

Spelvärlden är en inexakt kopia av vår värld på 1500-1700-talet. Det går inte att sätta ett exakt årtal på när det utspelas. Ingenting av vår värld existerar förrän det nämns i spelet. Det betyder att Paris kan existera för att spelarna fått ett brev därifrån men att London ändå inte gör det. London kan senare dyka upp men man kan inte ta det för givet. Inte ens kan man vara absolut helt säker på att Paris finns, trots att man varit där, ty människans kunskap är liten och magins kraft är stor. Spelvärlden kommer hela tiden utvecklas och gör det allt eftersom spelarna för in fakta i spelet via färdigheten kunskap, via föremål man finner, via demoner man besestrar eller via spelarkommentarer som blir till gyllene sanning i spelet.

Hjälten är den förste bland likar. Hjälten ska helst spelas av en person som kan föra gruppens talan och som alla har respekt för. För att spela hjälten ska man vara beredd att agera och ta initiativet.

På intet sätt gäller högre status för hjälten än övriga rollpersoner. Hjälten har ofta ett blygsamt ursprung, men en hjälte har alltid något andra saknar såsom ett speciellt öde, ett släktskap eller bara vanligt jävlaranamma. För att spela hjälten ska man vara beredd att offra sitt väl och ve för att skydda och hjälpa andra.

Hjältens tema, karaktärsdrag och klass bör få påverka de andra spelarnas rollfigurer. Det är också hjälten som spelledaren bör fokusera lite extra på. Hjältens resa blir kampanjens röda tråd.

En hjälte har färdigheterna: Driftighet och Diplomati.

Medhjälparen ska spelas av någon som vill hjälten väl. För att spela medhjälparen ska man driva på hjälten och hitta nya vägar och hjälpmedel för denne.

Medhjälpare har inget emot att verka lite i bakgrunden. En medhjälpare har ofta stark personlighet. Trots att medhjälparen av sin natur spelar andra fiol så betyder det inte att medhjälparen inte har ett eget liv vid sidan av. Det betyder att medhjälparen kan vara hemlighetsfull och överraskande inflytelserik.

En medhjälpare har färdigheterna: Slöjd och Palaver.

Mentorn är en klok och välbalanserad individ. Mentorn vet något som de andra rollfigurerna inte vet. Ofta har mentorn mer livserfarenhet men det kan också vara så att mentorn bara har mer specifik kunskap som språkkunskaper eller hovetikett.

En bra mentor vägleder och utbildar hjälten och de andra rollpersonerna. En mentor får gärna mana på sina kamrater men är först och främst ett bollplank för andra. En mentor föredrar att få andra personer tro att de själva kommit på mentorns idéer.

Den som spelar mentorn ska vara duktig på att hitta på rimliga fakta som kan föras in i spel utan att förstöra atmosfären. Likaså är det för mentorn gärna vara en god historieberättare, full av anekdoter, fabler och gåtor

En mentor har färdigheterna: Kunskap och Läkekunst.

Härolden blickar framåt och håller uppsikt bakåt. Härolden tolkar tecknen som för handlingen framåt och varnar för annalkande fara. Härolden har skarpa sinnen ofta parat med ett vasst psyke.

Härolden ska spelas av någon som inte bara har huvudet på skaft utan är också bra på att finna spår och tolka deras betydelse. Ett sinnelag för att lösa gåtor och mysterier passar bra.

En härold är ofta vitt berest och talar inte sällan flera språk.

En härold har färdigheterna: Skarpsyn och Teckentydning.

Jokern ska spelas av en påhittig person som får ut nåt av att vara annorlunda. Jokerns uppgift är att underhålla och överraska.

Att spela joker är en balansgång. Ofta ska jokern söka ljuset men det är viktigt att inte stjäla all uppmärksamhet utan också lyssna och spela med.

Jokern kan vara begåvad med magiska färdigheter, osannolik tur eller mystisk vetenskap. Dessutom har jokern färdigheten Ockultism 3+ (eller motsvarande). Att kasta magi kräver att man skriver ner förväntad effekt, samt offer, på ett papper och ger det till SL. Att kasta stark magi kan tömma rollpersonens Hexkraft. Hexkraft återladdas när rollpersonen befinner sig i närhet till demoner och andra övernaturliga krafter.

Grundmekaniken i 66 demoner är att man ska slå 3 eller bättre på 1T6 för att lyckas. Det används till en rollfigurs färdigheter baserat på roll, och attacker baserat på klass. Slaget som avgör om man lyckas påverkas inte av eventuellt färdighetsvärde.

Ibland vill man veta hur bra man lyckas. Då slår man ytterligare 1T6 för att få fram effekten. En rollfigurs färdighetsvärde modifierar effekten uppåt. Rent allmänt ska SL vara sparsam med att kräva en viss effekt. Effektkrav ska endast användas i särskilda fall.

Exempel: En hjälte vill vinna initiativet i en drabbning med pirater. Spelaren slår 1T6. Om slaget är 3 eller högre så vinner hjälten initiativet. Om SL vill göra en poäng av att piraterna är särdeles kvicka kan ett effektkrav 4 vara på sin plats.

Om man vill använda en färdighet eller vapen som man inte behärskar lyckas man på 5+.

Om man misslyckas med en färdighet kan man försöka igen när omständigheterna märkbart har förbättrats. Detta genom att skaffa ett bättre verktyg, ta hjälp av någon eller invänta bättre tider.

Varje roll har två färdigheter. Om man har färdigheten lyckas man på 3+. I vissa fall kan man försöka sig på en färdighet man inte har. Då lyckas man på 5+. Det kan exempelvis vara aktuellt om en annan rollperson inte är närvarande vid tillfälle. Om man misslyckas med en färdighet kan man försöka igen när omständigheterna märkbart har förbättrats. Detta genom att skaffa ett bättre verktyg, ta hjälp av någon eller invänta bättre tider.

Hjälten har driftighet och diplomati.

Medhjälparen har slöjd och palaver.

Mentorn har kunskap och läkekonst.

Härolden har skarpsyn och teckentydning.

Jokern har ockultism och magi.

Man kan dela upp färdigheterna mellan spelarna på andra sätt om man föredrar det. Rollfigurer kan också ha flera roller om man råkar vara färre spelare. Två spelare som är överens kan byta färdigheter med varandra om det passar gruppdynamiken bättre.

Driftighet: Ansvarig för gruppinitiativ "Jag anfaller!"

Diplomati: Mandat att inleda diskussion med spelledarpersoner "Var hälsad!"

Slöjd: För att dyrka upp lås och bereda annan passage. "Hur ser gångjärnen ut?"

Palaver: För att be undre världen om hjälp och råd. "Hallå där, vet du var det finns en sjsst skomakare?"

Kunskap: För att införa fakta snabbt. Spelledarens bästa vän. "Det grönvita standaret förknippas allmänt med Greve Faraman."

Läkekonst: För att lappa ihop vänner och, ibland, fiender. "Jag förbinder såren så han slutar blöda."

Skarpsyn: För att få syn på grejer och ge spelledaren en konstpaus. "Slå skarpsyn!"

Teckentydning: För att ge ledtrådar och svar. "På tallriken ligger en liten genomskinlig droppe. Den luktar bittermandel"

Ockultism: För esoterisk och annan udda kunskap. Används sparsamt.



Det händer att rollfigurer hamnar i strid. För att hantera det har varje rollfigur en klass. De vanligaste tre klasserna är krigare, skytt och kastare.

Krigaren föredrar att ta striden till fienden. Krigaren skyddar sina vänner genom att möta fiender i närstrid.

Skytten plockar sina mål på avstånd. En snabbskjutande prickskytt.

Kastaren bekämpar sina fiender med områdesattacker.

Oavsett vilken klass man väljer så kan man ändå angripa sina fiender på vilket sätt som man själv önskar. Det enda som krävs är ett vapen passande för ändamålet. Det är också fullt möjligt att byta klass mellan äventyr.

En rollfigur behöver beskrivas i lite allmänna ordalag. Temabeskrivningen ska hållas kort. En bra utgångspunkt är hur rollfiguren ser ut och vad rollfiguren kan hantera för utrustning. Ett tema kan se ut så här:

Pirat; pistol, kniv, tatueringar, krok.

Eller så här:

Han kom som ett yrväder en aprilafton och hade ett höganäskrus i en svångrem om halsen.

Fyll där efter på med detaljer om rollfigurens beteende och sätt. Beskriv gärna hur han bemöter andra och kanske något om dennes bakgrund. Var sparsam för rollfiguren kommer utvecklas på oanade sätt i spelet.

En tennfigur eller teckning fungerar bra som tema.

Temat ska vara kort och kärnfullt eftersom man under spel inte ska behöva läsa igenom stora mängder text för att nå essensen i rollfiguren. Man kan skriva en hel bakgrundsberättelse men det är inget tema.

Varje rollfigur ska ha tre egenheter. Dessa väljer spelaren inför det första spelmötet, gärna i samråd med medspelare och spelledare.

I slutet av varje spelmöte kan varje spelare vinna en insiktspoäng. Man vinner insiktspoängen om man kan motivera att man spelat sin rollfigur i enlighet med minst ett av rollfigurens egenheter vid minst ett tillfälle under spelmötet. Det är spelledaren som till sjuende och sist avgör om insiktspoängen ska utdelas.

Om det visar sig omöjligt eller bara långsökt att spelaren spelat sin rollfigur i enlighet med någon av egenheterna vinner spelaren ingen insiktspoäng. Istället får rollfiguren en kris och spelaren får byta ut en egenhet. På det här viset kan en rollfigurs karaktär utvecklas under längre kampanjer.

Analfabet: Du kan inte läsa, men som tur är det viktigaste i livet försett med tydliga bilder. Ibland blir det missförstånd i alla fall.

Djurvän: Våra fyrfota vänner känner sig trygga i din närvaro. Du behandlar djur bättre än du behandlar människor.

Filantrop: Du känner ett behov av att hjälpa mindre lyckosamma människor som du träffar med råd och dåd.

Gröngöling: Du är omogen och gör allt fel, på första försöket, vad du än företar dig. Din valpighet kan dock vara charmig och din iver är omisskännlig.

Hämndlysten: Du låter aldrig en förörrätt gå ostraffad. Straffet ska vara balanserat och det ska utmätas.

Högtravande: Du talar med ett inte helt oförställt språk så att din omgivning kan få ta del av din finare bildning.

Kock: Du kan skapa en festmåltid med blygsamma medel. Du trivs med att bereda måltid och berätta om menyn för dina vänner.

Konnässör: Du är en finsmakare med stora kunskaper kring din valda last. Välj vin, tryffel, konst eller något annat av livets goda.

Kräsen: Du gör dig, eller låter andra få, besväret att skaffa fram ett bättre vin, ett bekvämare rum eller en snabbare transport. Du ratar alltid det första erbjudandet.

Lärare: Ditt kall är att hjälpa medmänniskor med konstruktiv kritik och lärdomar.

Orator: Du håller gärna brandtal för dina vänner och andra människor i din omgivning. Håll dig kort.

Panisk: Du kan inte låta bli att sprida panik bland dina vänner inför farligheter. Det betyder inte nödvändigtvis att du är feg utan bara att du låter ventilera dina farhågor.

Ritualbunden: Du tar för vana att hålla små ritualer i vardagen. Det kan vara att skåla efter ett lyckat uppdrag eller att be en bön inför en strapats. Det är viktigt för dig med stående ritualer för att känna att du har fötterna på jorden.

Servil: Du är artig, underdåning och vill gärna vara tillags.

Storvuxen: Din enorma kroppshydda är både en välsignelse och en förbannelse. Det har sina fördelar att torna upp jämte andra människor men det finns passager du helt enkelt inte får plats i och verktyg är i allmänhet för små för dina händer.

Sökare: Du letar efter något. Det kan vara ett konstföremål, en släkting eller svaret på livets gåta. Du anar att vem som helst kan hjälpa dig i ditt sökande.

Trubadur: Du tar gärna fram ett skillingtryck och sjunger för dina vänner och andra människor i din omgivning.

Vanställd: Med lapp för ena ögat eller träben möter du utmaningar i livet som andra människor slipper. Men det ger dig också personlighet och igenkänning.

Veteran: Du är aningen blasé på livet för det bjuder inte dig något nytt. Du är en ousinlig källa av anekdoter om hur det var bättre förr.

Ömfotad: Du tycker inte om obekväma omständigheter och kan inte låta bli att informera dina medmänniskor om att det regnar, att kläderna är smutsiga eller att hungern river.

Om du väljer ett yrke tar det plats istället för en av dina tre egenheter.

Gentleman: Du bemöter fiender såväl som vänner med belevad artighet.

Kock: Du kan skapa en festmåltid med blygsamma medel. Du trivs med att bereda måltid och berätta om menyn för dina vänner.

Lärare: Ditt kall är att hjälpa medmänniskor med konstruktiv kritik och lärdomar.

Munk: Du är djupt religiös och talar gärna högt om dina förhoppningar i form av bön. *Pax vobiscum* och *in nomini Patri, et Fili, Spiritus sancti* höres ofta undslippas dina läppar.

Prisjägare: Du letar efter någon att gripa, alternativt söker du en efterlysning.

Siare: Du anser att du är synsk. När du har siat rätt är det tack vare din gåva. När du siat fel är det på grund av någon annan.

Spion: Du är inkognito. Du har ett hemligt alter ego som du tidvis måste plocka fram för att sköta ärenden som gäller ditt egentliga jag.

Tjuv: Du anser att världen är skyldig dig, därför tar du dig friheten att stjäla saker.

Trubadur: Du tar gärna fram ett skillingtryck och sjunger för dina vänner och andra människor i din omgivning.

Uppviglare: Du håller gärna brandtal för dina vänner och andra människor i din omgivning. Håll dig kort.

Ädling: Du är öppet stolt över ditt blodsarv och väljer att presentera dig utförligt med titlar, namn och meriter.

Inför det allra första spelmötet får varje rollfigur en insiktspoäng.

Under varje spelmöte kan en spelare välja att slå om valfritt färdighetsslag mot att insiktspoängen används. Samtidigt höjs värdet för den aktuella färdigheten permanent. Färdighetens värde läggs hädanefter på alla effektslag som görs i samband med den färdigheten. Det betyder att rollfigurer blir skickligare på sina färdigheter allteftersom. Att spendera en insiktspoäng har alltså dubbel effekt. Dels så medger det ett omslag i spel och dels så leder det till höjning av rollfigurens färdighetsvärde.

Man kan spara insiktspoäng och det finns ingen begränsning på hur många insiktspoäng man behålla. En impulsiv rollfigur kommer bli halvbra på många färdigheter medan en disciplinerad rollfigur kan bli en sann mästare inom sitt gebit.

Nya insiktspoäng tjänar man genom att spela ut rollfigurens egenheter.

Krigare har 3+ på att anfalla i närstrid, skyttar har 3+ på att avfira avståndsvapen och kastare har 3+ på att attackera med bomber. Snärjare har 3+ på att manövrera. Har man rätt utrustning kan man anfalla, skjuta eller attackera oavsett klass men då med 5+. Rollfigurer har i allmänhet 6 livspoäng LP.

Spelledaren har alla fiender i en reserv, en pool med fiender framför sig. Dessa är inte i närstrid och representeras med fördel av tärningar. Spelare kan i strid avancera eller manövrera med sin rollfigur.

Avancera innebär att man tar en fiende från reserven och ställer den i närstrid med sig själv. Man kan även ta en fiende från någon annan rollfigurs närstrid.

Manövrera innebär att man tar bort en fiende från egen närstrid. Spelledaren ställer den istället i närstrid med annan rollfigur eller tillbaka i reserven. Snärjare kan om de slår 3+ flytta en fiende till reserven eller till vilken närstrid som helst.

Anfall sker alltid mot fiende i egen närstrid. Skott sker mot fiende i annan rollfigurs närstrid eller mot fiende i reserven. Attack sker alltid mot fiender i reserven. Snärjningar sker mot vilken fiende som helst. Man kan inte skjuta eller attackera om man själv befinner sig i närstrid.

Spelledaren kan storma, varje runda, med upp till drygt halva reserven, och flyttar då fiender in i närstrid med valfri rollperson. Därefter ska spelledaren anfalla i närstrid och skjuta med fiender i reserven företrädesvis på rollfigurer som inte är i närstrid. Fiender byter inte motståndare på eget bevåg utan bara om de manövreras ut till reserven igen. Om en rollfigur faller i strid flyttar fienden tillbaka till reserven.

När en spelare träffat en fiende ska man slå skada. Om man slår lika med eller mer än fiendens nuvarande stridsvärde SV äger man fienden och kan diktera dess öde. Det ödet ska vara något som man rimligen kan utsätta någon för på några få sekunder med den beväpning man anses hålla i. Det kan vara saker som att kasta till marken, avvärpa, skrämman till lydnad eller till och med döda. Om man slår lägre än fiendens nuvarande SV sänker man motståndarens SV med 1.

När en kastare slår skada slår man två tärningar och väljer den lägsta. Resultatet affekterar samtliga fiender i reserven.

En rollperson per strid kan välja att mirakulöst räddas undan skada. Istället för att ta skada som normalt skulle sänka rollfiguren till 0 LP slår spelaren en tärning och har så många LP istället. Spelgruppen avgör enhälligt om miraklet ska aktiveras.

Fiender gör skada lika med ett tärningsslag - om tärningsslaget är lika med eller mindre än fiendens SV. Vid 0 LP ägs rollpersonen av fienden. Spelledaren avgör rollpersonens öde. Fiender har mellan 1 och 10 i stridsvärde, summan bestäms av spelledaren innan striden. Synnerligen svåra fiender har 6 i SV eller mer.

Spelledaren bestämmer hur svår en utmaning är. Svårighetsgraden brukar vara ett udda tal mellan 1-19. Varje spelare får beskriva vilka mått och steg som vidtas för att överbrygga utmaningen. Vissa åtgärder ger spelaren en poäng medan andra åtgärder kräver kanske ett lyckat färdighetsslag. Rörliga manövrer lyckas på 3+.

Spelledaren kan förstöra för spelarna genom att tilldela utmaningen poäng en gång per runda. Om man kämpar mot klockan kan utmaningen vinna en poäng per runda. Spelledaren kan avkräva offer eller lyckade färdighetsslag för att utmaningen inte ska vinna poäng. Utmaningen vinner i allmänhet lika många poäng per tillfälle som antalet spelare -såvida inte spelarnas antal anses vara en fördel för då vinner utmaningen bara en poäng.

Formellt lägger spelledaren ett antal markörer i en hög som representerar svårighetsgraden. För varje poäng spelarna vinner flyttas en markör till en mängd som representerar spelarnas framsteg. För varje poäng som spelarna förlorar flyttar spelledaren en markör till en annan mängd som representerar nederlag. När alla markörerna är slut i den första högen jämför spelledaren om det är flest markörer i framgångs- eller nederlagsmängden för att avgöra slutresultatet.

Poäng vinner man tack vare handlingar (inklusive attacker), offer, färdighetsslag samt trolldom.

Smyga sig in i fiendens läger U5

Inigo Montoya tar av sig sin rustning och värja och smyger närmare lägret med endast en kniv mellan tänderna. Det ger 1 UP.

Li-Wan smyger i Inigos fotspår. Då han inte gör något offer får han slå en tärning, och lyckas. Nu har spelarna 2 UP.

Spelledaren bryter in och förklarar att de är på väg in i månsken och en vakts synfält. Är spelarna beredda att ägna fem minuter till att göra en kringgång? -Nej. Då står det 2-2 av 5.

Li-Wan vill pricka vakten med ett armborst. Han slår en attack och sänker vakten. 3-2 av 5.

Utmaningen är avklarad och rollfigurerna kan obemärkt valsa in i lägret.

Trumvirvel: I vissa fall kan det vara intressant att avsluta en utmaning med "trumvirvel". Då använder man tärningar som markörer och avslutar utmaningen med att slå och summera framgångs- och nederlagsmängderna för att nå slutresultatet.



Tricket med magi är att spela med. Först behöver en rollfigur vara kapabel till att trola. Att kunna trola är en överenskommelse mellan spelaren och spelledaren samt att rollfigurens tema måste reflektera detta. Magisk förmåga får gärna vara knutet till ett föremål eller till ett ideal. Det finns inga säkra kort eller pålitliga förmågor att använda när man väver besvärjelser, för magi är en del av berättelsen. Mer om detta nedan.

I strid fungerar det så att man istället för att handha ett svärd eller annat verktyg är beväpnad med en magisk effekt. Oavsett hur man hanterar sin magi så gäller samma regler för magi i strid som strid i övrigt. Det vill säga man är fortfarande krigare, skytt, kastare eller snärjare. Att trola i strid är helt enkelt ett annat sätt att beskriva sina handlingar i strid.

Utanför strid kan en trollkarl utföra ritualer för att uppnå resultat. Man beskriver hur man utför sin ritual och vad man hoppas effekten ska bli. Det hela utmynnar i en besvärjelse. Om spelledaren vill så lyckas ritualen och besvärjelsen tar effekt. Om spelledaren misstycker händer ingenting. Det kan ibland vara en bra idé att förhandla med spelledaren om effekten. Det är dock aldrig passande att försöka övertala spelledaren. Spelledaren kan kräva att någon eller några av spelarna lyckas med färdighetsslag, eller att vissa magiska reagenter ska användas för att en besvärjelse ska lyckas.

Man kan tycka att det låter kvävande att spelledaren som avgör vilken magi som fungerar men det kan faktiskt vara befriande. I inledningen nämndes att tricket med magi är att spela med. Om man utför sin ritual på ett intressant sätt, väver in delar av den bakgrund man blivit given och målet med magin funkar i enlighet med berättelsens handling så ska spelledaren låta besvärjelsen manifesteras. Gandalf är ett bra exempel på en besvärjare i denna ådra.

Magi är något som man enklast använder när man i övrigt har kört fast. Om man inte kommer förbi ett hinder eller inte hittar en ledtråd så passar det bra att trola fram en fortsättning av äventyret. I ett rollspel är det egentligen ingen skillnad på att säga "vi rider till grannbyn" och att säga "vi böjer rum/tiden och lägger grannbyn här intill". -Rollfigurerna kommer likväl till grannbyn och berättelsen kan fortsätta. Spelledaren och spelaren har ansvar för att hitta precis rätt nivå och ton av magi i kampanjen.

Varje rollfigur har tid, pengar och hälsa. Man kan använda eller förlora sin tid, sina pengar och sin hälsa och kan därefter inte längre använda den. Efterhand återvinner rollfiguren detta.

Spelledaren avgör när en resurs uttöms. Det är inte nödvändigt att kräva betalt med resurs vid varje enskilda tillfälle utan spelledaren bör använda det när det är viktigt att poängtera att tiden är ute, pengarna slut eller när rollfiguren inte längre har nån ork.

Om man väljer att göra något tidskrävande förlorar man sin tid. Utan tid kan man inte göra något förrän tiden återvunnits. Om en spelare har uttömt sin tid innebär det att de andra spelarna hinner göra något intressant under ungefär samma tidrymd.

Om man köper något dyrt förlorar man sina pengar. Man kan även förlora sina pengar på andra sätt. Man kan till exempel bli rånad eller förlora pengar i spel och dobbel. Småaffärer behöver man i allmänhet inte redovisa, såsom kostnaden för mat och husrum. Pengarna återställs när tjänar, skaffar eller hämtar nya.

Om man utför något fysiskt krävande eller blir allvarligt skadad förlorar man sin hälsa. Man återfår sin hälsa efter vila eller efter medicinska insatser. När man inte har sin hälsa kan man inte återfå livspoäng. Efter en dags snabbmarsch orkar man kanske inte simma över den iskalla floden.

Exempel:

Mentorn vill gå till stadsarkivet och forska i stadens historia. Det kommer ta några timmar så mentorn förlorar sin tid. Hjärten vill gå ner på torget och hyra en dilligens åt hela gruppen. Han förlorar både sin tid och sina pengar. Medhjälparen följer med ner på torget men slinker in på en krog och dricker sig redlöst berusad. Han förlorar sin tid och hälsa men behåller humöret. -Det kostade bara småpengar. Härolden väntar på sina vänner och konstaterar att tiden går. Alla de andra återvinner sin tid.

Ett äventyr är upplagt i tre akter och som spelledare har du tre arketyper att föra i spel. Dessa är Väktaren, Hamnskiftaren och Skuggan.

I akt 0 så bestämmer du vad skuggan har ställt till med. Skuggan är skurken som ligger bakom allt och skuggan kommer att konfronteras i akt 3. Det är viktigt att skuggan är en uttänkt skurk och att skurkens plan passar den atmosfär som äventyret ska förmedla. Skuggan är ofta en demon men det är inget krav.

I akt 1 träffar hjälten väktaren. Väktarens funktion är att avråda hjälten från att ge sig ut på äventyr. I film och teater brukar hjälten inledningsvis vägra ta uppdraget men det kan man inte räkna med att en spelare ska göra. Därför ligger konflikten i akt 1 i att väktaren försöker förmå den ivrigt äventyrstörstande hjälten att hålla sig utanför. I akt 1 presenteras också de spår som skuggans brott har gett upphov till.

I akt 2 träffar hjälten hamnskiftaren. Hamnskiftaren är en opålitlig typ som antingen ska presenteras som en vän som blir en fiende, eller en fiende som blir vän. Mötet med hamnskiftaren leder vidare till skuggan och den slutliga konfrontationen. Tycker man hamnskiftaren är för övertydlig kan man köra en rysk bluff. Det vill säga att vännen som tycks bli fiende fortfarande är vän, egentligen.

I akt 3 har hjälten hunnit ikapp skuggan och kan ställa allt till rätta eller åtminstone konfrontera skuggan. I akt 3 avgörs allt och det är därför viktigt att bre på med så mycket atmosfär som möjligt. Skuggans högkvarter ska vara temats lysande fyrbåk.

Varje akt ska givetvis innehålla mer än detta. Det handlar om att växelspela med spelarna för de kommer att föra historien in på spår som du ändå inte kunnat planera för. Förr eller senare är ni redo att gå vidare till nästa akt.

Exempel:

Akt 0. En piratkaptän har beordrat sina underhuggare att shanghaia krogbesökare.

Akt 1. Hjälten är servitör på en lukrativ sylta vid stadens kaj. Affärerna går allt sämre eftersom få besökare vågar sig till dessa delar av staden nuförtiden. Om hjälten undersöker vad som hänt med tidigare stamgäster kommer hjälten hitta eller kontaktas av hamnmästaren. Hamnmästaren menar att hjälten ska sluta ställa frågor om var de försvunna gästerna tagit vägen eftersom det i sig skrämmer bort ännu fler gäster och det förlorar alla på. Om och när hjälten går vidare attackeras hjälten av åtta råskinn som försöker shanghaia honom och hans vänner.

Akt 2. Hjälten kommer i kontakt med en adelsdam som söker sin försvunne son. Ädlingen är tillika stamgäst hos hjälten. Adelsdamen tror att stamgästerna är kidnappade och satta under tvång att tjäna som matroser på piratkaptäns skepp. Adelsdamen ställer sitt eget skepp till hjältens förfogande om hjälten vill hjälpa till att befria sonen. Väl till havs vänder sig adelsdamen mot hjälten och hans vänner. Adelsdamen ämnar med hjälp av sin egen sex man starka besättning fånga hjältarna och erbjuda dem i utbyte mot sonen, när väl piratkaptäns skepp nås.

Akt 3. Piratkaptäns skepp siktas. Ombord finns ett dussintal kidnappade unga män såsom ett tjugoriktiga sjöbusar. Piratkaptänen förhandlar gärna men kan faktiskt inte tänka sig att göra några som helst eftergifter.

Hur slutuppgörelsen utspelar sig är helt upp till spelarna och de val de tidigare gjort under äventyret. De kan anfalla med skepp, smyga sig ombord, infiltrera besättningen, förhandla eller vad som helst men till syvende och sist vill hjälten sätta stopp för piratkaptenen.

Råskinn har SV:1 och påk.

Sjöbusar har SV:1, kniv samt varannan har pistol.

Adelsdamen har SV:4 och pistol.

Piratkaptenen har SV:6, sabel, pistol och granater.

En berättelse om mörk rädsla och urspårad hämnd.

## AKT 0: GALGBACKAR ÄR DYSTRA PLATSER

I den gudsförgättna hålan, Lago, förlagd på en vindpinad slätt på den Europeiska kontinenten har en demon hittat hem. Demonen är en plågad och illvillig varelse som tagit hemvist under Lagos slitna gamla galge. Demonen saknar kropp och är helt osynlig men stinker av svavel.

## AKT 1: ONDSKAN FRODAS UTAN INSYN

I Lago finns det ett kyrktorn, en taverna, en handelsstation och en galge. Det finns även andra spartanska funktioner efter behov. När spelarnas rollfigurer kommer till Lago blir de snart uppmötta av Lagos rådman. Lagmannen Filemon Och spelar tillmötesgående men vill i hemlighet veta hur länge rollfigurerna ämnar stanna i Lago. Filemon vill helst att rollfigurerna ger sig av så snart som möjligt, men han vill inte uppfattas som nyfiken eller avvisande. Filemon bjuder på mat och dryck på Lagos taverna. Husrum står inte att uppbåda. Skälet till detta är att Lago by planerar att hänga en landstrykare. Landstrykaren har gjort sig skyldig till diverse småstöldar men inget allvarligt. Detta till trots har landstrykaren gått innevånarna på nerverna med sitt beteende och för att han ständigt återkommer trots att byborna tydligt visat att han inte längre är välkommen.

Om rollfigurerna framhärdar att stanna en längre tid blir Filemon Och allt invrigare att bli av med dem. Han kan gå så långt att belöna rollfigurerna med silver för att sticka från stan. Om rollfigurerna upptäcker att en hängning ska genomföras försöker Filemon få rollfigurerna på sin sida genom att spela på rollfigurernas eventuella hat mot landsstrykare. Om rollfigurerna motsätter sig avrättningen avvisas de av beväpnade karlar.

Lago by samlas på den svavelstinkande galgbacken och landstrykaren släpas bunden ut från den jordkällare han hållits inspärrad. Utan rättgång och utan paus för sista ord placeras mannen i snaran och hängs under tystnad. Filemon Och beordrar hängningen med en handgest som genast åtföljs av en maskerad bödel. Byborna ser med hat i ögonen landstrykaren dö och återgår därefter till sina sysslor.

Om rollfigurerna försöker förhindra hängningen tillgriper en handfull kraftiga karlar sina verktyg för att med hot och våld driva äventyrarna från byn. Under tiden genomförs avrättningen.

## AKT 2: HÄMNDEN DRIVER SIG SJÄLVT

Under natten efter hängningen väcks landstrykaren till vandött liv av demonen under galgen. Landstrykaren vankar till Filemon Ochs bostad och stryper där Filemon med strypsnanan fortfarande kring sin egen nacke. Rollfigurerna kan förhindra detta om de råkar finnas i landstrykarens väg eller hemma hos Filemon. Om landstrykaren besegras återkommer han nästa natt såvida han inte bränts till aska. Filemon hittas död på sin veranda nästa morgon. Det luktar svavel på mordplatsen.

Filemon jordfästs i en enkel grav i byns utkant. Efter jordfästelsen blir rollfigurerna ombudda att finna mördaren av en grupp skrämde bybor. De har inget att erbjuda som belöning och väntar sig heller inga resultat av undersökningen. Det är istället ett tecken på bybornas hjälplöshet.

Nästa natt väcker demonen Filemon. Filemon och landstrykaren mördar varsin bybo på måfå. Påföljande nätter väcks alla nya offer som vandöda och vankar i natten. Fler fler människor mördas.

### AKT 3: ELDEN RENAR

Förr eller senare bör spelarna dra slutsatsen att galgen (som stinker av svavel precis som alla mordplatser) är roten till det onda, och som kräver tribut i dödsoffer natt efter natt i Lago. Lösningen är att bränna ner hela galgen. Om galgen bränns kommer demonen förgås. Det är dock inte helt lätt att elda upp galgen. Om rollfigurerna närmar sig galgbacken med brännverk kommer demonen att slå till mot rollfigurerna för att förhindra detta. Demonen frammanar sex vandöda bybor att försvara galgen. Dessa människor kan ha varit Filemon och landstrykaren om de fortfarande inte bränts men det kan också vara andra bybor eller till och med kopior av rollpersonerna! Demonen under galgen attackerar rollfigurerna med vågor av ångest.

När demonen förgås förblir vissa offer döda medan andra vaknar till liv som ur en ond dröm. Överlevares eventuella skador förblir oläkta dock. När galgen är borta har inte byn mycket kvar att erbjuda. De närmaste dagarna tar många bybor sitt pickopack och flyttar. Byn tynar långsamt bort. Nästa vår är Lago en öde plats.

### SLUMPMÄSSIGA HÄNDELSER

1. Demonen besätter en flock kråkfåglar att anfälla en ung kvinna på öppen gata under skymningen. Det går att skingra flocken genom att fäkta bort dem från kvinnan. Ett pistolskott skrämmer bort fåglarna.
2. En utmärglad munk ber rollfigurerna leverera ett brev till närmsta kloster. I det slutna brevet ber munken om förlåtelse för att inte gjort tillräckligt att stoppa landstrykarens hängning.
3. Ett besök i handelsstationen visar sig lyckosamt. En demonkompass i brons finns till salu. Säljaren känner inte föremålets sanna värde.
4. En täckt vagn passerar genom Lago under natten. Kusken stannar helt kort och vattnar hästarna. ”Jag hatar Lago. Människorna här är okristligt vidriga.”
5. En pojke sitter bunden vid ett träd på förmiddagen. Ett antal andra barn kastar ruttna äpplen på pojken. Pojken är tilltufsad och modstulen.
6. En sprättigt klädd utlänning bjuder på dricka på tavernan. Herr Lepaon är öppenhjärtlig och aningen kufisk, han talar med distinkt brytning. Han ställer mycket frågor men pratar helst själv. Lepaon är sångare och underhåller byborna på kvällarna med sin skönsång.

### OM ROLLFIGURERNA FÖRLORAR?

Om byborna besegrar rollfigurerna i strid binds de och körs med vagn ut ur byn. De släpps av en timmes resväg bort. Händer det en andra gång sker samma sak igen. Tredje gången beslutar byborna att hänga rollfigurerna.