LEDA

ETT ÄVENTYR TILL BARKHÄXAN

LEDA

ETT ÄVENTYR TILL BARKHÄXAN

Konstruktion

Franz Ung

Layout och foton

Franz Ung

Franz Ung © 2020

Allmänt om äventyret

Detta äventyr är tänkt att fungera som ett introduktionsäventyr och är därför ganska kort och enkelt i sin utformning. Det har dock även en undersökande del där rollpersonerna själva kan ta initiativ utan att känna sig alltför handhållna .

Äventyret tar delvis rollpersonerna bort från den innersta skogen och låter dem i stora delar av äventyret utforska ett litet samhälle. Spelledaren bör för den sakens skull inte glömma bort att förmedla en spöklik kuslig stämning genom hela äventyret. Samhället som rollpersonerna kommer till är allt annat än ett idealsamhälle och fullt av galningar, mörka hemligheter och ond bråd död.

Huvudpersonerna

Rollpersonerna i detta äventyr bör bestå av personer som inte på något sätt vill ha med polisväsendet att göra. Förslagsvis är de kriminella personer på flykt. Kanske har de rymt från ett fängelse eller försökt utföra ett bankrån som gått snett. Det är hursomhelst viktigt att rollpersonerna under detta äventyr inte vill kontakta polisen. De har gptt under jorden och har kanske rent av polisen hack i häl.

Det rekommenderas även att rollpersonerna kommer från storstan, kanske Stockholm eller Göteborg, så att miljön de nu befinner sig i är främmande och obehaglig för dem.

Inledning

När detta äventyr börjar har rollpersonerna en kämpig tillvaro i sitt tillhåll. De har hittat sitt tillhåll av en slump under sin flykt från polisen. Fordonet som tog rollpersonerna dit har antingen slutat att fungera eller så har rollpersonerna tvingats göra sig av med det. Förutom bristen på värme, rinnande vatten och det sinande matförrådet har det även börjat hända mystiska saker i tillhållet. Spelledaren kan här antingen slumpa fram eller välja en eller flera händelser där tillhållet fungerar som en (o)säker zon. Det är meningen att rollpersonerna ska vara rädda och desperata, kanske till och med bli lite paranoida gentemot varandra. De ska helst vilja komma bort från tillhållet till varje pris.

En tidig morgon kommer en kvinna till tillhållet. Hon är i 40-årsåldern, enkelt klädd och utstrålar självförtroende, trygghet och lite mystik. Hon hälsar på rollpersonerna och presenterar sig som Anette Lund. Hon berättar att hon kommer från ett litet samhälle vilket ligger nära skogen, ett samhälle som heter Leda. Hon vill att rollpersonerna ska följa med henne då hon hoppas att de ska kunna hjälpa henne med en sak.

Rollpersonerna har säkert många frågor, men Anette säger att hon helst ger svar på allt rollpersonerna undrar när de sitter i hennes trygga varma hem istället för den här obehagliga skogen. Om rollpersonerna insisterar på att hon berättar mer innan de följer med säger hon att samhället som hon bor i består av ett litet spirituellt samfund som vanligtvis har lite kontakt med omvärlden. Det har skett mystiska försvinnanden i samhället och invånarna vill helst inte blanda in polisen i det hela. Anette hoppas att rollpersonerna istället kanske kan vara till hjälp. Anette lovar en skälig kompensation för jobbet samt naturligtvis att ingen i samhället ska kontakta polisen på grund av rollpersonernas närvaro.

Även om det finns saker i det Anette berättar som är mystiskt (Hur kunde hon veta att rollpersonerna skulle befinna sig i tillhållet? Varför vill folket i samhället inte kontakta polisen? Etc.) följer rollpersonerna förhoppningsvis med Anette. Löfte om värme, god mat, rena torra kläder och en varm dusch borde kunna locka de medtagna flyktingarna. Annars för spelledaren komma på något sätt att locka med dem. Anette leder dem genom skogen till en bilväg vid vilken hon parkerat sin bil. De stiger in i bilen och efter en färd på cirka tjugo minuter kommer de till en liten by som hälsar besökaren med en sliten skyld på vilken det står: ”Välkommen till Leda”.

Leda är ett samhälle som ger ett dystert intryck. Den massiva skogen verkar nästan försöka svälja de nedgångna små husen. Höstdimman och regnet gör att man nästan får känslan av att samhället i sig gråter, att saker som glädje, hopp och kärlek inte kan nå hit. Inga av Ledas invånare är ute när rollpersonerna kör igenom den lilla byn, men rollpersonerna tycks lägga märke till att någon från åtminstone ett hus gläntar på sina smutsiga gardiner och med en frän och fientlig blick betraktar nykomlingarna.

Vad Anette vill

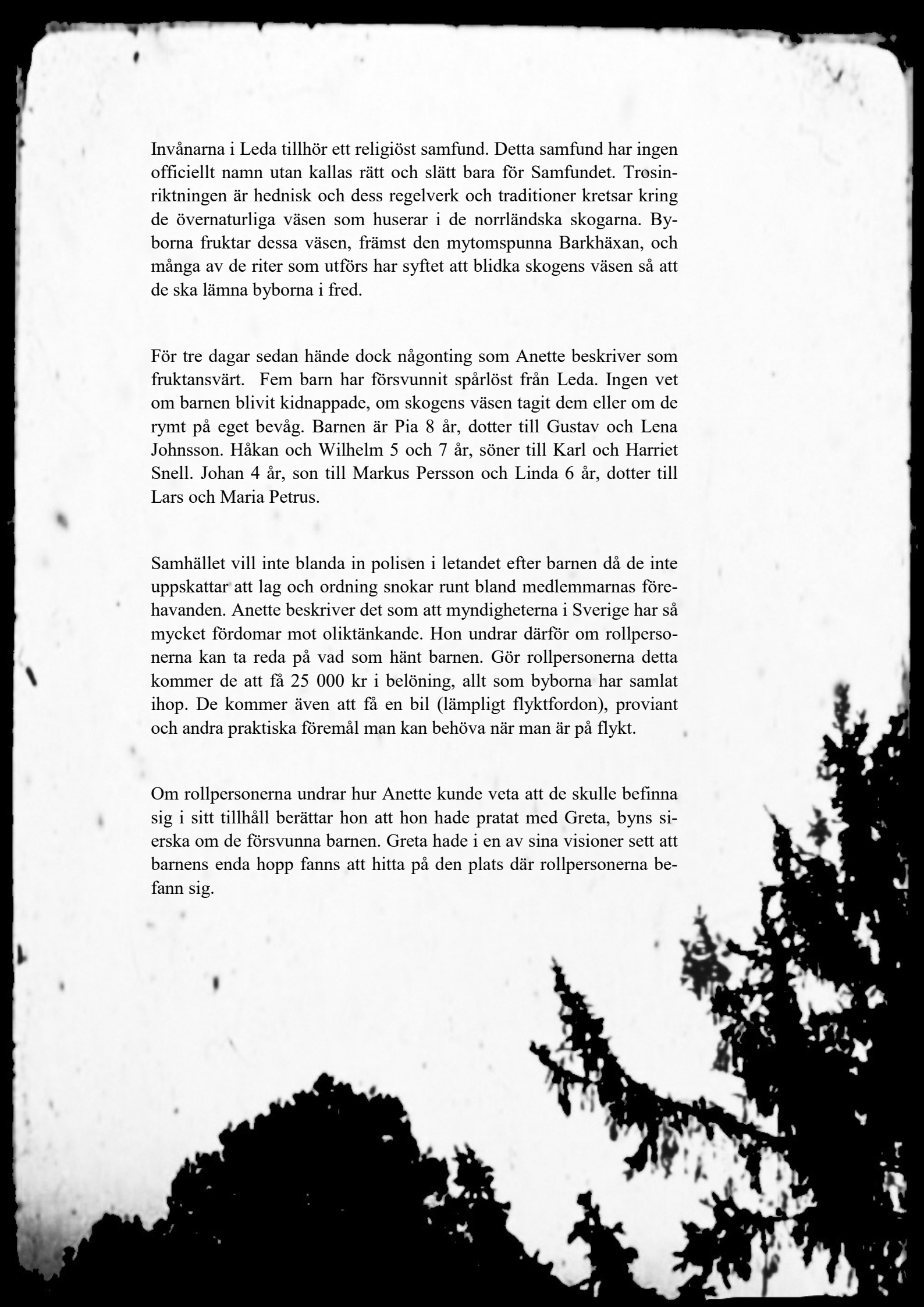
Anette tar rollpersonerna till sitt hus, vilket är det största och fräschaste i Leda (vilket i och för sig inte säger så mycket). Rollpersonerna kan här, om de vill, ta en varm dusch och låna rena torra kläder av Anette. Efter att de gjort sig i ordning (om de vill detta) bjuds rollpersonerna på mat. All service utförs av en reslig, kutryggig man med en underlig munkavel och blåmärken över armarna. Frågar rollpersonerna Anette om denna person säger hon att han är hennes hjälpreda. Rollpersonernas hunger och den varma doften från en nylagad köttfärslimpa torde göra att de inte kan motstå att ta sig en portion. Under middagen berättar Anette vad samhället behöver hjälp med.

Invånarna i Leda tillhör ett religiöst samfund. Detta samfund har ingen officiellt namn utan kallas rätt och slätt bara för Samfundet. Trosinriktningen är hednisk och dess regelverk och traditioner kretsar kring de övernaturliga väsen som huserar i de norrländska skogarna. Byborna fruktar dessa väsen, främst den mytomspunna Barkhäxan, och många av de riter som utförs har syftet att blidka skogens väsen så att de ska lämna byborna i fred.

För tre dagar sedan hände dock någonting som Anette beskriver som fruktansvärt. Fem barn har försvunnit spårlöst från Leda. Ingen vet om barnen blivit kidnappade, om skogens väsen tagit dem eller om de rymt på eget bevåg. Barnen är Pia 8 år, dotter till Gustav och Lena Johnsson. Håkan och Wilhelm 5 och 7 år, söner till Karl och Harriet Snell. Johan 4 år, son till Markus Persson och Linda 6 år, dotter till Lars och Maria Petrus.

Samhället vill inte blanda in polisen i letandet efter barnen då de inte uppskattar att lag och ordning snokar runt bland medlemmarnas förehavanden. Anette beskriver det som att myndigheterna i Sverige har så mycket fördomar mot oliktänkande. Hon undrar därför om rollpersonerna kan ta reda på vad som hänt barnen. Gör rollpersonerna detta kommer de att få 25 000 kr i belöning, allt som byborna har samlat ihop. De kommer även att få en bil (lämpligt flyktfordon), proviant och andra praktiska föremål man kan behöva när man är på flykt.

Om rollpersonerna undrar hur Anette kunde veta att de skulle befinna sig i sitt tillhåll berättar hon att hon hade pratat med Greta, byns sierska om de försvunna barnen. Greta hade i en av sina visioner sett att barnens enda hopp fanns att hitta på den plats där rollpersonerna befann sig.



Förhoppningsvis tackar rollpersonerna ja till Anettes förslag, annars får spelledaren improvisera ihop något annat spännande för rollpersonerna att ta sig för.

Vad har hänt?

Samfundet som samtliga av Ledas invånare tillhör har regler som både är hårda och grymma. De som bryter mot reglerna straffas strängt, något som många medlemmar lärt sig den hårda vägen. Ett av de strängaste straffen tilldelades Arvid Berglund. Under en affärsresa till Umeå träffade han på en kvinna som han spenderade natten med. Ungefär ett och ett halvt år senare besökte kvinnan Arvid i Leda, och med sig hade hon ett flickebarn vilken Arvid var far till. Kvinnans ekonomi var dålig och hon hade egentligen ingen lust att vara förälder så hon överlämnade sin dotter åt Arvid, varvid denna direkt fattade tycke för det lilla barnet och svor att uppfostra henne.

Dock hade Arvid gjort sig skyldig till ett allvarligt bott mot Samfundets regler och traditioner. Det är inte tillåtet att ha sex innan äktenskap, och vem man gister sig med bestäms enhälligt av sektens ledare (trots att medlemmarna själva skulle säga att det ”föreslås”). Som straff mot att ha brutit mot dessa regler tvingades Arvid att överlämna sin dotter åt Anette, vilken under en högtid offrade dottern för att blidka Barkhäxan. Dotterns döda kropp förvaras sedan dess i en frys i Anettes källare. Ibland styckas delar av barnet upp och tillagas för att ätas vid särskilda högtider (exempelvis när rollpersoner besöker Leda).

Arvid var förkrossad över att ha förlorat sin dotter och kunde aldrig förlåta sekten för vad de gjort med henne. Han hade ett stort intresse för ockultism och försökte med en rit dra olycka över Leda genom att locka dit självaste Barkhäxan. Enligt ritens bestämmelser ristade han

han in hennes ansikte på en trädstam på sin tomt och offrade fem katter framför denna. Arvids förehavanden uppdagades dock innan han lyckades färdigställa riten och hans förvisades från Leda med löftet att han skulle dödas om han någonsin återvände.

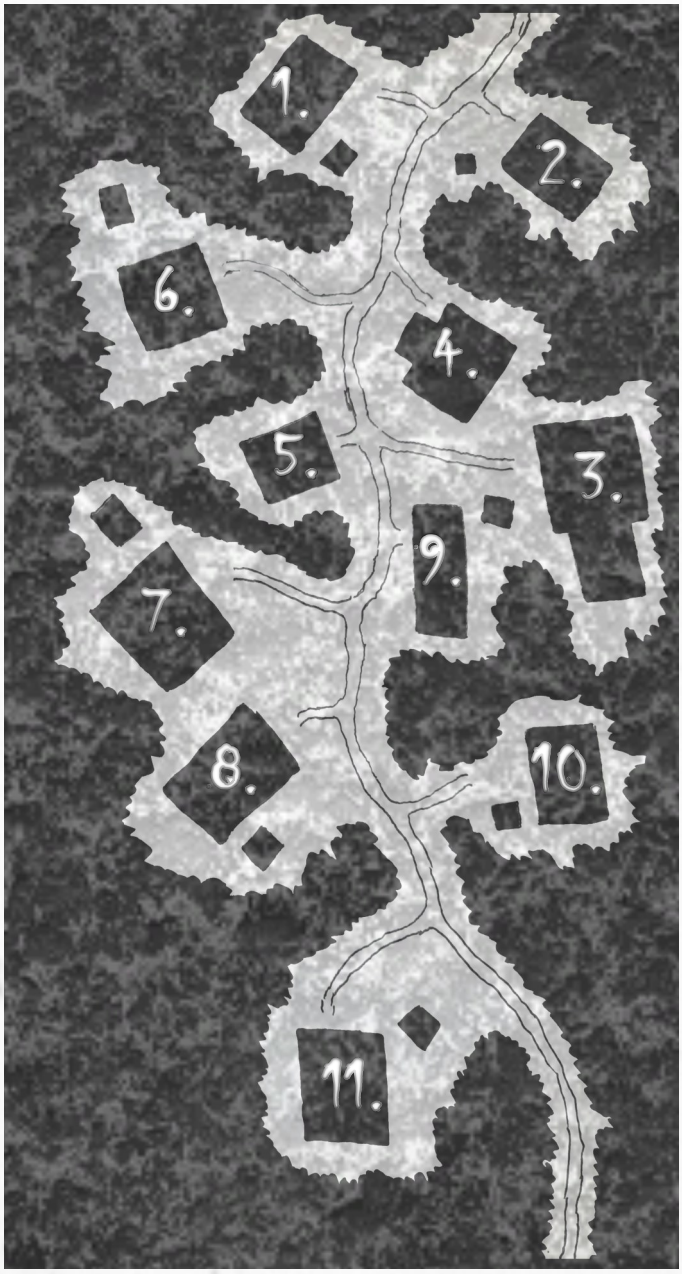
Arvid hade dock inga tankar på att åka någonstans, utan planerade istället en ny nämnd på Ledas invånare. Han slog läger i ett närliggande kärr vid namn Gråvädersvattnet och utförde där en annan ritual. Med en magisk melodi som han spelade på sitt munspel lockade han en natt till sig fem av Ledas barn, samhällets yngsta. Han erbjöd sedan Barkhäxan ett offer: Mot fyra barns liv skulle hon ge honom det femte, förvrida dennes sinne så att hon såg Arvid som sin riktige förälder. Barhäxan gick med på detta erbjudande och ett fruktansvärt offer skedde, vilket resulterade i fyra döda småttingar och en vars själ är lika förvridet som en knotig trädstam.

Ledtrådar och mörka hemligheter

Rollpersonerna kan nu ägna sig år undersökande arbete och försöka utröna vad som egentligen har hänt. Leda är ett litet samhälle och består endast av elva nedgångna hus. Rollpersonerna kan besöka husen i vilken ordning de vill.

Ledas invånare har blivit förvarnade om att det kommer att komma en grupp främlingar som kommer att hjälpa till med att återfinna de försvunna barnen. De förstår det kloka i att anlita dessa landstrykare istället för att kontakta polisen. Icke desto mindre är de misstänksamma mot utbölingar och behandlar rollpersonerna med misstänksamhet och fientlighet. Detta beror främst på att i princip varje invånare har någon form av mörk hemlighet som de inte vill att någon utomstående ska uppdaga.

Karta över Leda



Hus 1

I detta hus bor Ola Westerlund och hans fru Maria Westerlund. De båda är i 40-årsåldern och är väldigt tärda och slitna i sin uppenbarelse. De har försökt få barn i flera år utan att ha lyckats, vilket gjort dem djupt olyckliga. Under den senaste tiden har de börjat sätta sitt hopp till en uråldrig rit som sierskan Greta berättat om. Det är en fruktbarhetsrit som gör utövarna fertila. Riten kräver stora offer av djur vilket lett till att Olas och Marias vardagsrum är fullt av allehanda djurkadaver samt underliga symboler av blod vilka smetats över väggarna. Ola och Maria vill inte att rollpersonerna ska upptäcka detta och försöker få dem att lämna huset snarast möjligt. De har ingen aning om vem eller vilka som kan tänkas ligga bakom barnens försvinnande. Då de själva inte kan få barn är de i hemlighet skadeglada åt att de andra barnen försvunnit.

Hus 2

Detta hus bebos av Greta Pajari, en senig gammal kvinna i 80-årsåldern. Hon påstås vara synsk och verkar därför som Ledas sierska. Hennes spådomar slår i princip alltid in. Hon börjar alltid sina spådomar genom att tömma en huggorm på blod som droppar ner i en skål. Det är sedan i denna skål som hon påstår sig se framtiden i. Hon har ett helt rum fullt av huggormar, vilka verkar lyda henne mer än vad som tycks naturligt. Hon tycks inte heller vara påverkad av deras bett. Om rollpersonerna skulle be henne läsa deras framtid vägrar hon; Hennes spådomar är reserverade de som följer den rätta läran. Hon är ganska förvirrad och tokig och därmed svår att prata med. Hon vet inte mer om försvinnandena än vad hon sett i en av sina spådomar: Mörka krafter tillsammans med begäret av hämnd har tvingat bort barnen.

Hus 3

Anette Lunds bostad. Anette är, trots att ingen öppet skulle erkänna det, sektens ledare och överstеprästinna. Hennes hus är därmed lite finare än Ledas övriga, trots att det är präglat av byns karaktäristiska färglöshet

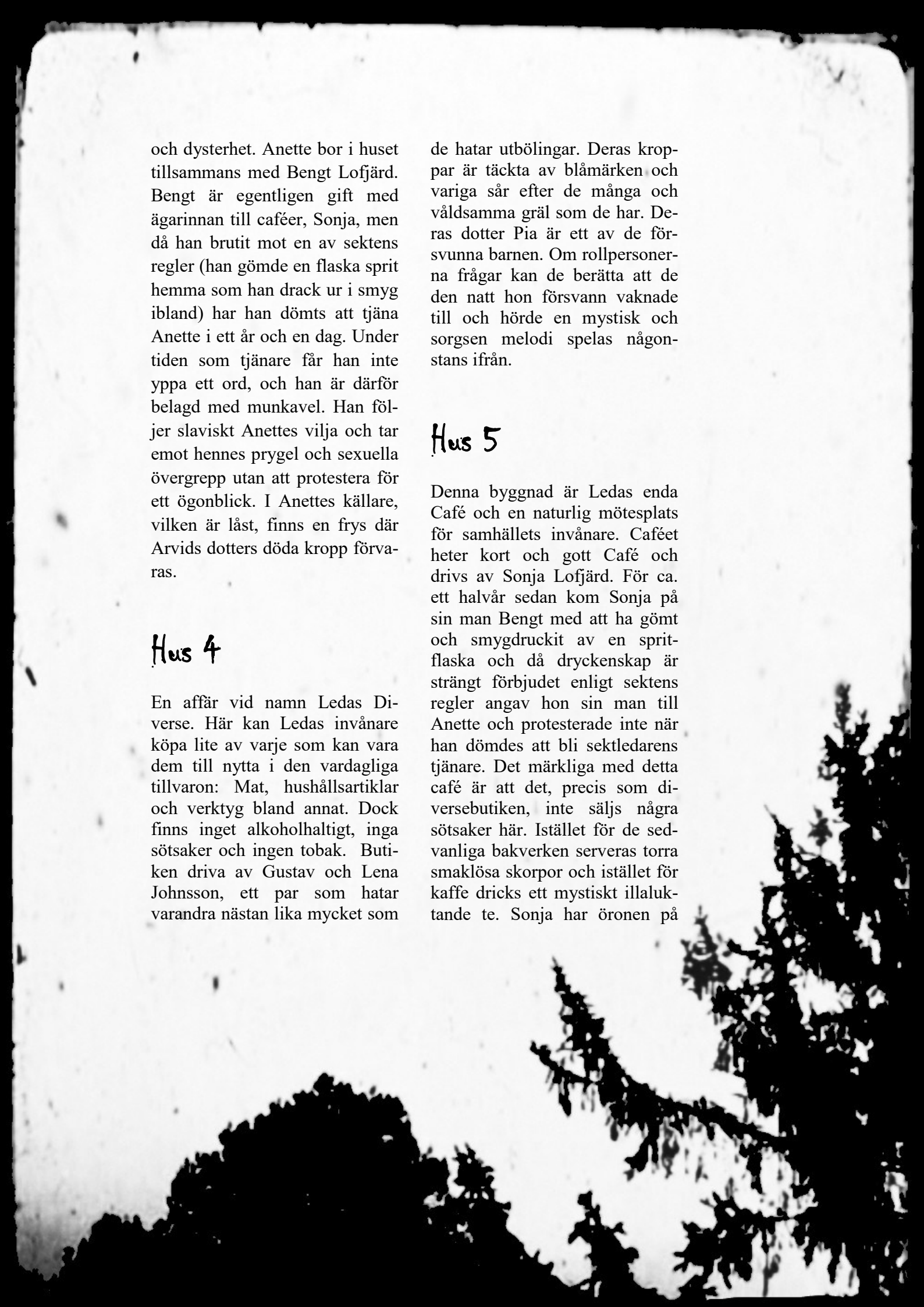
och dysterhet. Anette bor i huset tillsammans med Bengt Lofjärd. Bengt är egentligen gift med ägarinnan till caféer, Sonja, men då han brutit mot en av sektens regler (han gömde en flaska sprit hemma som han drack ur i smyg ibland) har han dömts att tjäna Anette i ett år och en dag. Under tiden som tjänare får han inte yppa ett ord, och han är därför belagd med munkavel. Han följer slaviskt Anettes vilja och tar emot hennes prygel och sexuella övergrepp utan att protestera för ett ögonblick. I Anettes källare, vilken är låst, finns en frys där Arvids dotters döda kropp förvaras.

Hus 4

En affär vid namn Ledas Diverse. Här kan Ledas invånare köpa lite av varje som kan vara dem till nytta i den vardagliga tillvaron: Mat, hushållsartiklar och verktyg bland annat. Dock finns inget alkoholhaltigt, inga sötsaker och ingen tobak. Butiken driva av Gustav och Lena Johnsson, ett par som hatar varandra nästan lika mycket som de hatar utbölingar. Deras kroppar är täckta av blåmärken och variga sår efter de många och våldsamma gräl som de har. Deras dotter Pia är ett av de försvunna barnen. Om rollpersonerna frågar kan de berätta att de den natt hon försvann vaknade till och hörde en mystisk och sorgsen melodi spelas någonstans ifrån.

Hus 5

Denna byggnad är Ledas enda Café och en naturlig mötesplats för samhällets invånare. Caféet heter kort och gott Café och drivs av Sonja Lofjärd. För ca. ett halvår sedan kom Sonja på sin man Bengt med att ha gömt och smygdruckit av en sprit-flaska och då dryckenskap är strängt förbjudet enligt sektens regler angav hon sin man till Anette och protesterade inte när han dömdes att bli sektledarens tjänare. Det märkliga med detta café är att det, precis som diversebutiken, inte säljs några sötsaker här. Istället för de sedvanliga bakverken serveras torra smaklösa skorpor och istället för kaffe dricks ett mystiskt illaluktande te. Sonja har öronen på



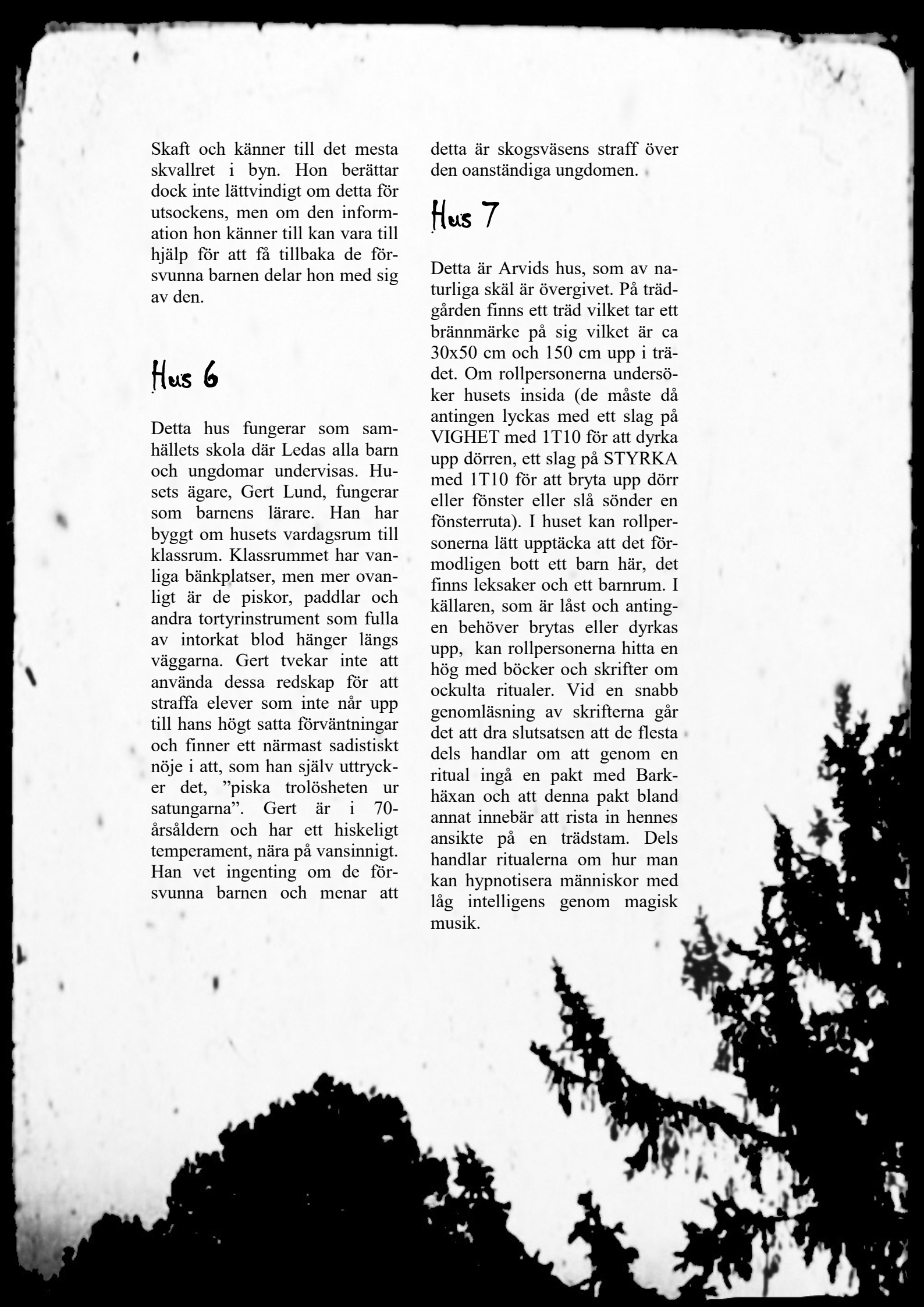
Skaft och känner till det mesta skvallret i byn. Hon berättar dock inte lättvindigt om detta för utsockens, men om den information hon känner till kan vara till hjälp för att få tillbaka de försvunna barnen delar hon med sig av den.

Hus 6

Detta hus fungerar som samhällets skola där Ledas alla barn och ungdomar undervisas. Husets ägare, Gert Lund, fungerar som barnens lärare. Han har byggt om husets vardagsrum till klassrum. Klassrummet har vanliga bänkplatser, men mer ovanligt är de piskor, paddlar och andra tortyrinstrument som fulla av intorkat blod hänger längs väggarna. Gert tvekar inte att använda dessa redskap för att straffa elever som inte når upp till hans högt satta förväntningar och finner ett närmast sadistiskt nöje i att, som han själv uttrycker det, ”piska trolösheten ur satungarna”. Gert är i 70-årsåldern och har ett hiskeligt temperament, nära på vansinnigt. Han vet ingenting om de försvunna barnen och menar att detta är skogsväsens straff över den oanständiga ungdomen.

Hus 7

Detta är Arvids hus, som av naturliga skäl är övergivet. På trädgården finns ett träd vilket tar ett brännmärke på sig vilket är ca 30x50 cm och 150 cm upp i trädet. Om rollpersonerna undersöker husets insida (de måste då antingen lyckas med ett slag på VIGHET med 1T10 för att dyrka upp dörren, ett slag på STYRKA med 1T10 för att bryta upp dörr eller fönster eller slå sönder en fönsterruta). I huset kan rollpersonerna lätt upptäcka att det förmodligen bott ett barn här, det finns leksaker och ett barnrum. I källaren, som är låst och antingen behöver brytas eller dyrkas upp, kan rollpersonerna hitta en hög med böcker och skrifter om ockulta ritualer. Vid en snabb genomläsning av skrifterna går det att dra slutsatsen att de flesta dels handlar om att genom en ritual ingå en pakt med Barkhäxan och att denna pakt bland annat innebär att rista in hennes ansikte på en trädstam. Dels handlar ritualerna om hur man kan hypnotisera människor med låg intelligens genom magisk musik.



Hus 8

Detta hus ligger väldigt nära Arvids hus och här bor Katja och Samuel, två tonåringar på 17 respektive 16 år. De har sedan ett år tillbaka bott själva i huset, detta efter att de hittat en stor låda med godis, kakor och andra sötsaker som deras föräldrar gömt och kalasat på i smyg. Rädda för att föräldrarnas syndiga beteende skulle dra vanära över familjen mördade barnen sina föräldrar och gömde liken under golvet i verktygsboden. Om rollpersonerna besöker detta hus sent om kvällen eller på natten kan de höra föräldrarnas andar utsöndra klagorika skrik från verktygsboden. Då syskonen bor nära Arvids hus kan de, om rollpersonerna frågor berätta en del om honom. De berättar att han ofta satt på tomten och spelade munspel. De kan berätta att han ibland hördes mumla ramsor, nästan som att han övade på hemliga ritualer. De förnekar dock att det skulle ha bott ett barn hos honom. De vägrar gå in på detaljer om varför Arvis inte bor där längre och säger bara att han är förvisad på grund av interna angelägenheter.

Hus 9

Detta är Karl och Harriet Snells bostad. Döda möss, råttor, ekorrar och fåglar hänger i snaror från träden i trädgården och är omgärdade av surrande flugor som kalasar på det ruttnande köttet. Karl och Harriet har hängt upp de döda djuren för att de enligt en av sektens traditioner ska skrämma bort onda andar. De har även skurit sig i ansiktet och över kroppen i led av en offerritual till skogens väsen som de bett att hitta deras söner. De två föräldrarna är skärrade, nästan på gränsen till nervsammanbrott och därmed svåra att tala med. Rollpersonerna kan dock med lite tålamod utröna att Harriet, samma natt som deras barn försvann hörde en mystisk musik spelas, troligtvis munspelsmusik.

Hus 10

Detta hus ligger lite avsides från de övriga i Leda och bebos av Markus Persson. Han är en fåordig, tillbakadragen man som när han var barn blev såväl fysiskt och psykiskt misshandlad av sin sadistiske mamma. Han fick

dock en destruktivt nära relation till sin mamma, så pass nära att han, när hon dog lät stoppa upp henne och förvarar henne nu i sitt vardagsrum, där hennes uppstoppade gestalt märkligt nog verkar variera i sina poser från dag till dag. Markus är inte helt psykiskt stabil och talar ofta med det uppstoppade liket som om det verkligen levde. Han kan berätta att han själv inte sett eller hört någonting om barnens försvinnande, men att hans mamma tror att någon utfört en ritual för att locka barnen till sig. Om rollpersonerna skulle påpeka att Markus mamma inte lever och att han pratar med ett uppstoppat lik kommer han att bli aggressiv och fientlig. Pressar rollpersonerna honom på detta kommer han tillslut att bli våldsam och attackera dem. Han är dock allt annat än en slagskämpe och borde vara lätt att övermanna.

Hus 11

I detta hus bor Lars och Maria Petrus, vilka är föräldrar till den försvunna flickan Linda. Lars och Maria har länge varit besvikna på Linda då de tycker att hon är ful, trög och lat och inte gör annat än drar skam över familjen. För två veckor sedan stötte de på en bärplockare i skogen, vilken de kidnappade och utförde ett rituellt mord på i deras källare. Syftet med ritualen var att vädja till skogens väsen att ta Linda ifrån dem och ge dem en ny snäll dotter. De tror att skogens väsen hört deras önskan och de är nu mycket glada och lyckliga. De vägrar vara till någon som helst hjälp för rollpersonerna och har svårt att dölja sin lycka även om de gör några tafatta försök. Om rollpersonerna frågar om de upphängda döda djuren blir de tvära och korta i tonen och säger att rollpersonerna inte ska lägga sig i deras seder och bruk. De är otroligt noga med att inte släppa in rollpersonerna i huset då deras källare är full av likdelar och hedniska symboler målade i blod. De kommer att göra allt som står i deras makt för att rollpersonerna inte ska gå in där.

Pussla ihop ledtrådarna

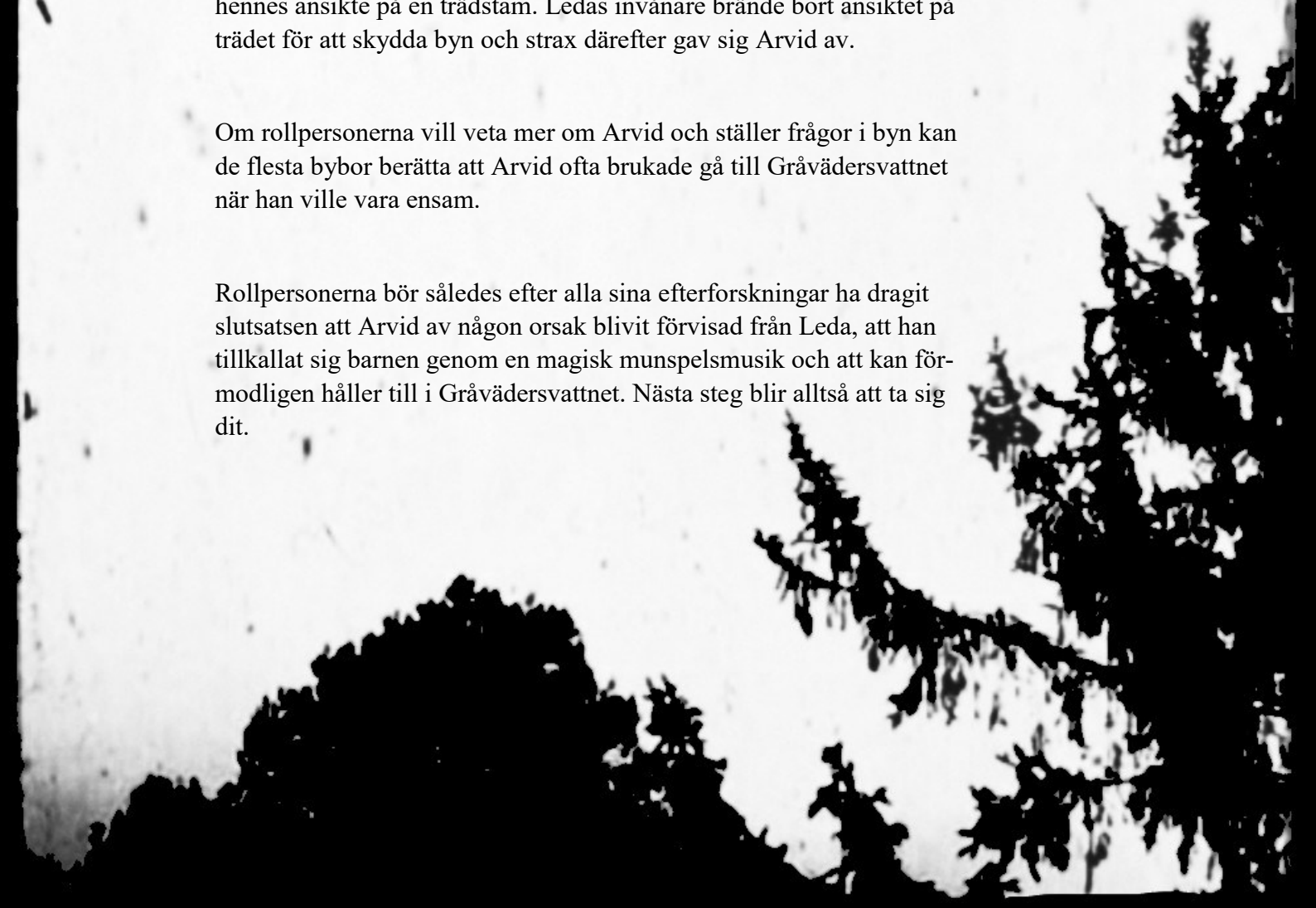
Förutom den information som ovan presenterats kan rollpersonerna genom att snoka runt i samhället även tillskansa sig följande viktiga information:

De flesta invånare i Leda säger, om de får frågor om Arvid, att han förvisats, men ingen vill säga varför. Om rollpersonerna pressar Anette kan hon dock berätta att han förvisades för att han hade en relation med en kvinna innan äktenskap och utan att få godkännande från de övriga i sekten. Hon nämner dock ingenting om att Arvid skulle haft ett barn och förnekar att så skulle vara fallet. Om rollpersonerna påstår att byborna ljuger om detta och hänvisar till barnrummet i hans hus säger de att han var lite sinnesförvirrad och kanske trodde att han hade ett barn.

Om rollpersonerna frågar om brännmärket på trädet på Arvids tomt kan Sonja, Greta, Anette och Markus mamma berätta att Arvid i en stund av raseri försökte utföra en ritual där han skulle tillkalla skogens mest fruktade väsen, Barkhäxan, och att man i en sådan ritual ristar in hennes ansikte på en trädstam. Ledas invånare brände bort ansiktet på trädet för att skydda byn och strax därefter gav sig Arvid av.

Om rollpersonerna vill veta mer om Arvid och ställer frågor i byn kan de flesta bybor berätta att Arvid ofta brukade gå till Gråvädersvattnet när han ville vara ensam.

Rollpersonerna bör således efter alla sina efterforskningar ha dragit slutsatsen att Arvid av någon orsak blivit förvisad från Leda, att han tillkallat sig barnen genom en magisk munspelsmusik och att kan förmodligen håller till i Gråvädersvattnet. Nästa steg blir alltså att ta sig dit.



Gråvädersvattnet

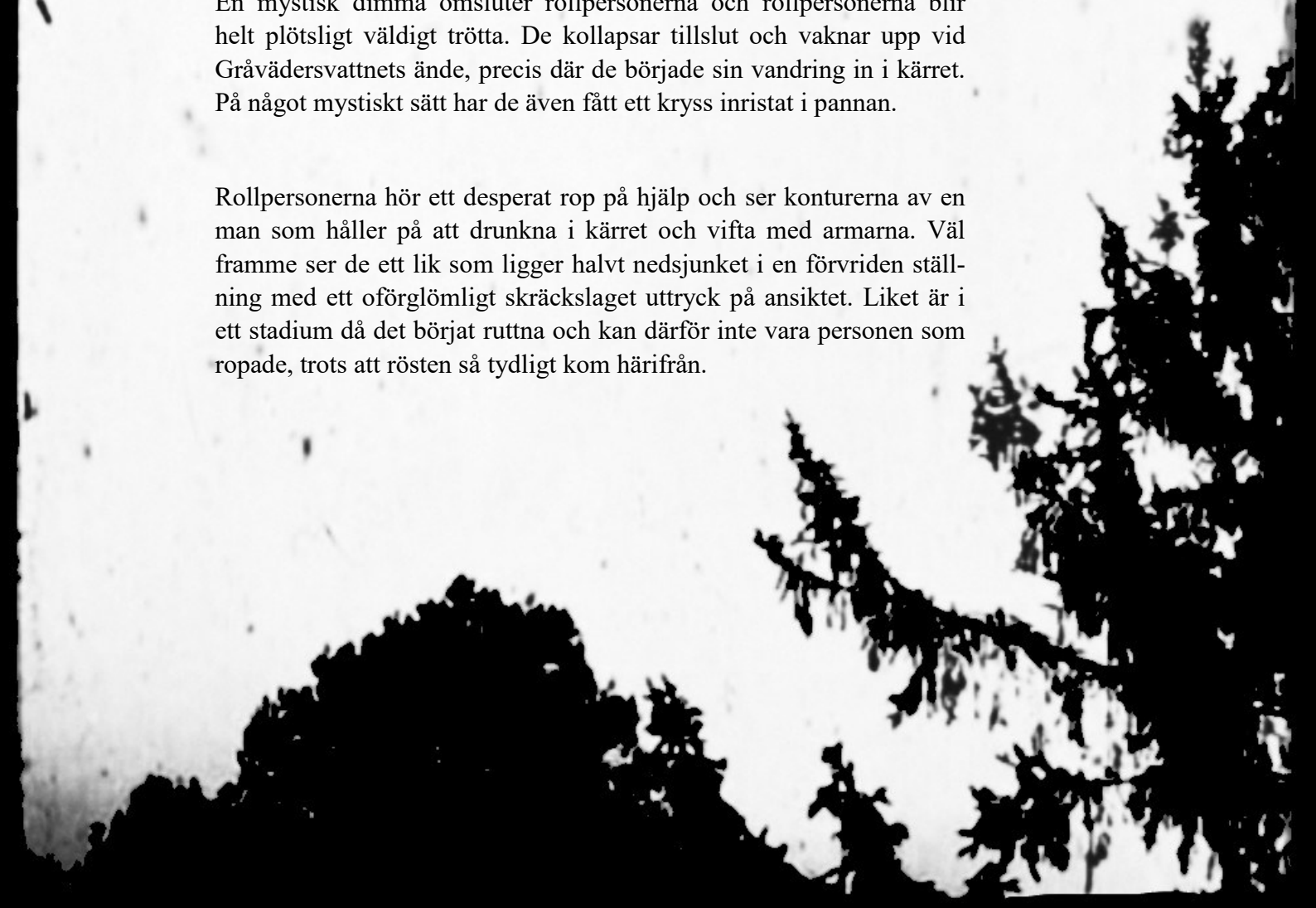
Detta kärr som ligger så nära Leda är en skrämmande och farlig plats. Skogarna är fulla av allehanda onda väsen, men de allra mest förvridna av dessa väsen huserar i Gråvädersvattnet. Det är därför viktigt att rollpersonernas färd genom denna plats känns farlig. Spelledaren kan själv komma på ett antal sätt att skrämma rollpersonerna på, men här kommer även ett antal tips:

1T20+5 kråkor sitter i träden och kraxar mot rollpersonerna. Det kusliga kraxandet övergår tillslut i hesa ord i form av ”Död!”, ”Blod!”, ”Pina!” etc.

Rollpersonerna tycker sig se kopior av sig själva en bit längre fram. Dessa kopior beter sig som vettvillingar och hugger ihjäl varandra med knivar samtidigt som de utsöndrar avgrundsdjupa vansinnesrop. Närmar sig de riktiga rollpersonerna kopiorna bleknar kopiorna bort och försvinner.

En mystisk dimma omsluter rollpersonerna och rollpersonerna blir helt plötsligt väldigt trötta. De kollapsar tillslut och vaknar upp vid Gråvädersvattnets ände, precis där de började sin vandring in i kärret. På något mystiskt sätt har de även fått ett kryss inristat i pannan.

Rollpersonerna hör ett desperat rop på hjälp och ser konturerna av en man som håller på att drunkna i kärret och vifta med armarna. Väl framme ser de ett lik som ligger halvt nedsjunket i en förvriden ställning med ett oförglömligt skräckslaget uttryck på ansiktet. Liket är i ett stadium då det börjat ruttna och kan därför inte vara personen som ropade, trots att rösten så tydligt kom härifrån.



Rollpersonerna hittar på sin färd genom Gråvädersvattnet träd i vilken Barkhäxans fruktansvärda anlete finns inristat. Rollpersonerna måste följa dessa inristningar på ett särskilt sätt för att hitta rätt: Om de på det första trädet går åt det håll som det inristade ansiktet är vänt mot kommer de till nästa ansikte och så vidare. Om rollpersonerna inte kan lista ut detta själva kan spelledaren låta dem lyckas med ett slag på LOGIK med 1T10 för att räkna ut det.

Arvids gömställe

Rollpersonerna kommer tillslut fram till ett militärtält som finns uppslaget på en större grästuva. Bredvid tältet finns ett knotigt träd i vilket fyra barn hänger döda i strypsnaror. Stora kråkor är i färd att med sina krokiga vassa näbbar gröpa ur småttingarnas ögon. Från tältet kommer ljud.

Går rollpersonerna in i tältet möts de av en hiskelig syn. Därinne finns Arvid, smutsig, avmagrad och illaluktande. Hans vildsinta blick säger genast rollpersonerna att han är på randen att bli fullkomligt vansinnig. Bredvid Arvid finns en flicka. Hennes hår står på ända, hennes hy är likblek, hennes ögon är svarta som natten och hon har ett leende som är onaturligt brett, nästan som om en osynlig kraft bänder upp hennes mungipor.

Arvid kommer att be rollpersonerna att lämna honom i fred. Han säger att han inte har något otalt med dem och att hans hämnd endast avser invånarna i Leda. Han berättar sanningen bakom hans förvisning, hur hans dotter, den enda som han någonsin älskat kom in i hans liv. Hur Anette, som den sadistiske totalitära ledare hon är dödade hans barn och sparade hennes kvarlevor för att äta dem. När han berättar detta så frågar han rollpersonerna insinuerade om hon bjöd dem på sin speciella köttfärslimpa och om den smakade bra. Han berättar om hur han

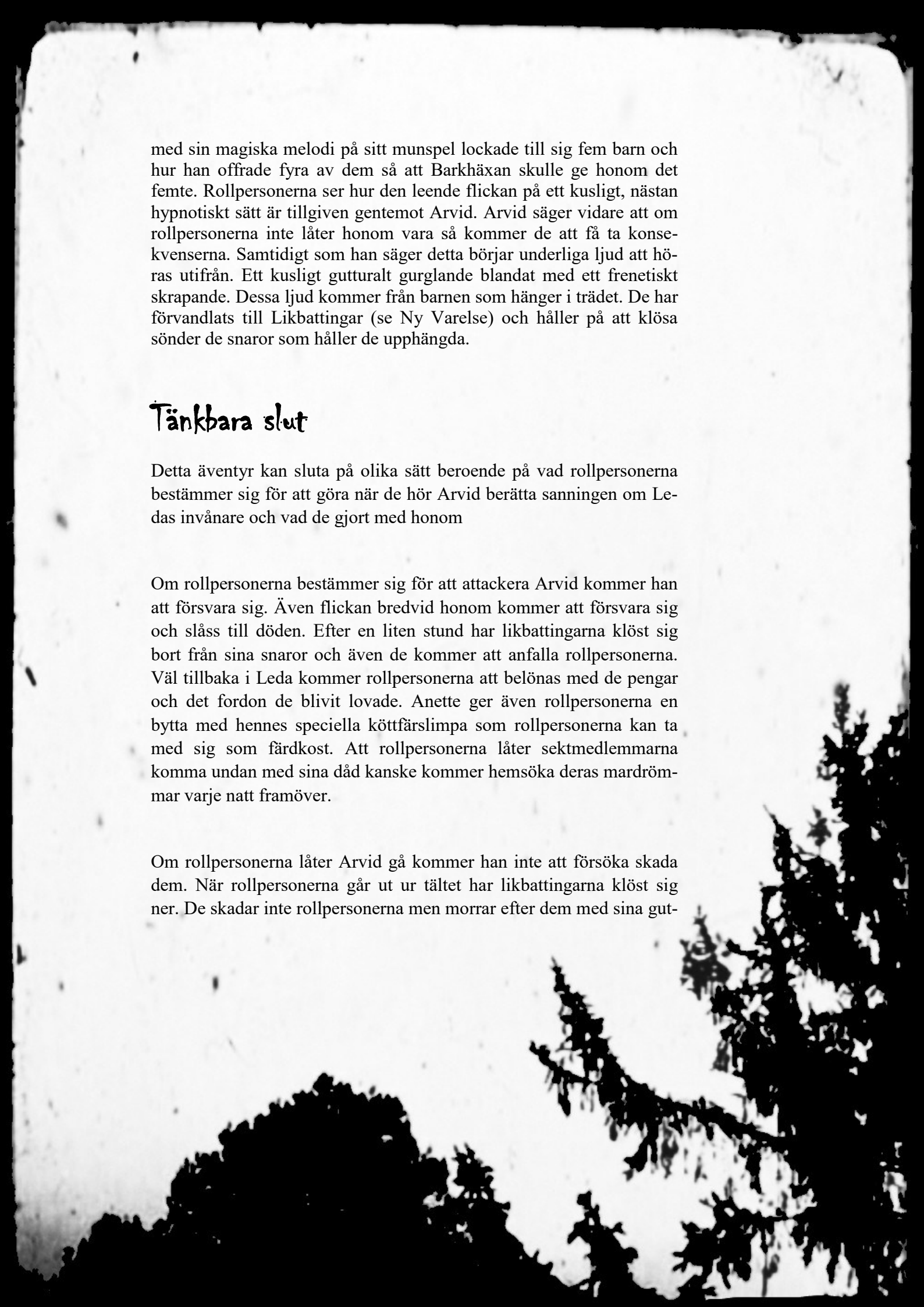
med sin magiska melodi på sitt munspel lockade till sig fem barn och hur han offrade fyra av dem så att Barkhäxan skulle ge honom det femte. Rollpersonerna ser hur den leende flickan på ett kusligt, nästan hypnotiskt sätt är tillgiven gentemot Arvid. Arvid säger vidare att om rollpersonerna inte låter honom vara så kommer de att få ta konsekvenserna. Samtidigt som han säger detta börjar underliga ljud att höras utifrån. Ett kusligt gutturalt gurglande blandat med ett frenetiskt skrapande. Dessa ljud kommer från barnen som hänger i trädet. De har förvandlats till Likbattingar (se Ny Varelse) och håller på att klösa sönder de snaror som håller de upphängda.

Tänkbara slut

Detta äventyr kan sluta på olika sätt beroende på vad rollpersonerna bestämmer sig för att göra när de hör Arvid berätta sanningen om Ledas invånare och vad de gjort med honom

Om rollpersonerna bestämmer sig för att attackera Arvid kommer han att försvara sig. Även flickan bredvid honom kommer att försvara sig och slåss till döden. Efter en liten stund har likbattingarna klöst sig bort från sina snaror och även de kommer att anfalla rollpersonerna. Väl tillbaka i Leda kommer rollpersonerna att belönas med de pengar och det fordon de blivit lovade. Anette ger även rollpersonerna en bytta med hennes speciella köttfärslimpa som rollpersonerna kan ta med sig som färdkost. Att rollpersonerna låter sektmedlemmarna komma undan med sina dåd kanske kommer hemsöka deras mardrömmar varje natt framöver.

Om rollpersonerna låter Arvid gå kommer han inte att försöka skada dem. När rollpersonerna går ut ur tältet har likbattingarna klöst sig ner. De skadar inte rollpersonerna men morrar efter dem med sina gut-



urala läten när rollpersonerna lämnar platsen. Väl tillbaka i Leda kan olika saker hända beroende på vad rollpersonerna säger. Om rollpersonerna ljuger och kanske säger att de inte hittade Arvid, att de dödat Arvid eller att Arvid har flytt så blir invånarna genast misstänksamma. De har metoder för att utröna lögner, framförallt Gretas siarkonster. Upptäcks det att rollpersonerna ljugit får de ingen belöning och de lämnar Leda under hotfulla blickar.

Om rollpersonerna hotar att kontakta polisen så kommer Ledas invånare att bli direkt fientliga till rollpersonerna. Vad som kommer bli därutav är upp till spelledaren att avgöra, men ta i beaktande att medlemmarna i sekten är samvetslösa, mordiska och i vissa fall trollkunniga. Kanske de jagar rollpersonerna och hoppas på att tillaga dem som nästa festmåltid. Eller hjärntvätta rollpersonerna till fanatiska sektmedlemmar. Eller något ännu hemskare. Bara spelledarens fantasi sätter gränser.

Spelledarperson – Arvid

KV 11 INITIATIV T6 SKYDD 9 SKADA SPARK/SLAG T2

De fruktansvärda händelser som drabbat Arvid har gjort att han mer eller mindre förlorat förståndet. Han har ett härjat utseende, tovigt hår, slitna illaluktande kläder och jagad blick. Hans främsta mål i livet är dels att få en ny dotter och dels att ta hämnd på invånarna i Leda.

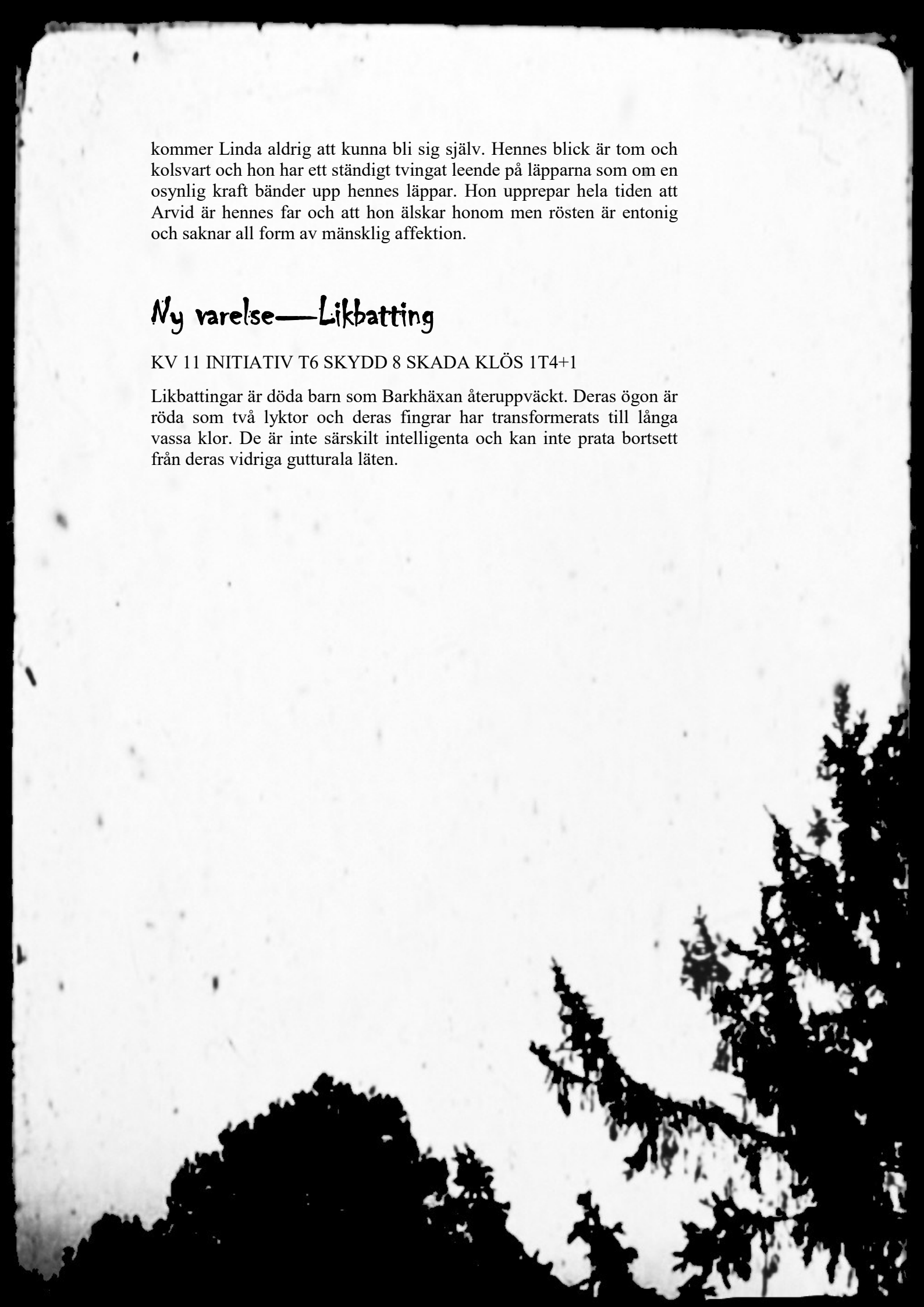
Spelledarperson – Linda

KV 10 INTIATIV T6 SKYDD 4 KLÖS 1

På vilka fruktansvärda sätt Barkhäxan förvridit Lindas själ är för hemskt för att ens börja beskriva. Efter denna ogudaktiga process

kommer Linda aldrig att kunna bli sig själv. Hennes blick är tom och kolsvart och hon har ett ständigt tvingat leende på läpparna som om en osynlig kraft bänder upp hennes läppar. Hon upprepar hela tiden att Arvid är hennes far och att hon älskar honom men rösten är entonig och saknar all form av mänsklig affektion.

Ny varelse—Likbatting

KV 11 INITIATIV T6 SKYDD 8 SKADA KLÖS 1T4+1

Likbattingar är döda barn som Barkhäxan återuppväckt. Deras ögon är röda som två lyktor och deras fingrar har transformerats till långa vassa klor. De är inte särskilt intelligenta och kan inte prata bortsett från deras vidriga gutturala läten.