd att vistas här på ön för alltid, och vill inget hellre än att få ha de fem djävlarerna, som lurade in honom i denna fälla, i sitt våld.

Broder Gregorius

Broder Gregorius är en man runt de sextio (dvs mycket gammal för den här tiden), iklädd en sliten grå munkkåpa, tillhörande en okänd munkorden. Han har ovårdat kritvitt hår, och tonsur (dvs han har rakat av håret längst upp på huvudet). Han vandrar runt på ön och samlar torra grenar, vilket skall bli till en stor vårdkase. Han har för avsikt att tända denna för att meddela de andra munkarna att hans tid är ute, och att de får skicka ut en ny väktare. Han rör sig med förvånansvärt stor smidighet med tanke på sin ålder, och inte minst med tanke på att han faktiskt är blind. Skall man vara riktigt noggrann så är han bländad (dvs. ögonen utstuckna). Dessutom är han döv. Dessa båda handikapp har han frivilligt ådragit sig för att undvika att frestas av Satan och hans utsända. Detta gör det naturligtvis oerhört svårt att komma i kontakt med honom, och eftersom han inte tänt vårdkasan än är han inte beredd på att det skall komma någon heller, och han kan därför bli rädd för karaktärerna. Han känner naturligtvis till hela historien, men lär inte kunna förmedla denna information till karaktärerna. Skulle det vara så att endast en karaktär konfronterar honom så

skyddar Gregorius sig med korstecken och en mäktig besvärjelse på ett okänt språk (*Arameiska*). I detta fall blir karaktären helgad och skyddad från att besättas av "sin" djävul. Ingen annan kommer att bli helgad, utan om någon mer försöker konfronterar honom får han bara höra *Te Deum Laudamus* eller *Vade Retro, Satana* (Vik Hädan, Satan!)

Hela tiden som han vandrar runt på ön mässar han på latin: *"Te Deum laudamus, Te Dominum confitemur. Te aeternum Patrem Omnis terra veneratur. Tibi omnes angeli, Tibi coeli et universae potestates, Tibi cherubim et seraphim Incessabili voce proclamant: Sanctus, sanctus, sanctus Dominus Deus Zebaoth!"* Denna mässar han konstant ((Eftersom ett par av karaktärerna behärskar latin, så följer här en översättning att presentera för impertinenta spelare: *"O Gud, vi lova dig, O Herre, vi bekänna dig. Dig, evige Fader, Ärar hela jorden. Dig prisar alla änglar, Himlarna och alla krafter. Dig prisa Kerubim och Serafim Och sjunga utan ände: Helig, helig, helig, Herre Gud Sebaot!"*))

Om munkarna

Munkarna har bevakat ön under 666 långa år. När munken på ön har känt döden närma sig har de tänt en vårdkase som de andra munkarna sett. De har valt ut en ny väktare som bländats, och gjorts döv och satt ut honom i en båt. En båt som, styrd av Gud, kommer till ön. Där har väktaren, ledd av Gud, funnit sin föregångare och korsfäst honom, eventuellt även brutit upp bröstkorgen (för att symbolisera att föregångarens uppgift att hålla Amon fångslad nu har upphört.) och så har korset satts upp i riktning mot havet. Detta är munkarnas egen botgöring, eftersom de blivit lurade av Satan och därigenom har gått ondskans ärenden. Därför kan karaktärerna finna ett antal korsfästa skelett på ön.

Om kapellet

Ön är inte så värst stor, men väldigt kuperad. Uppe på en kulle tronar ett gammalt kapell, inte mycket mer än en ruin. Inne i kapellet finns ett grovt altare, ovanpå vilket man finner ett krucifix nedstucket i en hålighet. I Kristi bröst är en mörkröd ädelsten innesluten. På altaret finns en vacker altarduk som föreställer när Satan sökte fresta Jesus Kristus under hans vistelse i öknen (*Handout*). Helgonbilder är uppsatta längs väggarna, på tre av väggarna är det målat madonnabilder och på den fjärde väggen (den bakom krucifixet) finns en bild föreställande Symmachus. Hans namn står målat under bilden, och den är målad här för att hedra den tappre man som offrade sitt liv för att fångsla en djävul. Fönstergluggarna saknar glas. I taket finns målade underliga ord på ett okänt språk. (*Handout*). Dessa ord är en del i en besvärjelse, som är till för att fördriva onda varelser. Emellertid är vissa delar bortnötta, och det gör att denna besvärjelse endast åkallar onda makter (i det här fallet de fem andra djävlarerna) om man skulle utsäga den högt. Krucifixet sitter fast, men kan tas loss utan större problem. Detta kommer dock att släppa loss Amon som är fångslad i ädelstenen.

Den sista konfrontationen

Hela tiden känner karaktärerna ondskan från ön. Egentligen är det två olika ondskor - en från Amon och en från de fem djävlarerna som börjar kunna manifesteras sig på ön. Karaktärerna börjar se underliga skuggor, vilka påminner om de djävlar de drömt om, som sakta men säkert kommer allt närmre, för att till sist smälta samman med karaktärernas egna skuggor, vilket inte är så konstigt, eftersom de är karaktärernas egna skuggor. Poängtera för spelarna att skuggorna hela tiden rör sig i riktning mot karaktärernas egna skuggor, inte mot karaktärerna själva. Om inte spelarna verkar röra sig mot kapellet, så släng på dem en känsla av ren ondskan från skuggorna. Den logiska tillflyktsorten är kapellet, så dit kommer karaktärerna att

hamna förr eller senare. Om någon vägrar så blir han till sist besatt av sin djävul.

När karaktärerna är inne i kapellet så omringas detta av djävlaras skuggor, men efter ett tag börjar de att tränga in. Nu finns det endast tre möjligheter för karaktärerna:

1. De försöker skydda sig med krucifixet.
2. De avvaktar tills skuggorna gått samman med deras egna skuggor.
3. De ber av sin fulla kraft och verkligen hänger sig åt Gud.

1: Om de skyddar sig med krucifixet:

Om skuggorna inte är alldeles inpå så måste man ta loss det från altaret för att något mystiskt skall hända, och då släpps Amon lös. Berör man krucifixet, så känner man sig måhända något tryggare, men det hjälper inte ett skvatt. Är skuggorna alldeles inpå dem räcker det dock att beröra krucifixet - eftersom den onda närvaron då är så pass påtaglig - för att släppa lös Amon.

2: Om de avvaktar:

Visa för spelarna hur påträngande och obehaglig situationen är, och när djävulsskuggorna börjar beröra deras egna skuggor, så känns det som om någonting försöker tränga in i dem. Något ondskefullt! Det enda som kan hjälpa är Guds kraft, och Jesus! Om de trots allt framhårdar, så kommer de att besättas av djävlar den ene efter den andre. Skulle det dock vara så att någon har blivit helgad av Gregorius, så blir inte denna besatt, utan är fortfarande sig själv. Dock är han skyddad på så sätt att om djävlarna dödar honom, så vaknar han upp i Avalon (*se nedan*).

Nu har djävlarna manifesterat sig på ön. Karaktärerna upphör att existera, och djävlarna är fast på ön för all framtid, försöker de återvända till Helvetet, så sug de in i krucifixet och får hålla Amon sällskap, såvida de inte uttalar en önskan om att han skall släppas fri. Skicka ut spelarna och kalla in dem en och en, och förklara för var och en att han/hon nu blivit "sin" djävul. Denne kan om han vill växla till sin ordinarie form. När alla fått

instruktioner så samlas alla karaktärerna / djävlarna runt krucifixet och där får de diskutera eller göra vad som helst. När du har intagit kropparna och därmed manifesterat sig kan de inte göra någonting för att lämna ön. Det enda intressanta de kan göra är att beröra eller förstöra/vanhelga krucifixet alt. uttala en önskan om att Amon skall släppas lös. Båda dessa varianter medför att Amon släpps lös. I detta fall får du som spelledare spela honom.

3: Om de hänger sig till Gud:

I så fall kommer Broder Gregorius att märka att någon ber mycket intensivt (och de måste be intensivt, det räcker inte med att säga "*Vi ber!*" utan de måste engagera sig.) Djävlarna kommer dock allt närmare och allt hopp synes vara ute, men just innan deras skuggor kan sammansmälta med karaktärernas är det som om tiden stannar upp. Karaktärerna får syn på Broder Gregorius i en fönsterglugg och hör honom säga: "*Säg efter mig: Sänd ditt ljus och din sanning; må de leda mig, må de föra mig till ditt heliga berg och till dina boningar, så att jag får gå in till Guds altare, till Gud, som är min glädje och fröjd. Ära vare Fadern och Sonen och den Helige Ande, Såsom det var av begynnelsen, nu är och skall vara, från evighet till evighet. Amen!*"

Ge noga akt på vilka av karaktärerna som säger efter Gregorius, för de kommer att utsättas för Guds ljus, vilket inte ger någon skugga. De som inte säger efter honom kommer att konsumeras av djävlarna och förgås, (se 2). Skicka i så fall ut spelarna och ta in dem en och en. Beskriv för de som utsätts för ljuset hur de bländas, men när det avmattas så befinner de sig på en obekant plats, nämligen Avalon (*se nedan*). De som inte utsätts för ljuset blir alltså besatta av sin respektive djävul. Plocka därefter in samtliga och låt dem diskutera en stund enligt 2. De djävlar vars karaktärer färdats till Avalon kan inte längre manifesteras sig på ön, varför de återvänder till sitt Helvete, och undviker på så vis den katastrof som drabbar de andra.

Ingen djävul kan besätta en eventuellt helgad person, men denne kommer inte att färdas till Avalon förrän djävlar har upptäckt vad som väntar.

Avalon

De har kommit till en verklig paradiso: Solen skiner och fåglarna kvittrar. En lätt dimma ligger längs marken och man hör avlägsen sång. När man går mot sången så kommer man fram till ett kors av bly, på vilken det står ristat några ord på latin. "*Hic Iacet Sepulchrum Inclitum Rex Arturius in Insula Avalonia*" ((ung. Här på ön Avalon vilar den ryktbare kung Artur)). Det är kung Arthurs gravhäll (*Handout*) och här befinner sig nu karaktärerna väntande på tiden när England utsätts för sin största fara, då de skall komma tillbaka! Ombed spelarna att sitta tysta och lyssna på de andra karaktärerna, men att inte inverka på något vis. Deras karaktärer är till synes kvar på ön, men kan inte säga eller göra någonting. Djävlar kan döda dessa bilder utan problem.

När Amon släppts lös

Inne i krucifixet har Amon kommit till insikt. Han vet att han inte kommer att kunna komma ifrån denna ö, vad han än hittar på, så han har funnit sig i sitt öde, och sitter fast i krucifixet. Däri känner han inte av tidens gång och har det på det hela taget ganska bra. Han vill inte bli fri, eftersom han vet vad som väntar. Avslöja inte för spelarna att han har släppts lös, låt det bli en otrevlig överraskning för alla.

I samma ögonblick som Amon släpps lös händer flera saker. Ön frigör sig från tid och rum, den kan inte längre existera i den verkliga världen. Därtill är alltför stor ondska närvarande. Samtidigt besätts den karaktär som orsakat att Amon släppts fri av honom - även om denne blivit helgad, det skyddar inte mot Amon - (om det inte har framgått, så har du fritt val) och till sist så besätts de andra fyra karaktärerna av respektive djävul. Den femte djävulen

stängs in i krucifixet eftersom hans värdkropp besätts av Amon. Skicka ut alla spelare och ta in dem en och en. De fyra som besattes av "sina" djävlar får beskrivet hur "deras" djävul kan inta sin värdkropp och äntligen manifestera sig. De får välja om de vill uppträda i sin mänskliga form eller i sin djävulsform. Vad han nu måste komma underfund med är vad han skall göra för att stoppa frisläppandet, lyckligt omedveten om att det inte går.

Till den som blivit besatt av Amon beskriver du följande syn.

"Allt är ljust omkring dig, du känner en enorm frid och trygghet, du färdas genom en tunnel och framför dig är ett härligt ljussken. Du svävar fram tills du kommer till Gud Fader i all hans härlighet. I hans famn behöver du aldrig mer frukta något, du är så lycklig!" Därefter ombeder du spelaren att endast sitta och le och nicka åt de andra när de talar, och inte säga ett ord. Skulle de andra börja byta till djävulsskepnad så kan karaktären också byta om han vill. När han anser att tillfället är riktigt så säger han sina enda ord:

"Ja, vi behärskar världen! Problemet är bara att världen inte är större än denna ö! Välkomna till mitt eviga Helvete!" och så förvandlas han eller hon till Amon (ev. med piska), samtidigt som ön blir helt steril och kal. Det är omöjligt för någon av djävlar att lämna ön på något vis. Gud har lyckats snärja sex farliga djävlar i evighet.

Och Jeniece hör inom sig de ord som Rikard Lejonhjärta sade om sin ätt: "*Från djävulen är vi komna, till djävulen skall vi återvända!*"

Det Goda har vunnit!

Innan vi slutar kan nämnas att det finns ytterligare en tänkbar lösning, och det är att någon av karaktärerna (troligtvis Katwein) bestämmer sig för det slutgiltiga offret, och offerar syn och hörsel för att vakta djävulen. Genom en så osjälvisk handling avstyrs förloppet, men då fångas inte de andra fem djävlar heller.

Slutord

Jag kanske bör nämna att detta scenario inte har något som helst att göra med mina egna åsikter i metafysiska frågor, och jag hoppas att den starkt religiösa inriktningen på detta scenario inte har inkräktat på någon trosuppfattning hos spelledare eller spelare.

Förteckning över Handouts:

Djävulskaraktärer, Altarduken, Ialdaboths sista ord, Besvärjelsen, Arthurs Gravhäll, England under Henrik II, Karta över Henrik II:s välde, Ätteträd över huset Plantagenet, Bilder som symboliserar karaktärerna, Klädsel år 1180

Produktionslista

Regi: Björn Westling
Manus: Anders Hallberg
Olof Larsson
Björn Westling
Research: Anders Hallberg
Björn Westling
Illustrationer: Gustave Doré
Hal Foster
Testpublik: Magnus Bergqvist
Martin Bredal
Andreas Carlsson
Tomas "Brain" Davidsson
Magnus Hallberg
Mikael Jonasson
Anders Land
Erik Waselius
Dedicerat till: Sebastian "Zeb" Bergqvists minnesfond

Källförteckning:

Abdul Alhazred: Necronomicon

Wade Baskin: Satanism

Bibeln (1917)

Bra Böckers Lexikon

Johan Brännmark: Kung Arthur (ur Gryning 1-1993)

Winston S. Churchill: Historia 1

Frithiof Dalby: Påvelängd med korta notiser

Encyclopedia Britannica

Evangelii-Boken (1860)

Hal Foster: Prins Valiant

Else Marie Gutarp: Hurusom man sig klädde

Alf Henrikson & Björn Berg: Alla Tider

Alf Henrikson: Svensk Historia

Historic Costuming

Anton Szandor LaVey: The Satanic Bible

När hände vad i Nordens Historia

John Peacock: Costume 1066-1966

Psaltaren (1880)

Svenska Psalmboken (1937)

Arthur Edward Waite: The Book of Black Magic

Soundtrack:

Dead Can Dance: A Passage In Time

Einstürzende Neubauten: Man-Machine

Claire Hamill: Voices

Massive Attack: Mezzanine

Loreena McKennitt: The mask and mirror

Ministry: KEΦΑΛΗΘ

Carl Orff: Carmina Burana

Popol Vuh: Spirit of Peace

SPK: Zamia Lehmanni - Songs of Byzantine Flowers

Tangerine Dream: Dreaming on Danforth Avenue

Throbbing Gristle: Very Friendly

(Exempel på stämningsskapande musik)