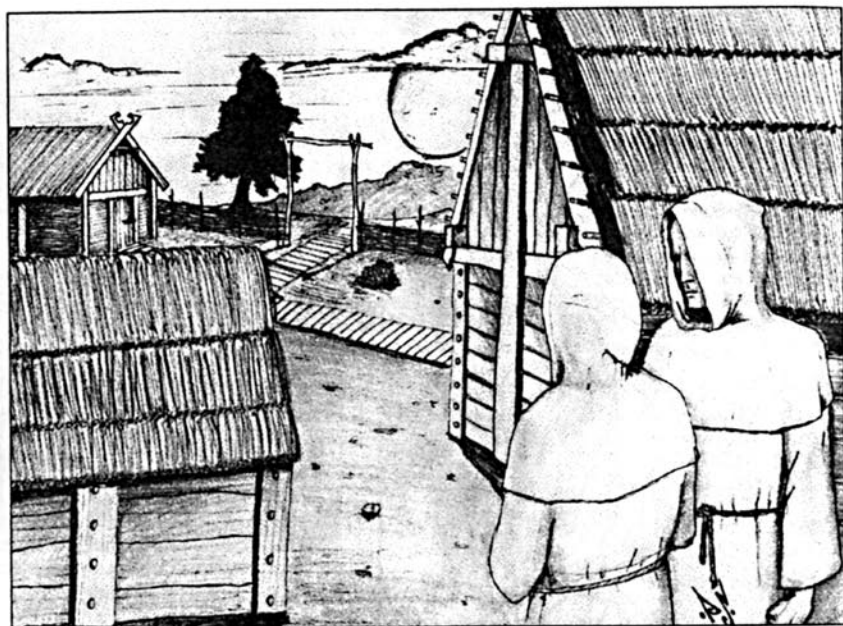


Ondskans ö

Ett äventyr till Vampire: the Dark Ages

av Sven Folkesson och Joel Bellander

Illustratörer: Petter Skarin, Mats Andersson och Henrik Tamm



Asbjörn hade väntat länge på kvinnan nu, men förr eller senare skulle hon komma ut. Han hade blivit utvald att hämta henne, han hade fått det örofyllda uppdraget och Grachin skulle belöna honom om han lyckades. Asbjörn vågade knappt tänka på vad som skulle hända om han inte gjorde det...

Hennes namn var Hilda och hon var hustru till en tråhantverkare som bodde i utkanten av Birka. Ung och vacker var hon, precis som han varit en gång innan hans kropp blivit förvriden av alla dessa smärtsamma experiment. Men skönhet spelade ingen roll för honom längre.

Han stod och tryckte bakom gårdens dass. Nu hörde han steg sakta närma sig. Små och nåtta, det måste vara hennes. Asbjörn kikade hastigt fram och fick det bekräftat, det var Hilda. Då hon skulle kliva in på dasset slank han runt knuten och lät sin påk falla över hennes nacke med ett "knock". Med ett stön och en förvånad ansiktsuttryck föll hon ihop raklång på marken. Asbjörn grep tag i henne och drog iväg henne mot skogen. Nu hade han bidragit till att föra sällskapet närmare det stora målet, att bringa deras härskare till vår värld. Då det skedde skulle Asbjörn bli odödlig och få närmast oändlig makt. Då, tänkte Asbjörn och log brett, skulle han slippa fasa över skogen och dess bestar...

FÖRORD

Denna historia utspelar sig i trakterna kring Birka anno 897. Grundploten är att en mäktig demon håller på att bli framkallad samtidigt som kristendomen stärker sitt fäste i Norden. Rollpersonerna kommer med stor sannolikhet finna sig fiender på båda "sidor".

Äventyret är ursprungligen en del av en krönika som författarna har redigerat om till ett fristående scenario. Om man vill kan dock *Ondskans ö* användas som inledning till en kampanj, eller som en sidospår i en pågående krönika. Som vanligt kan äventyret också anpassas till andra spel, t ex kan vampyrer och varulvar plockas bort och istället gestaltar spelarna mer traditionella vikingar. Spelledaren har fria händer!

Ytterligare läsning för att bygga ut äventyret och förhöja upplevelsen kan vara rollspelet Viking och tillbehöret Norden (av 101 Produktion i samarbete med Neogames), Vampire: the Dark Ages och gärna ett eller flera historiska alster.

Vi har koncentrerat oss på händelserna i slutet av berättelsen. Den andra delen av äventyret är mer fri och bjuder förhoppningsvis på mer fritt rollspel och goda improvisationer från såväl berättarens som spelarnas sida.

Skall *Ondskans ö*, i varje fall avslutningen, spelas helt utan avbrott bör man nog ha tillgång till två spelledare. Mot slutet så splittras nämligen gruppen i två delar och dessförinnan är det heller ingen nackdel då *Vampire* är ett spel där det ofta blir hård konkurrens om spelledarens uppmärksamhet. Men det finns lösningar på problemet om en extra spelledare saknas.

Äventyret kan ses som ganska styrt och baseras till stor del på att olika spelledarpersoner söker upp rollpersonerna. I varje situation så kan de sistnämnda dock agera fritt, fatta egna beslut och ta ställning till vem man skall lita på, vem man skall hjälpa och vem man skall stjälpas. Se det lite som en historia som de tar sig igenom, fler och fler bitar faller på plats och avslutningsvis hamnar rollpersonerna på en ovanligt hemsk plats: *Ondskans ö*...

Handlingen

En mäktig demon, känd på jorden som Argatz har länge försökt stiga ned i vår dimension från det inferno han nu befinner sig i. Han (låt oss för enkelhetens skull använda maskulint ge-

nus) stängs dock ute av många ritualer och besvärjelser skapade av mäktiga magiker – lagda många tusen år före Kristus – i Egypten där Argatz under en kort period härjade i vår värld. Med andra ord ligger det stora svårigheter i processen att återstiga ner i vår dimension och plåga de stackars människorna.

Omkring år 800 e Kr lyckades Argatz till viss mån bryta igenom förseglingarna och få visst inflytande över en ö i Mälaren. Folket på platsen blev trogna undersåtar och Argatzs grepp över ön blev allt starkare. Genom de hängivna människornas ondska kunde snart influenser från Argatzs egen dimension börja smyga sig in. Här och var suddades gränserna nästan ut helt. Undersåtarerna byggde ett tempel helgat åt demonen, ledare över dem blev en man vid namn Tore Eskilsson, som dock bytte namn till Garchin (som betyder "rösten" på Argatzs demoniska språk).

Argatz viste inte själv hur hans undersåtar skulle göra för att lösgöra honom. Han visste däremot att den siste av hans dåvarande tjänare nedtecknat det i en bok som skrevs i Egypten omkring 4000 f.Kr. Han skickade därför ut sina undersåtar att söka denna bok. Till slut fann de den och återvände hem. De hade även skaffat sig kunskaper i det urgamla språket och kunde därmed läsa vad som krävdes för att lösgöra sin mästare. Boken är fylld av uppgifter och ritualer som måste fullbordas. Kulden (som helt sonika kallar sig "Sällskapet") har varit aktiva länge nu och börjar närma sig de sista mörka riterna i de sista faserna. Samtidigt har gruppen växt i antal och består nu av omkring 60 fanatiker.

Kultisterna tror att de kommer att få stora belöningar: makt över alla andra människor, evigt liv, enorm styrka etcetera om de lyckas bringa ner sin härskare. Det finns visserligen en chans att några blir belönade, men Argatzs främsta mål är inte att upphöja sina undersåtar utan att skapa kaos, smärta och död. På sikt så vill han utrota alla levande varelser, människor såsom cainiter för att härska över en ödelagd jord full av förvridna vålnader.

Traktens varulvar har för en tid sedan upptäckt wyrmerna som ligger över ön men kan till sin frustration inte göra något åt saken. Det ligger en mycket kraftig, magisk sfär över ön, bunden till en demonisk artefakt, som hindrar dem från att beträda den. Lupinerna försöker självklart motarbeta kulden då dess medlemmar rör sig utanför ön, men det har visat sig lättare sagt än gjort...

Rollpersonernas inblandning

Här har spelledaren ett antal valalternativ beroende på vad denne tycker är intressantast:

- Karaktärerna kan ha kommit över kopior av vissa sidor från boken där det antyds något om norden och att det är där demonen (Argatz) skall stiga ner (och kanske att han kan bringa död till mänskligheten och/eller cainiterna). Rollpersonerna söker antagligen vidare på spåret, antingen för att stoppa demonen eller för att de av egen vinning vill kontrollera denne och utnyttja honom (det intressantaste är nog om motivationen skiljer sig lite mellan rollpersonerna).

- Rollpersonerna blir kallade av demonens magiska kraft att söka sig till Birka (drömmar, Summon e dyl) eftersom denne behöver ett par cainiter i en av de slutgiltiga ritualerna.

- Gruppen blir på uppdrag av en Prins eller annan maktigt vampyr beordrad att stoppa demonen.

- Gruppen är Birkas vampyrpopulation och drivs av viljan att rädda sin stad och sina egna odöda skinn. (Detta alternativ kräver smärre förändringar i beskrivningen av Birkas vampyrliv).

- De har av annan anledning tagit sig till Birka och känner inte till något om demonen.

Birka och Norden

I norden finns på denna tid väldigt få vampyrer. Detta av tre anledningar: 1) Det finns inte så många dödliga här, 2) det finns väldigt många aggressiva varulvar här (Get of Fenris) och 3) vampyrerna har ännu inte haft något större behov av att sprida sig upp i norden.

Ondskans ö utspelar sig mitt under vikingatiden och Birka (som ligger på ön Björkö i Mälaren) är den viktigaste bosättningen i Svea rike. Staden har en befolkning på uppåt 900 invånare och det vistas alltid åtskilliga resenärer där. Birka är Svearnas allra viktigaste handelsplats, den tar in hantverk från kontinenten och säljer pälsar och smiden. Många av de bofasta är köpmän och hantverkare. På ön bredvid Adelsö, har den lokala kungen (som håller till i Uppsala, den viktigaste kultplatsen för asatron) ett långhus där hans fogde huserar.

I Birka finns det enbart en bofast vampyr, Knut Store (se SLP:n). Det händer självklart att andra vampyrer kommer förbi under sina resor, men det är inte vanligt. Då alla rollpersonerna kommer i samlat följe är det därför inte konstigt att Knut blir misstänksam.

Ankomsten

Då rollpersonerna anländer till Birka är det i mitten av våren så nätterna blir allt kortare. Som haven finns bl a ett gammalt ruckel som ligger på Björkö en bit ifrån Birka med en tillhörande matkällare. Här, eller varför inte på en annan ö, kan de bosätta sig om dagarna. I Birka kommer antagligen de flesta tro att de är köpmän, speciellt om de inte är av nordiskt ursprung.

En trähantverkare vid namn Ivar Långe kommer att ta kontakt med rollpersonerna. Hans hustru Hilda har försvunnit (se inledningen) och anledningen till att han ber just rollpersonerna om hjälp är att han inte har så många vänner i staden. Hans dräng hade sett någon svartklädd figur stryka omkring vid huset kvällen innan. Efter lite efterforskningar så visar det sig att flera personer försvunnit den senaste tiden.

Knut bevakar karaktärerna på avstånd för att förhoppningsvis få en inblick i vad de gör i hans stad. Låt gärna rollpersonerna nu och då känna sig iakttaga, och kanske se att en gestalt på andra sidan gatan stirrar på dem. Antagligen misslyckas de med sina försök att få tag i Knut (Obfuscate 2) som kan sin stad innan och utan. Till slut konfronterar han dem dock. Knut berättar (ängslig som vanligt) vem han är samt stadens regler och frågar efter rollpersonernas ärende i Birka. Knut är ganska besvårad över att de vistas i hans stad men han låter sig antagligen övertalas att de kan stanna för en tid, om de inte är allt för fientliga vill säga. Därefter säger han att han har mycket att ta hand om och försvinner.

Under den första dagen i Birka så kommer någon av rollpersonernas ghoul (om de har några) att se en liten pojke bli ivägsläpad av två svartklädda män med huvor över ansiktet rabblandes något underligt språk.

Ansgarius träder in på scen

Ansgarius (se SLP:n) har nyligen anlånat för första gången till Birka. Kungen har beordrat sin fogde att mottaga honom väl sedan han nått



av budet att munken skulle komma. Visserligen är kungen asatroende men han vågar inte stöta sig allt för mycket med Vite Krists män. Han tror ändå inte att denne Ansgarius kan ställa till med så mycket skada i staden. I Birka så är ett fåtal av de bosatta redan kristna och det är även de flesta av de långväga besökarna.

Rollpersonerna kommer att bevittna Ansgarius då han håller ett brandtal till Birkas män och kvinnor nere i hamnen. Han står på ett bord och facklor brinner runt platsen där omkring 100 vuxna personer samlats. Även fogden står där tillsammans med sina män. Den uppmärksamma kan se att Knut Store finns ibland dem. Då Ansgarius talat en stund stannar han vid ett tillfälle upp och tystnar. Hans blick faller på

rollpersonerna. I hans ögon speglas facklornas sken och han ser både rädd och arg ut på samma gång. Ögonblicket senare tittar han bort och fortsätter med en harkling sin predikan. Det är få som egentligen förstår vad han pratar om, vissa lämnar platsen under talet men många stannar kvar och applåderar honom.

Missstanke efter missstanke...

En man ur fogdens hird och tillika varulv vid namn Torsten Stensson (se SLP:n) söker upp spelarkaraktärerna och frågar ut dem. Han berättar att onda män är i trakterna och att oskyldiga människor blivit bortrövade. Han är hot-

full och uppenbart misstänksam mot rollpersonerna (varulvarna misstänker att rollpersonerna samarbetar med kulten: wyrm som wyrm). Observera att Torsten inte avslöjar sin sanna natur! Han avslutar med meningen: *"Passa er, vi vill ju inte köra ut er i vildmarken till alla vilda djuren..."*

Kort därefter så kommer även Knut att konfrontera rollpersonerna med anklagelser om illdåden som skett den senaste tiden; försvinnanden och överfall. Han är mycket arg och besviken på dem då han övertygat sig själv att det måste vara rollpersonerna som ligger bakom. Knut frågar hur länge de rört sig i trakterna, vad de gör här (igen!), när de skall lämna staden etcetera. Om de kan övertyga honom om sin oskuld så vill han samarbeta med dem mot denna fiende som bringar elände i hans stad. Han lovar dem tacksamhet och gentjänster för deras hjälp.

Under tiden slår kulten till mot Ansgarius. De lyckas sára honom och föra iväg en av hans två följeslagande munkar. Ansgarius blir mycket vred och ställer fogden till svars. Denne vill ej att Ansgarius skall sprida onda ord om honom annorstädes och kallar därför ut sin hird för att hitta attentatsmännen. Torsten Stensson utmålar rollpersonerna som möjliga gärningsmän till både denna incident och de tidigare.

En av Knuts ghouls kommer med ett brev från sin måstare till rollpersonerna. Knut meddelar dem att fogden misstänker dem för bortrövandena och attacken mot Ansgarius. Han kunde inte – trots sitt inflytande – stoppa fogden, det var redan för sent. *"Var rädda om er!"* Observera att detta brev endast kommer om rollpersonerna bestämde sig för att samarbeta med Knut. I själva verket försökte Knut aldrig stoppa processen; han vill att karaktärerna skall bli förhörda då han fortfarande känner sig osäker på dem.

Fogdens soldater kommer att försöka föra rollpersonerna till Adelsö. Om de blir tvungna så använder de våld. Omhändertagandet inleds dock fredligt och karaktärerna blir inte anklagade för något, bara ombedda att följa med till fogden och avlägga vittnesmål. Om de är ovänner med Knut så kommer han att stå bredvid fogden under förhöret, annars så kommer han att dölja sitt ansikte i en huva och betrakta samtalet mer diskret. Om Knut fortfarande bedömer dem som trovärdiga så blir de friade. Om inte så fängslade de och torteras med eld av Knuts ghouls för att berätta mer.

Mörka eröjandanden och vita fiender

Efter denna incident kontaktas rollpersonerna av en kultist. "Sällskapet" har nämligen också upptäckt gruppen av vampyrer och de tänker utnyttja dem. Är de fängslade hos Knut och fogden kommer de att försöka fritaga rollpersonerna. Ett led i framkallningen av Argatz är nämligen att offra två cainiter till demonen. Dessutom är Garchin nyfiken på vampyrerna och vill studera dem lite närmare.

Kultisten som konfronterar rollpersonerna (alternativt leder fritagningsförsöket) är en lismande och smågalen typ som går sin måstares (Garchins) ärenden. Puckelryggig och missbildad ger han ett tämligen motbjudande intryck. Han har dessutom en benägenhet att repetera saker samt ständigt skratta för sig själv under samtalet. Han säger sig känna till deras djävulska krafter och berättar att ondskan nu behöver dem. *"Vill ni inte följa den store herren, min... vår härskare – ER härskare!"* Om de säger nej så blir han först förvånad, sedan vred. Säger de ja däremot så svarar han att han skall kontakta dem igen, varefter han försvinner. Får de för sig att följa efter honom så kommer de att tappa bort honom någonstans, detta gäller varje gång de försöker med något sådant.

Ansgarius tror att det var rollpersonerna som låg bakom överfallet även om han förstod att det inte var just de som höll i vapnen. Munken har känt mörkret i rollpersonerna och börjat ana att de är någon form av hantlangare åt djävulen. Han bestämmer sig därför för att söka upp dessa onskans väsen och ta kol på dem. Med sig har han fem trogna vikingar, men det är Ansgarius själv som är det verkliga hotet. Då de finner rollpersonerna kommer Ansgarius antagligen att jaga spelarkaraktärerna på flykten då han är mycket färlig och skräckinjagande (true faith 4!). Han har kors och vigvatten medan hans hängivna följeslagare är beväpnade med svärd/yxor och tråkigt nog även facklor. Låt det bli en vild jakt/strid bland Birkas gator. Se dock till att Ansgarius *inte* dör, av förklarliga skäl.

Kultisten återkommer igen efter överfallet, oavsett bemötande gången innan. Får han ett andra nej så ger han sig av med haglande förbannelser. Om de däremot visar sig intresserade så berättar han att rådande ordning skall krossas, härliga makter skall stiga ned och belöna honom och rollpersonerna med makt och krafter, tillsammans skall de styra det nya riket. *"Jag återkommer igen snart..."*

Därefter är det Knut som söker audiens hos vampyrgruppen. Han är brådskad och visar helt och hållet sitt sanna, veliga jag. Knut Store berättar att hans ghouls har försvunnit och att han hyser misstankar om att dessa mystiska, svartklädda män som synts till i staden har nästlat sig in hos fogden. Sedan beklagar han sig över att den förhatlige kättaren Ansgar har fått in en fot – snart två – hos densamme. Knut är utom sig av beslutsångest och vet uppriktigt sagt varken ut eller in. Han ber rollpersonerna om råd och hjälp. *"Vad skall vi ta oss till? Min stad faller samman!"* (Vad som i själva verket hänt är att hans ghouls på egen hand tog beslut att mörda Ansgarius eftersom hans herre hela tiden beklagade sig över denne. Han misslyckas dock och följande natt återfinns han korsfäst vid hamnen, folk påstår att han är ond och beskyller honom för bortrövandena.)

Kultisterna slår till

Om rollpersonerna avvisat kulten så kommer

den nu att slå till med våld. Ett stort antal (runt 3 x antalet rollpersoner) vilda kultister angriper vampyrerna med brinnande facklor, våssade pålar och dylikt. Under attentatet kommer en eller två rollpersoner kidnappas.

Om vampyrerna istället visat intresse för Sällskapet så leds de till en båt och färdas ut till en holme. Där väntar en annan kultist som är högre i rangordningen. Han ber en/två av rollpersonerna att följa med honom. Gör spelarkaraktärerna motstånd så kommer en hel drös kultister fram ur skuggorna och kidnappar samma antal rollpersoner med våld.

Har spelgruppen inte tillgång till två spelledare det så kan man göra på tre sätt: 1) Spelledaren delar ändå på gruppen och spelar med dem var för sig i skilda rum, 2) berättaren låter kultisterna misslyckas med kidnappningen och spelet fortsätter med en stor grupp eller 3) spelledaren låter alla rollpersoner bli kidnappade och får fortsätta spelet tillsammans på Ondskans ö. I det sistnämnda fallet bör dock det andra mötet med Torsten (se nedan) ske innan tillfångatagandet, annars så vet rollpersonerna inte att de ska slå sönder artefakten för att kun-



na få varulvarnas hjälp.

1 Kultisternas våld

Nu blir gruppen delad i två och det är nu det lämpar sig extra bra med tvenne spelledare. Om rollpersonerna har följt med självmant så sätter kultisterna på dem ögonbindlar innan de beger sig till ön. Går de inte med på detta efter övertalning så fångas de i starka kedjor. När de väl är framme vid ön tas ögonbindlarna av. Istället så snärjs vampyrerna i svarta kedjor. Kultisterna påstår att det är för deras eget bästa, det kan vara farligt att ta sig genom skogen första gången utan att vara bunden. De märker så fort de stigit in i skogen till ön att de inte kan använda sina cainitiska förmågor eller "pumpa" blod. Vampyrerna sätts på en vagn och leds genom den hemiska skogen av kultisterna som hela tiden säger det inte finns något att oroa sig för...

Om rollpersonerna blev kidnappade så får de genast kedjor på sig. Dock lyckas en av spelarnas rollpersoner under färden i skogen med bedriften att ta sig loss. De flyr antagligen in i skogen där de råkar ut för de otrevliga händelserna här (se nedan). Observera att de då inte nödvändigtvis behöver råka ut för kattadjuret, eftersom den händelsen enbart syftar till att släppa vampyrerna på fria fötter på den demoniska ön.

Skogen är mycket mörk, kuslig och hemsk. I ögonvrån ser rollpersonerna hukande varelser springa omkring, men de försvinner så fort rollpersonerna försöker titta efter. De ser röda ögon och förnimmer sig käftar som andas moln av rök. Vampyrerna känner lukten av förruttnelse, blod och svavel. Marken är sumpig och träden svarta som kol med grenar som verkar gripa efter dem. I luften flyger fladdermöss och varken stjärnor eller måne syns. De hör kvistar som bryts och fötter som smyger. De känner en ondskefull närvaro och själar som skriker...

Plötsligt rusar ett jättelikt kattdjur emot dem i skogen. Rollpersonerna blir frisläppta för att hjälpa till att försvara sig. Detta är en katt som blivit påverkad av den demoniska kraften och är därför materiell. Under/efter striden grips rollpersonerna av panik och springer till skogs för att råka ut för nedanstående hemskheter. Observera att oftast rör det sig enbart om illusioner och villfarelser som framkallas av sig självt i detta diaboliska, förvridna landskap. Gränsen mellan Argatz och vår värld blir allt tunnare...

Då rollpersonerna springer genom skogen kän-

ner de verkligen hur träden böjer sig ned och jagar efter dem. En skräckfylld panisk flykt genom skogen, bort från träden, följer; *"Men de är ju överallt, gaaahhhh..."*

En tre meter lång flicka som är onormalt smal, blek och storögd samt klädd i en röd klänning kommer med stela ben gående genom skogen. Hon blir glad då hon ser de vilsegångna vampyrerna och vill leka. Hon pratar om sin mor och far som flickan berättar inte längre finns. Leken hon vill leka är dödsleken, den som först lyckas ta livet av de andra vinner. Leken sätter igång vare sig rollpersonerna vill eller inte. Då de skall sprida ut sig springer hon dock ned i ett kärr. Hon ber rollpersonerna att hjälpa henne och att leken är slut. Hon ser riktigt ynkelig ut och gråter högljutt. Om vampyrerna assisterar henne upp på torra land förvandlas hennes ansikte. En gammal mans huvud framträder och säger: *"Så ni har bevarat era känslor och er idioti, men ni ska snart förlora de båda då ni kommer i hans våld! Ha, ha, ha..."*

Om vampyrerna inte hjälper henne så förvandlas hennes ansikte ändå: *"Så ni har inte ens tillräckligt med medlidande att hjälpa en hjälplös stackars flicka som inget förstår, så bra, då är ni snart i hans våld! Ha, ha, ha!"* I vilket fall sjunker varelsen ned i träsket.

En gråsvart dimma börjar förfölja rollpersonerna och från den hörs fruktansvärda skrik. Den kommer närmare och närmare och de börjar höra lockrop bland skriken: *"Kom, kom, kom till oss!"* Gör de ingen ansträngning att komma undan molnet kommer eventuella offer att insvepas i den och utsätts för en obekräftad mental terror. Hjärnan översköjs av blixtrar, gamla minnen, trauman, dunder, skrik, förtvivlade rop på hjälp etcetera, innan dimman sveper vidare i skogen.

Träden griper plötsligt tag om rollpersonerna, en efter en, och fångar in dem. Grenarna sliter upp dem och snärjer in dem. Den svarta saven rinner över deras kroppar och täcker dem snart helt. Vampyrerna känner smärftfullt hur ondskan börjar tränga in i dem. Kultisterna hittar dem dock innan det är försent och skär loss dem.

Tempelplatsen

En bit in i skogen öppnar sig en glänta. Här finns tre bostadshus och ett öppet tempel. Alla byggnaderna är tillverkade i trä. Rollpersonerna förs till en cell i källaren i ett av bostadshusen. I cellen mitt emot så finns Ansargius präst.

Denna har inte klarat av det han fått se och utstå i kultens våld och blivit helt galen.

Garchin är mycket intresserad av att få träffa de nyanlända och sålunda förs dessa snart till ett annat rum för att tala med kultens ledare. Denne frågar ut dem om hur det är att vara en av släktet, hur de fungerar, om det är inte år fruktansvärt att dricka blod, hur det känns att ha evigt liv och stor makt etcetera. Om sig själv avslöjar han inte mycket men Garchin berättar lite om kultens ideologi – om den nya världsordningen. Domedagen kommer då Härskaren (Argatz) träder ned på jorden. Därefter skall ett nytt samhälle byggas ur det kaos som uppstår och de (kulten) kommer att vara dess herrar. De ska också belönas med stor makt. Han frågar om hans gäster är intresserade av att ingå i kulten. Vad rollpersonerna tar sig till spelar egentligen ingen roll för äventyret som sådant. Senare (tajmat med den andra gruppens ankomst till ön) så kommer Garchin att låta föra ut dem till templet för att offras.

Alla kultister står samlade och längst upp där Garchin står så finns det tre stenaltare och på ett av dessa ligger prästen fastspänd. Vid templets trappa ligger en ring som utgörs av slingrande ormar. Garchin säger till rollpersonerna (förutsatt att de är flera än en) att en av dem tyvärr måste offras som ett led i vägen till domedagen. Den/de andra skall få stora belöningar och krafter. Vem det blir skall avgöras i en tvekamp. (År det fler än två rollpersoner fångslade väljer spelledaren ut två på rak arm eller genom slumpens avgörande.) De (två utvalda) förs in i cirkeln och väl där så märker de att de inte kan komma ut igen, cirkeln är inramad av en magisk sfär. De tilldelas varsin kniv. Om de inte slåss så kommer de att bli utskräddade och båda förda till offeraltarna. Om den ena besegrar den andra så kommer Garchin att skratta och säga att han tyvärr är tvungen att offra dem båda i alla fall, det var bara ett litet prov på deras överlevnadsinstinkt kontra vänskap. De förs upp och kedjas fast uppe på altarna och ett sakta mässande från församlingen tar vid.

Under tiden...

I Birka så finns antagligen några av vampyrerna kvar. Torsten Stensson kommer att söka upp dem igen. Nu har han förstätt att de inte samarbetar med kulten och ser dem som en chans att krossa densamma. Torsten berättar att han är Garou och att han behöver deras hjälp. Han berättar om hur ond kulten är, hur

deras skyddslingar blir bortrövade och deras natur förvrids av de djävulska krafterna. Torsten tror också att något fruktansvärt är i antågande, även om han inte vet vad. Han är dock säker på att kulten måste krossas nu! Varulven förklarar att en svartmagisk förbannelse vilar över kultens ö som förhindrar honom och hans likar från att förgöra diabolisterna. Om enbart spelarkaraktärerna kan hjälpa honom att förstöra denna skyddssfär så kan han och hans bröder och systrar sedan göra upp med kulten själva. Torsten antar att det finns något fysiskt föremål som symboliserar den magiska muren i vår dimension. I den osynliga världen (Umbran) har varulvarna sett en symbol som kanske kan hjälpa dem. Torsten visar upp en hudbit med en nedtecknad symbol.

Därefter följer han rollpersonerna (om de inte är motvilliga) till en båt och rör med dem sedan ut till ön som ligger ett par timmars färd från Birka. Torsten släpper av gruppen och önskar dem lycka till. *"Så fort ni förstör skyddssfären så kommer jag och mina svurna att komma eder till undsättning. Lycka till!"*

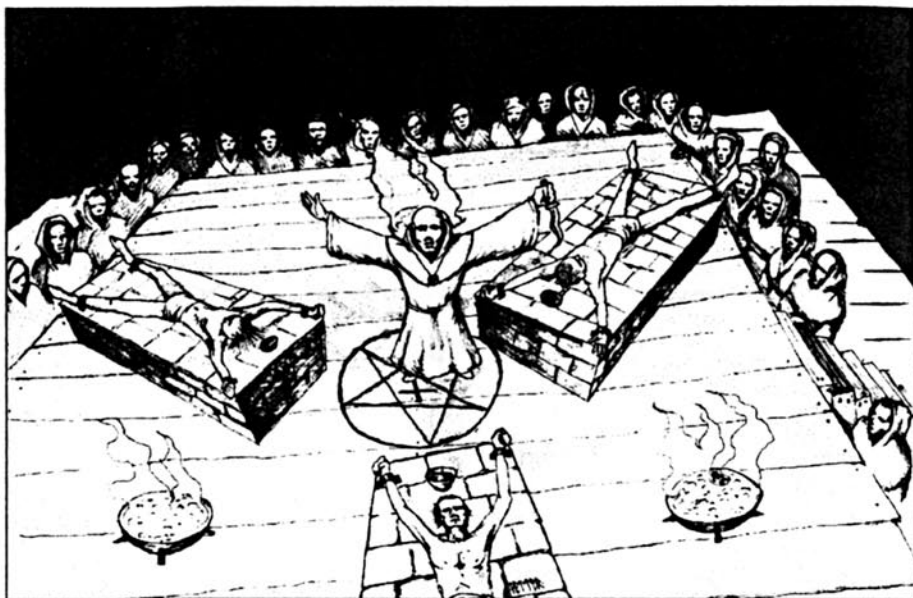
Klimax

För beskrivningen av skogen, se ovan. Observera att de inte kan använda sina övernaturliga krafter. De sist anlända rollpersonerna kommer att råka ut för följande händelser:

Marken ger vika och rollpersonerna sjunker ned till lären i gytjan. De märker att leran bubblar och gas sipprar upp. När vampyrerna som bäst skall ta sig upp känner de hur slingrande tentakler smeker deras ben. Plötsligt griper de en av rollpersonerna och försöker dra ned denne under ytan. Kampen blir hård och intensiv mot helvetets armar. När de slutligen lyckas stiga upp är de fyllda av svarta, blodsugande iglar...

En diabolisk, liten dvärg dyker fram bakom ett träd och frågar vart sällskapet är på väg. Ljuger de så kastar han ett pulver på en av dem varefter han försvinner i ett moln av rök. Pulvret visar sig vara tusentals små maskar som begraver sig i rollpersonens hud och försvinner. Inget händer förutom att den drabbade vampyren så fort han ljuger i fortsättningen kommer att känna en oerhörd smärta i slumpvis vald kroppsdel. Smärtan kan liknas vid något som borrar sig in i hans ben...

Marken blir mjuk och instabil. En undersökning visar att marken är full av ormar som slingrar sig mellan/kring/snart uppför rollper-



sonernas ben.

Marken börjar skaka. Först känner gruppen bara svaga stötar men kraften tilltar successivt i styrka. Till slut faller vampyrerna till marken och bredvid dem öppnar sig en 3x1 meter stor klyfta som verkar bottenlös. Ett rött ljus kommer nedifrån och ett avlägset morrande hörs...

RP:na möter en kvinna på vägen. Hon stödjer sig på en käpp, bär en säck och verkar mycket, mycket gammal. Konfronteras hon börjar hon prata om livet på ön, om allt konstigt som hänt på sistone. Hon borrar ögonen i närmaste rollperson och säger: "Och det var ni som startade alltihopa". Ett av grundsväl kommer ur henne, hennes vidöppna mun blottar multipla tandrader och en kluven tunga. Kvinnan får kattögon och rök blåses ur hennes näsa. Hennes hud spricker upp, blottar kött som ryker av hetta. Hon kokar, lukten av bränt kött sprider sig. Sedan fattar varelsen eld och brinner upp. Hon tappar sin säck och ur den rullar...rollpersonernas huvuden!

Till slut når gruppen fram till gläntan med tempel. Alla kultister är upptagna med ritualen och lägger därför inte märke till dem förrän de gör något drastiskt. Symbolen som måste förstöras står uppe på podiet, en par meter hög, tunn, bronsstaty inkilad i trägolvet. På något sätt

måste vampyrerna förstöra denna, annars är det ute med dem.

De flesta kultister är inte starkare än vanliga människor, men tänk på att rollpersonerna inte är det heller då de inte kan använda förmågor eller blod. När de sistnämnda förhoppningsvis dock förstör symbolen så dröjer det inte länge innan ett pack Get of Fenris-varulvar stormar in och gör processen kort. Kultmedlemmarna flyr i skräck och blir brutalt slaktade. Under striden så kommer munken att skadas allvarligt. Han ber dem att rädda honom, att göra vad som helst bara han slipper dö. Ska de ge honom kyssen eller inte?

Då de alla ligger döda så ylar varulvarna ut sin triumf i natten och templet antänds i en häftig brasa. Vampyrerna känner att de återvinner sina krafter, och kanske känns det angenämt att läka sina skador? Varulvarna tackar dem med nickningar men ber dem att bege sig av, det här är ingen plats för deras släkte.

Slutet gott, allting gott?

Ondskans ö kan användas som ett litet enkvälls-äventyr eller som en del av eller start på en krönika. Argatz och den ondska han skapar kan gott och väl återkomma i senare äventyr. Fler personer (kanske rentav någon rollperson) är

intresserade av att frammana demonen och utnyttja dess krafter, vilket är lättare sagt än gjort. Argatz eget inflytande över världen är tillfälligt släckt men det hindrar visserligen inte att maktgalna personer får tag på kopior av boken och de mystiska instruktionerna på hur han framkallas. Ett sidospår som kan införas är att en kultist (Garchin?) informerar rollpersonerna under äventyret att det egentligen bara är ett offer som behövs för att fullborda domedagen; nekromantikern Remsas Faaras svarta hjärta...

SLP:er

Ansgarius



ALLMÄNT Fanatisk munk som predikar kristendomen i norden. Han har stort inflytande då han har flera mäktiga bundsförvanter. Nu har han kommit till Birka och kungen har blivit så gott som tvungen att välkomna honom, annars skulle han ställa till problem på annat vis. Hans egentliga namn är Ansgarius, men de obildade vikingarna kallar honom Ansgar.

UPPTRÄDANDE Han är i vanliga fall lugn och väl bevandrad inom etikens regler. Han är mycket karismatisk och diplomatsikt lagd, tänker alltid innan han handlar och drar automatiskt till sig andras uppmärksamhet. När han blir upprörd släpper han dock fram sin fanatiska natur; skriker, gestikulerar, frammanar Guds alla krafter och förbannar sina motståndare. Han blir tokigt vild vilket i kombination med hans True faith blir mäktigt och framförallt farligt för cainiter.

UTSEENDE Ansgarius är i medelåldern, går klädd i en brun munkkåpa, har välansat skägg och

munkfrisyr. Hans ögon är alltid vidöppna och visar på hans övertygelse. Ansgarius rör sig mäktigt och spanar ständigt omkring sig på helspann men inger för en uppmärksam dock ett lugnt och världsfrånvarande intryck.

EGENSKAPER Ansgars fysiska färdigheter är dåliga men hans sociala överglänsande bra. Även hans mentala är utmärkta. Ansgar har True faith 4 vilket bl a innebär att han kan driva iväg vampyrer med sitt krucifix, att han ej påverkas av discipliner, att han ej kan göras till ghoul och att han kan känna vampyrers närvaro. Han har även vigvatten som ger fyra skadetårningar mot sex då det träffar cainiter.

Knut Store



ALLMÄNT Knut är av klanen Ventrue och den enda bosatta vampyren i Birka. Han är fogdens närmaste rådgivare men har dock inte absolut kontroll över denne. Knuts främsta haven ligger ute på Adelsö i ett eget hus där han lever tillsammans med ett par ghouls. Dessutom har Knut Store ett flertal ghouls i staden, några hantverkare, en skald, ett par handelsmän samt fogdens vaktkapten. Någon vidare kontakt med sin klan på kontinenten har han än så länge inte.

UPPTRÄDANDE Knut är sin ställning till trots en oerhört villrådig och osäker cainit. Han begrundar alltid konflikter i veckor innan han med fruktansvärd ångest fattar sina beslut. När rollpersonerna dyker upp blir han rätt misstänksam, men är de inte fiender så kan han behöva

några goda råd i dessa svåra tider. Knut är både ömklig och osäker för att vara vampyr men han försöker dölja det så gott han kan. Han värnar om Birka som det vore hans eget barn och jagar ursinligt de som förstör hans underbara stad. Knut har strånga regler som måste följas av förbiresande vampyrer; bl.a. så får gästande vampyrer inte dricka blod av de bofasta, de får inte ställa till bråk, inte döda någon, inte besöka fogden utan tillåtelse och ej heller etablera handelsrörelser och liknande om inte Knut har gett sitt medgivande.

UTSEENDE: Knut Store ser ut att vara 40 vintrar (riktig ålder är 105 år), bär alltid en läderhuva och en lång, mörkgrön mantel över en vackert broderad tunika. Han är mycket lång och ganska kraftig med markerade anletsdrag och mustasch.

EGENSKAPER: Generation 8. Goda sociala och fysiska egenskaper, halvbra mentala. Dålig bildning men många praktiska färdigheter. Pratar knagglig latin. Dominate 2, Fortitude 1, Auspex 2, Obfuscate 2; Road of Humanity 8.

Tore "Garchin" Eskilsson

ALLMÄNT: Tore är född på ön, innan den blev besatt av demonen. Han var den starkaste personen av de bofasta och blev därför demonens närmaste länk. Tore Eskilsson har själv rest runt i sökandet efter boken även om det inte var han som fann den. Under dessa färder har han lärt sig åtskilliga språk och blivit riktigt bildad. Tore har tolkat de enkla budskap som demonen lyckats ge honom och utformat Sällskapets domedagsfilosofi därefter. Många har lockats till ön genom påståendena att där finns ett mäktigt Oden-tempel. När dessa stackare väl är fångar på ön visar man dem vilken oerhörd makt som kan fås och hur underbar den nya världen de ska styra kommer att bli. Kultisterna uppskattar öns hemskheter då deras sinnen förvridits men de är ändå ständigt rädda.

UPPTRÄDANDE: Tore har behållit sitt vett och dessutom fått ökad styrka av demonen. Han är en hängiven dyrkare men också själv maktlysten, han ser sig själv mer som demonens högra hand än dess undersåte. Tore är ganska filosofiskt lagd och tycker om att forska i levande varelsers psyken. Han är oftast lugn och betänksam även om han stundtals kan bli euforisk och närmast vansinnig i sitt dyrkande. Tore är

mycket nyfiken på vampyrerna men ser dem ändå som rivaler som bör hållas på armslängds avstånd.

UTSEENDE: Garchin är omkring 50 år gammal och går klädd i en svart kåpa med band prydda med satanistiska symboler. Han utstrålar respekt och makt.

EGENSKAPER: Över mänsklig standard. Mycket bra i alla kategorier. Vissa kunskaper i svart magi men mest ritualer och sådant, inte något som direkt går att använda i en strid. Vålbildad.

Torsten Svensson



ALLMÄNT: Ledare för det varulvsspack som håller till omkring Birka. Hans mänskliga sysselsättning är att ingå som en respekterad krigare i fogdens hird. Torsten känner självklart till Knut Store men han har överseende med honom. Knut ställer inte till med problem i staden och han dödar aldrig någon. Istället kan han vara bra att ha i Birka då han sällan tillåter att andra wyrmfolk (läs vampyrer) stannar där särskilt länge. Torstens störste fiende är däremot kulten, den har visat sig svår att få bukt med och wyrmens makt växer ständigt på ön. Först tror han att rollpersonerna har något med kulten att göra men sedan förstår han att så inte är fallet och söker deras samarbete.

UPPTRÄDANDE: En ganska behärskad och lugn man. Han vill ha ordning omkring sig och lägger stor vikt att försvara både naturen och människorna i sitt territorium. Ställer någon till med

problem så hotar Torsten oftast först men sedan tvekar han inte att ta till våld.

UTSEENDE: 35 år gammal. Normalbyggd och prydd med ett brunt helskägg. Mantel och enkla kläder. Beväpnad med svärd. Öppen hjälm på huvudet. Själsäker blick som aldrig viker en tum

EGENSKAPER: Normalt bra på alla som människa, god svärdsman. Omänskligt överlägsen på fysiska som varulv.