

# FAR SOT ER



Compatible with  
**NICK  
BORG**

# FÖRORD

**Detta äventyr skrevs lite som en utmaning då jag fick förfrågan om att skriva ett skräckäventyr i fantasy-miljö. Det är första gången jag ger mig på den genren och jag hoppas att ni tycker att resultatet blivit roligt att spela.**

**Det borde kanske sägas, då rollspelet Mörk Borg är influerat av OSR, att just konceptet OSR är relativt främmande för mig. Jag hoppas att jag inte gör inbitna fans av OSR eller Mörk Borg besvikna genom att ha lagt upp äventyret på det sättet jag gjort.**

**För att äventyret ska fungera är det viktigt att spelarnas rollpersoner inte är alltigenom goda. De kan ha någon slags moralisk kompass, men pengar bör vara deras främsta drivkraft. Om inte blir det väldigt svårt för rollpersonerna att se genom fingrarna på vissa spelledarpersoners handlingar.**

Konstruktion/layout

**Franz Ung**

Illustrationer/Kartor

**Franz Ung**

Farsoter is an independent production by Franz Ung and is not affiliated with Ockult Örtmästare Games or Stockholm Kartell. It is published under the MÖRK BORG Third Party License.

MÖRK BORG is copyright Ockult Örtmästare Games and Stockholm Kartell.

# Käringträälens öde

I utkanten av Sarkash's sydliga områden ligger den lilla regionen Sorgh. Denna plats kontrolleras med järnhand av De Tvehövdade Basiliskerna. Trots att denna församling förväntar sig att vanligt folk ska leva underdånigt, spartanskt och gudfruktigt gäller inte samma regler för prästerskapet. Traktens överstepräst Atticus är, även för en man av sin rang, omåttligt förtjust i att vältra sig i mat, dryckenskap och köttslig lust. Han känner ingen ånger över detta ty, som jag själv brukar säga, hans trofasthet förtjänar att belönas.

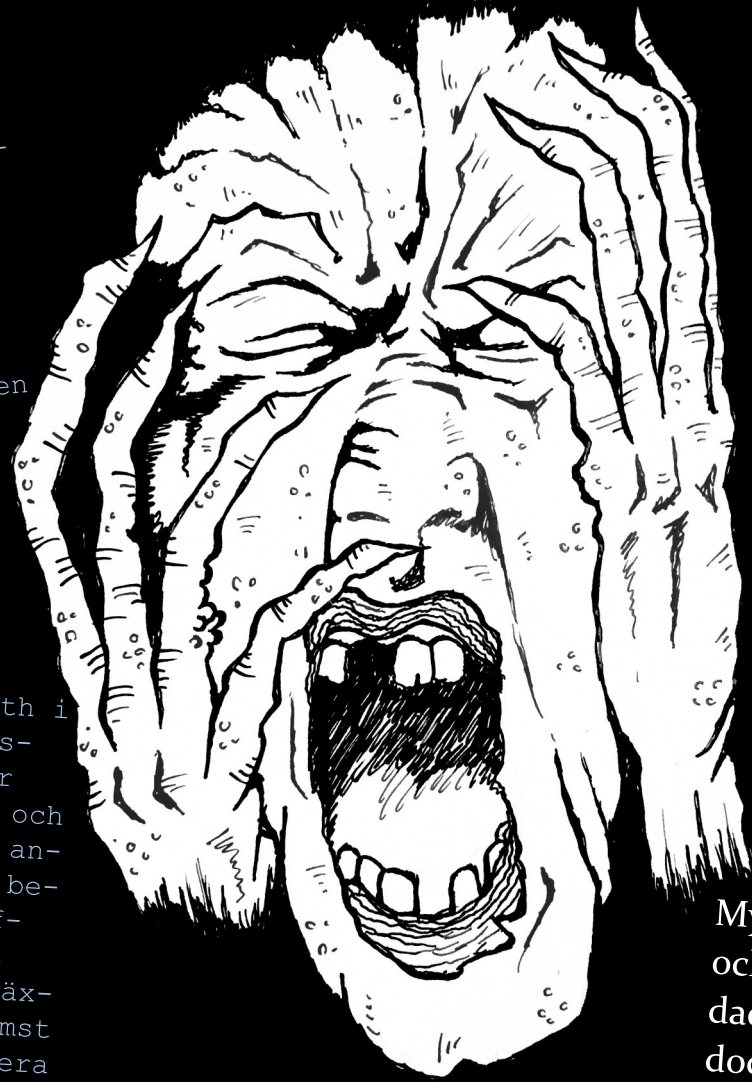
För fem år sedan fann Atticus, tillsammans med sina inkvistorer, en häxa som var bosatt i en av traktens byar. Hon brändes levande på bål, men det visade sig att hon även hade två döttrar som bodde tillsammans med henne. Dessa döttrars namn var Ruth och Juta. Atticus lät tillfångata döttrarna och likt många andra kvinnor innan dem, fördes de till hans överdådiga bostad där de tvingades se till alla hans behov. Ruth lyckades dock rymma och svor att hon en dag skulle rädda sin syster.



Under tiden utvecklade sig Jutas fångenskap hos Atticus på värsta tänkbara sätt. Flickan var fullkomligt otröstlig efter att hennes syster rymt, vilket ledde till att Atticus snabbt tröttnade på henne. Han gjorde mot henne så som han brukade göra med kvinnor som tråkade ut honom. Han lade en förbannelse över henne. Denna förbannelse gjorde att hennes lemmar förvreds, hennes hud torkade ut, hennes ansikte liknade ett ruttnande lik och hennes vilja försvagades. Hon var mer lik en levande död och i denna gestalt, iklädd en trasig mantel med huva, tvangs hon tjäna Atticus likt en viljelös slav. Detta olycksaliga öde hade även drabbat sju andra kvinnor och bland prästerna bar de namnet

### Atticus' käringträlar

Efter att hon flytt bosatte sig Ruth i den lilla byn Bleken. Byn värdshusvärdinna tog henne under sina armar och trots att värdinnan var sträng och ofta pryglade henne hade hon ingen annan stans att ta vägen och kom att betrakta platsen som sitt hem. Allteftersom åren gick upptäckte Ruth att hon hade ärvt sin mammas gåva för häxkonster. I början rörde det sig främst om lättare magi, såsom att kommunicera med djur. Då hon saknade sin syster lät son en korp flyga till Atticus' residens för att ta reda på hur det var fatt med henne. Korpen återvände och berättade om Jutas fruktansvärda öde som käringträlar.



Ruth tvekade inte en sekund, utan utkrävde en fruktansvärd hämnd på den vidrige man som orsakat hennes familj så mycket död och levande. Genom en blodig ritual ingick hon en pakt med den helvetiska varelsen Lich. Detta gav henne makt nog att kasta en förbannelse över Sorgh. Mörka moln tornade sig över himmelen och det var som om solen aldrig riktigt gick upp. Maten som folk åt mättade inte hungern och smakade som gammal aska. Nyfödda barn kom ur sin moder antingen döda eller missbildade till oigenkännlighet. Byarnas brunnar fylldes med surt, odrickbart vatten. Svält och nöd rådde i landet, och med detta kom panik. Ruths förhoppning var att De Tvehövdade Basiliskernas oförmåga att få stopp på de farsoter som plågade samhällena skulle få befolkningen att göra uppror mot kyrkan och döda överstepräst Atticus.

Mycket riktigt blev befolkningen orolig och mer och mer missnöjda röster riktades mot De Tvehövdade Basiliskerna. Församlingens skarprättare fick dock genom hårt arbete reda på att källan till farsoterna kommer från en liten by som heter Bleken. Nu behövdes det bara skickas några dit som kan hitta personen som vågar utmana församlingens makt och straffa denna kättare.



**En av de mest fruktade och brutala orden inom De Tvehövdade Basiliskerna är Väktarinnorna Till Fälten Som Skimrar, eller Yxnunnorna som de vanligen kallas. Denna ordens medlemmar har från barnsben fått lära sig allt om tortyr och avrättningar, allt i Den Ende Gudens namn. De kallas in antingen för att jaga kättare eller försvara prästerskapet. Deras sinne har sedan länge passerat gränsen bortom gott och ont; Det enda de känner är en iskall pliktkänsla. Yxnunnorna leds av Abbedissa Goetha som styr sin orden med järnhand.**

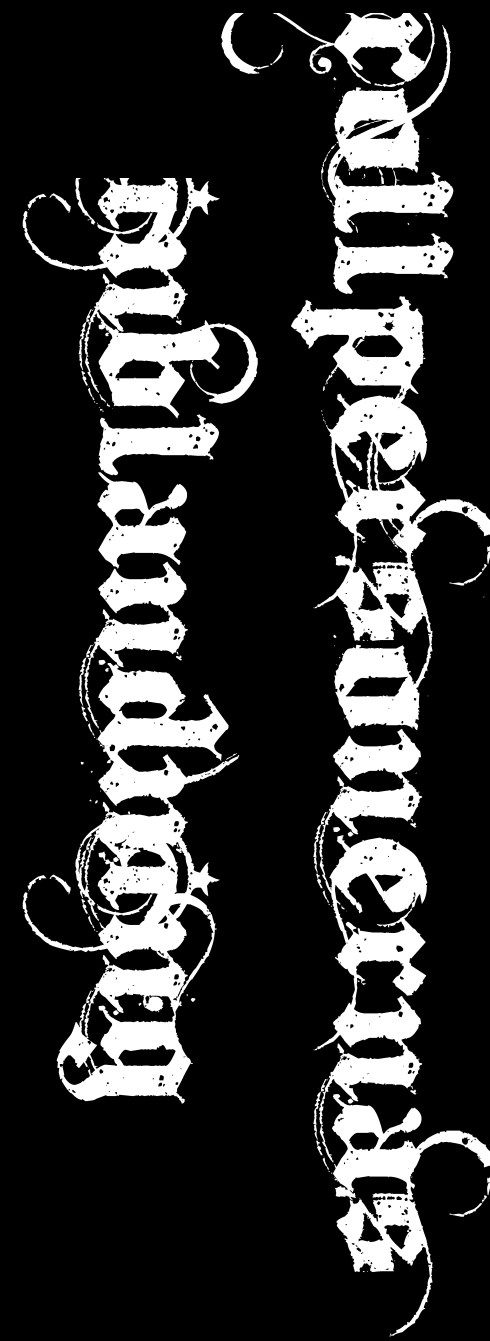
**En yxnunna går aldrig någonstans utan sin yxa. Den är tveeggad med ett långt skaft. Nunnorna ses ofta prata med sitt vapen, tyst viskandes med lugn röst. De menar att deras yxor lever och att de hela tiden vill dricka blod. Om detta stämmer eller bara är ett tecken på yxnunnornas fanatism och galenskap vet ingen.**

I detta äventyr kommer rollpersonerna att arbeta för De Tvehövdade Basiliskernas inkquisition. Detta innebär att heroism, rättrådighet och godhet får kliva tillbaka till förmån för plikt och religiös hängivenhet. Rollpersonerna kommer att få se oskyldiga människor torteras och avrättas och kanske själva måste delta i liknande aktiviteter. Det rekommenderas därför att rollpersonerna blir anlitade av De Tvehövdade Basiliskerna och att de anser att den summa pengar de erbjuds överväger alla moraliska betänkligheter. Ett annat alternativ är att rollpersonerna redan från början tillhör inkquisitionen och utför sitt arbete av hängivenhet till kyrkan och Den Enda Guden.

Rollpersonerna kontaktas av ärkebiskop Isaias. Denna urgamla man är blek som ett spöke och senig likt en förvriden asgam. Han förklarar för rollpersonerna att de farsoter som plågat Sorgeliden har bekymrat De Tvehövdade Basiliskerna då oroligheterna har skapat ogudaktiga tankar hos befolkningen. De Tvehövdade Basiliskerna har därför sökt en förklaring till farsoterna och är nu en läsning på spåren. Kyrkans inkvisitörer hade sedan tidigare fångat en kvinna som misstänktes för häxkonster, främst påstod folk att hon var synsk. Inkvisitorerna frågade kvinnan om vad som var orsaken till farsoterna och lovade att i gengäld släppa kvinnan fri om hon bistod med detta. Kvinnan gav då inkvisitorerna följande spådom:

Under världens sista skrik  
Skall farsoter hemsöka er  
Blod från himmelen  
När källan hittas

Efter att kvinnan berättat detta avrättade inkvisitorerna henne naturligtvis, då hon bevisats utföra ogudaktiga häxerier. Profetian tydde inkvisitorerna på så sätt att den som är skyldig till att sprida farsoterna finns i byn Bleken. Om den skyldige avrättas kommer blod att regna från himmelen. De Tvehövdade Basiliskerna söker nu någon eller några som kan färdas till Bleken och finna kättaren som drar löje över De Tvehövdade Basiliskerna. Belöningen för detta är en kandelaber stulen från en rivaliserande ordens kyrka värd 100 silvermynt. Antar rollpersonerna uppdraget?





Om rollpersonerna tackar ja till uppdraget ombeds de att genast bege sig mot Bleken. De kommer dock inte att resa dit ensamma; Överstepräst Atticus kommer att resa dit tillsammans med dem och bistå i deras arbete. Han färdas i en överdådig bärstol vilken bärs av hans åtta käringträlar, iklädda sina trasiga kåpor. Som beskydd tar Atticus med sig sju yxnunnor, vilka leds av självaste Abbedissa Goetha. Yxnunnorna färdas en kärra som dras av en häst. Under resans gång sitter yxnunnorna helt stilla med ett hårt grepp om sina yxor och tycks viska till dem.



# FARSOTER

Slå 1T20 varje dag för att se vilken farsot som drabbar Sorgh

- 
1. Det regnar ormar och sniglar
  2. Alla människor drabbas av bölder
  3. All mat och dryck smakar aska
  4. Boskapen blir som vansinniga och dödar varandra
  5. Solen går inte upp
  6. Allas röster förvrids och låter som sandpapper
  7. Människor får variga sår över hela kroppen
  8. De döda vandrar som spöken längs vägarna
  9. Fåglar faller döda ner från himmelen
  10. Tusentals råttor invaderar samhällena
  11. Mardrömmar väcks till liv
  12. Alla förstfödda barn dör i fruktansvärda plågor
  13. Det kryllar av maskar och larver i all mat
  14. Folk blir paranoida och mordiska
  15. Surrande insekter kommer i gigantiska svärmar
  16. Folk blir sjuka och hostar blod
  17. Fromma djur såsom kor och hästar får huggtänder och anfaller människor
  18. Ett stormliknande oväder
  19. Folk hallucinerar och ser sina värsta rädslor
  20. Alla dör





# BLEKEN

Bleken är en fattig by med tolv hushåll. Invånarna i byn är undernärda och skrockfulla. Man kan inte tala om god grannsämja då den ena bybon tittar på den andra med misstänksamhet, avund och förakt. När sällskapet rollpersonerna tillhör anländer i byn väljer Atticus ut det största huset och utropar det som sitt eget under tiden som de stannar där. Yxunnorna går in i huset och kastar ut familjen som bor där; En änka och hennes tre söner. En av sönerna protesterar och säger att de inte bara kan ta deras hem. På Atticus' kommando går en yxnunna fram till sonen och avlägsnar hans huvud från hans axlar med ett enda hugg. Atticus vrålar så att kaskader av saliv sprutar ur hans mun att så går det för trolösa kättare som sätter sig upp mot överheten. Ingen protesterar vidare när Atticus, käringträlarna och yxnunnorna bosätter sig i huset. Rollpersonerna ombeds av Atticus att ta ett rum på värdshuset. Yxnunnorna spetsar sonens avhuggna huvud på en påle som varnande exempel.

**TILL SARKASH**

# KARTA

1. Här bor Ulva, en förvirrad enstöring
2. Hem till Paara, en paranoid gammal kärring
3. Vårdshus. Drivs av Ruth. Änkan Agda och de två sönerna Karg och Narg bor här sedan de blev utkörda ut sitt hus av yxnunnorna
4. Borgmästarens (en korrupt horkarl) residens
5. Här bor sömmerskan Naeru och smeden Ralw, ett par som just förlorat sitt första barn
6. I detta hus bor änkeman Lutz med sina två skitungar Afn och Rach
7. Den sadistiske slaktaren Bocca bor här tillsammans med sin vansinniga hustru Lydit
8. I detta ruckel bor Thoern, Disa och sönerna Nid och Von; vildar och tjuvar allihop
9. Gwer, försvunnen, bor här med Natha och deras dotter Morka
10. Thorax' hem och hans svältande höners hönshus
11. För tillfället Atticus' yxnunnornas och käringträalarnas residens
12. Fala, Rist och deras stympade son Daggs bostad

# SKVALLER

**SLÅ 1T20 FÖR ATT SE VAD FÖR SKVALLER ROLLPERSONERNA LYCKAS LUSKA FRAM FRÅN BYBORNEN. VISSA SAKER SOM SÄGS ÄR REN UPDDIKTNING, MEDAN ANDRA ÄR SANNA.**

- 1. Sarkash hemsöks av ett monster (sant)**
- 2. Farsoterna är ett tecken på världens undergång (falskt)**
- 3. Den gamla gumman Paara är kannibal (falskt)**
- 4. Lutz' söner är besatta av en demon (falskt)**
- 5. Den gamla övergivna stugan i Sarkashs utkant är hemsökt (falskt)**
- 6. Ruth är något av en nykomling i byn (sant)**
- 7. Den unge Gwer är spårlöst försvunnen, förmodligen bortlockad av en ond häxa (sant)**
- 8. Slaktaren Bocca har bergis någonting med barnamorden att göra (falskt)**
- 9. Rist bakar förgiftat bröd (falskt)**
- 10. Fala håller sin son fången i källaren (sant)**
- 11. Thorax dödar sina hönor och offerar dem till underjordens makter (falskt)**
- 12. Naeru och Ralw har just förlorat ett barn (sant)**
- 13. Borgmästaren är i själva verket en varulv (falskt)**
- 14. Träden i Sarkash lever (falskt)**
- 15. Lutz mördade sin hustru (falskt)**
- 16. Stugan i utkanten av Sarkash är övergiven, men någon har nyligen synt där i kring (sant)**
- 17. Ulva sitter ofta på verandan och talar för sig själv (falskt)**
- 18. Någon i Bleken är definitivt en häxa (sant)**
- 19. Agda tar ofta långa ensamma promenader (sant)**
- 20. \*Personen attackerar rollpersonen\***

# Tidsfrist

Ju längre tid rollpersonerna tar på sig i sin undersökning, desto mer börjar yxnunnornas tålamod tryta. De får en allt vidare blick, deras munnar börjar fradgas och de viskar allt oftare till yxorna som de håller i sina darrande händer att vara lugna.

Tillslut får de nog av att vänta. De menar att om tecknet på att de dödar rätt person är att det regnar blod från himmelen så är det ju bara att avrätta samtliga invånare i byn tills de hittar rätt. De kommer därför att infånga två bybor per dag och hugga huvudet av dessa under stort jubel. Den nunna som sköter själva halshuggningen hamnar närmast i extas efteråt. Efter halshuggningen spetsas det avhuggna huvudet på en påle i byns mitt.

Om rollpersonerna inte är helt samvetslösa bör de se de oskyldigas bybors väl och ve som en indikation på att hitta den skyldige så fort som möjligt. Om de är fullkomligt samvetslösa bör de ändå oroas över yxnunnornas förhållanden då det faktum att rollpersonerna skulle bli utan belöning om den skyldige hittades och halshöggs. Varje gång yxnunnorna avrättar en person slår spelledaren på tabellen på nästa sida för att se vem det blir.



# IT20

- |                        |                       |                      |
|------------------------|-----------------------|----------------------|
| <b>1.</b> Borgmästaren | <b>8.</b> Naeru       | <b>15.</b> Disa      |
| <b>2.</b> Ulva         | <b>9.</b> Ralw        | <b>16.</b> Nid & Von |
| <b>3.</b> Paara        | <b>10.</b> Lutz       | <b>17.</b> Natha     |
| <b>4.</b> Ruth         | <b>11.</b> Afn & Rach | <b>18.</b> Thorax    |
| <b>5.</b> Agda         | <b>12.</b> Bocca      | <b>19.</b> Fala      |
| <b>6.</b> Karg         | <b>13.</b> Lydit      | <b>20.</b> Rist      |
| <b>7.</b> Narg         | <b>14.</b> Thoern     |                      |

Rollpersonerna  
kan under sitt  
uppdrag råka ut  
för ett antal  
händelser som  
de möjligen an-  
tar har med hu-  
vuduppdraget  
att göra, men  
som snarare är  
att betrakta  
som villospår.

# VILLOSPÅR

Dessa villospår  
kan även utbro-  
deras till egna  
mindre äventyr  
ifall spelleda-  
ren vill göra  
äventyret  
längre.

# BARNAMORD

Under de senaste månaderna har fyra barn i byn försvunnit spårlöst. Dessa barn hade gemensamt att de var ute och lekte väldigt sent den kväll då de försvann. Byborna hade alla olika spekulationer kring varför barnen försvunnit, men sanningen var mer fruktansvärd än vad någon kunde föreställa sig. Det förhöll sig nämligen som så, att en goblin hade bosatt sig under Ulvas veranda. Ulva är blind och ganska förvirrad. Hon är dessutom utstött från den övriga gemenskapen i byn. Därför blev hon väldigt glad när hon en kväll hörde en främmande röst under sin verandra. Ulva och goblinen utvecklade vad man kunde kalla en vänskap samtidigt som övriga bybor trodde att Ulva var tokig som satt på verandan och talade för sig själv. Då goblinen blivit utstött och hånad i sin förra klan var han tacksam över att någon ville samtala med honom.

Dock kunde samtalen inte mätta hans tomma mage. Därför smög han ibland om natten ut från verandan och i skydd av mörkret tog han ensam lekande barn och vred nacken av dem. Han tog sedan barnakroppen med sig till sitt tillhåll under verandan där han åt upp den med så glufsande aptit att bara de små skeletten tillslut återstod. Ulva är helt ovetandes om att hennes vän är en blodtörstig barnamördare. Om rollpersonerna hittar Goblinen under verandan kommer denne att i första hand gråta och be för sitt liv, men om han blir trängd anfäller han rollpersonerna. Ulva kommer då också att anfalla rollpersonerna och skrika att de ska låta bli hennes vän. Under verandan kommer rollpersonerna också finna benknotor och döskallar tillhörande fyra uppätta barn.



# OFFERKÖTT

De gifta tu Fala och Rist hade länge levt en tillvaro där de kände sig otillräckliga och värdelösa. De hade länge känt att de båda hade ett kall större än vad livet hittills erbjudit henne. När farsoterna drog över Sorgh tyckte de att det var deras kall att få bukt på dessa plågor. I en gammal saga hade Fala hört att ett offer av någon som stod en nära skulle hålla olyckor borta. Fala berättade detta för Rist och de båda var överens: De skulle offra deras 13-årige son Dagg.

Offerritualen innebar inte att de dödade Dagg. Istället band de honom i källaren och belade honom med munkavel. De har därefter var fjärde dag skurit bort en mindre kroppsdel från honom. De har sedan matat sin utmärglade sjuka hund med kroppsdelarna. Dagg är nu halvdöd i källaren och saknar höger öra, fyra fingrar på höger hand, hela vänsterhanden, näsan och alla tår på höger fot. Han har blivit vansinnig av behandlingen.



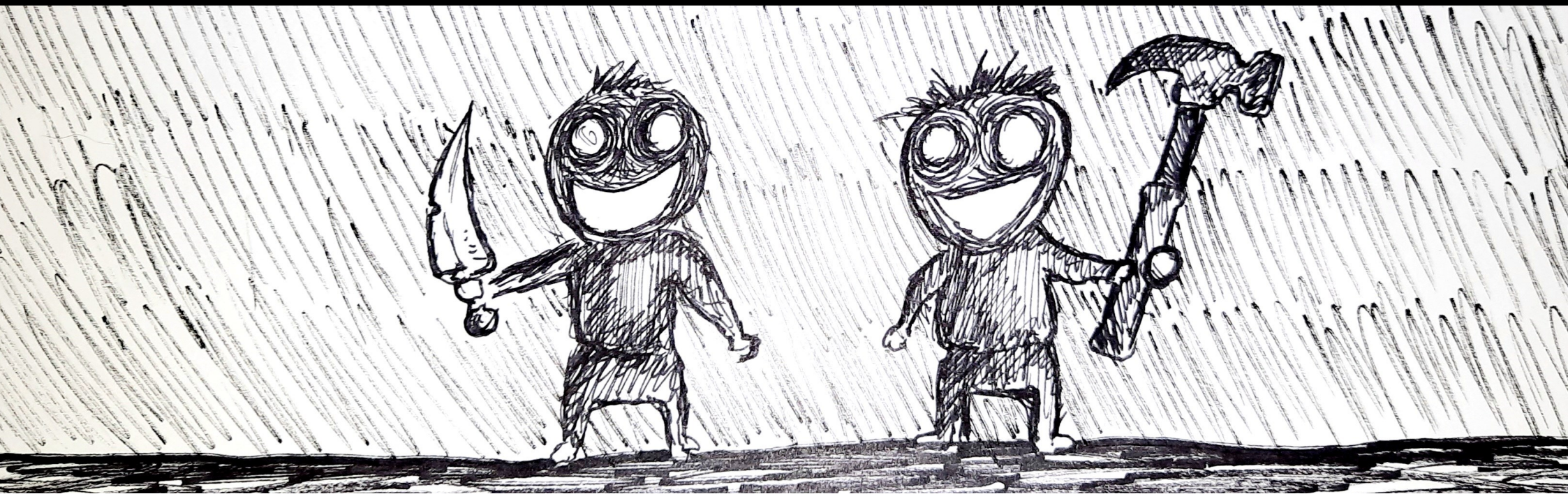


# Skitmyggor

Att små barn ibland hittar på pojkstreck är det nog ingen som ifrågasätter. Syskonen Afn och Rachs jävulskap får det dock att rysa i kroppen på många bybor. För cirka två år sedan var syskonen som vilka barn som helst. Allteftersom har

deras rackartyg övergått till illdåd. De två ungarna har bland annat försökt bränna ner Fals hus, mördat häften av Thorax' honor och skurit Gwer och Nathas dotter Morka med kniv och vrålat att de ska nacka honom.

Barnens pappa, Lutz slår förtvivlat ut med händerna varje gång någon påpekar vad hennes barn ställt till med och säger sig inte kunna begripa vart de fått detta beteende ifrån. I hemlighet skattar han dock gott då han ligger bakom alla gärningar som begåtts. Sedan hans fru gick bort i sjukdom för två år sedan har han blivit mer och mer vansinnig. En galen paranoia har övertagit hans sinne och han blir mer och mer hatisk mot de andra byborna som han fått för sig är orsaken till hans hustrus död. Han har därför noggrant och precist hjärntvättat sina barn till att begå så mycket ondsint fanstyg mot byns övriga invånare som det bara går.



# Att avslöja häxan

**För att avslöja Ruth som den som ligger bakom skyldige behöver rollpersonerna koppla henne till den ritual hon behövde genomföra för att åkalla farsoterna. Denna ogudaktiga ritual genomförde hon i en övergiven fallfärdig stuga i utkanten av Sarkash. För att utföra denna ritual behövde hon följande saker:**

**TRE PENTAGRAM INRIS-  
TADE PÅ TRE OLIKA  
STÄLLEN I BLEKEN**

**LEMMEN FRÅN EN  
VIRIL MAN**



**HJÄRTAT FRÅN ETT  
DÖDFÖTT BARN**

**Atticus eller Goetha kan berätta för rollpersonerna att dessa tre saker krävs för att en häxa ska kunna frammana farsoter.**

# DE TRE PENTAGRAMMEN

**Ruth har ristat in tre pentagram på tre olika ställen i Bleken innan hon genomförde ritualen. Hon har ristat in pentagrammet på följande platser: I sitt värdshus, i Thorax' hönshus och i det fallfärdiga huset i Sarkash.**



**Pentagrammet i hennes värdshus finns inristat på undersidan av ett av borden. Ruth ristade in pentagrammet när värdshuset var stängt för natten. Bordet används ofta av stamgästen Ralw, vilket många andra besökare kan intyga.**

**Ruth ristade in pentagrammet i Thorax' hönshus när hon var på besök och köpte ägg. Thorax blånekar själv åt att ha ristat in pentagrammet. Han kan berätta att följande personer har varit i hönshuset och köpt ägg av honom : Disa, Ruth och Ulva.**

# Dödfödd

Då en av nödvändigheterna för ritualen var ett hjärtat från ett dödfött barn skulle man kunna säga att Ruth hade tur. En kvinna i byn, Naeru, var nämligen havande och väntades föda snart. En kväll besökte Ruth henne och gav bjöd henne på te. Vad Naeru inte visste var att teet var spetsat med Rötrot; En rot som flitigt används av kvinnor som blir utomäktenskapligt gravida, av den orsaken att barnet i magen dör och föds för tidigt om roten intas. Så hände även med Naeru. Under denna händelse såg Ruth till att vara närvarande tillsammans med tre andra kvinnor: Lydit, Ulva och Disa. I allt tumult stal Ruth barnliket när det lämnade Naerus kropp, tog det till den fallfärdiga stugan i skogen och skar ut hjärtat på det. Den lilla kroppen grävde hon sedan ner under en stor död ek.

Ruth fick lite Rötrot över efter att hon spetsade teet med roten. Hon förvarar detta i en liten påse väl gömt i sitt sovrum.

# KASTRERING

Det tredje som krävdes för att genomföra ritualen var lemman från en viril man. Ruth hade här bestämt sig för att en bybo vid namn Gwer skulle få tillhandahålla denna ingrediens. Gwer hade i hemlighet ett förhållande med Lydit, en kvinna som är gift med den äldre alkoholiserade Bocca, men som inte gått till sängs med detta mänskliga vrakgods på årtal. Lydit rådde en gång berusad försäga sig till Ruth angående sin affär med Gwer.

Ruth skrev därför ett brev till Gwer i vilket hon låtsades vara Lydit. Hon bad Gwer komma till den gamla stugan utanför byn i kvällningen, vilket han därefter gjorde. Ruth väntade på honom i stugan och dödade honom med ett jaktspjut. Hon skar sedan av hans lem och släpade ut hans kropp till en skogsdunge i hopp om att den där skulle förmultna och aldrig återfinnas.



# DEN HJÄRT- LÖSE OCH DEN LEM- LÖSE

Om det berodde på att den fruktansvärda döden gjorde det omöjligt för babyn och Gwer att få någon vila, eller på att den samlade ondskan som groor mellan träden i Sharkash vet ingen. Oavsett orsak hände det att Gwer en dag efter att han dödats åter reste sig och likt en odöd kötthög började han planlöst och olyckligt att vandra genom skogen samtidigt som det svartnande blodet rann från såret mellan hans ben nedför insidan av lären. Tillslut hörda han barnskri, vilket ledde honom till den plats i skogen där bebisen dumpats. Där låg den, blågrön i hyn, sargad med hjärtat utslitet och skrek av vemod. Gwer lyfte bebisen. Eftersom han någonstans långt inne i sitt sinne mindes han mödrar som ammat sina barn satte han den odöda ungens mun till sitt eget bröst. Den lille började instinktivt sutta efter modersmjölk. Istället får han i sig torr hud och ruttnande köttsafter, vilket tycks smaka honom bra.

Dessa två lidande odöda vandrar nu omkring i Sharkash utan att veta vilka de är eller vart de ska ta vägen. Gwen ammar ständigt den lille vilket leder till att den odöda bebisen mycket långsamt håller på att äta upp honom, vilket ingen av dem begriper. Om Gwen påträffar någon levande



# STUGAN

Platsen där Ruth utfört ritualen som krävdes för att frammana farsoterna är ett fallfärdigt ruckel i närheten av Sharkash. Stugan huserades för ett tiotal år sedan av en stackars sate som jagades ut ur byn på grund av otukt med bybornas kreatur. Han levde i stugan i fyra år och sju dagar och hängde sig sedan. Stugan har sedan dess ansetts som en otursbringande plats som de flesta håller sig borta ifrån, vilket passade Ruth perfekt. Ibland hemsöks stugan av kadavret från den perversa utstötta, men Ruths häxkonster håller honom på avstånd från henne. Om rollpersonerna besöker stugan kan de hitta följande saker:

En slocknad brasa i stugans mitt. Vid sidan om brasan finns ett stekfat på vilken ett förkolnat barnhjärta och en förkolnad manslem finns.

En skriftrulle vilken berättar om de ingredienser som behövs för att frammana farsoter.

En burk krydda av den sort som även serveras på värdshuset.

Varje gång rollpersonerna besöker stugan är det 20% chans att Ruth är där och 10% chans att det levande kadavret finns där i form av ett blodigt skelett. När rollpersonerna tar sig till och från stugan är det 25% chans att rollpersonerna träffar på Den Hjärtlöse och Den Lemlöse.

A decorative border of white crosses surrounds the central text. The crosses are arranged in a grid-like pattern, with larger crosses at the corners and smaller ones in between.

# Möjliga slut

Hur detta äventyr slutar beror helt på rollpersonernas agerande. Här presenteras fyra stycken möjliga slut, men spelldaren kan självklart improvisera fram ett mer passande slut om hen så önskar.





# SLUT 1

Rollpersonerna avslöjar Ruth som häxan och för henne till Atticus och yxnunnorna. Ruth erkänner och tjocka droppar regn faller från himmelen. Ruth berättar med en hatisk blick mot Atticus att hon gjorde allt detta för att hämnas sin syster. Atticus säger att ett lämpligt straff är att hon alltid ska få finnas vid sin systers sida. Sedan kastar han en förbannelse över henne så att hon också förvandlas till en käringträ. Atticus skratrar så att hans dubbelhakor dallrar medan Ruth förvandlas. Rollpersonerna får sin belöning.

# Slut 2

Rollpersonerna tycker att Atticus och yxnunnorna är omänskligt grymma och ställer sig således på Ruths sida. De kan försöka hjälpa henne att undkomma kyrkans straff. Rollpersonerna får då leva ett liv på flykt och måste ständigt se sig om över axeln efter blodtörstiga yxnunnor och inkvisitorer.

## SLUT 3

När rollpersonerna griper Ruth åkallar hon den Lich hon slutit ett avtal med. Det är 20% chans att Lichen hör hennes kall och kommer till hennes försvar. Den kommer i sådana fall göra allt för att döda rollpersonerna, jaga dem till världens ände om så behövs.

## Slut 4

Det finns en risk att rollpersonerna betett sig respektlöst gentemot Atticus eller yxnunnrona. De kommer i sådana fall kräva hämnd för detta. Om rollpersonerna i detta fall överlämnar Ruth till Atticus kommer det att gå för henne så som i Slut 1. Atticus kommer sedan att grina sadistiskt mot rollpersonerna och fnittrande berätta att de i och med att de varit i kontakt med häxan numera är besmittade av hennes ondska. Yxnunnorna kommer sedan att anfalla för att låta sina vapen smaka på rollpersonernas kött.

# YXNUNNA

TP: 13

Moral: 8

Inget skydd

Yxa t10

# RUTH

TP: 5

Moral: 6

Inget skydd

# LICH

TP: 15

Moral: -

Barriär (nekro) -t4

Slag t6 + spec. (se regelbok)

# V A R R E L S E R

# GOBLIN

TP: 6

Moral: 7

Seg hud -t2

Kniv t4

Special (se regelbok)

# BLODIGT SKELETT

TP: 7

Moral: 8

Inget skydd

Knotknogar t2

Special (se regelbok)

# DEN LEMLÖSE

Moral: -

Inget skydd

Klor t8