

U den svarta månens skugga

En befläckad själ

Första berättelsen i en krönika till Noir av Henrik Jäderqvist

*"Meningen med livet är att vänta på döden.
Allt jag vill är att hjälpa dig på vägen."*
– Jozef Lupei, Stapo

Berättelse: En befläckad själ

När jag öppnade ögonen möttes jag av glimret från en blank silverdolk lyft över min kropp. Jag låg naken på ett altar med handleder och vrister fastkedjade med ilande kall metall. Den grova stenen som altaret var gjort av brände på min hud. Facklor brann omkring mig och ljuset från dess eldar dansade som demoner längs väggarna. Jag svettades av både hetta och rädsla.

”Var är jag?” frågade jag. ”Vilka är ni?”

Facklorna bars av människor i mörka kåpor och mannen som höll dolken över mitt bröst dolde ansiktet i skuggorna av sin mörka huva. Det enda jag kunde se var två lysande röda prickar till ögon. Var det Djävulen själv som hade tagit mig?

Jag bad till den Ende om nåd men jag hörde inget svar. Jag fick inget tecken på hjälp.

Mannen höjde dolken samtidigt som han greppade den hårdare i sina händer. De omkring mig mumlade på ett språk jag inte förstod.

”Snälla”, bad jag. ”Låt mig gå! Vet ni inte vem jag är? Jag är av Arkady! Är det pengar ni vill ha?”

Inom mig visste jag att det inte skulle gå att köpa min frihet med några tusen zovriner. Detta var De Onda. De som min far hade berättat om. De var befläckade själar.

Det fanns ingen utväg. Jag visste att jag skulle dö.

Innehållsförteckning

Kapitel 1. Introduktion

Introduktion	4
Berättelsen.....	4
Krönikan.....	4
Berättarens roll.....	5
Spelarnas roll.....	5

Kapitel 2. Berättelsen

Huvudpersonerna	6
Privatdetektiven.....	6
Kriminalinspektören.....	6
Reportern.....	7
Prästen.....	7
Viktigt att tänka på.....	7
Berättelsen	8
Var börjar berättelsen?.....	8
Var eskalerar berättelsen?.....	9
Vändpunkter och bomber.....	9
Introduktion av ny antagonist.....	9
Tydlig berättarexposition.....	10
Återkommande berättarpersoner.....	10
Improvisation.....	10
Var slutar berättelsen?.....	11
Vad händer sedan?.....	11
Berättarpersoner	12
Centrala berättarpersoner.....	12
Broder Baltazar Gulan.....	12
Felix van Markal de Arkady.....	13
Jozef Lupei.....	13
Kommissarie #1 "Livssugaren".....	14
Kommissarie #2 "Den skräckinjagande".....	14
Pastor Falcan van Markal de Arkady.....	15
Polisdirektör Milton Gorandin.....	15
Poliskapten Ivan Bosch.....	16
Överstepräst Maxander van Markal de Arkady.....	16
Övriga berättarpersoner.....	17
Ada Linnitov.....	17
Broder Andros Valdan.....	17
Madonnan.....	18
Mickel Två-Finger.....	18
Nadjov Pureman.....	18
Xandor van Hrûzda de Arkady.....	18
Relationskartan.....	19
Platser	20
Centrala platser.....	20
Det gamla kapellet.....	20
Katakomberna.....	20
Månljus.....	21
Ruinerna.....	21
Övriga platser.....	22
Den rykande pipan.....	22

Granatsplitter.....	22
Konstmuseet.....	22
Polisstationen.....	22
Svalans Frid.....	22
Improvisation.....	22
Organisationer	23
Centrala organisationer.....	23
Familjen Hrûzda.....	23
Kommissariatet.....	23
Ordningsministeriet.....	23
Svarta mänens orden.....	23
Ätten Arkady.....	24
Övriga organisationer.....	24
Hoppets Röst.....	24
Madonnans följare.....	24

Kapitel 3. Övrigt

Vapen	25
Befläckelser	25
Regeneration [Omgivning].....	25
Magnitud I.....	25
Magnitud II.....	25
Magnitud III.....	26
Skräck [Mental].....	26
Magnitud I.....	26
Magnitud II.....	26
Magnitud III.....	26
Skuggor [Omgivning].....	26
Magnitud I.....	26
Magnitud II.....	27
Magnitud III.....	27
Stridstrans [Fysisk].....	27
Magnitud I.....	27
Magnitud II.....	27
Magnitud III.....	27

Kapitel 4. Slutord

Epilog	28
Efterord	29

Kapitel 1. Introduktion

*”Jag bad den Ende om ett nytt knull
men fick istället en kula i nacken.”*

– Mickel Två-Finger

Introduktion

Detta är en berättelse till rollspelet Noir. Det är ingen officiell text utan den skrevs ursprungligen av mig (Henrik Jäderqvist) som mall för att konstruera det scenario jag ville försätta min spelgrupp i. Mallen utvecklades sedan till en berättelse avsedd för offentligheten och för nedladdning av andra Noir-spelare. Väl uppslukad av skrivprocessen evolverade berättelsen vidare till ett detaljerat *inofficiellt* hjälpmedel för spelgrupper.

Det här dokumentet tar även upp, förutom den självklara berättelsen, beskrivningar på nya befläckelser, platser och personer som kan vara till nytta (eller agera inspirationskälla) för spelare även utanför denna berättelse. Använd gärna materialet från denna berättelse till dina egna men ta det även med en nypa salt eftersom vissa beskrivningar av platser och personer kanske kommer i konflikt med Marco Behrmanns och Petter Nallos ursprungliga idé. Dock skulle det vara trevligt om även dem uppskattar vissa av mina idéer i det här dokumentet och adopterar det till det officiella spelmaterialet.

Berättelsen

En befläckt själ är den första berättelsen i krönikan *I den svarta månens skugga* där huvudpersonerna börjar sin spännande (och skräckinjagande) resa in i en värld av mörker, ockultism och ondska.

Huvudpersonerna tar upp ett nedlagt fall där ett flertal ättestöner har försvunnit. Vad som börjar som en brottsundersökning visar sig leda till en undre värld av mänskligt förfall, religiös fundamentalism och mörka element av fasa och mystik. Kommer huvudpersonerna att dra sig tillbaka och

ignorera sanningen om vad de är på spåren eller kommer de att fortsätta gå längs en väg mot systematisk ondska och mänskligt förfall? Hur mycket av deras psyken kommer att bestå om de någonsin finner sin väg tillbaka ut i ljuset?

Berättelsen följer vissa fasta punkter för att fortsätta berättelsen i önskad riktning. Dock finns det flera vägar att nå varje punkt och underhållningen ligger i spelarnas agerande för att se vilken väg de kommer att ta för att finna nycklarna som behövs för att låsa upp nästa kapitel. En spelgrupp kanske finner många goda kontakter som hjälper dem att finna den information de behöver medan en annan spelgrupp skaffar sig fiender som försöker stoppa dem på deras väg. Berättelsen är rik på platser, berättarpersoner och bomber som kan användas eller ignoreras beroende på spelarnas handlingar.

Krönikan

En befläckt själ är den första berättelsen i krönikan *I den svarta månens skugga* som kommer att ta huvudpersonerna till de mörkaste och mest skräckinjagande platser i och utanför Sandukar. Det är en episk saga inspirerad av det klassiska fantasyäventyret med långa resor, storslagna strider och element av mystik och uråldrig kunskap; detta anpassat till Noirs värld och tema. Den här berättelsen är endast ett prologscenario till den fortsatta krönikan.

I den svarta månens skugga cirkulerar kring *Svarta månens orden* (s. 23) och dess hemligheter. Vad döljer denna orden i sina uråldriga böcker och dolda kammare? Varför förekommer ättenamnet Arkady centralt i alla konflikter rörande Imperiets religiösa mysticism? Kommer huvudpersonerna att behålla sina psyken eller dras ned i

befläckelsens förfall? Kanske kommer huvudpersonerna få svar på sina frågor eller kanske kommer de alltid att famla ovisst runt i mörkret.

Berättarens roll

Om du har laddat ner och läser det här dokumentet är det förmodligen du som har tagit på dig rollen att spelledda berättelsen (om du har bestämt dig för att faktiskt spela denna berättelse). Det är du som har tagit på dig ansvaret att hålla berättelsen vid liv med ditt engagemang och hur väl du har läst igenom detta dokument. Att vara berättare är ingen lätt roll men mitt mål med att skriva den här berättelsen är att framföra allt så enkelt och tydligt som möjligt. Det är rekommenderat att du skriver ut dokumentet och har pappren nära till hands under spelsessionerna. Innehållsförteckningen (s. 3) bör hjälpa dig att snabbt finna den information du behöver utan att göra avbrott i spelandet.

Förutom att ha en ganska noggrann koll på det här dokumentets innehåll är det även bra om du som berättare är en skicklig improvisatör när saker och ting inte riktigt sker som du tänkt dig eller om du har svårigheter att presentera tänkta bomber på ett trovärdigt sätt. Senare i dokumentet finns några paragrafer med tips på hur du kan bära dig åt för att improvisera fram nya platser och berättarpersoner om det behövs för att få berättelsen att flyta.

Du kan även använda denna berättelse som guide för att sedan konstruera din egen berättelse om det är vissa vändpunkter du ogillar eller om du vill helt byta ut slutet. Det finns inte direkt några förslag på alternativa slut men vissa stycken i dokumentet kan ge en god grund för dig att improvisera fram en ny handling endast löst baserat på den som presenteras i dokumentet. Dock hoppas jag att du tar möjligheten att presentera berättelsen som det är tänkt då det bygger upp grunden för de fortsatta berättelserna i krönikan.

Förutom att ha en god koll på berättelsen och på improvisation av platser och berättarpersoner är det viktigt att presentera

bomber och sköta berättarpersonernas agerande på ett trovärdigt sätt.

Glöm inte att se till att ingen spelare i din spelgrupp läser detta dokument då den ingående kunskapen om berättelsen kan förstöra hela spelgruppens spelupplevelse.

Spelarnas roll

Spelarnas uppgift är att rollspela de huvudpersoner som finns att tillgå i detta dokument. Att improvisera fram egna huvudpersoner kan fungera (under berättarens översikt) men rekommenderas inte då det är viktigt att de knyts trovärdigt till berättelsens röda tråd. Det finns ett förslag på huvudpersoner i nästa kapitel och det är viktigt att berättaren och spelarna tillsammans skapar sina huvudpersoner genom att noggrant gå igenom dessa mallar (förutom grundläggande personbeskrivningar är karaktärsskapandet mycket fritt). Spelarnas roll är sedan att rollspela berättelsen från deras huvudpersoners perspektiv.

Ni kommer att märka att det är mycket givande att nöja sig med de huvudpersoner som presenteras i berättelsen eftersom för improviserade karaktärer kan sakna den bakgrund och de relationer som är en viktig del av den röda tråden. Mer om huvudpersoner på s.6.

Kapitel 2. Berättelsen

*”Vad menar han när han säger att
klostret är förtappat, fader?”*

– Broder Andros Valdan

Huvudpersonerna

Denna berättelse kan anpassas till en eller flera spelare och huvudpersonerna kan väljas någorlunda fritt så länge de har en trovärdig koppling till berättelsen. Det är dock rekommenderat att följa de angivna mallarna i detta kapitel för att skapa huvudpersoner som är så fria som möjligt men som ändå har en trovärdig koppling till berättelsens röda tråd. Här följer en lista över eventuella huvudpersoner med den mest betydande först och därefter några biroller som inte är obligatoriska för berättelsen men som kan tas med för att utöka spelgruppen. Fler huvudpersoner kan uppfattas rörligt men samtidigt kan det presentera en hel del nya intressanta bomber och vändpunkter i berättelsen.

De listade huvudpersonerna saknar bestämda namn då det är en del spelares uppfattning att deras karaktärer blir mer personliga om de döps av spelarna själva. Skulle inte alla förslag på huvudpersoner spelas i spelgruppen är det viktigt att de övriga förslagen ges ett namn av berättaren och används som berättarpersoner då de kan vara en mycket betydande del för relationskartan och för eventuella bomber.

- Privatdetektiv
- Kriminalinspektör
- Reporter
- Präst

Privatdetektiven

Privatdetektiven är den viktigaste rollen bland huvudpersonerna då denne lättast kan väva in de övriga huvudpersonerna i berättelsens röda tråd samt ha en anledning att följa den över huvud taget. Privatdetektiven kommer att undersöka

fallet som presenteras i berättelsen på egen tid och vara mycket beroende av sina övriga kontakter; däribland åtminstone *kriminalinspektören* och *reportern*.

Han är en bitter men slipad detektiv som tidigare arbetade som kriminalinspektör bland kriminalpolisen under *poliskapten Ivan Bosch* (s. 16) och *polisdirektör Milton Gorandin* (s. 15). Hans f.d. partner är den andre eventuella huvudpersonen (som är kriminalinspektör) och de båda har ännu en god relation till varandra där de ibland träffas på krogen *Granatsplitter* (s. 22) i utkanten av Den fallna staden och skålar för gamla tider. Han är en medelålders arbetarklassdetektiv som inte har haft ett fall på flera veckor; bristen på jobb samt girigheten efter pengar får honom att vilja undersöka det nedlagda fallet som presenteras i berättelsen. Han har Levnadsstandard 4 och klarar sig ändå relativt bra på det lilla han har.

För att konstruera privatdetektiven som huvudperson är det rekommenderat att läsa konceptet för *Utredare* på s. 53 i regelboken men ha i baktanke att livet som konsult på gatan kan vara hårt och konceptet för *Frilansare* på s. 47 kan vara en god prägel på det annars slipade utredaryrket.

Kriminalinspektören

Kriminalinspektören är privatdetektivens direkta kontakt till kriminalpolisen och deras utredningar. Det är han som bär på pappren och journalerna kring fallen och det är han som kan meddela privatdetektiven för att be om råd angående ett fall eller be om hjälp att lösa det.

Han tycks vara trevlig och nyfiken men uppskattar även mutor och eventuella ströjobb som kan uppfattas som moraliskt grå (eller väldigt mörkt grå). Förutom att

vara den huvudsakliga länken mellan privatdetektiven och kriminalpolisen har han även professionella kontakter inom kriminallaboratoriet i det gamla museet i närheten av centrum. Han har Levnadsstandard 5 och drivs av en överväldigande girighet efter zovriner; vilket även kan agera drivkraft för att övertala privatdetektiven att försöka söka anställning hos någon av Arkady-fäderna i hopp om att hitta någon av deras försvunna söner i utbyte mot en saftig summa pengar eller kanske ett ministerjobb inom Ordnings-, Säkerhets- eller Justitieministeriet.

För att konstruera kriminalinspektören som huvudperson är det rekommenderat att läsa konceptet för Utredare på s. 53 i regelboken.

Reportern

Reportern kan vara frilansande eller anställd på tidningen *Hoppets Röst* (s. 24) och någorlunda tolerera Sanningsministeriets censurregler. Denne är en skicklig infiltrator och informatör men har inte haft ett intressant reportage på veckor. Trött på att skriva skvallerjournalistik är denna reporter på jakt efter scoopet med stort S för att äntligen hamna bland Sandukars journalistelit.

Reporterns koppling till huvudpersonerna kan vara slumpmässig eller professionell. Kanske är han/hon en gammal mediekontakt till privatdetektiven som bistår med material från mediearkiven eller genom sina kontakter inom Arkiveringsministeriet. Kanske är denna reporter en frilansande undersökande journalist som fascinerats av Arkady-fallen och söker information på egen tid. Den trovärdigaste förklaringen och lättaste metoden att få in reportern bland huvudpersonerna vore dock att ge denne en välvillig eller vänlig kontakt till någon av huvudpersonerna genom exempelvis ett passionerat eller professionellt förflutet.

För att konstruera reportern som huvudperson är det rekommenderat att läsa konceptet för Reporter på s. 50 i regelboken.

Prästen

Att spela en präst inom *Svarta månens orden* (s. 23) kan vara en svår men samtidigt underhållande uppgift. Denne bör bära på dold kunskap om religion, ockultism och befläckelse och rekommenderas goda värden inom Humaniora och Empati. Denne är inneboende i klostret *Månljus* (s. 21) och direkt underställd *översteprästen Maxander van Markal de Arkady* (s. 16). Han kan även ha berättarpersonen *broder Baltazar Gulan* (s. 12) som lärling.

Svårigheten med att spela denna roll är att man kan uppfattas distanserad från den övriga spelgruppen då man inte har en tidigare fast relation till deras huvudpersoner. Fördelen är dock att detta ger nya intressanta uppslag till bomber, det är en intressant utmaning och det kan bidra till spänningen med scenbyten där spelaren får handla privat innanför klostrets stängda portar. Detta kan visa mer ingående vad som föregår i de dolda salarna som spelarna annars inte skulle känna till. Beroende på spelarnas handlande kan även prästen bli en central figur i spelgruppen. I Sandukar är det trots allt inte bara Staten utan kyrkan som är hemlighetsfull och korrupt.

För att konstruera prästen som huvudperson är det rekommenderat att läsa konceptet för Präst på s. 50 i regelboken.

Viktigt att tänka på

Något som är viktigt att tänka på när ni skapar era huvudpersoner är att sträva efter en trovärdig koppling till berättelsens röda tråd. Skulle du vilja spela en fullständigt korrupt polis kan det bidra till svårigheter för att bibehålla den tänkta handlingen. Huvudpersonernas personligheter kan vara motsägelsefulla alla tänkta bomber och det kan vara svårt att dra dem tillbaka in i handlingens centrum. Av denna anledning är det viktigt att du som berättare övervakar din spelgrupp när de skapar sina huvudpersoner för att förhindra otänkbara resultat. Efter att ha läst detta dokument bör du ha en god koll på vad för typ av huvudpersoner som berättelsen eftersträvar och du kan hjälpa spelarna genom att vägleda dem under skapelseprocessen. Är det något av koncepten på huvudpersoner

som inte uppskattas av någon spelare kan ni försöka att improvisera fram ett koncept medan ni har i åtanke dennes plats i relationskartan.

Berättelsen

En befläckad själ är en berättelse till Noir och ett prologscenariot till krönikan *I den svarta månens skugga*. Det är den här berättelsen som kommer att introducera huvudpersonerna och slutligen föra dem samman under *Svarta månens orden* (s. 23) som i fortsatta berättelser inom krönikan kommer att hålla huvudpersonerna i ett fast grepp; är det fientligt eller välvilligt beror på berättarens presentation och spelarnas agerande.

Det som din spelgrupp har att förvänta sig i den här berättelsen är en brottsundersökning i klassisk Noir-stil som övergår till en mörk berättelse inspirerad av bl.a. *Omen*. Huvudpersonerna kommer att placeras i nervbrytande situationer och träffa individer så fasansfulla och ondskefulla som de inte trodde fanns.

Det är viktigt som berättare för denna berättelse att presentera ett detaljerat och smutsigt Sandukar som ger spelarna svettiga handflator och bultande hjärtslag. Spela gärna dämpad bakgrundsmusik under sessionerna som kan sätta stämningen. Om möjligheten finns så spela till långt in på natten med tända ljus och varmt kaffe. Ge din spelgrupp en mysig och läskig stämning.

Var börjar berättelsen?

Ännu en utredning har lagts ned på grund av *polisdirektör Milton Gorandin* (s. 15) och Ordningsministeriets strikta lagar. Exakt varför utredningen lades ner är okänt men det ryktas om att fallet redan har lösts av högre institutioner. Anledningarna är dock suspekta.

Under de senaste veckorna har det varit ett flertal försvinnanden – alla söner av *ätten Arkady* (s. 24). Ofta när det gäller brott mot någon av ätterna tystas detta ned och högre institutioner eller privata män får utreda och ta hand om brotten. I detta fall har undantag skett därför att en av fäderna (*pastor Falcan*

van Markal de Arkady, se s. 15) har blivit desperat och anmält offentligt.

Berättelsen börjar en kväll när *kriminalinspektören* (huvudperson) arbetar över med några dokument angående fallet. Han ser sambandet att (bortsett från att samtliga försvinnanden gäller ätten Arkady) alla är förstfödda söner till vad som tycks vara präster. Kriminalinspektören kallas in på *poliskapten Ivan Boschs* (s. 16) kontor där han meddelas om att fallet har lagts ned. Spelaren bör här få tillfälle att föra dialog med poliskaptenen för att kanske finna intressant information gällande fallet (se förslag på bomber för inspiration).

Av intresse för fallet kontakter kriminalinspektören sin vän (och f.d. partner) som är *privatdetektiv* (huvudperson) och delar med sig av detaljerna. Dessa utbyter reflektioner kring fallet och är nu fria att använda sina kontakter för att ta reda på mer information att utgå ifrån (kanske något namn eller en adress; se förslag på bomber för inspiration).

Skulle privatdetektiven vara den enda huvudpersonen kan den första delen hoppas över och berättelsen börja vid telefonsamtalet där han får informationen om fallet.

Det är upp till berättaren att komma fram till hur övriga huvudpersoner kan ta sig in i huvudberättelsen men tills detta kan det vara intressant med scenbyten som bygger upp deras karaktärer. Hur detta går till är öppet för berättaren. Är en huvudperson präst i *Svarta månens orden* (s. 23) är det lämpligt att denne först möter huvudpersonerna då de äntligen finner sin väg till klostret *Månlys* (s. 21). Spelar en huvudperson reporter kan han/hon introduceras till huvudberättelsen genom att huvudpersonerna kontakter denne för hjälp med information eller att denne på egen hand utreder samma fall och deras vägar korsas.

Scenbyten mellan huvudpersonerna kan bidra till ökad spänning och mer rättvis fördelning av fokus mellan spelarna. Det är beroende på hur spelarna utnyttjar sina relationer och hur berättaren presenterar bomberna som påverkar deras väg genom

berättelsen. Relationskartan på s. 19 presenterar flera vägar till samma destinationer beroende på vilka vägar huvudpersonerna går och detta påverkar även framtida bomber som kommer presenteras för dem.

Var eskalerar berättelsen?

Huvudpersonerna som utreder fallet får på något sätt (beroende på spelarnas handlande och bomberna presenterade för dem) adressen till klostret *Månljus* (s. 21) i utkanten av *Ruinerna* (s. 21) i Den fallna staden. Där släpps de in för att tala med överstepräst *Maxander van Markal de Arkady* (s. 16) som tros sitta på information nyttig för utredningen. Har huvudpersonerna tagit sig hit på begäran av pastor *Falcan van Markal de Arkady* (s. 15) bör de försöka få information om familjen *Hrúzda* (s. 23). Har de å andra sidan tagit sig dit genom Arkiveringsministeriet bör de vara mer intresserade av översteprästens vittnesmål. Har de däremot tagit sig dit med hjälp från den undre världen och en audiens med *Madonnan* (s. 18) är de mer skeptiska över översteprästen själv och vad för hemligheter som kan dölja sig i klostret.

Oavsett hur de har tagit sig dit är detta ett lämpligt tillfälle att låta huvudpersonerna bemötas av en räd från *Kommissariatet* (s. 23) där *Kommissarie #1 "Livsugaren"* (s. 14) och *Kommissarie #2 "Den skräckinjagande"* (s. 14) gör entré på jakt efter översteprästen (som lyckats försvinna spårlöst). Detta möte verkligen slänger berättelsens tema och "mörkrets makter" i ansiktet på huvudpersonerna och får berättelsen att eskalera i handling och spänning. Hur reagerar huvudpersonerna efter att deras verklighetsuppfattning brister om de klarar sig genom detta möte?

Nu är en utmärkt punkt att introducera prästen (huvudperson), om denne existerar, till resten av spelgruppen. Efter översteprästens försvinnande kan denna (eller någon) präst hjälpa huvudpersonerna att finna den information de söker. Det finns många gamla skrifter i *Månljus* som kan dölja information om både *Hrúzda* och *Sandukars* mörka hemligheter. Några frågor

huvudpersonerna kan ställa sig vid det här laget är:

- Var försvann översteprästen?
- Har försvinnandet att göra med ockulta ritualer?
- Vad är egentligen befläckelsen?

Vändpunkter och bomber

Det är viktigt att kunna bevara spänningen genom berättelsens gång och dessa berättelser har, likt skönlitterära berättelser, en form av dramaturgi. Förutom en början och ett slut är det viktigt med vändpunkter som presenterar nya kapitel i berättelsen där händelseförlopp förändras beroende på den tidigare handlingen.

Det finns inga konkreta vändpunkter för denna berättelse på samma sätt som det finns en början och ett slut samt destinationen där berättelsen först eskalerar. Berättaren får presentera vändpunkter i form av improviserade bomber och situationer beroende på spelarnas tidigare agerande. Dessa vändpunkter kan vara i form av återkommande berättarpersoner, introduktion av väsentlig information eller ett betydande händelseförlopp som spelarna inte kan ignorera. Några exempel på bomber som berättaren kan presentera finns bland informationen om berättarpersoner och platser.

Här följer några förslag:

Introduktion av ny antagonist

Kanske har huvudpersonerna blivit avlyssnade av *Ordningsministeriet* (s. 23) och en agent (t.ex. *Jozef Lupei*, se s. 13) har skickats ut från Stapo för att förhöra huvudpersonerna eller ställa dem inför rätta. Detta kan urarta sig på grund av något telefonsamtal som en huvudperson har haft till en kontakt på polisstationen där information kring undersökningen har framkommit (kanske även information rörande religion eller befläckelsen). Detta samtal har sedan uppfattats som fientligt av *Ordningsministeriet* och huvudpersonerna riskerar att föras till rätta för förräderi eller spioneri.

Denna vändpunkt kan presenteras genom att någon huvudpersons lägenhet har blivit genomsökt, någon upptäcker en bil som

skuggar deras eller att agenten helt enkelt klampar in på platsen de befinner sig på och drar sin automatpistol.

Tydlig berättarexposition

Exposition må inte vara det populäraste alternativet för att försöka leda huvudpersonerna på rätt riktning men det kan vara en nödvändig metod om den görs på rätt sätt. Ett exempel kan vara att utnyttja *översteprästens befläckelsekraft* (s. **) för att se om någon av huvudpersonerna snappar upp eventuell information. Ett slag för Intuition kan slås (\pm eventuella bonusar/avdrag) för att se om någon huvudperson hör vad en av översteprästens skuggor viskar (som kan vara en ledtråd till någon av översteprästens hemligheter nere i *katakomberna* (s. 20)).

Ett alternativ kan vara att skildra en känsla som huvudpersonerna uppfattar. T.ex:

Medan du står på balkongen i Månljus och betraktar Ruinerna och Det fallna tornet genom dimman känner du en tryckande känsla av obehag som tycks sippra i pulsar från området. Den kvävande atmosfären känns levande som om det vore något väsen eller någon högre makt som kallade på dig. För ett ögonblick känner du en dragningskraft mellan dig och Det fallna tornet, som om ödet själv vill att du ska bege dig dit.

En även lättare metod att få in exposition som för att påverka spelarnas framtida val är att utnyttja en eventuell audiens med *Madonnan* (s. 18) om huvudpersonerna skulle finna hennes följare genom den undre världen. En dylik audiens kan direkt utnyttja Madonnans potential till att ge huvudpersonerna en klar spådom om var de behöver söka för att finna sina svar. Detta kan även vara vad som öppnar misstankar om att det är översteprästen som ligger bakom försvinnandena. Var dock noggrann med att inte ge för mycket exposition då det kan förstöra spelupplevelsen för spelarna. Som berättare vill du att spelarna ska fundera ända in i slutet på berättelsen och sedan få en aha-upplevelse under de sista scenerna.

Återkommande berättarpersoner

Ett annat knep till vändpunkter är att låta berättarpersoner återkomma för att dra huvudpersonerna tillbaka in i handlingen och återknyta dem till den röda tråden. Detta kan göras genom ett telefonsamtal, att name-droppa genom dialog eller placera en tidigare använd berättarperson i scenen. Nedan följer ett exempel på hur du kan använda denna metod för att presentera en vändpunkt för spelarna:

En av huvudpersonerna har kommit ifrån den röda tråden genom att inte ha handlat utifrån vissa presenterade bomber eller genom att agera på sätt som berättaren inte hade kunnat förutspå. Huvudpersonen kommer hem till sin lägenhet en kväll och berättaren presenterar vändpunkten genom att låta telefonen ringa. När huvudpersonen svarar visar det sig vara poliskaptenen som intresserat ställer frågor om fallet. Han motiverar även huvudpersonen genom att bestämma en träff på någon krog eller genom att berätta om någon upplevelse han har haft med polisdirektören eller Stapo. Huvudpersonen har nu fått nya öppningar in i berättelsen och kan utnyttja dessa för att sedan återknyta sig till den röda tråden.

Improvisation

Trots att det finns många förslag på bomber, platser och berättarpersoner kommer alltid tillfällen då berättaren måste fritt improvisera fram nya bomber, platser och berättarpersoner. Detta är inte alltid en enkel uppgift. Jag kan endast ge förslag och rekommendationer i detta dokument. När du spelar berättelsen kommer det att skilja sig från när jag spelar den. Det är din uppgift att skildra platserna och berättarpersonerna utifrån din vision av dem. Om vissa detaljer som står här inte passar berättelsen som du vill presentera kan du modifiera dessa detaljer för att anpassa dem till din berättelse. Det kommer att krävas mycket improvisation från dig som berättare och jag kan bara ge tips på hur du kan göra för att underlätta det för dig.

Lägg till egna berättarpersoner och ta bort de du anser vara överflödiga. Glömmer du bort hur någon person ser ut så bläddra inte i det här dokumentet utan improvisera fram din egen bild av personen istället. Skapa egna bilder inom dig som du skildrar för din spelgrupp. Använd detta dokument

som hjälpmedel men inte som instruktionsmanual.

Du kommer att inse när du börjar spela att improviserade bomber och improviserat gestaltande kommer att flyta på naturligt för det mesta. Tänk bara på att låta spelarna spela berättelsen. Påverka inte för mycket utan presentera bara berättelsen för dem. Som tidigare nämnt kan det ibland vara nödvändigt att presentera vändpunkter för att påverka berättelsens riktning, men om du låter spelarna göra det mesta jobbet vad gäller val och handling så kommer du inse att berättelsen mer eller mindre skriver sig själv.

Dock är det alltid bra att ha några extra anteckningar som beskriver eventuella bomber och vändpunkter som du kan tänka dig att presentera ifall rätt situation skulle uppstå. Förlita dig däremot inte för mycket på förslagen i det här dokumentet. Använd dessa som hjälpmedel för att skapa din egen berättelse.

Var slutar berättelsen?

Trots att berättelsen är mycket fri och öppen finns det ett konkret slut som inleder nästa berättelse i krönikan. Du som berättare får presentera vändpunkter och bomber som förr eller senare kommer leda huvudpersonerna till denna punkt.

Under klostret *Månljus* (s. 21) finns dolda katakomber där endast *översteprästen Maxander van Markal de Arkady* (s. 16) och några utvalda präster har tillgång till. Andra medlemmar i *Svarta månens orden* (s. 23) har endast begränsad tillgång och vet inte vad som föregår i dessa katakombers mörker. *Katakomberna* (s. 20) går i tunnlar från *Månljus* till ruinerna av ett gammalt kapell (s. 20) långt in i *Ruinerna* (s. 21) i närheten av Det fallna tornet. Båda kyrkorna har en varsin ingång som möts i mitten under Ruinerna där hemliga kamrar finns och låsta portar. En kult ledd av översteprästen ägnar sig i dessa kamrar till ockulta ritualer där de skapar mörka väsen genom offrandet av människor (däribland de försvunna Arkadysonerna). Huvudpersonerna skulle kunna finna *Felix van Markal de Arkady* (s. 13) oskadd där i mörkret och föra honom hem

för sin belöning. Dock kommer de även att finna en stor och låst port där någonting skriker, viskar och skrapar innanför. För huvudpersonerna är det oklart vad som döljer sig innanför denna port och översteprästen vill mycket gärna hålla porten stängd (det är hans son och ultimata vapen som döljer sig därinne). Som berättare vill du att huvudpersonerna ska bryta upp dörren och släppa ut vad de tror hålls fångat där inne. Skulle dörren öppnas kommer ett mycket ondskefullt väsen att fly ut genom porten och försvinna bort i katakomberna (vilket öppnar upp för handlingen i krönikans nästa berättelse).

Översteprästen anser att det han gör med de oskyldiga barnen är nödvändigt för Svarta månens orden, men andra ovissa medlemmar håller inte med. Det blir en konflikt i organisationen och den moraliska frågan ”är detta ett nödvändigt ont?” ställs då översteprästen anser att de väsen han skapar är nödvändiga för att bekämpa de andra kulterna som döljer sig i Imperiet. Dessa är uppoffringar för att skapa den armé som krävs för att slutligen bekämpa de hemligheter som framförallt *familjen Hruzda* (s. 23) döljer i Arkadybergen.

Var huvudpersonerna står i konflikten är individuellt och huvudantagonisten (översteprästen) behöver inte nödvändigtvis besegras för att avsluta berättelsen. Även om man slutligen går över till hans sida inleds nästa berättelse på samma sätt.

Vad händer sedan?

Efter de avslutande scenerna i *katakomberna* (s. 20) byggs handlingen upp för andra berättelsen i krönikan. Huvudpersonerna kanske stannar i klostret eller återvänder hem för att sätta punkt på oavslutade affärer. Är de efterlysta av Staten kan de behöva gå under jorden. Återförenar de Felix med sin far kan de få en saftig belöning. Har de genomgått extrema psykiska trauman under berättelsen kan detta öppna upp möjligheterna för att befläcka huvudpersonerna lagom till nästa berättelse. Minns dock huvudpersonernas relationer till varandra, till Svarta månens orden och till väsendet som försvann i katakomberna.

Exakt vad som sker i nästa berättelse avslöjas inte här men något säger att Svarta månens orden kommer kräva rättvisa för att huvudpersonerna har släppt ut ett ondskefullt väsen i Sandukar.

Berättarpersoner

Det finns två kategorier av berättarpersoner i *En befläckt själ*. De centrala berättarpersonerna är de som berättelsen huvudsakligen kretsar omkring. De är tydligt detaljerade, återkommande och har en lista med eventuella bomber som kan presenteras för att föra handlingen vidare. Det finns även de övriga berättarpersonerna som kan men inte behöver presenteras i berättelsen för att följa den röda tråden. De har kortare listor på eventuella bomber men kan lika gärna (beroende på hur du vill presentera berättelsen för din spelgrupp) övergå till mer centrala roller beroende på ditt och spelarnas agerande. Det kommer att komma tillfällen då du improviserar egna berättarpersoner för att passa den skildrade scenen och dessa kommer då att kategoriseras bland övriga eller allmänna berättarpersoner beroende på om du vill ge dem viktigare biroller. Allmänna berättarpersoner tilldelas ingen egen kategori i det här dokumentet då det är den kategori som statistroller tilldelas. De allmänna berättarpersonerna är ofta namnlösa och inte återkommande.

Centrala berättarpersoner

Här följer en lista på berättarpersoner som är centrala för berättelsen. Att de är centrala innebär att de antingen bär på nödvändig information som huvudpersonerna kan behöva eller att de är återkommande personer under berättelsens gång; t.ex. antagonister. Varje berättarperson kommer med en detaljerad beskrivning samt en lista på eventuella bomber. Skulle huvudpersonerna drivas iväg från handlingen kan dessa berättarpersoner dra tillbaka huvudpersonerna in i handlingens centrum igen.

Broder Baltazar Gulan

”Jag minns inte mina föräldrar. Jag minns bara hur snarorna svajade från takbjälken där de hängde sig tillsammans.”

Broder Baltazar Gulan är en stridstränad munk i *Svarta månens orden* (s. 23) och personlig lärjunge till en av prästerna i *Månljus* (s. 21) (kanske även till en av huvudpersonerna om denne spelar präst). Han är smittad av en *fysisk befläckelse* av Magnitud II som ökar hans samtliga stridsvärden med (+5) när aktiverad samt ignorerar avdrag från Omtöckning (mer detaljer om denna befläckelse finns på s. 27). Han är en *erfaren kombattant* med Humaniora 12. Han är även mästare på dubbla vapen och ökar sina stridsvärden med ytterligare (+5) samt ger (+1T) skadevärde när han strider med sina båda sablar (se s. 25 för statistik).

Baltazar är en tystlåten ung man som har bott innanför Månljus murar under större delen av sitt liv. Han blev omhändertagen av prästerna som befläckt föräldralöst gatubarn och har tränats i strid under de tio år han har bott i klostret (han är nu sjutton år). Översteprästen *Maxander van Markal de Arkady* (s. 16) har i åtanke att träna Baltazar för att strida mot mörka krafter men han har ännu inte tagit striderna utanför träningen på klostret. Hans egen befläckelse bidrar till ökad reaktionsförmåga, snabbare och smidigare rörelser samt ökad styrka. När han använder sin kraft svartnar han ögon och han riskerar att förlora kontrollen över sina handlingar.

Baltazar bär inte sina vapen i klostret såvida han inte tränar i innergården. Där är han alltid iklädd den klassiska bruna munkrocken. Han är ganska kortväxt och smal, men är smidig och snabb. Han ser yngre och barnsligare ut än vad han är och han har rakat mitten av sin ljusbruna pottfrisyr. Skulle han behöva lämna klostret för att ta till strid klär han sig i en svart skinnrock med vit brodering och bär fina svärdskidor i härdat läder. Detta är dock en nattklädsel då det skulle väcka för mycket uppmärksamhet i dagsljus.

- Han följer med huvudpersonerna in i *Ruinerna* (s. 21) eller ner i *katakomberna* (s. 20) under klostret.
- Han drabbas av ett *psykiskt trauma* om han skulle råka skada en vän under transen han ingår i under strid.
- Han faller gråtande på knä och ber till den Ende efter att ha dödat någon för första gången.
- Han hjälper huvudpersonerna att finna information i klostrets bibliotek.
- Om kommissarierna hotar med ännu en räd hjälper han till att gömma gamla skrifter eller i värsta fall rusta upp för strid.

Felix van Markal de Arkady

"Snälla. Allt jag vill är att se min far igen."

Felix van Markal de Arkady är den försvunne sonen till *pastor Falcan van Markal de Arkady* (s. 15). Han är en *oerfaren civilist*.

Felix är femton år och försvann spårlost från sin privatskola i Ikonen. Det finns inga vittnen till försvinnandet men hans far misstänker att den ökända *familjen Hrzda* (s. 23) ligger bakom kidnappningen. Av desperation gör fadern en offentlig anmälan och kan tänka sig att anlita huvudpersonerna att finna sonen och föra honom oskadd hem. Fadern hänvisar till sin äldre bror *översteprästen Maxander van Markal de Arkady* (s. 16) för att bistå med mer information om den ökända familjen som kan ligga bakom dådet. Vad han inte vet är att det i själva verket är brodern Maxander som är skyldig till kidnappningen.

Huvudpersonerna finner Felix i *katakomberna* (s. 20) där han hålls fången av sin farbror som planerar att offra honom för att skapa ett befläckt väsen. Om de förlorar honom till översteprästen eller om de för honom hem oskadd är upp till huvudpersonerna.

- Huvudpersonerna för honom hem oskadd och får en saftig belöning av pastorn, blir lovade att tas bort från eventuella brottsregister och kanske även erbjuds arbeten inom högre positioner.
- Felix blir offrad eller befläkad av översteprästen vilket försämrar huvudpersonernas relation till fadern.

Jozef Lupei

"Mitt jobb är att rensa upp efter din förrådiska propaganda, din terrorist."

Jozef Lupei är en agent utsänd av Stapo med syfte att tystna ner huvudpersonerna om de skulle komma över information som de inte har befogenheter till, alternativt arresteras eller avrättas dem. Han är en *suverän kombattant* med Uppmärksamhet och Slutledning 12.

Jozef är en fyrtioårig krigsveteran och Stapo-agent med en nästan fanatisk patriotism för Staten och Imperiet. Han lyder alltid order och ifrågasätter aldrig auktoritet. Skulle någon agera provocerande mot Staten i hans närvaro kan han avrätta personen på plats. Han är kallblodig, smart och bestämd vilket kan vara problematiskt om man får honom som fiende. Han tvekar dessutom inte att bli extra hårdhänt eller helt enkelt övergå till fysisk tortyr vid privata förhör. Ministeriernas ord är hans dogma och inte ens att se den verkliga sanningen med ögonen skulle ifrågasätta hans övertygelse till Staten.

Lupei bär en knälång rock i svart läder över en blå skjorta med mörkbrun väst och röd slips. Han är i unga 40-årsåldern och håller ansiktet vårdat med slät rakning och modernt rakvatten. Han har ett leende och ett par grå ögon som kan charma vilken kvinna som helst. Han är omkring 1,80 lång och vältränad. De som inte känner till hans militära historia tror förmodligen att han har varit boxare. Över livremmen bär han ett hölster som rymmer två *Krigger Kommissariepistol-4*. Han bär även en *Re'S .38 Smygen* i ett ankelhölster, dolt av byxbenet och läderkängorna (se s. 25 för statistisk information).

- Skuggar huvudpersonerna och genomsöker någons lägenhet.
- Plockar in huvudpersonerna för förhör eller jagar dem i Sandukar för att avrätta dem.
- Förföljer huvudpersonerna hela vägen in i *Ruinerna* (s. 21) eller gör en personlig räd i klostret *Månlys* (s. 21).

Kommissarie #1 "Livssugaren"

"Tror du att du kan döda mig? Skjut hur många du vill. Jag håller händerna bakom ryggen."

"Livssugaren" är en statlig kommissarie vars huvudsakliga syfte är att kontrollera information om det övernaturliga och avrätta/fånga in smittade. Han är en *mästerlig kombattant* med Charm och Uppmärksamhet 16. Han bär en *Kruger Kommissariepistol-4* med ljuddämpare i ett axelhölster och fem *celenkstjärnor* i bältet (se s. 25 för statistik). Han är smittad av en *omgivande befläckelse* av Magnitud III som ger honom förmågan att läka skador genom att suga livskraften från allt levande omkring honom (se s. 25 för mer information om denna befläckelse).

Tack vare hans förmåga är han även en utmärkt agent för farliga uppdrag och hotfulla situationer. Det effektivaste sättet att döda honom på (förutom att fullkomligt förintä hans kropp) är för honom att slå ett *exceptionellt misslyckande* på sin Livsvilja innan han hinner läka ett Sår. Han är den mer pratsamme av de båda kommissarierna och uppenbarligen ledaren och den mäktigaste av de båda.

Livssugaren är en kortväxt celenk med olivaktig hy, mörka ögon och svart hår i lockar långsmed pannan. Han är mycket charmerande och stilig och kan utnyttja detta för att manipulera människor. Han klär sig i en svart kostym med sin automatpistol i ett axelhölster. Fastklämd på bröstfickan har han ett par svarta solglasögon.

Hans partner tycks vara *Kommissarie #2 "Den skräckinjagande"* och de båda har misstankar om att *Svarta månens orden* (s. 23) kontrollerar klostret *Månljus* (s. 21).

- Han provocerar huvudpersonerna med hotfulla gester och arrogant tal.
- Han förhör huvudpersonerna i försök att få information om var *översteprästen Maxander Markal de Arkady* (s. 16) gömmer sig.
- Han angriper de som visar tydliga tecken på befläckelse och kan använda dödligt våld för att fånga in dem.
- Han hotar om att komma tillbaka senare med fler kommissarier för att rensa upp klostret.

Kommissarie #2 "Den skräckinjagande"

"Försök att föreställa dig den mest skräckinjagande mardröm du kan tänka dig. Tänker du på mig?"

"Den skräckinjagande" är en statlig kommissarie vars huvudsakliga syfte är att kontrollera information om det övernaturliga och avrätta/fånga in smittade. Han är en *mästerlig kombattant* med Intuition och Uppmärksamhet 16. Han bär en *Kruger Kommissariepistol-4* med ljuddämpare (se s. 25 för statistik). Han har en *mental befläckelse* av Magnitud III som ger honom en aura av obehag och han kan med sin ögonkontakt driva människor till vansinne (se s. 26 för mer information om denna befläckelse).

Hans förmåga gör honom till en utmärkt torterare och han använder den ofta för att skrämja människor till att avslöja den information han behöver. Han är mycket tystlåten och talar aldrig i onödan – men hans tystlåtenhet bidrar till obehaget som han sprider. När han skrämmer någon så pass mycket att de drabbas av hallucinationer brukar de se skuggorna omkring sig ta fasansfulla skepnader. Dessa upplevelser bidrar ofta till *psyksiska trauman*.

Den skräckinjagande är en albino utan kroppsbehåring. Han har blek, lätt genomskinlig hy där man kan tydligt se ådror under belysning. Hans ögon är rödsprängda och iris är röda. De är lätt utpekande och svåra att slita blicken ifrån. Han klär sig i svart kostym och täcker ofta ögonen med svarta solglasögon för att motverka onödig ögonkontakt.

Hans partner tycks vara *Kommissarie #1 "Livssugaren"* och de båda har misstankar om att *Svarta månens orden* (s. 23) kontrollerar klostret *Månljus* (s. 21).

- Han torterar huvudpersonerna med skräck för att knäcka dem på information.
- Söker ögonkontakt med någon av prästerna för att tvinga ur sanningen om klostret och översteprästen.
- Han angriper de som visar tydliga tecken på befläckelse och kan använda dödligt våld för att fånga in dem.

Pastor Falcan van Markal de Arkady

”Min ätt accepterar inte mitt agerande. Åt Helvete med dem! För du min son tillbaka till mig är jag villig att betala dig rikligt.”

Pastor Falcan van Markal de Arkady är en mauristisk pastor och medlem av ätten Arkady. Han är en *suverän civilist* med Humaniora 16 och Närstrid 12 (med värja).

Vanligtvis skulle Falcan aldrig tala med någon utanför kyrkan eller ätten men gör ett undantag för huvudpersonerna av desperation eftersom hans ende son (*Felix van Markal de Arkady*, s. 13) är försvunnen. Han är en kyrkans man och äger hälften av den katedralliknande kyrkan *Svalans Frid* (s. **) i stadsdelen Boken. Efter att sällsynt nog ha anmält offentligt det brott som begåtts mot hans familj har han hamnat i tillitsproblem med den övriga ätten. Inom ett dygn efter sin anmälan såg Arkady till, genom *Ordningsministeriet* (s. 23), att fallet lades ned och de professionella detektiver som Falcan har bett om hjälp har antingen nekat av rädsla för hans ätt eller av girighet bett om omöjliga summor. Falcan misstänker *familjen Hruzda* (s. 23) ligga bakom bortrövandet och hänvisar huvudpersonerna till sin bror *överstepräst Maxander van Markal de Arkady* (s. 16) för att hjälpa till med information om familjen och de ritualmord som de har ryktats syssla med. Falcan är övertygad om att hans bror kommer att hjälpa huvudpersonerna eftersom han själv förlorade sin son året innan och kan sympatisera med Falcans lidande. Trots att han litar innerligt på sin bror (som han inte har träffat på flera år) förundras han över varför Maxander väljer att bo i ett ruckel som *Mänljus* (s. 21) i Den fallna staden. Dock avundas han sin brors kunskap.

Falcan är medellång och smal, förnäm och nonchalant. Han klär sig rikligt och bär prästrock i det vackraste siden. Han är mycket välvårdad, bär silverbågade glasögon och har välkammat vitt hår.

- Han ger adressen till sin bror Maxander efter att ha berättat för huvudpersonerna om sitt förakt för Hruzda och att han tror att Maxander kan hjälpa honom.
- Skulle huvudpersonerna bete sig odrägligt (kliva in i kyrkan med synliga vapen eller stänka av sig regnvatten i kapellet etcetera) riskerar de att bli utkastade av pastorn och tvungna att finna sidospår att åter nå den röda tråden.
- Han lovar att belöna huvudpersonerna rikligt om de kan finna sonen Felix och föra honom hem oskadd. Han kan även erbjuda arbete med hög status (inom exempelvis något ministerium).
- Berättar huvudpersonerna om mysticismen de upptäckt i Mänljus vid ett senare besök med Falcan blir han irriterad och bestämmer sig för att besöka sin bror personligen vilket kan leda till hotfull konflikt mellan de båda bröderna.

Polisdirektör Milton Gorandin

”På order från Ordningsministeriet måste jag härmed avlösa dig från din tjänst. Lämna in ditt vapen och din bricka.”

Polisdirektör Milton Gorandin är direktör inom poliskåren. Han är en *erfaren kombattant* med Uppmärksamhet 12 (+2 gällande kriminalundersökning), Slutledning 12 (+2 gällande kriminalundersökning) och Humaniora 12.

Milton är en korrupt polis och odräglig människa. Han är arrogant och älskar att utnyttja sin maktposition för att provocera underordnade och tvinga dem till lydnad. Anledningen till att han fick positionen som polisdirektör är på grund av hans rövslickande av *Ordningsministeriet* (s. 23) och sin nästan fanatiska inställning till Statens värdegrund. Staten vet att de kan lita på honom som polisdirektör trots att han gärna tar mutor av mäktiga brottssyndikat för att lägga ner utredningar som kan vara hotfulla för organisationerna i den undre världen. Det finns en del snack inom poliskåren om att Milton lägger ner utredningar för tidigt och för ofta och det händer att många kriminalare diskret fortsätter utredningarna på egen tid. Det är inte sällan som han personligen övervakar utredningar för att se så att allt går rätt till. Minsta felsteg kan leda till katastrofala följder.

Milton är kort och korpulent men mycket intelligent och slug. Han klär sig alltid i kostym och anstränger sig för att vara så vårdad och respektingivande som möjligt i offentliga sammanhang och på jobbet.

Milton har en distanserad relation till huvudpersonerna (privatdetektiven och kriminalinspektören) men övervakar gärna *poliskapten Ivan Bosch* och dennes handlingar. Han har även direkta kontakter inom Justitie-, Ordnings- och Arkiveringsministeriet samt Stapo.

- Han avskedar *kriminalinspektören* (huvudperson) och kontakter Ordningsministeriet som på sin tur drar in *Josef Lupei* (s. 13) från Stapo för att ställa till det för huvudpersonerna.
- Han sätter en efterlysning på huvudpersonerna för civil olydnad, spioneri etcetera och skickar polispatruller för att fånga in dem för förhör.
- Han låter agenter skugga och bevaka privatdetektiven, kriminalinspektören och poliskaptenen med misstankar om att de följer upp nedlagda fall.

Poliskapten Ivan Bosch

*"Vad är det för flaska du har där i handen?
Men kom in och sätt dig, håll up och berätta
hur det är med dig! Det var ju inte igår."*

Poliskapten Ivan Bosch är kapten för poliskårens kriminaldistrikt vilket är centralt för Sandukars brottsundersökningar. Han är en *erfaren kombattant* med Uppmärksamhet 12 (+2 gällande kriminalundersökning), Slutledning 12 (+2 gällande kriminalundersökning) och Humaniora 12.

Ivan är en hederlig poliskapten som gärna jobbar över med pappersarbete eller brottsundersökning tills långt in på kvällarna (detta delvis för att undslippa en gnällig fru och två tonårsdöttrar). Han var tidigare partner med *polisdirektör Milton Gorandin* (s. 15) men ogillar honom eftersom han vet att Milton befordrades till polisdirektör på grund av hans rövslickande för *Ordningsministeriet* (s. 23). Ivan är medveten om det ohederliga maktspel som pågår inom poliskåren och han irriterar sig ofta över brott som läggs ner på order av

Ordningsministeriet eller Stapo. Han hjälper gärna privatdetektiver eller kriminalinspektörer med diskret information om de arbetar på oavslutade eller nedlagda brott på egen tid.

Ivan är en kraftig man i femtioårsåldern med tunt, grått hår med kal hjässa. Han är ganska lång, har en rund näsa och bär glasögon.

- Han bidrar med sina reflektioner över fallet och varför han tror att det lades ned samtidigt som han fascinerar över att ha tagit hand om ett ättefall trots att det endast var för en dag innan det lades ned. Han kan minnas något tidigare fall från året innan som också lades ned inom kort, men har inga direkta minnen av detaljer kring fallet.
- Han hjälper huvudpersonerna genom att leta reda på information i Arkiveringsministeriet eller med att dra slutsatser av de ledtrådar de än så länge kan ha funnit.
- Skulle Ordningsministeriet kallas ut för att undersöka huvudpersonerna hjälper poliskaptenen gärna till men försöker att vara diskret för att inte råka illa ut själv eller förlora sitt jobb. Blir saker och ting för mörka riskerar han att klippa kontakten helt med huvudpersonerna.

Överstepräst Maxander van Markal de Arkady

*"Det bästa sättet att befläcka en själ är att få
själen att bata den kropp i vilken den lever."*

Överstepräst Maxander van Markal de Arkady är en mauristisk överstepräst och abbot inom klostret *Månljus* (s. 21). Han är smittad med en *omgivningsbefläckelse* av Magnitud II som kan urarta sig i levande skuggor och viskningar (mer information om denna befläckelse på s. 26). De utanför Månljus som känner till hans befläckelse brukar diskret kalla honom för *Skuggprästen*. Han är en *mästerlig civilist* med Närstrid 14 (med värja).

Munkarna och prästerna inom Månljus känner till Maxanders befläckelse men talar aldrig om det. När man ser honom i ögonen kan man ibland ana hans skugga ta formerna av vidunderliga varelser eller resa sig hotfullt mot ens egen skugga. De flesta tvivlare som lägger märke till fenomenet ser det bara som

en synvillia i ögonvrån. Fenomenet är hallucinationer och visar sig olika för olika personer. Ju mer man tror och ju räddare man är för vad skuggan ska visa desto mer skräckinjagande former tar den. De flesta av prästerna och munkarna i Månljus ser inte Maxander i ögonen när de talar med honom utan sänker huvudet och fäster blicken på hans skugga. Så länge de fokuserar blicken på hans skugga brukar den inte visa något för dem. Maxander är mycket medveten om sin befläckelse men uppskattar inte när den kommer till tals. Skulle en präst eller munk i Månljus ta upp ämnet blir de ofta bestraffade med en örfil. Folk utanför kyrkan som tar upp ämnet blir ofta ignorerade eller möts av förnekelse. Annars är han en vänlig präst men som betar sig fint och narcissistiskt på grund av sin höga rank och sitt ätteblod. Han är mycket kunnig inom religiös och ockult lära och har ägnat större delen av sitt liv åt att lära om, finna och utrota kättare och ond befläckelse.

Han är lång och smal med beniga drag. Hans ansikte är rynkigt och blekt och han har mörka ringar under trötta ögon. Han klär sig ofta i en svart sidendräkt med silverbrodering där prästkragen tydligt syns. Han bär även ett kors i silver runt nacken.

Maxander betar sig mycket suspekt efter Kommissariatets råd och när ämnet kommer till tals om de försvunna sönerna. Faktum är att Maxander döljer en djup hemlighet innanför *katakomberna* (s. 20) under klostret. Det är en hemlighet som inte ens hans bröder och systrar inom *Svarta månens orden* (s. 23) känner till.

- Han berättar artigt det han vet om *familjen Hrázda* (s. 23) och delar med sig av sina reflektioner utifrån de samband som huvudpersonerna har dragit angående fallet.
- Han försvinner spårlöst när det meddelas att Kommissarierna har kommit och går inte att finna igen på en lång stund framöver.
- Han blir frustrerad och impulsiv när det avslöjas att han döljer hemligheter innanför katakombernas dörrar. Detsamma händer när de hemliga viskningarna kommer till tals.
- Han försöker att övertyga huvudpersonerna om att hans metoder är de rätta metoderna och att de borde lyssna och följa hans ord. Detta gäller framförallt när kultsalarna i

katakomberna upptäcks och vad som sker med de kidnappade sönerna.

- Han tar till dödligt våld om någon försöker släppa ut det väsen som döljer sig innanför den stora porten. Han dör inte i striden utan flyr efter sin förmörkade son djupare in i katakomberna.

Övriga berättarpersoner

Här följer en lista på övriga berättarpersoner som kan vara till nytta för att öka spänningen på berättelsen. Dessa berättarpersoner är inte nödvändiga för att berättelsen ska fungera men kan vara intressanta tillägg och kan behöva tilldelas mer centrala roller beroende på spelarnas agerande. Som berättare kommer du under berättelsens gång att skapa egna berättarpersoner för att fylla hål som kan tänkas uppstå under era spelsessioner. Dessa karaktärer är tips men planera gärna även några egna för din egen spelgrupp.

Ada Linnitov

"Visst har jag varit bland Ruinerna. Där är den enda platsen i Sandukar där du kan höra röster utan att vara galen."

Ada Linnitov är en beryktad femme fatale i Sandukars undre värld. Hon har passionerade kontakter med många inom de stora brottsyndikaten med familjen Rulov i spetsen hos vilka hon ofta agerar sällskapsflicka så länge hon får bra betalt. Adas popularitet bland gangsterfamiljerna gör henne till ett utmärkt vapen i lönnmord mot ledare av rivaliserande syndikat. Hon är farlig och vacker och kan ge god information om personer, produkter och hemligheter i den undre världen. Detta så länge betalningen är rätt.

Broder Andros Valdan

"Jag ber varje dag till den Ende om att ge nåd till mina föräldrar som brinner i helvetets eldar."

Broder Andros Valdan är den fjortonårige munken som är dörrvakt till klostret *Månljus* (s. 21). Han vet ingenting om vad som sker i

salarna under kapellet och vet inte heller något om *Svarta månens orden* (s. 23) eller de befleckade munkarna han äter vid samma bord som. Han spenderar varje dag med att vakta dörren till kapellet och släppa in besökare som kommer för att be eller skicka ut eventuella uteliggare eller vandaler. Han lämnar nästan aldrig kapellet och ägnar dagarna till att läsa i den heliga skriften och i psalmböckerna. Han är också mycket skicklig med orgeln. Detta är ett liv som han älskar innerligt.

Madonnan

"I din framtid ser jag ett ondskefullt mörker som bitvis slukar din själ. Du kommer att ställas inför ett val och oavsett vad du väljer kommer det att förtära din mänsklighet."

Madonnan (Elisa) leder en sammanslutning av hemlösa och utstötta i Sandukars fattiga kvarter. Hon är flickebarnet till en prostituerad och har förmågor utöver det vanliga. Hon kan bota de sjuka och ta bort galenskap från folks sinnen. Idag ses hon som en madonnagestalt av sina anhängare och har många trogna undersåtar med sin moder som upppassare (mer information på s. 283 i regelboken).

Huvudpersonerna skulle kunna få en audiens med Madonnan om de undersöker Sandukars kulter i den undre världen. Tjallaren *Mickel Två-Finger* har en kontakt bland *Madonnans följare* (s. 24) och även *Ada Linnitov* (s. 17) känner till detta sällskap.

Mickel Två-Finger

"Det är det vanliga som gäller väl? Du ger mig min sprit och tobak och jag ger dig den information du söker."

Mickel Två-Finger är en ung men härdad tjallare i den undre världen. Han lever fattigt och farligt men har lovats sin frihet av poliskåren om han bidrar med information som kan vara viktiga för brottsundersökningar. Han har sysslat mycket med spioneri bland brottssyndikaten och har många välvilliga relationer i den

undre världen. Att jobba som tjallare har dock även varit en farlig sysselsättning då tortyr har ärrat och handikappat Mickel så pass allvarligt att han saknar alla fingrar utom sin högra hands tumme och pekfinger. Hans vänsterhand är helt bortamputerad och i dess ställe bär han en klo i rostfritt stål. För rätt betalning kan Mickel Två-Finger ge information om det mesta i Sandukars undre värld. Saknar han någon information tar det inte lång tid innan han på något sätt får reda på vad han behöver veta. Han har även en god vän inom *Madonnans följare* (s. 24) men han vet inte själv mycket om vad sällskapet innebär.

Nadjov Pureman

"Offret har strypts och våldtagits och det finns sperma från två olika människor i kroppen. Jacket i ryggen indikerar att offrets ena njure har skurits ut efter det att hon dödats."

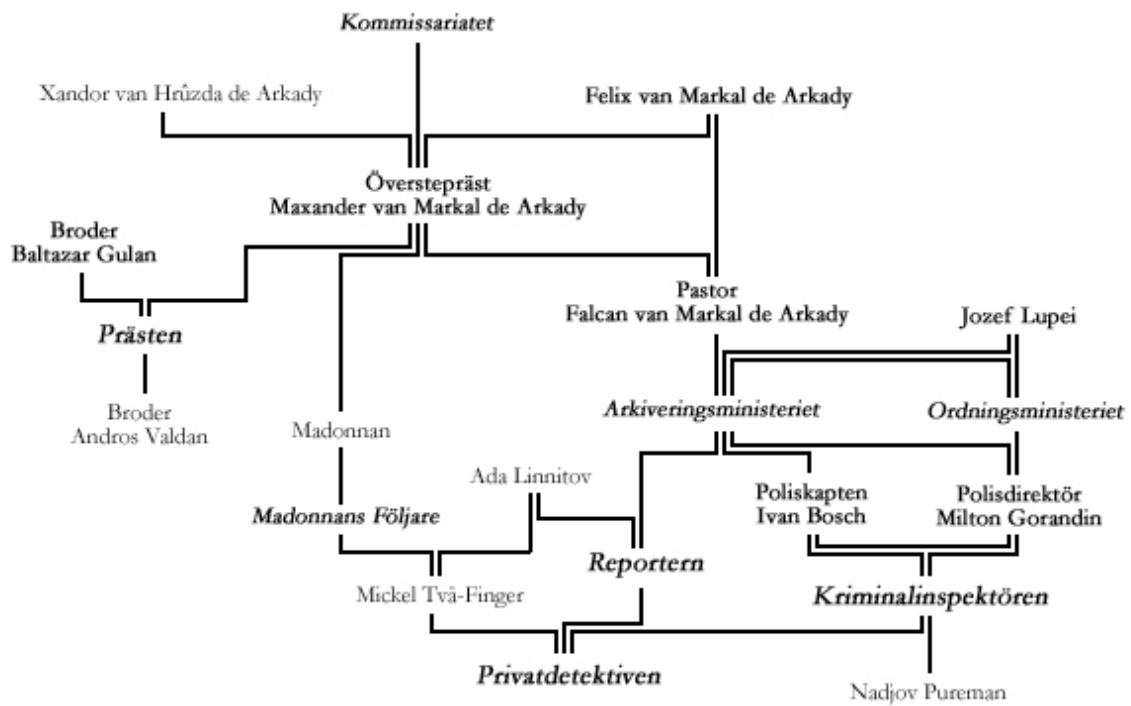
Nadjov Pureman är analytiker och patolog på kriminallaboratoriet i Sandukars centrum. Han genomsöker brottsplatser, obducerar kroppar och undersöker objekt efter fingeravtryck eller andra spår. Han har en välvillig kontakt med *kriminalinspektören* (huvudperson) och kan hjälpa till vid undersökningar om huvudpersonerna söker hjälp.

Xandor van Hrûzda de Arkady

"Vad vill du mig? Jag är konstnär. Jag har ingenting med några kidnappningar att göra."

Xandor van Hrûzda de Arkady är en välkänd konstnär som målar erotiska tavlor och karvar mäktiga skulpturer för konstmuseet i Sandukars mitt. Han umgås ogärna med människor från samhällets lägre skikt och träffar ogärna huvudpersonerna. Trots att han tillhör *familjen Hrûzda* (s. 23) verkar han inte veta mycket om vare sig religion eller ockultism. Han känner däremot till både *pastor Falcan van Markal de Arkady* (s. 15) och *översteprästen Maxander van Markal de Arkady* (s. 16) men har aldrig träffat dem personligen.

Relationskartan



Platser

Liksom berättarpersoner finns det två kategorier av platser beskrivna i detta dokument. Centrala platser är antingen återkommande platser, betydelsefulla för handlingen eller har förbestämd struktur viktig för att handlingen ska flyta medan övriga platser är de miljöer som inte nödvändigtvis är viktiga för berättelsen men som, beroende på spelgruppen, kan ta mer centrala roller eller vara utspelningsplats för eventuella scener. En tredje kategori (allmänna platser) är benämningen på platser som berättaren måste improvisera fram under spelsessionerna för att kunna presentera berättelsen så intressant som möjligt.

Centrala platser

Här följer en lista på platser centrala för berättelsen. De är detaljerat beskrivna och kan vara bestämt konstruerade för att öka trovärdigheten för att kunna presentera eventuella bomber eller scener. Det är upp till dig som berättare att modifiera dessa centrala platser som du vill för att bäst passa din vision av berättelsen men att frånga den originella idén för mycket kan vara problematiskt för att bibehålla den röda tråden.

Det gamla kapellet

Långt in i *Ruinerna* (s. 21) i närheten av Det fallna tornet finns ruinerna av ett gammalt kapell. Det är en liten kyrka, en av de första som byggdes i Sandukar, där nu endast finns damm, vandaliserade statyer och krossade möbler. Vissa ser kapellet som en helig oas i en öken av mörker och söker sig till det för att skydda sig mot Ruinernas faror. Andra ser kapellet som en eld som lockar in vilsna själar som malar för att sedan bränna dem till döds eller galenskap.

Oavsett vad som har blivit av detta kapell betraktas det som helig mark av dem som lever i Ruinernas skuggor. Ibland kan även skyntas ljus från kyrkan och skuggor brukar röra sig mot den för att sedan försvinna spårlöst.

Kapellet har en källare vars ingång är dold av en bokhylla. Källaren leder till

ruinerna av en vinkällare samt en samling salar med resterna av forna ritualer. Ett hemsökt rum har mänskliga skelettdelar liggandes till knähöjd. Ett annat rum har ett altare med en *befläckad bågare* som fyller sig själv med vin för människor men med blod för de som bär på befläckelsen. Bland dessa salar finns en spiraltrappa som leder ner till de mörka *katakomberna* under Ruinerna där huvudpersonerna kan vandra i labyrinter.

Katakomberna

Under *Ruinerna* (s. 21) finns labyrinter av katakomber som döljer forna gravar och dolda salar. Det är här som förmörkade väsen döljer sig från världen ovan, kulter ägnar sig åt mörka ritualer och skattsökare besöker för att drivas till vansinne.

De delar av katakomberna som huvudpersonerna kommer att besöka i den här berättelsen är en relativt liten yta mellan *det gamla kapellet* och *Månljus* (s. 21) där långa korridorer och mörka salar väntar på dem. I närheten av det gamla kapellet finns underjordiska kapell där befläckade kultister håller till. I närheten av Månljus finns de gravkammare som *överstepräst Maxander van Markal de Arkady* (s. 16) har byggt om till fängelsehålor för pojarna han låtit kidnappa. Den största och mest betydelsefulla fängelsehålan döljs av en port till vad som ser ut som ett underjordiskt mausoleum. Innanför porten hörs skrikande och kramsande och det är uppenbart att vad som finns därinne har varit inlåst där länge. En annan sal har kedjor längs väggarna där de kidnappade pojarna är fängslade. Vissa av pojarna är döda, andra lider av nya befläckelser, några håller på att förmörkas och *Felix van Markal de Arkady* (s. 13) sitter med ögonen stängda för att skydda sig från verkligheten.

Katakomberna är mörka, djupa och hotfulla. Fukt droppar från taken och mögel sträcker sig längs väggarna. Rättor tjuiter i mörkret och lyssnar man riktigt noga kan bullranden och skramlanden höras från djupet.

”Att synda är det bästa med att inte tro.”

– Ada Linnitov

Månljus

Månljus ligger i utkanten av *Ruinerna* med utsikt över Det fallna tornet. Det är en stor kyrkobyggnad som har funnits med länge men bevarats väl trots ruinerna omkring. Tidigare hade den ett tillhörande kloster men de flesta av klosterbyggnaderna ligger i ruiner. Muren omkring innergården är ännu någorlunda väl bevarad och några enstaka byggnader finns kvar där munkarna kan bo. Faktum är att klostret ännu lever vidare och några dussin munkar bor ännu kvar. Många av klosterbyggnaderna har restaurerats men med en modernare prägel. Delar av Månljus har bevarat det traditionella religiösa temat med hotfulla statyer och stenpelare medan restaurerade delar är i modernt tegel och smälter bättre in med den övriga staden. Detta bidrar även till en minskning av vandalisering av slödder och hatare som har gått på Statens propaganda. Många tror även att klostret inte längre används till religiös verksamhet. Tack vare murarna omkring innergården finns det ingen insyn och den vanlige medborgaren känner därför oftast inte till munkarna som bor innanför. Förutom klosterbyggnaderna och innergården finns även själva kyrkobyggnaden med det stora kapellet. Bakom kapellet finns rum där prästerna bor och har sina kontor. Det finns även lärosalar och ett bibliotek i källaren med många gamla skrifter.

Månljus var ett av de första klostren som byggdes under Sandukars födelse och det sägs att klostret inte ursprungligen byggdes med utsikt över ett av de sju tornen (som numera är Det fallna tornet). Somliga påstår att klostret började försiktigt vrida sig mot Det fallna tornet efter stadsdelens förfall och att sprickor i källarfasaderna skulle intyga detta. Samma rykten säger att underjordiska mullranden från jordbävningar ska ha tvingat klostret att vändas i denna riktning. Dock har inga andra byggnader i området vridit sig tillsammans med klostret.

Det finns två ingångar till Månljus. Den stora porten leder direkt till kapellet men den har varit förseglad sedan många år tillbaka. Anledningen till detta är för att det

ofta har kommit in vandaler, slödder och hemlösa som har ställt till med problem för prästerna. Vid sidan av den stora porten finns en dörr som leder till en korridor längs kapellet's långsida. Innanför dörren brukar *broder Andros Valdan* (s. 17) sitta och endast släppa in människor som är där för ceremonier eller för att be. De besökare som känner till att kyrkan fortfarande är verksam är oftast fattiga arbetare i området som är religiösa (oftast i hemlighet). Prästerna brukar känna igen ansiktena på de flesta av de vanliga besökarna. Dessa är dock inte tillåtna i de inre salarna eller i innergården. Är det någon som prästerna däremot kan lita på så kan undantag ske och vissa kan även få tillgång till biblioteket. Under kapellet finns mörka katakomber, dammiga salar och rum för seanser och ritualer. Ingen förutom de ledande prästerna och några undantag bland munkarna har tillgång till dessa salar och korridorer. Endast översteprästen har tillgång till de inre *katakomberna* (s. 20).

Månljus abbot heter *Maxander van Markal de Arkady* (s. 16) och är medlem i *Svarta månens orden* (s. 23) tillsammans med de ledande prästerna och några av de skickligaste krigsmunkarna. De flesta präster och munkar känner till att medlemmar i Svarta månens orden använder klostret och vissa av munkarna är befläckade barn som placerats där för skydd och för lärdom. Detta är dock något okänt för utomstående kyrkobesökare. Staten känner till att kyrkoverksamhet pågår i byggnaden men har ännu inte reagerat på det. Det verkar även som om *Kommisariatet* (s. 23) har misstankar om att Svarta månens orden finns där. Det går rykten bland prästerna att Maxander van Markal de Arkady har fått besök ett flertal gånger av kommissarier som ställt frågor men att han ännu har klarat sig bra på grund av sitt ätteblod och inflytande.

Ruinerna

Mer detaljerad information om ruinerna i Den fallna staden finns på s. 143 i regelboken.

Ruinerna är en utmärkt plats för att sätta press på huvudpersonerna. Låt dem höra röster från skuggorna. Låt dem se ljus

genom dimman. Låt dem skuggas av *Josef Lupei* (s. 13) samtidigt som den hemska atmosfären bland ruinerna sätter press på dem. Låt dem gå vilse och vandra i timmar innan de finner *det gamla kapellet* (s. 20). Låt dem stöta på galna människor och underliga djur; råttor som flyr, korpar som äter på döda kroppar, en flock rabiessmittade hundar m.m. Sänk deras Välmående och få dem att känna att ödet är emot dem.

Övriga platser

Här följer en lista på övriga platser som kan användas i berättelsen men som inte nödvändigtvis behöver vara centrala. Hur betydande dessa platser är beror helt på respektive spelgrupp.

Den rykande pipan

Den rykande pipan är en sliten krog i Den fallna staden där härdade män från underklassen brukar samlas för att dricka bort sina bekymmer. Det är en krog med mycket bråk där man alltid kan finna den information eller den produkt man behöver. *Mickel Två-Finger* (s. 18) håller ofta till i Den rykande pipan.

Granatsplitter

Granatsplitter är en krog i utkanten av Kejsarkvarteren inte långt från de mindre slitna delarna av Den fallna staden. Här finner man män från arbetarklassen som umgås med sina vänner. De kvinnor som lockas till krogen är ofta medelålders kvinnor som söker nya män efter skilsmässa eller efter att ha blivit änkor. *Privatdetektiven* och *kriminalinspektören* träffas ofta på Granatsplitter där de dricker ihop i ett bås och diskuterar intressanta fall.

Konstmuseet

Konstmuseet är en enorm byggnad i Sandukars mitt som ägs av *familjen Hrzda* (s. 23). En av museets populäraste konstnärer är *Xandor van Hrzda de Arkady* (s. 18) som har tilldelats en hel flygel för sina erotiska och morbida verk. Stora delar av museet är öppet för allmänheten att se gratis medan det finns vissa inre delar av museet som man kan få tillgång till med rätt kontakter eller för

rätt betalning. Mycket av Xandors äldre konst är i en yttre kammare med fritt tillträde.

Polisstationen

Polisstationen är en central och mycket stor byggnad men som brukar överglänsas av Ordningsministeriets skyhöga högkvarter eller av *Hoppets Rösts* (s. 24) skyskrapa; båda är byggnader i samma stadsdel. Förutom polisarkiven på källarplanet har *kriminalinspektören* sitt bås i närheten av poliskaptenens kontor i kriminalavdelningen på en högre våning. Det är en imponerande byggnad med många våningar och avdelningar där hundratals män och kvinnor arbetar. Inte långt ifrån polisstationen ligger det gamla museet där kriminallaboratoriet håller till.

Alla inkommande samtal möts av växeln och spelas in på band som lagras i arkivet (och som skickas i kopior till Arkiveringsministeriet). Detta är en detalj man som berättare kan utnyttja för att ge *Ordningsministeriet* (s. 23) goda anledningar att misstänka huvudpersonerna för olaglig aktivitet.

Svalans Frid

Svalans Frid är en lyxig kyrka i stadsdelen Boken ägd av *pastor Falcan van Markal de Arkady* (s. 15). Kyrkan har en mycket god utsikt över en av Sandukars renaste stadsparker. Kyrkan har en katedrallik exteriör och ett stort och imponerande kapell där ”godkända” janoistiska ceremonier diskret får äga rum. Liket många andra av Sandukars kyrkor finns alltid en altarpojke som dörrvakt för att se till att inga vandaler kommer in i kapellet.

Improvisation

Förutom alla allmänna platser kommer du som berättare att få improvisera nya övriga platser samt mer övergripande skildringar av redan nämnda platser. Liksom Noirs regelbok finns här inte många ingående beskrivningar av hur dessa platser ser ut. Detta lämnar friheter till dig som berättare att improvisera platserna för att de bäst ska passa berättelsen du vill presentera.

Försök att bibehålla atmosfären i dina beskrivningar och arbeta gärna med att presentera det smutsiga och depraverade med Sandukar. Beskriv hur människorna ser ut på gatorna i Den fallna staden. Beskriv hur husen blir mer och mer förfallna ju längre ut huvudpersonerna åker. Försök att utnyttja alla sinnesintryck med obehagliga dofter, hur vinden känns mot huden och ljuden från trafiken och från industrierna. Anteckna gärna detaljer i förhand som du kan presentera under berättelsen.

Organisationer

Den här berättelsen introducerar en del namn på organisationer, grupper, företag m.m. som kan vara förvirrande för spelgrupper nya till Noirs värld. I följande paragrafer presenteras några av de organisationer som är av betydelse för den här berättelsen för att du som berättare ska få inspiration till hur du ska använda dessa i din berättelse för en trovärdig spelupplevelse. Liksom berättarpersoner och platser delas organisationerna upp i kategorierna centrala och övriga för att lättare kunna särskilja de mer från de mindre betydande av organisationerna.

Centrala organisationer

Här följer en lista på de organisationer som är centrala för berättelsen. I de flesta fall beskrivs de med ett sidnummer i regelboken som kan ge mer utförlig information. Denna lista väljer att fokusera på vad organisationerna har för betydelse för berättelsen istället för vad de innebär över huvud taget.

Familjen Hrûzda

Familjen Hrûzda är en ökänd och fruktad familj inom *ätten Arkady* (s. 24) som är huvudmisstänkt av *pastor Falcan van Markal de Arkady* (s. 15) för att kidnappat hans son. Om huvudpersonerna utreder familjenamnet i Sandukar finner de att *Xandor van Hrûzda de Arkady* (s. 18) är en mycket beryktad konstnär som är oskyldig till detta dåd trots sin överväldigande depravation. Det finns mer information om familjen Hrûzda på s. 177 i regelboken.

Trots att familjen Hrûzda är oskyldig till detta brott visar det sig att deras namn är mycket återkommande vad gäller ockulta ritualer och det visar sig vara en fruktad familj som man inte vill bli fiende med.

Kommissariatet

Det Statliga Kommissariatet är en ökänd organisation som opererar i Sandukars skuggor. I den här berättelsen utreder kommissariatet *Svarta månens orden* och misstänker att de har ett av sina högkvarter i klostret *Månljus* (s. 21) i utkanten av *Ruinerna* (s. 21). Kommissariatet har ögon och öron överallt och deras kommissarier kan dyka upp när man minst anar det.

Det finns mer information om kommissariatet på s. 288 i regelboken.

Ordningsministeriet

Ordningsministeriet är ett av de stora ministerierna som håller Imperiet samman. I den här berättelsen kan Ordningsministeriet agera både vän och fiende beroende på huvudpersonernas agerande. Som polis är man direkt underställd Ordningsministeriet och kan utnyttja deras resurser under utredningar. Skulle man däremot gå direkt emot Ordningsministeriet kan man arresteras eller avrättas. Att utreda ett nedlagt eller flyttat fall (vilket huvudpersonerna gör) är att direkt gå emot Ordningsministeriets lagar och är straffbart om det kommer fram.

Som berättare kan man utnyttja Ordningsministeriet för att, genom Säkerhetsministeriet, skicka ut Stapo-agenten *Jozef Lupei* (s. 13) för att skugga huvudpersonerna.

Mer information om Ordningsministeriet finns på s. 154 i regelboken.

Svarta månens orden

Svarta månens orden är en religiös sammanslutning som följer mottot att mörker bara kan besegras med mörker. Dess lära är vida utbredd i Sandukars undre värld där många kyrkor har medlemmar i denna orden. Mer information finns på s. 284 i regelboken.

Svarta månens orden utnyttjar klostret *Månljus* (s. 21) för dess isolation och läge. Dess dolda kammare kan användas för att agera arkiv för ordens dokumentationer och klostret ger bra utrymme för att träna upp befläckade barn till lojala munkar. Klostret används dessutom av Svarta månens orden för att vaka över *Ruinerna* (s. 21) och att förhindra dess mörker från att sträcka sig över resten av staden.

Överstepräst *Maxander van Markal de Arkady* (s. 16) är ledare över de medlemmar som håller till i *Månljus* men han har inte nära kontakt med övriga medlemmar i orden. Det ryktas om att han ibland kallas iväg på möten med andra mäktiga präster och vissa av ordens undersåtar tror att de leds av en cirkel med rådgivare från Sandukars mäktigaste kyrkor.

Ätten Arkady

Ätten Arkady är central i denna berättelse då det mer eller mindre är den ätten som berättelsen cirkulerar kring. Se s. 175 i regelboken för mer information om ätten.

När du som berättare presenterar ättesmedlemmar som berättarpersoner är ett förslag att fokusera på deras kropp och språk då de oftast är färförnäma och nonchalanta människor som ser ner på vanligt folk. Gör dem oförskämda, mäktiga och inflytelserika.

Övriga organisationer

Här följer en lista på organisationer som kan men inte behöver få sin plats i berättelsen. Det finns många grupper, företag och organisationer som man kan utnyttja som berättare. Anteckna gärna några i förväg om du kan tänka dig att använda dem i din spelgrupp.

Hoppets Röst

Hoppets Röst är Sandukars största dagstidning som publicerar artiklar godkända av Sanningsministeriet. Många reportrar har lärt sig att acceptera de kraftiga censurreglerna som krävs för att deras reportage ska publiceras men det finns de undantag som frilansar för andra tidskrifter vid sidan om för att publicera de största

scooperna som Staten inte skulle uppskatta. Dessa reportrar använder sig då av olika synonymer. Dock händer det att en och annan reporter försvinner spårlöst från sitt bås i Hoppets Röst för att aldrig synas till igen.

Madonnans följare

Madonnans följare är den sammanslutning som dyrkar *Madonnan* (s. 18) och tror på en riklig framtida belöning. Mer information om Madonnans följare finns på s. 283 i regelboken.

Madonnans följare bör beskrivas smutsigt då de lever bland sjuka, deprimerade människor bland samhällets förfall. De är inte nödvändigtvis kriminella men många av dem missbrukar droger för att skydda sig från sin fysiska och psykiska smärta. Dock är deras kärlek för Madonnan brinnande då hennes belöning är mångas enda hopp till ett bättre liv.

Kapitel 3. Övrigt

”Varje avgrund har en botten.”

– Mickel Två-Finger

Vapen

Broder Baltazar Gulan

Vapen	Träffa	Dra	Skada	RV	Prec.	Rekyl	Dölja	Haveri	Mag
Sabel	9 (14) (19)	9	2T				-13		

Jozef Lupei

Vapen	Träffa	Dra	Skada	RV	Prec.	Rekyl	Dölja	Haveri	Mag
Kommissariepistol-4	12	13	2T	10-50 m	+3	4AE	+2	±0	18+1
R&S .38 Smygen	12	11	2T-1	5-20 m	+1	3E	+12	±0	5r

Kommissarie #1 ”Livssugaren”

Vapen	Träffa	Dra	Skada	RV	Prec.	Rekyl	Dölja	Haveri	Mag
Kommissariepistol-4	16	17	2T	10-50 m	+3	4AE	+2	±0	18+1
Celenkstjärna	16	16	1T+1	10-25 m			-3		

Kommissarie #2 ”Den skräckinjagande”

Vapen	Träffa	Dra	Skada	RV	Prec.	Rekyl	Dölja	Haveri	Mag
Kommissariepistol-4	16	17	2T	10-50 m	+3	4AE	+2	±0	18+1

Befläckelser

Här följer en lista på befläckelser använda av olika berättarpersoner. Du kan fritt modifiera eller använda dessa gestalter som du ser passar.

Regeneration [Omgivning]

Detta är en variant av gestalten *Regeneration* som finns i Noirs regelbok. Istället för att vara en *fysisk befläckelse* påverkar denna personens omgivning. Den används i denna berättelse av *Kommissarie #1 ”Livssugaren”* (s. 14). Gestalten kan vara till stor nytta för personen själv men kan vara förödande för människor i hans närvaro. Ett *exceptionellt misslyckande* skulle kunna innebära att den befläckade tappar kontrollen över hur mycket livskraft han suger i sig. Han kanske

skadar sina vänner eller läker sig själv så mycket att han börjar få bisarra utväxter på kroppen.

Magnitud I

Personen kan stabilisera ett Sår och läka Omtöckning motsvarande dennes Omgivning per runda. När personen regenererar sprids ett skadevärde motsvarande personens Omgivning mellan allt levande i dennes närhet; människor, djur och växter i en radie motsvarande hans Omgivning x 2 antal meter. Finns inget levande inom denna radie kan inga skador läkas.

Magnitud II

Personen kan stabilisera *lågsta* antalet Sår och läka Omtöckning motsvarande dennes Omgivning x 2 per runda. När personen regenererar sprids ett skadevärde motsvarande personens Omgivning x 2 mellan allt levande i dennes närhet; människor, djur och växter i en radie motsvarande hans Omgivning x 4 antal meter. Finns inget levande inom denna radie kan inga skador läkas. Den smittade kan även fokusera sitt sugande av livskraft mot individer om han greppar tag i dem under rundan han regenererar. Det fulla skadevärdet kommer då att drabba de individer han fokuserar på.

Magnitud III

Personen kan fullständigt läka ett *dödligt Sår* per runda samt stabilisera Omgivning antal sår. Han/hon kan dessutom läka Omgivning x 4 antal Omtöckning per runda. När personen regenererar sprids ett skadevärde motsvarande personens Omgivning x 4 mellan allt levande i dennes närhet; människor, djur och växter i en radie motsvarande hans Omgivning x 8 antal meter. Finns inget levande inom denna radie kan inga skador läkas. Den smittade kan även fokusera sitt sugande av livskraft mot enskilda individer endast genom att fokusera på dem. Det fulla skadevärdet kommer då att drabba de individer han fokuserar på.

Skräck [Mental]

Detta är en *mental befläckelse* som används av berättarpersonen *Kommissarie #2 "Den skräckinjagande"* (s. 14). Detta är en gestalt som lätt kan urarta sig kaotiskt. Ett *exceptionellt misslyckande* kan innebära att personer drabbas av fruktansvärda hallucinationer och att människor drivs till vansinne av att deras värsta mardrömmar manifesterar sig.

Magnitud I

En aura av skräck omger den befläckade och alla i dennes närhet måste slå ett slag för Resistens för att se om de klarar av den obehagliga känslan. Misslyckas slaget sänks deras Välmående. Skulle den befläckade ha

ögonkontakt med någon får denne ett avdrag på (-5) vid slaget.

Magnitud II

En aura av skräck omger den befläckade och alla i dennes närhet får slå ett slag för Resistens (-5) för att se om de klarar av den obehagliga känslan. Misslyckas slaget sänks deras Välmående. Skulle den befläckade ha ögonkontakt med någon får denne ett avdrag på (-10) vid slaget. Vid fokus kan den befläckade skapa hallucinationer som sänker personers Välmående med *lågsta* (Resistens) nivåer. *Exceptionella misslyckanden* av offren kan leda till psykiska trauman.

Magnitud III

En aura av skräck omger den befläckade och alla i dennes närhet får slå ett slag för Resistens (-5) för att se om de klarar av den obehagliga känslan. Misslyckas slaget sänks deras Välmående med *lågsta* antal nivåer. Skulle den befläckade ha ögonkontakt med någon får denne ett avdrag på (-10) vid slaget. Vid fokus kan den befläckade skapa hallucinationer som är manifestationer av de drabbas värsta mardrömmar som sänker personers Välmående med *högsta* (Resistens) nivåer. *Exceptionella misslyckanden* av offren kan leda till psykiska trauman, permanenta katatoniska tillstånd eller självmord.

Skuggor [Omgivning]

Denna gestalt används av *överstepräst Maxander van Markal de Arkady* (s. 16). Den befläckade attraherar skuggväsenden som lever genom dennes egen skugga. Det är en *omgivningsbefläckelse* som ger den smittade en fallenhet för att kontrollera skuggväsenden. *Exceptionellt misslyckande* kan innebära att den smittade tappar kontrollen över skuggorna som lever genom honom och de börjar bete sig kaotiskt och hotfullt.

Magnitud I

Ett skuggväsende lever i den befläckades skugga och den lyder alla dennes order. Personen kan utnyttja detta väsen för att ta reda på hemlig information eller att driva någon till vansinne. En nackdel är att alla i personens omgivning får slå ett slag för

Intuition för att se om de upptäcker att personens skugga betar sig underligt eller obehagligt. *Exceptionella lyckanden* kan även innebära att personer hör röster i den befläckades närvaro som kan avslöja dennes inre hemligheter.

Magnitud II

Den befläckade lockar till sig skuggväsenden och flera lever genom dennes skugga eller i skuggorna omkring honom/henne. Personen kan utnyttja dessa väsen för att ta reda på hemlig information eller att driva någon till vansinne. En nackdel är att alla i personens omgivning får slå ett slag för Intuition (+5) för att se om de upptäcker att skuggor betar sig underligt eller obehagligt i personens närvaro. Skuggorna kan även gräva fram dolda tankar hos andra människor och viska dem till den smittade eller till folk som får *exceptionella lyckanden* på sina Intuitionslag.

Magnitud III

Den befläckade lockar till sig skuggväsenden och flera lever genom dennes skugga eller i skuggorna omkring honom/henne. Personen kan utnyttja dessa väsen för att ta reda på hemlig information eller att driva någon till vansinne. En nackdel är att alla i personens omgivning får slå ett slag för Intuition (+5) för att se om de upptäcker att skuggor betar sig underligt eller obehagligt i personens närvaro. Skuggorna kan även gräva fram dolda tankar hos andra människor och viska dem till den smittade eller till folk som får *exceptionella lyckanden* på sina Intuitionslag. Den smittade kan även kommunicera telepatiskt med skuggor inom Omgivning x 10 meters radie och kan själv färdas Omgivning x 2 antal meter ögonblickligen genom att smälta in i skuggorna. En person med denna befläckelse brukar själv bli ett skuggväsende om denne skulle råka förmörkas.

Stridstrans [Fysisk]

Detta är den *fysiska befläckelse* som broder *Baltazar Gulan* har. Personen försätter sig själv i en trans som ökar alla dennes stridsvärden under scenens gång. Ett

exceptionellt misslyckande kan innebära att transen fullständigt tar kontroll över personen och denne blir aggressiv mot allt i sin omgivning.

Magnitud I

Personens ögon svartnar och denne försätter sig själv i en trans där samtliga stridsvärden ökar med (+3). Transen varar under hela scenen. Den smittade är nästan helt utan självkontroll och måste slå ett svårighetslag Sans (-3) för att undvika att angripa vänner som råkar hamna i dennes väg. Förutom ökade stridsvärden ignorerar den smittade avdrag från Omtöckning och Sår.

Magnitud II

Personens ögon svartnar och denne försätter sig själv i en trans där samtliga stridsvärden ökar med (+5). Transen varar under hela scenen. Den smittade är nästan helt utan självkontroll och måste slå ett svårighetslag Sans (-5) för att undvika att angripa vänner som råkar hamna i dennes väg. Förutom ökade stridsvärden ignorerar den smittade avdrag från Omtöckning och Sår.

Magnitud III

Personens ögon svartnar och denne försätter sig själv i en trans där samtliga stridsvärden ökar med (+10). Transen varar under hela scenen. Den smittade är helt utan självkontroll och riskerar att angripa vänner som råkar hamna i dennes väg. Förutom ökade stridsvärden ignorerar den smittade även avdrag från Omtöckning och dödliga Sår. Denne strider tills transen är över eller tills han dör.

Kapitel 4. Slutord

"Döden är det enda lyckliga slutet."
– Överstepräst Maxander van Markal de Arkady

Epilog

En förtvivlad man springer längre in i labrynterna av katakomber. Han vet att det är förgäves att följa sin förlorade son men han gör det ändå. Hans fötter för honom vidare och han kan inget annat göra än att följa med. Tårar rinner längs hans kinder och hans hud ryser av kyla och smärta. Han vet att vänder han om nu kan han finna ljuset åter igen. Men det är för sent. Han kommer aldrig att finna ljuset. Allt han kan göra är att fortsätta längre in i mörkret och hoppas att avgrunden slukar honom.

Han hör ljud. Ett dovt väsande kan höras genom en kakofoni av bultande, skramlande och mullrande. Det låter som hundratal maskiner arbetar i underjorden och han vet att hans son finns där; rädd, ensam, förmörkad.

Med prästrooken kastandes efter honom försvinner han längre ner mot ljudet. Nu kan endast råttorna höra hans skärande vrål.

Efterord

Det här är min första berättelse till Noir. Vad som började som en testberättelse för att introducera spelsystemet till min spelgrupp och för att första gången agera spelledare utvecklades senare till en väldetaljerade berättelse som finns gratis för nedladdning. Jag hoppas att du har uppskattat dokumentet och att du kan tänkas spela berättelsen med din spelgrupp. Detta är endast den första berättelsen i krönikan och nästa del kommer garanterat att bli mer episk och spännande.

Kommentera gärna berättelsen i Noirs forum (www.noir.nu) för att hjälpa mig att utvecklas både som skribent och som spelledare. Med din hjälp kan framtida delar av krönikan bli så bra som möjligt.

Jag har egentligen inte mycket till efterord. Jag ville bara skriva att jag har haft roligt att spela berättelsen och att jag uppskattar den spelvärld som Noir har att erbjuda. Det tackar jag Marco och Petter för. Jag vet att jag kommer ha många intressanta spelkvällar framför mig och förhoppningsvis kommer någon annan att underhållas av berättelsen som jag har presenterat här de närmaste tjugonio sidorna.

Ta dock allt med en nypa salt och bearbeta berättelsen och gör den till din egen. Nästa del kommer att vara mörkare och farligare än denna och huvudpersonerna kommer att komma närmare smittan och Sandukars undre värld än någonsin tidigare. Vad har egentligen Arkady att göra med befläckelsen? Vad är egentligen Svarta månens orden? Vad hände med översteprästen och hans förmörkade son efter att de försvann ner i katakomberna?

Jag vet inte allt ännu men jag jobbar på det. Vill du hjälpa till att påverka krönikan så kommentera i forumet. Det här är egentligen allt jag har att säga. Ha en trevlig spelupplevelse och lycka till.

Henrik Jäderqvist,
I en mörk källarhåla i Gävle till
Nobody Loves Us av Morrissey,
Mars 2009

Henrik Jäderqvist,
henrik.jaderqvist@gmail.com