

CHOCK

INTRODUKTIONSÄVENTYR



CHOCOLK

ÅTER FRÅN GRAVEN

**SKRÄCKEN PÅ
WIKS HERRGÅRD**

SKRÄCKEN PÅ WIIKS HERRGÅRD

Ett supplement till Chock: åter från graven. Chock-logotypen är ett varumärke registrerat av Cabinet Licensing och används med tillstånd.

Konstruktion

Björn Flintberg, Jonas Larsson Olanders

Formgivning Omslag

Mikael "Krank" Bergström, Peter Sandberg
Jonas Hörberg

Layout och Original Illustratörer

Mikael "Krank" Bergström Richard Svensson, Peter Sandberg
Jonas Hörberg, Daniel Lehto Ola Skogäng & Michael Stenmark (serier)

Tack till

Anna-Johanna & Felix Flintberg

Fredrik Malmberg & Joakim Zetterberg

Nicklas Estberg, Hannes Rhodin, Kristoffer Warnberg, Mattias Svendsen McCoy

Alla backare på Kickstarter (för stöd), skribenter, testläsare, korrekturläsare, ambassadörer och alla fans av det nostalgiska samt alla andra som haft en hand eller tanke i detta spel.

Första upplagan, första tryckningen. ISBN: 978-91-985418-8-5

Följ förlaget på [Facebook.com/elosoforlag](https://www.facebook.com/elosoforlag) eller på nätet: <https://eloso.se>

Tryck Copyright

Bulls Graphics, Halmstad © 2019 Eloso Förlag



Han h rde n gonting som r rde sig i gl ntan. Inget r djur. Han hade trettio  rs erfarenhet av den h r skogen och k nde varje l te. Vem r rde sig h r ute i markerna? Det h r var en m nniska, tvekl st.

Det hade hunnit m rkna lite. Pannlampan l g i fickan men n got fick den vana j garen att inte ta fram den. Samma k nsla gjorde att han inte ropade "hall " f r att identifiera sig.

Han s g en gestalt vid den gamla brunnen. Vad var det han bar p  f r n got, invirat i tygtrasor?

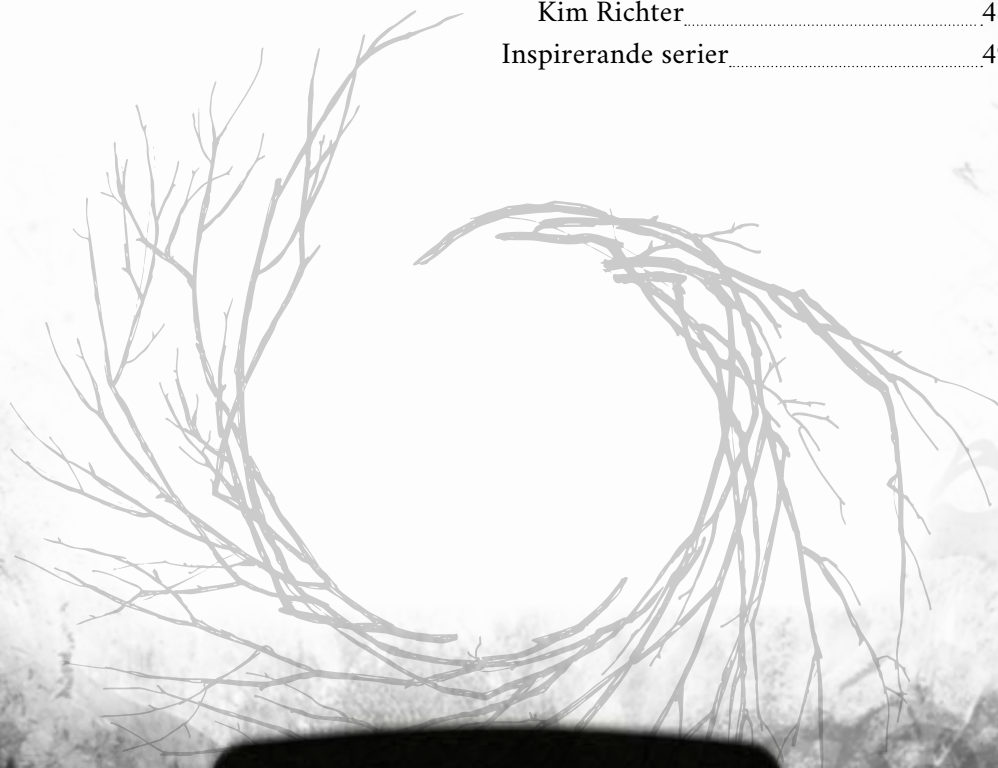
"Hall  d r!"

Det skulle bli hans sista ord. Det f rvridda ansiktet sl ppte byltet och rusade mot honom med  gon som lyste av galenskap.



Innehåll

Välkommen till Chock.....	5	Spelledarpersoner och väsen.....	37
De Medvetna.....	5	Falska Dagny.....	37
Sällskapen.....	6	Advokat Carl Erlingsson.....	40
Att spela spelet.....	6	Adriana Rilkenborg.....	40
Synopsis.....	9	Noah Nordin.....	41
Skräcken på Wiiks Herrgård.....	13	Jonathan 'Jonte' Gryttjegård.....	41
Innan spelstart – Annsen.....	13	Petter Birelöv.....	41
Mötet med Erlingsson.....	13	Nils-Anton Klack.....	42
Förundersökningar.....	14	John-Walter Klack.....	42
Villan och Spegel-Dagny.....	17	Dagny Klack.....	42
Upptäckter.....	22	Per-Erling Klack.....	42
Händelser.....	25	Färdiga rollpersoner.....	43
Avslutning.....	28	Maria Lindström.....	43
Platser.....	29	Johan von Orrborre.....	44
Ägorna.....	29	Andreas Andersson.....	46
Herrgården.....	32	Elsa Aguilar Correa.....	47
		Kim Richter.....	48
		Inspirerande serier.....	49





Välkommen till Chock

Det du håller i din hand är ett introduktionshäfte till rollspelet Chock: åter från graven. Det innehåller äventyret *Skräcken på Wiiks Herrgård*, men även en kort introduktion till spelreglerna.

Chock: åter från graven är ett nytt spel i andan av det gamla rollspelet Chock från 80-talet. Det ursprungliga Chock gavs ut av Äventyrsspel under ett par intensiva år. Nu, mer än trettio år sedan sist, kommer äntligen helt nya Chock: åter från graven. Stämningen är den klassiska skräckens. Nytt är att den nordiska folktron fått vara med i spelet på ett annat sätt än i föregångaren. Spelet är liksom sin föregångare i en "vag nutid" men det är lätt att byta tidsperiod och geografisk plats. Vi hoppas att du som läser och spelar ska känna igen lite av känslan från gamla Chock, spelet om det som väntar ute på myren, och om det knirrande ljudet från hängsnaran på vinden i den gamla ladan.

De Medvetna

Chocks värld är nästan samma som vår egen, men är i det fördolda befolkat av väsen. De människor som förstått detta – oftast genom traumatiska och dödliga möten – kallas för Medvetna. De får svårt att återanpassa sig till sina gamla liv, utan dras istället till andra Medvetna som upplevt lika hemska saker som de själva.

Sällskapen

Att ha ett vanligt jobb som Medveten är svårt när de andra på din arbetsplats tror att du är galen när du varnar dem för spökena i källaren. Därför söker sig ibland Medvetna till hemliga sällskap.

Sällskapen är sammanslutningar av Medvetna som insett att det finns en trygghet i att organisera sig. Men världen där ute är fortfarande farlig, och då är det tacksamt att ta kontakt med några utomstående frilansare och be dem undersöka de mystiska ljusen i skogen *innan* du skickar ditt eget folk.



Att spela spelet

Test

För att se om din rollperson lyckas med någonting gör du ett Test. Det går till så att du slår tre sexsidiga tärningar och lägger till värdet för en grundegenskap och färdighet som passar. Skall du till exempel köra din vän till akuten innan denne förblöder använder du grundegenskapen Händighet och färdigheten Fordon. I en rollspelstext skulle det se ut så här:

[Handwritten signature]

Gör ett  Test mot Händighet (Fordon)

[Handwritten signature]

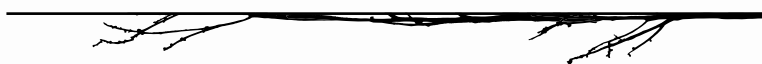
Slår du 14 eller högre är resultatet Lyckat; du åstadkommer vad du vill. Slår du 17 eller bättre är resultatet Framgångsrikt – du lyckas och får dessutom en positiv bieffekt.

Slår du bara 11 eller högre är resultatet istället Mediokert; du åstadkommer vad du vill, men med en kostnad. Ni når fram till sjukhuset, men du körde så vårdslöst så att bilen gick sönder.

Slår du lägre än så hinner du inte fram. Då får du försöka rädda livet på din vän själv istället. Vissa test kan vara lättare eller svårare än andra; ett svårt Test skulle kunna kräva 16 för att vara Lyckat (13 för Mediokert, 19 för Framgångsrikt) och se ut så här:



Gör ett  Test (16) mot Händighet (Sjukvård)



Slå inte för ofta, utan helst bara när det är spännande att veta hur utfallet blir. Att försöka dyrka upp en låst dörr när du har hela natten på dig är inte tillräckligt spännande för ett Test; in kommer du förr eller senare om du vet vad du sysslar med. Men att däremot dyrka upp ett lås innan kultisten längre ner i korridoren ser dig kräver ett Test; lyckas du har du undkommit fara, och misslyckas du måste du slåss för ditt liv.

Skada: Tålighet och Trauma

Det Medvetna livet är farligt, och man befinner sig ofta vid dödens rand.

När din rollperson tar skada dras det av från Tålighet. En pistol gör till exempel $7 + 1T6$ i skada vid en Lyckad attack (vilket betyder att man slår en sexsidig tärning och lägger till sju). En Medioker attack gör bara en $1T6$ i skada (utan bonus), medan en Framgångsrik lägger till $1T6$ (alltså $7 + 2T6$ för en pistol). De flesta rollpersoner har runt 20 i Tålighet.

De flesta rollpersoner har runt 20 i Tålighet. Vid Framgångsrika attacker slår du $+1T6$ i skada extra. En $T6$ betyder att man rullar en sexsidig tärning.

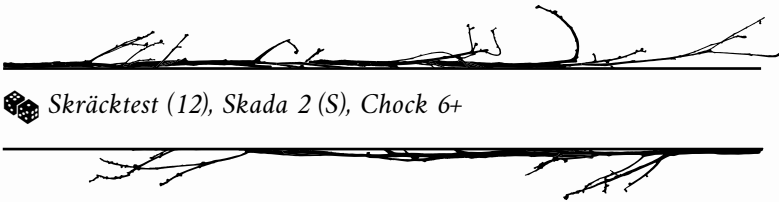
Men du kan även få Trauma om någon träffar dig med en Framgångsrik attack. I vapentabellen står det till exempel Trauma $+4/+4$ för pistoler. Slå då två tärningar, och för varje tärning som visar 4 eller högre får din rollperson 1 Traumapoäng.

Det representerar något allvarligt som en sönderskjuten hand, en krossad fot eller förblindat öga. Vid 3 Traumapoäng är man medvetlös, och vid 4 är man döende. 5 Trauma – då är du död.

I vanliga fall läker du 1 Tålighet per god natts sömn; mer om du har tillgång till läkarvård. När du inte längre har någon skada på Tålighet läker du 1 Traumapoäng per vecka.

Skräck: Stabilitet och Chock

Även dina rollpersoners sinne kan ta skada. Vid skakande upplevelser – som lemlästade kroppar eller möten med väsen – finns det risk att förlora Stabilitet, vilket ser ut så här i äventyrstexterna.



 Skräcktest (12), Skada 2 (S), Chock 6+

Det betyder att du måste slå ett Test (12) mot Viljestyrka (Fokus). Lyckas Testet klarar du dig. Blir Testet Mediokert tar du 1T6 skada på Stabilitet. Misslyckas Testet tar du 2 + 1T6 skada på Stabilitet, och måste slå för Chockpoäng på samma sätt som Traumapoäng.

Chockpoäng representerar något som går sönder djupt inne i rollpersonens sinne. Vid 4 Chockpoäng svimmar rollpersonen av några timmar, vid 5 Chockpoäng dör rollpersonen av skräck.

Chockpoäng läks inte automatiskt. En gång per vecka får du slå ett Test mot Kreativitet (Psykologi), och läker 1 Chockpoäng vid ett Lyckat slag.

Efter alla Chockpoäng är läkta läker du 1 Stabilitet per dygn om man befinner sig i en lugn och trygg miljö. Du kan inte återhämta Stabilitet alls så länge du har Chockpoäng.

Väsen

Väsen har inte grundegenskaper och färdigheter som rollpersoner, de har istället värden i Konflikt, Undvikande, List och Manipulation.

Väsen har även särskilda förmågor som kostar Kraft att använda. Om inte annat anges återhämtar väsen 5 + Makt antal Kraft per dag.



Synopsis

I *Skräcken på Wiks herrgård* kommer rollpersonerna i kontakt med advokat Erlingsson som vill att de skall sova över i en gammal herrgård. Han är medlem i ett sällskap som heter Våktarna och miss-tänker det spökar där. Det han inte berättar är att han själv är ättling till herrgårdens tidigare ägare – familjen Klack – som utförde fasansfulla experiment och framkallade väsen. Om Våktarna skulle få reda på detta skulle det allvarligt skada Erlingssons relation till sällskapet, så därför vänder han sig till en grupp utomstående istället.

Det är inte ett regelrätt spöke som hemsöker herrgården, utan istället en ur spegelfolket som är fast i herrgårdens speglar. Hon har tagit formen av flickan Dagny Klack som fastnade i speglarna i ett experiment för ungefär 100 år sedan. För att komma ut behöver hon en särskild ring som finns på godset, och hon vill lura rollpersonerna att hitta den.

I skogen finns även en brunn där det tidigare bodde en brunnsgubbe; nu är vattnet giftigt och driver de som dricker det till vansinne. Utöver detta används även herrgården av traktens ungdomar som festlokal, vilket spätt på spökryktena.

Samtidigt som rollpersonerna försöker "rädda" Dagny anländer ungdomarna till herrgården. En av dem, Jonte, har druckit brunnsvattnet, vilket fått honom att höra röster; de sa först till honom att dränka sin hund, och nu vill de få honom att lura ner en människa i brunnen.

Vad som egentligen hänt

Under 1600-talet blev en piga på herrgården falskeligen anklagad för att vara häxa och brändes på bål. Lite senare brann godset ner av en slump, vilket fick folk att tro att det var pigans spöke som hämnades.

Efter att ha byggt upp herrgården från grunden hade inte de första ägarna, familjen Wiik, råd att ha kvar den och sålde ägorna till familjen Klack under 1700-talet. Ett av familjens överhuvud, Nils-Anton Klack, försökte frammana väsen till vår värld och under 1800-talet lyckades han få en brunnsgubbe att bosätta sig i en brunn ute i skogen. För att hålla den under kontroll använde familjen en stor spegel som de lade över brunnen, med den speglade sidan nedåt.

Nils-Anton Klack kidnappade barn i trakten; först till ritualen för att kalla på brunnsgubben och sedan för att mata den. Hans barnbarn, John-Walter Klack, blev överhuvud efter honom och valde att forska vidare om speglars övernaturliga krafter.

I ett misslyckat experiment råkade han fånga sin egen dotter i spegelvärlden och insåg sedan vilka hemska synder han begått. Han valde att döda brunnsgubben genom att fylla brunnen med salt, vilket de inte tål.

John-Walter led av dåligt samvete resten av livet och hängde sig runt 1920. Egentligen skulle John-Walters son Per-Erling ha ärvt gården, men han valde att gå under jorden och byta namn till Per Erlingsson. Hans son – advokat Carl Erlingsson – vill sona för familjens gamla synder och försöker utreda ifall det finns spöken eller väsen kvar på herrgården utan att Våktarna får kännedom om hans familjehemlighet.

Eftersom det officiellt inte fanns några ättlingar till herrgården gick den på auktion och köptes av familjen Rilkenborg. Ruben och Agneta Rilkenborg bodde där tills 1990-talet, men flyttade efter en brand på övervåningen till Mallorca. Det blev jägmästare Petter Birelöv som fick ansvaret i deras frånvaro, men han valde att hålla sig borta så mycket som möjligt. Petter dödades nyligen av Jonte.

För ett år sedan dog Ruben och Agneta i en bilolycka, och deras dotter Adriana ärvde godset. Hon har planer på att snart komma tillbaka och ta det i besiktning.

Dagny levde i ensamhet i speglarna under lång tid, men för tio år sedan dödades hon av en ur spegelfolket som tog hennes plats. De gånger Erlingsson undersökt villan har Falska Dagny undvikit honom eftersom hon känt på sig att han tillhört Våktarna. Hon har istället försökt få kontakt med ungdomsgänget, men de har varit för fulla eller rädda för att tro att hon är verklig.

Tidslinje

- 1607 Wiiks herrgård byggs.
- 1681 En piga anklagas för häxkonster och bränns på bål.
- 1700 Godset brinner ner i en olycka. Folk tror att det är pigan som spökar.
- 1719 Efter dyr uppbyggnad och svåra tider har familjen Wiik inte längre råd att ha kvar ägorna utan säljer dem till familjen Klack.
- 1787 Nils-Anton Klack blir familjeöverhuvud. Han forskar om magi och kidnappar barn för sina ritualer.
- 1810 Nils-Anton lyckas frammana en brunnsgubbe och fortsätter förse den med barn. Han får landsstrykaren Emil hängd för dödsfallen.
- 1870 John-Walter Klack, barnbarn till Nils-Anton, blir familjeöverhuvud. Han forskar vidare om spegelmagi.
- 1899 I ett misslyckat experiment får John-Walter Klack sitt dotter, Dagny, att fastna i spegeldimensionen. Hans son, Per-Erling, flyr och går under jorden. John-Walter dödar brunnsgubben genom att fylla brunnen med salt.
- 1921 John-Walter Klack tar sitt liv genom att hängning. Godset läggs upp på auktion och köps av familjen Rilkenborg.
- 1965 Ruben och Agneta Rilkenborg flyttar in på godset, men vantrivs.
- 1998 En brand uppstår på övervåningen. Ruben och Agneta slutar bo där och flyttar istället till Palma de Mallorca.
Jägmästare Birelöv får ansvar för godset.
- 2009 Den riktige Dagny dör och en ur spegelfolket tar hennes plats.
- 2018 Ruben och Agneta dör i en bilolycka på Palma de Mallorca.
Noah Nordin börjar ha fester på herrgården. Jonathan "Jonte" Gryttjegård dricker brunnsvatten och drivs till vansinne.
- 2019 Nutid
Spegel-Dagny blir mer aktiv och försöker få ungdomarna att hjälpa henne fly, men misslyckas.
- 2 månader sen Carl Erlingsson undersöker villan, men trots att han inte hittar spår av spöken känner han på sig att det finns minst ett väsen i närheten.
- 1 månad sen Jonte dödar jägmästare Birelöv.



Skräcken på Wiiks Herrgård

Innan spelstart – Annonsen

Det som inleder äventyret är att rollpersonerna har svarat på en annons som Carl Erlingsson har lagt upp:

Vågar Ni sova över i en spökhärjad herrgård och få en chans att vinna 50 000 kronor?

Om detta är något Ni tror att Ni är ämnade för, var god och vänd er till Advokatbyrån CE & Partners via e-brev.

Inga tidigare referenser krävs.

Ingen annan har svarat på annonsen. De flesta tror att det är ett skämt, eller förstår att det är Wiiks herrgård det handlar om och är genuint rädda för platsen.

Mötet med Erlingsson

Rollpersonerna har blivit inbjudna att träffa Erlingsson (Skarpsinnig, Rationell, Direkt) på hans kontor, vilket befinner sig i en äldre del av staden. Gatorna är smala och det finns gott om turister som beundrar den gamla arkitekturen. För att komma in till kontoret får man följa en kort trappa ner från gatan. Det finns varken skylt eller ringklocka.

Det Erlingsson berättar är att han är advokat och representerar den familj som äger herrgården. De är oroliga för att de spökar och har bett Erlingsson anställa några utomstående för att sova över och utröna om det verkligen finns spöken.

Detta är inte sant: Erlingsson representerar inte familjen och de känner inte till hans plan. Istället är han ättling till herrgårdens tidigare ägare: familjen Klack. Han har hållit deras illdåd dolda, och vill inte att Våktarna skall få känna till dem, så därför försöker han rekrytera nya Medvetna för att få ett avslut på sin mörka familjehistoria.

Erlingsson har redan spenderat några nätter själv i herrgården, men Falska Dagny har aktivt undvikit honom eftersom hon misstänkt att han är något utöver det vanliga. Erlingsson har dock känt av att det finns väsen på platsen – både Falska Dagny och brunnsgubben – men är inte säker på vad. Han vill därför att rollpersonerna skall agera lockbete eller ge honom nya bevis att följa upp.

Trots att Erlingsson egentligen känner till väsens existens så kommer han spela att han inte tror på sina uppdragsgivares infall utan bara gör sitt jobb, men det är inte svårt för rollpersonerna att få honom att erkänna att han inte förnekar existensen av spöken och väsen.

För att rollpersonerna skall få sina 50 000 begär Erlingsson att de skall ha med sig kassettdrivna röstinspelare och en analog polaroid-kamera för att dokumentera övernattningen med. Han förser dem med utrustningen och ber dem även att bete sig på sätt som de tror kan provocera fram reaktioner från spöken. Han vill gärna att de redogör för sina idéer.

Om de undrar vad de ska ta sig till ifall det faktiskt dyker upp något väsen, ler Erlingsson lite torrt och konstaterar att uppdraget inte är för räddhågsna och att det är helt okej att dra sig ur. Men han presenterar ingen lösning för rollpersonerna.

Förundersökningar

Om rollpersonerna vill ta reda på mer om Wiiks herrgård är det inte svårt att få reda på följande information med en enkel undersökning på nätet:

- Godset har varit obebott sedan 1998 då det utbröt en brand. Dåvarande ägarna Ruben och Agneta Rilkenborg flyttade efter det till Mallorca och dog för ett år sedan.
- Nuvarande ägaren är barnbarnet Adriana Rilkenborg. Hon försörjer sig som investerare inom livsmedelsindustrin.
- Huset byggdes under tidigt 1600-tal av familjen Wiik, men de kunde inte behålla det på grund av ekonomiska skäl.

Den här informationen går även att få från Erlingsson. Han vill egentligen inte att rollpersonerna skall känna till ägarna (eftersom han bluffar om att vara deras advokat), men han kan inte låta bli att berätta om han blir tillfrågad eftersom det skulle vara misstänksamt. Rollpersonerna gör då ett  TEST MOT INTUITION. Blir det Mediokert får de intrycket av att det är något konstigt i Erlingssons relation till familjen; han kanske inte tycker om dem, eller tycker att hans nuvarande uppgift är korkad. Blir det Lyckat ser de att han egentligen inte ville att de skulle ha den här informationen.

Rollpersonerna har tid att slå i lokala bibliotek och arkiv om herrgården innan det är dags att lämna storstaden, och kan därför göra ett  TEST MOT BILDNING (HISTORIA) för att få reda på mer.

Vid MEDIOKERT får rollpersonerna tillgång till kartan över herrgården (områdeskartan), samt en av följande ledtrådar:

- 1681 anklagades en piga för häxeri och brändes på bål. Eftersom herrgården sedan dess brunnit ner flera gånger påstås det att det att hon spökar och är ute efter hämnd.
- Efter en brand på 1700-talet köptes herrgården upp av familjen Klack. De fick sälja godset till Rilkenborg under mitten av 1900-talet.
- Det finns många vandringsäpner om att flera hus i staden brunnit, antagligen osanna, och att samhället ligger i topp på husbränder. Det sägs även att samhället ligger i topp när det gäller försvunna barn.

Vid LYCKAT får rollpersonerna även reda på en eller flera av följande ledtrådar:

- 1810 blev åklagare Nils-Anton bygdens hjälte genom att få landstrykaren Emil dömd för de barnamord som skett.
- Godset har bara brunnit två gånger: 1700 och 1998. Att det brunnit oftare är en vandringsäpnen.
- Det är sant att samhället ligger i topp för antal försvunna barn i Sverige under 1800-talet. Statistiken har dock sett normal ut under 1900-talet.
- Många av barnen som försvann under 1800-talet har relationer till familjen Klack, men orsaken till detta är att Klack sysslade med välgörenhet och hade mycket samverkan med till exempel barnhem.

Vid FRAMGÅNGSRIKT får rollpersonerna även reda på:

- Flera ur familjen Klack har förekommit i äldre tyska texter om esoteriska rörelser.
- Det är något med brunnen ute på herrgården, det har skett experiment där en gång, vilket kostade flera barn livet. Efter det stängdes barnhemmet.

Genom att fråga runt på stan, och göra ett  TEST MOT KARISMA (KOMMUNIKATION), kan rollpersonerna även få information om de nya spökryktena. Vid MEDIOKERT resultat får rollpersonerna veta en eller flera saker enligt nedanstående:

- Flera invånare i samhället har sett mystiska ljus och vita skepnader i herrgårdens fönster om natten. Många vittnesmål är uppenbart falska, men de är så många så det kan finnas ett visst korn av sanning i dem.
- Herrgården har ansetts hemsökt ända sedan branden 1998, men spökryktena tog inte fart igen förrän ifjol.
- För att förhindra godsets förfall har familjen betalt jägmästare Petter Birelöv att titta till ägorna en gång i månaden, men han är just nu på semester.

Om slaget blir LYCKAT får rollpersonerna även reda på att:

- Ungdomarna i staden är som galna i huset, och det går rykten på alla skolorna att om man spenderar natten där så dör man. Det finns olika utmaningar som går på sociala medier kring herrgården som hetsar till att sova över där och ta bilder på sig. Ingen verkar ha gjort det – i vart fall finns inga bilder.

Vid FRAMGÅNGSRIKT resultat får rollpersonerna även reda på en av följande extra fakta:

- Vissa vittnen har sett en ensam man besöka herrgården och spendera natten där. Detta är Erlingsson när han utfört sina egna undersökningar, och vittnen kan ge signalement som kan få rollpersonerna att tänka på advokaten.

- En övergiven blogg har rubriken "Jag var på Wiik". "Man är aldrig ensam. Hon ville jag skulle komma tillbaka, men jag vågar inte längre. Någoting säger mig att om jag kommer tillbaka, kommer jag aldrig därifrån. Ingen kan få mig att gå till Wiik igen. Jag raderade bilderna jag tog. Och jag kommer stänga den här bloggen nu. Detta blir det sista inlägget."

En spelare med Teknik på nivå Specialist eller högre kan spåra bloggen till ett webhotell som är gratis och till en flicka vid namn Felicia Johansson. Hon tog sitt liv, fjorton år gammal, för ungefär fem år sedan. Föräldrarna har därefter separerat. Modern bor i London, pappan på Fårö.)

Rollpersonerna kan få tag på en av föräldrarna efter lite ringande. Föräldern är avvaktande och förtegen, och undrar vad rollpersonerna är ute efter. Efter lite övertalande, kan föräldern dock berätta att Felicia var så glad över en ny kompis hon fått, hon som alltid varit så ensam. De brukade umgås i trakten kring Wiiks herrgård. En dag hände dock något, och Felicia blev förkrossad. Hon berättade aldrig vad det var, men hon träffade aldrig den andra flickan igen, och några veckor senare tog hon sitt liv.

Villan och Spegel-Dagny

Erlingsson vill att rollpersonerna skall sova över i villan samma dag, så om de lägger tid på förundersökningar kommer de först anlända till kvällen. Åker de direkt får de istället möjlighet att undersöka villan medan det är ljus.

Herrgården (byggnad 1 på kartan) är tre våningar hög och av gammal stil. Man kan se spår av branden 1998 genom att träet på högsta våningen svartnat och att taket är i dåligt skick. I några fönster finns inga glas kvar i fönstren, utan de är istället täckta med plast.

Huset har stått obebott i ungefär tjugo år, men har inte fått förfalla helt. Familjen Rilkenborg betalade jägmästare Birelöv att se över godset, men har dödades av Jonte för en månad sedan. Därför är de flesta hus i relativt gott skick, men gräsmattorna har vuxit oregerligt högt.

Ungdomarna gör alltid sitt bästa för att dölja spåren av sina fester för att undvika att bli utkastade av Birelöv, men om rollpersonerna letar i naturen runt huset ser de att man gömt spritflaskor, kondomer och cigarettfimpar under grästuvor.

Efter att rollpersonerna hittat detta får de göra ett  TEST MOT IAKTTAGELSE (SÖKA). Får de ett Mediokert eller bättre resultat hittar de en kattkropp, till hälften uppäten. Detta är ett av Jontes offer. Han klarade inte av att äta upp allt utan gömde resten av kroppen.

Den som är Tränad i Medicin eller Biologi inser att det inte är ett rovdjur, som räv eller hund, som bitit katten, utan en människa som ligger bakom.

Falska Dagnys plan

John-Walter Klack sysslade med spegelmagi, och i ett misslyckat experiment fastnade hans dotter Dagny i spegelvärlden. Experimenten gick ut på att koppla ihop speglar med varandra – så att John-Walter skulle kunna gå in i en spegel och komma ut i en annan – men han lyckades aldrig komma så långt.

Efter långt lidande i ensamhet dödades den riktige Dagny för tio år sedan, och det är nu en ur spegelfolket som har tagit hennes plats. På grund av John-Walters experiment har Falska Dagny aldrig lyckats ta sig bort från herrgårdens speglar till resten av spegeldimensionen, utan dess enda flyktväg är via vår värld.

I vanliga fall räcker det med att en människa sätter sin handflata mot spegelfolkets handflata för att de skall byta plats, men John-Walter ordnade en säkerhetsåtgärd för att förhindra att något sådant skulle hända. Istället måste bytet gå till så att någon sätter på sig en ring som John-Walter smidde av barntänder, använder den för att gå in i en spegel varpå Falska Dagny använder ringen för att gå ut igen.

OBS: Ringens förmåga att öppna upp spegeln gör att den kan passera genom spegelns gräns. Det är alltså möjligt att kasta in ringen till Falska Dagny utan att själv gå in, men det vet inte Dagny om.

När rollpersonerna kommer är Falska Dagny först försiktig och vill ta reda på vilka de är. Låt dem skymta henne i olika speglar medan de undersöker huset, men vänta med att göra entré. Här kan du spela upp längre eller kortare skräckscener eller till och med låta flera nätter passera om du vill låta rollpersonerna jaga efter flickan.

Till slut, någon natt, kommer Dagny att visa sig i en av de större speglarna för att tala med någon av dem och spela en oskyldig flicka som behöver deras hjälp. Hon säger att om de tar på sig "pappas ring" kan de gå in i spegeln och bära ut henne. Läs mer på nästa sida om hennes argumentation. Hon är mycket övertygande.

Efter att en spelare gått in i spegeln ber Falska Dagny oskuldsfullt att få hålla i ringen. *Den var pappas, det är det enda jag har kvar av honom. Får jag känna? Kanske kan jag minnas honom lite grann ...*

Får hon det sätter hon den på fingret, flyr ut och lämnar spelaren strandad i spegelvärlden. Om hon inte får ringen när hon ber snällt använder hon våld istället.

Den spelare som går in i spegeln kan upptäcka att det ligger en kista inne i spegeln som inte finns i den verkliga världen. I den ligger resterna av den riktiga Dagnys kropp – glasartad och välbevarad.

Falska Dagny ser ut som en 9-årig flicka med bruna flätor. Hon är klädd i gammaldags klänning och halmhatt.

Falska Dagnys berättelse

Falska Dagny kommer försöka bli vän med rollpersonerna och få dem att tro att hon är ett oskyldigt offer. Hon svarar därför gärna på deras frågor, men spelar blyg och osäker. Det krävs dock inga  TEST MOT KOMMUNIKATION, eftersom det är hon som vill ha något från rollpersonerna. Om man vill utröna hennes avsikter krävs det ett  Test (17) mot Intuition för att förstå att hon inte berättar allt. Det krävs ett Framgångsrikt slag för att vara säker på att hon ljugar.

Frågar man om hennes familj kan Dagny berätta att:

- John-Walter Klack, hennes pappa, var magiker och forskade med speglar. Han ville kunna gå in och ut ur dem.
- Farfar Nils-Anton var också magiker. Han hade ett monster i skogen, och John-Walter sa att Dagny aldrig fick gå ut dit.
- Dagny hade några kompisar som hon lekte med i stan, men de försvann och hon fick aldrig reda på vart de tog vägen. (De var ett av brunnsgubbens många offer.)
- Dagny hade en äldre bror vid namn Per-Erling. Han och Nils-Anton bråkade ofta.

Om man frågar om familjen Rilkenborg, bränderna eller den spökande pigan kan hon berätta att:

- Hon har aldrig sett något spöke av någon piga här. Hennes pappa John-Walter sa alltid att det inte var spöken som familjen skulle oroa sig för.
- Branden 1998 uppstod eftersom Ruben och Agneta Rilkenborg brukade röka i sängen.

Om man frågar om ungdomarna berättar hon att:

- Deras ledare är Noah. Hans gäng kom för ett år sedan, och de har festat ungefär en gång i månaden sedan dess.
- Dagny har försökt be dem om hjälp flera gånger, men de blir alltid rädda och springer sin väg.
- Det är något konstigt med Jonte, men hon vet inte vad.



John-Walters ring

För att komma ut ur spegeln behöver Falska Dagny en ring som John-Walter gjort. Till utseendet är den vit och klumpig, och med efter en stunds observation ser man att den är smidd av ett tjugotal små barntänder. Dessa sparades från de barn familjen Klack mördade och gav till brunnsgubben.

När man har ringen på sig kan man gå in i vilken spegel man vill. Förlorar man ringen efteråt kan man inte ta sig ut igen och blir en spegelfånge enligt regelboken (Chockmästarens Bok sid 114).

En bieffekt av att ta på sig ringen är att man kommande natt, precis innan man skall somna in, hör några av barnens sista ord. Detta tvingar upp en till vaket tillstånd, och det krävs ett  TEST MOT INTUITION för att sedan få någon sömn alls den natten med påföljande effekter att man kanske inte kan återhämta Tålighet eller Stabilitet.

Slå även ett  Skräcktest (10), Skada 2 (S), Chock 6+, första gången ringen bärs av en ny person.

Så länge ringen är på kan ingen Kraft återvinnas. All kraft går in i ringen istället.

Några förslag på barnens sista ord är:

- Vad är det där nere?
- Det luktar avskyvärt.
- Maaaaaammmaa! Maaaammmaa! Neeeeeej!
- Den klättrar upp! Den klättrar upp!
- Jag vill inte dö!

Var är ringen nu?

Falska Dagny vet inte var ringen är och kommer be rollpersonerna leta efter den. Du kan som CM besluta var den finns beroende på vad som passar bäst för hur äventyret utvecklar sig. Här kan du reglera längden på äventyret genom att göra det lätt eller svårt. Har du ont om tid kan du låta Dagny veta exakt var den är.

Några förslag är:

- Under golvplankorna i det rummet som tidigare tillhörde John-Walter.
- I fickan på John-Walters gamla kläder.
- I en kedja runt Noahs hals; han hittade den och tyckte den var en värdig trofé.
- Nere i brunnen; Jonte hittade ringen och släppte ner den som en offergåva.

Upptäckter

Det finns gott om platser att undersöka, så du kan låta rollpersonerna hitta ledtrådar och upptäcker innan de kommer i kontakt med Dagny. Dessa kan du nyttja och placera i olika rum efter behov.

Klacks familjehistoria

Undersöker rollpersonerna bokhyllor i herrgården kan de hitta böcker som tar upp Klacks familjehistoria: "Ett hem bland eldens spöken och olyckans barn". Den är skriven på 80-talet av etnologen Simon Engström; den är sliten och vältummad eftersom Ruben och Agneta ofta läste i den.

Tar man tid för att läsa den (1T6 timmar) så får man reda på att:

- Familjen Klack köpte godset från familjen Wiik 1719. Herrgården brann ner 1700, och Wiik hade inte råd att ha kvar det efter det dyra återuppbygget.
- Många har kopplat branden till pigan som brändes på bål för häxeri 1681. Engström skriver att det verkligen inte spökar på herrgården, och även Nils-Anton Klack citeras flera gånger om att sådan skrock tror han inte på.
- Nils-Anton Klack beskrivs som familjens överhuvud under 1700-talet. Han var åklagare och engagerad i barnhemsfrågor. När flera barn försvann lyckades han få landsstrykaren Emil dömd för mord, vilket gjorde Nils-Anton till bygdens hjälte. Engström noterar dock att barn fortsatte att försvinna även efter detta.
- John-Walter Klack beskrivs som familjens överhuvud under 1800-talet. Han samlade på antikviteter och var specialiserad på speglar. Hans barn Per-Erling försvann spårlöst 1899, och John-Walter försvann själv 1921.

Familjeporträttet

På en vägg hänger ett gammalt familjeporträtt föreställande John-Walter och hans två barn, Per-Erling och Dagny.

Allas namn står längst ner på tavlan, och rollpersonerna kan på en gång se att det finns stora likheter mellan Dagny och advokat Carl Erlingsson (som är hennes brorsbarn).



John-Walters brev

Efter att ha trott sig ha dödat brunnsgubben levde John-Walter i olycklig ensamhet och tog sitt liv 1921 genom hängning. Han skrev ett avskedsbrev, men det hittades aldrig. Rollpersonerna kan finna det till exempel på vinden (där John-Walter hängde sig) eller i fickan på en av hans numera möjliga kavajer som blivit kvar.

Brevet är skört och har gulnat, och innehållet lyder:

Gud, förlåt mig för att jag har syndat.

Jag orkar inte mera.

Jag kan höra Dagny springa omkring därinne. Jag har ropat, men hon undviker mig. Per-Erling också. Alla undviker mig. Jag har förtjänat det.

Men inga mer barn kommer att dö nu. Måtte saltet ha tagit kål på den, farfars styggelse och vedervärdighet. Jag möter Gud med öppet sinne. Må han förlåta min synd, men jag mäktar inte stanna kvar.

Farväl.

John-Walters efterforskningar

I en gammal kartong i det innersta källarrummet bland många andra på av villan finns en skrivmaskin och flera gamla anteckningsböcker.

Det mesta har blivit oläsligt av tidens tand, men i en av böckerna kan rollpersonerna läsa detta:

Farfar Nils-Anton använde speglar för att hålla styggelsen i brunnen under kontroll.

Det finns varelser inne i speglarnas värld, och enligt de akademiker jag utbytt information med kan de ta formen som vad eller vem som helst. Jag fick höra en rysande historia om hur en forskare i Frankrike släppte ut en i sitt eget hem, och hur den tog över hans liv.

Enligt vad jag har förstått skall varelserna gå att skada med höga ljud eller solljus, vilket inte låter betryggande i mina öron. Jag har därför tagit extra säkerhetsåtgärder och sett till att inget kan ta sig ut ur mina speglar utan min tillåtelse.

Tänka sig att farfars barnsliga samling skulle komma till nytta till slut.

Burken med brunnsvatten

Familjen Klack tog flera gånger prover ur brunnen, med förhoppningen om att brunnsгubbens vatten skulle kunna fungera som ritualkomponent. Tills nyligen fanns det tre burkar, men två av dessa har Jonte druckit ur och gjort sönder. Den kvarvarande burken kan finnas kvar i källaren, eller blivit flyttad av Jonte.

Dricker man en klunk av vatten tar man 1T6 skada och en Chockpoäng, men har den närmaste timmen Fördel på Test för att utföra ritualer och använda övernaturliga förmågor. Att dricka vid upprepade tillfällen har dock långtgående effekter, och lockar till sig uppmärksamhet från varelser ute i etern.



Händelser

De här händelserna kan du lägga in i spelet när du själv känner att det är dags för aktiviteter. Du kan också välja att inte använda dem alls för en kortare spelkväll.

Festen

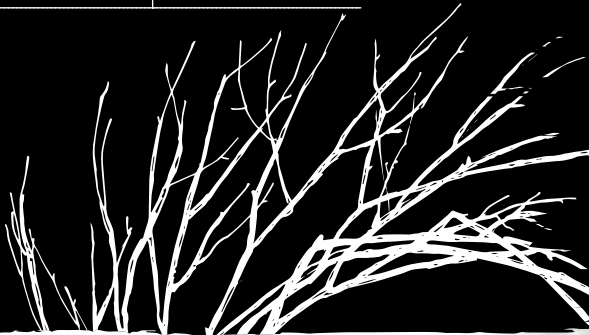
Sent på natten anländer ungdomsgänget. De är ungefär tio till antalet och deras ledare heter Noah Nordin (Dramatisk, Omdömeslös, Lättprovocerad). Han kommer från ett struligt hem, med frånvarande föräldrar och stora mängder alkohol, och på hans initiativ har ungdomsgänget börjat ha fester någon gång i månaden i den till synes övergivna herrgården.

De andra ungdomarna kommer att tycka att det är kul att rollpersonerna är där och vill ha med dem på festen, men Noah blir istället arg. Han låter sig först övertalas av de andra, men efter ett tag börjar han leta efter minsta provokation för att slåss med någon av rollpersonerna. Noah är omdömeslös och kan mycket väl använda dödligt våld utan att tänka sig för.

Beroende på hur farlig du vill göra striden kan flera av ungdomarna tycka att det är kul och även de ge anfälla rollpersonerna.

Ungdomarna har med sig stora mängder sprit, men även en bluetooth-högtalare med mikrofon. Den kan användas som vapen mot Falska Dagny eftersom spegelfolk är känsliga mot höga ljud (höga som i högt herztal – volymen i sig gör inget). Kom dock ihåg att Falska Dagny har Makt 2, vilket betyder att elektronisk utrustning börjar krångla om hon är inom 50 meter ifrån en.

Ungdomsgängets medlemmar

Konflikt	Undvikande	List	Manipulation
4	3	3	3
Försvar	Skydd		
0	0		
Tålighet	Trauma		
20	5		
Kraft	Initiativ		
10	10		

Vapen	Anfall	Skada	Övrigt
Obeväpnad attack	+4	1	Trauma 5+
Improviserad klubba	+4	5	Trauma 4+
Kniv	+4	5	Trauma 5+/6+, Blödning

De flesta i gänget är obeväpnade, men en och annan kan ha en klubba, brännbollsträ eller liknande. Noah har kniv.

Jontes uppdrag

Jonte (Skakig, Rädd, Hungrig) kommer lite senare än de andra. Han har nyligen varit ute i skogen och ätit upp en fågel som han fångat. Han är blodig runt munnen, och de festande ungdomarna kommer tro att det är läppstift från någon han hånglat med. För en spelare räcker det med ett  TEST (12) MOT IAKTTAGELSE för att se att så inte är fallet.

Jonte blev galen när han drack av brunnsgubbens vatten och har dödat och släppt ner flera djur i brunnen, inklusive sin egen hund. Han hör brunnsgubbens röst, och tror att brunnsgubben är missnöjd med honom; om han inte kommer med större byten kommer han själv råka illa ut. Han kommer därför försöka lura med sig någon rollpersonerna till brunnen i skogen för att putta ner dem.

Jonte har samma värden som de andra gängmedlemmarna, men med en viktig skillnad. Han har blivit galen. Han kommer därför inte fly om han blir skadad annat än om han tror att han kan få folk att följa efter honom till brunnen.

Jonte är också immun mot Trauma och måste besegras med hjälp av Tålighet. Han känner ingen smärta längre.

Ett telefonsamtal

Det har funnits en gammal telefon med snurrplatta i huset sedan Ruben och Agnetas dagar, och eftersom abonnemanget har betalats via autogiro fungerar den fortfarande.

Under äventyret kan du låta Adriana Rilkenborg (Affärsmässig, Livsglad, Direkt) – husets rättmätiga ägare – ringa. Hon är på fest utomlands och har precis upptäckt att huset hon skall arva har ett registrerat telefonnummer. Hon ringer mest på skoj för att se ifall det funkar, men när någon svarar blir hon förvånad och undrar vad som pågår.

Börjar rollpersonerna prata om Erlingsson säger Adriana att familjen inte har någon advokat med det namnet.

Om rollpersonerna inte löser samtalet kommer Adriana ringa polis och skicka dem till villan.

Avslutning

Ifall rollpersonerna inte besegrar Falska Dagny kan du spinna vidare äventyret genom att låta dem bli misstänkta för den skadegörelse (och potentiella dödsfall) som kan uppstå.

Ifall de kontaktar Erlingsson och berättar vad de upptäckt kommer han sluta upp med alla charader och på en gång säga att situationen är väldigt allvarlig. De kommer bara nå honom på telefon (han har akut fått gömma sig eftersom fiender till Våktarna är ute efter honom), men han kommer be dem att återvända till godset och hantera Falska Dagny. För att övertala rollpersonerna är han villig att dubbla lösensumman, eller rent av tredubbla den.

Erlingsson vet att det krävs höga ljud för att skada spegelfolk. Hindret kommer istället vara att ta sig tillbaka till herrgården med Noah eller Jonte som aktivt försöker hindra dem, eller poliser med avspärningar och jobbiga frågor.

Lyckas rollpersonerna besegra Dagny, eller på annat sätt göra Erlingsson nöjd, erkänner han att han är medlem i Våktarna och tackar för deras samarbete. Han kommer kontakta dem igen i framtiden. Det går även att spinna vidare på att han själv är ättling till familjen Klack, och att han dolde detta för rollpersonerna.



Platser

Ägorna

1. Herrgården

Två våningar högt hus. Översta våningen är brandskadad. Det har skötts av Birelöv, men ändå slitits av väder och vind.

Ungdomarna vet att Birelöv varit ute efter dem och städar därför bort spåren efter sina fester, men letar man i det höga gräset runt huset går det att hitta spritflaskor, ölburkar och cigarettfimpar.

2. Logen

Logen har utrymme för trädgårdsutrustning, men även gamla oanvända spiltor för hästar. Mycket av utrustningen är ålderdomlig, men det finns en modern åkgräsklippare och dunkar med ogräsmedel.

I de övergivna spiltorna finns det gamla saltstenar: block av salt som hästar brukar få slicka på för att få rätt saltbalans. Salt är en av brunsgubbens svagheter.

Logen är förseglad med hänglås, men ungdomarna har tidigare slagit sönder fönster för att klättra in och titta.

3. Växthuset

Förr i tiden utförde John-Walter många av sina experiment här, och hade därför växthuset fullt med speglar. Under en av sina senaste fester förlorade Noah humöret och slog sönder delar av växthuset till en hög med glas. Spegelarna ligger under och syns inte vid första anblicken.

Växthuset var sönderslaget redan innan ungdomarna började med sina fester. Det är numera en enda röra av krossat glas, gigantiska blomkrukor och mögliga påsar med gödsel.

Gräver rollpersonerna genom det krossade glaset kan de hitta ett tiotal sönderslagna speglar längst ner.

4. Personalbostaden

Förr i tiden användes denna byggnad som bostad för tjänstefolk, men efter branden 1998 överläts den istället till Birelöv när han antog sig uppdraget att se över ägorna. Huset består av två stora rum – sovrum och kök – och är enkelt och lantligt.

Han bodde där aktivt några år, men fick sedan en så stark obehagskänsla att han istället började bo i sin lägenhet i stan. Huset är låst, men tar sig rollpersonerna in får de intrycket av att det nästan aldrig används trots att det invändigt är i gott skick.

En av de få gångerna Birelöv sov över var när han började misstänka att Jonte smugit in på ägorna. Bredvid sängen finns en gammal laptop, och öppnar rollpersonerna den ser de att det senaste Birelov gjorde av att söka på nätet efter 'Jonathan Gryttjegård'. Datorn användes senast för en månad sedan.

Datorn är låst med lösenord. Birelöv var inte duktig på datorer, så testar rollpersonerna ett enkelt lösenord som '12345' eller 'password' kommer de in..

Bredvid sängen har Birelöv ett vapenskåp med ett jaktgevär i.

Utanför bostaden finns ett mindre växthus. Det är helt, och har flera tomatodlingar i sig, men de har inte sköts om på länge.

5. Trädgårdshuset

En stor byggnad som inhyser två stycken traktorer. Ungdomarna har varit här inne och slagit sönder den ena, men den andra är fortfarande funktionsdugligt.



6. Ruinen

Detta var den tidigare tjänarbostaden. Den sattes i brand tillsammans med godset 1700, men byggdes aldrig upp igen. Istället valde man att bygga den nya tjänarbostaden närmare huset.

Allt som finns kvar är rester av de gamla stenväggarna och ugnen, fortfarande svarta av sot. Ingen av de ägande familjerna tyckte om att vara här, så det finns ingen naturlig stig fram och ruinerna syns inte från resten av godset.

Det var här Birelöv stötte på Jonte och blev dödad. Jonte stoppade in kroppen i den trasiga stenugnen och försökte elda upp den, men skrapade sedan ut allt eftersom han inte var nöjd och gick och grävde ner resterna i skogen.

Undersöker man ugnen hittar man på en gång en sönderbränd stövel. Efter det kan man göra ett  TEST MOT IAKTTAGELSE (SÖKA). Är slaget Mediokert ser man att det är spår i askan, som om någon dragit fingrarna i det. Är slaget Lyckat hittar man en bränd benpipa från Birelöv – med ett  TEST MOT BILDNING (MEDICIN/BIOLOGI) får man vid Mediokert reda på att det är från en människa, och vid Lyckat att det är från en underarm. Vid Framgångsrikt får man veta att det är en äldre man.

7. Den gamla brunnen

Det var hit Nils-Anton åkallade brunnsgubben från första början. Efter att John-Walter dotter försvann fyllde han brunnen med salt. Den är förfallen och övervuxen med mossor.

Bredvid brunnen, nästan helt dold av vegetationen, ligger en rund spegel som förr i tiden kunde täcka för brunnen. Den är numera sönderlagen.

Herrgården

B1 – Finmatsalen

Användes flitigt av familjen Klack, men Rilkenborg åt nästan aldrig här. Dammet är tjockare än i alla andra delar av huset, och de fotsteg som finns har nyligen skapats av de festande ungdomarna.

B2 – Terummet

Här brukade familjen Rilkenborg dricka te om kvällarna eftersom kvällsljuset föll så bra in genom fönstren, vilket rollpersonerna själv får uppleva om de är vid solnedgången.

Mitt i rummet ligger en äkta tigerfäll som det börjat växa stora vita svampar ur. Det ger rummet en avskyvärd stank av mögel och bakterier, och man känner hur det är fullt med allergiframkallande sporer i luften.

B3 – Biblioteket

Bokhyllorna är från 1600-talet och har fullt med utformade detaljer som rosor och lejonhuvud i träet. Det finns äldre texter, både från familjen Wiik och Klacks tid, såsom bondepraktikor och biblar.

I de hyllor som har nyare litteratur handlar böckerna om finansvärlden och livsmedelsindustrin. Inga böcker har dock inköpts efter 1998.

B4 – Allrum för personal

På Wiks och Klacks tid användes detta som rökrum, men Rilkenborg gjorde om rummet till personalrum. Utöver deras privata butler och några trädgårdsmästare har det mest använts av jägmästare Birelöv.

En antik lukt av tobak finns kvar, och i hyllorna finns primitiva askkoppar. I hörnet står även en oanvänd spottkopp.

Det finns även flera branschtidningar om jakt och fiske som Birelöv brukade ta med sig när han gick in i huset. Eftersom han undvikit huset mer och mer är den nyaste tidningen sex månader gammal.

Det hänger en helkroppsspegel på ena väggen som personalen använde för att se över sin klädsel.

B5 – Stora hallen

En stor hall utan möbler. Finns en trappa som leder till den privata övervåningen; trappan har två ”balkonger” där man kan stå och se ner över hallen.

Golvet är nött, som om flera generationers arbetarkängor oroligt stått och skruvat på sig. Under familjen Wiks och Klacks tid samlade de tjänstefolk och drängar här när de hade information att dela med sig av; då stod herrskapet på balkongerna och talade ner till åhörarna.

I trappan, vid balkongerna, hänger det små speglar på väggarna.

B6 – Vardagsrummet

Paret Rilkenborgs favoritrum, där de brukade sitta och äta när de inte hade gäster. Numera är sofforna allt annat än bekväma med gigantiska spiralfjädrar som sticker upp överallt.

I hyllorna finns klassiska brädspel såsom Risk och Monopol.

Ö1 – Föräldrarnas sovrum

Här sov Ruben och Agneta Rilkenborg. De brukade röka i sängen, vilket var orsaken till branden 1998. Här inne skadorna var som värst, och trots att möblerna byttes ut syns det fortfarande svarta spår på väggar och golv.

Rummet användes tidigare av först Nils-Anton och sedan John-Walter Klack.

Ö2 – Danssalen

På familjen Klacks tid användes salen till att utföra ritualer och riter, men Rilkenborg satte istället upp väggspeglar och gjorde om rummet till danssal.

Pianot är sedan länge ostämt och numera fyllt med med spritflaskor och skräp.

Ö3 – Stora gästrummet

För det mesta har de festande ungdomarna ansträngt sig för att inte lämna spår efter sig, men stora gästrummet är ett undantag. Senaste gången de hade fest fick Noah vredesutbrott och hade ett slagsmål i gästrummet. Möblerna är söndersparkade och det ser ut som om det gjorts nyligen.

I en av väggarna är även en kniv inkörd. Det är en av Noahs, och han satte fast den där efter slagsmålet och glömde ta loss den.

Ö4 – Övre hallen

Kopplar ihop över- och undervåningen via stora hallen.

Hallen täcks av en stor röd matta som samlat på sig fukt genom åren. När man går över den klafsar det, och fotspåren finns kvar i tio minuter innan mattan ser normal ut igen.

Ö5 – Adriana Rilkenborgs rum

Här bodde husets nuvarande ägare – Adriana Rilkenborg – som barn innan familjen flyttade 1998. Flera av hennes leksaker finns kvar, såsom bankböcker för barn, kassaapparater i plast och papperssedlar.

Innan Adriana tillhörde rummet Per-Erling Klack.



Ö6 – Lilla gästrummet

Rummet tillhörde Dagny Klack, och är det enda rum i huset som ungdomsgänget låtit bli att gå in i. Rilkenborg använde det som gästrum, men hade aldrig några gäster.

Rummet är sparsmakat och orört, och i mycket bättre skick än alla andra rum. Den enda möbel som finns kvar från Dagnys tid är en stor spegel med svart ram.

K1 – Köken

Köket är en blandning av modern och antik köksutrustning. Det kaklade golvet är till exempel nytt, medan alla hyllor och skåp är flera hundra år gamla. Det finns både toppmodern (för 90-talet) ugn och mikro, men även en svart vedeldad ugn.

På golvet har det rullat ut stora mängder matkonserver.

K2 – Källarförråden

Vid hyllorna närmast dörrarna finns föremål som tillhört familjen Rilkenborg, såsom reservhandtag till dörrar och gamla pärmar med deklarationer och brev från pensionsmyndigheten. Går man dock längre in i källarutrymmet hittar man även saker kvar från familjen Klacks tid som aldrig slängts.

På en av de inre hyllorna finns det en inskription där det står "Brunnsvatten", men hyllan är tom. Det finns dock spår i dammet av att det varit tre burkar där nyligen.

Flera av hyllorna har speglar i olika storlekar.

Taket är fyllt av luddiga små vita bollar, vilket är spindeläggssäcken.

K3 – Tjänstefolkens sovrum

Här sov tjänstefolket under familjen Klacks tid, men de användes inte under familjen Rilkenborg. Sängarna är antika och har inga sängkläder.

X – Tjänstekorridorer

Tjänarnas hemliga korridorer med egna trappor mellan de olika våningarna. Det är enbart via dessa man kan ta sig till källarplanet. De är trånga och mörka, och det är svårt att andas när man går där inne.

Rilkenborg använde inte korridorerna på översta våningen. Dörrarna till den korridoren är låsta och övertäpseterade.



Spelledarpersoner och väsen

Falska Dagny

Falsk, Manipulativ, Hatisk

Spegelfolket kommer från en dimension bortom mänskligt förstånd, och använder sina krafter för att ta över folks plats och liv. Den spegelvarelse som dödade den riktiga Dagny för tio år sedan hade tänkt använda hennes oskyldiga flickgestalt för att lättare nästla sig in hos nya offer, men fann till sin förfäran att den inte kunde lämna speglarna inne på Wiks herrgård. Spegelvarelsen kan dock röra sig mellan de olika speglarna inne på herrgården.



För att lämna speglarna behöver Falska Dagny att en rollperson ger henne John-Walters ring. Om tillfälle uppstår kan Falska Dagny då ta över någon av rollpersonernas utseende, och göra rollpersonen till hennes spegelfånge.

Spegelfolk har svårt för väldigt skarpt solljus och blir bländade av kraftigt ljus. De har Nackdel på alla handlingar i skarpt ljus.

Spegelfolket tar skada och är sårbara för höga ljud på 30000Hz eller mer. Sådana ljudattacker gör 1T6 Tålighet i skada per runda som alltid påverkar dem direkt, inte deras fånge. Alla andra skadordrabbar alltid fången i spegelrummet först.

Konflikt	Undvikande	List	Manipulation
4	4	6	8
Försvar 3	Skydd 3 (6)		
Tålighet 24	Trauma 7		
Kraft 30	Initiativ 14		

Vapen	Anfall	Skada	Övrigt
Skräckslag	12+	4 (S)	Chock 5+
Glasklor	+4	6	Penetrerande, Blödning 2, Trauma 3+/4+
Dödsexplosion	(10 m)	4T6	Trauma 3+/4+/5+/6+

Spegelvarelser gillar inte att slåss. De mördar gärna, men i en direkt konfrontation flyr de hellre. De är oerhört rädda om sin existens, väl medvetna om hur sköra de är jämfört andra väsen. När de slåss faller de ut sylvassa klor som river hål i nästan allt och skär in till benet på sina offer när den ska slåss. Klorna har effekten Blödning 2 (vid en Framgångsrik träff förlorat offret 2 per runda) och Penetrerande (Skydd räknas 2 poäng lägre).

När en spegelvarelse dör, splittras den i en explosion av krossade vassa glasskärvor.

Förmågor

GLASHUD **1**: Spegelfolkets hud kan, om de vill göra 1T6 + 2 i skada på den som vidrör dem i ett grepp eller en omfamning. Skadan är automatisk och det är en fri handling att aktivera denna kraft som kostar 1 Kraft per användning. Skadan är som den när man skär sig på vasst glas. Skydd fungerar som vanligt.

FORMBYTARE 6: Denna begränsade form av hamnskifte låter Spegelvarelsen ta formen av någon den vidrört i en spegel och då ta deras sinnen, men kan även användas utanför spegeln om Spegelvarelsen utbyter kroppsvätskor med personen (t.ex. i en kyss eller ett blodsbyte). Förmågan kostar 6 Kraft att aktivera och är automatisk men är en avancerad handling.

TELEPATI 1: Spegelfolket kan tala med och läsa tankar. De kan därmed också använda sina andra krafter som kräver tal genom telepatin. Telepatin kostar 1 Kraft per person varelsen vill påverka och varar i en timme. Den har en räckvidd på 50 meter och offret måste vara i spegelpersonens synfält. Den kan påverka lika många personer som den har Makt samtidigt.

MANIPULATION 3: Genom att övertala en person i en Avancerad (3) handling, kan spegelpersonen övertyga dem att de själva verkligen vill göra en handling – som att röra vid en spegel eller utföra något mot någon annan. Personen får slå ett  TEST (16) MOT VILJESTYRKA (FOKUS). På Mediokert förlorar personen 1T6 Stabilitet men klarar sig. Misslyckat innebär att personen utför handlingen. Om handlingen innefattar något som allvarligt går emot personens övertygelse får personen slå slaget med Fördel. Omedvetna personer kommer inte förstå att de blivit manipulerade i efterhand. Manipulationen upphör när personen utfört handlingen. Kostar 3 Kraft att aktivera.

SPELGLÅNG 1: Spegelfolk som har en spegelfånge kan teleportera genom speglar. De kan använda en fri handling för att röra vid en spegel och dyka upp vid en annan spegel inom synhåll, eller för att kliva "in i" en spegel och hoppa mellan speglar inom synhåll, då på "insidan". Förmågan kostar 1 Kraft. Om spegeln krossas kommer de automatiskt flyttas till en annan inom synhåll. Om det inte finns någon spegel att förflyttas till och den sista spegeln förstörs, dör spegelvarelsen.

En väg ut för dem att gå "in i" andra rum i spegelpalatset. Detta förutsätter att spegelrummet, som är en avspegling av rummet utanför spegeln, har en dörr eller ett fönster de kan ta sig genom. Då hamnar de i etern och kan dyka upp var som helst i världen.

SPEGELFÅNGE 12: Denna binder någon som rör vid spegeln till spegelvärlden och släpper ut spegelvarelser. Så länge spegelfången är fast kommer spegelvarelserna kunna överföra all skada på denne, låna Kraft fritt från denne och har alla dess färdigheter. Förmågan kostar 12 Kraft att aktivera och är automatiskt lyckad men kräver att offret rör vid spegeln. Ofta används telepati och manipulation för att få någon att röra vid spegeln. Så länge en spegelvarelse har en fånge kan spegelvarelserna gå in och ut ur speglar.

Advokat Carl Erlingsson

SKARPSINNIG, RATIONELL, DIREKT

Carl är utbildad till advokat och är medlem i Vaktarna. Han är kortväxt, rundlagd och i femtioårsåldern. Han är klädd i tredelad kostym och har cirkelrunda glasögon.

Carl är egentligen barnbarn till magikern John-Walter Klack, vilket han inte vill att Vaktarna skall få reda på. Han vill därför lösa problemet på Wiiks herrgård utan deras vetskap.



Adriana Rilkenborg

AFFÄRSMÄSSIG, LIVSGLAD, DIREKT

Den nuvarande ägaren av Wiiks herrgård. Hennes föräldrar dog när hon var liten, men hon har ändå levt gott på räntor och akteutdelningar. Nu sysslar hon med investeringar inom livsmedelsindustrin och har planer att flytta till herrgården som hon fått ärva.

Hon kan ringa till villan under äventyret, bli förvånad över att rollpersonerna svarar och skicka polisen på dem.



Noah Nordin

DRAMATISK, OMDÖMESLÖS, LÄTTPROVOCERAD

Noah är en tonåring klädd i trasiga svarta kläder. Han är blek och har dålig hållning, men är ändå lång och bred över axlarna.

Noah hade en dålig uppväxt med frånvarande föräldrar och mycket alkohol. Det var på hans initiativ ungdomarna började använda Wiks herrgård för fester.

Noah är konfliktsökande och kommer att ge sig på rollpersonerna för minsta lilla orsak. Han bär alltid kniv.



Jonathan 'Jonte' Gryttjégard

SKAKIG, RÄDD, HUNGRIG

Jonte är medlem i Noahs gäng. Han är lång och blond och går klädd i sunkig t-shirt där det står 'Riktiga män kör Volvo'.

Under en av Noahs fester förrirrade sig Jonte ner i källaren och drack två burkar med brunnsvatten. Detta fick honom att höra röster ur etern, vilka manade honom att slänga ner sin hund i brunnen. Han har återvänt flera gånger med fler offer, och blir allt mindre mänsklig varje gång. Han kan inte längre äta vanlig mat, utan bara rått kött från smådjur han fångar, och är snart redo att lura ned människor i brunnen. Gör han inte det är rösterna i huvudet lovat att de kommer och tar honom snart.



Petter Birelöv

Birelöv var jägmästare och fick en peng av familjen Wiik för att se till herrgården i deras frånvaro. De första åren sov han över i tjänar-bostaden, men flyttade sedan in till en lägenhet i stan och besökte bara herrgården sporadiskt.

Birelöv missade Noahs fester, men upptäckte att Jonte smög till herrgården för att offra till brunnen. När han konfronterade honom slog Jonte ihjäl Birelöv och brände upp kroppen i stenugnen som fanns kvar i den gamla ruinen. Han grävde sedan ner de brända resterna i skogen.

Nils-Anton Klack

Magiker och överhuvud för Klack under början av 1800-talet. Åkallade fram brunnsgubben och kidnappade barn för att mata den. Var åklagare och fick landstrykaren Emil hängd för de försvunna barnen 1810.

John-Walter Klack

Antons barnbarn och familjeöverhuvud sista halvan av 1800-talet. Han samlade på antikviteter och specialiserade sig på speglar, men detta var bara en fasad för att forska om spegelmagi. I ett misslyckat experiment råkade han få sin dotter Dagny fången i spegeldimensionen. Fick då en kris och ville sona för gamla brott, bland annat för att fylla igen och salta brunnsgubbens brunn. Tog sedan sitt liv trettio år senare.

Dagny Klack

Dagny var John-Walters dotter, och han använde henne som försökskanin under sina experiment med spegelmagi. Hon blev instängd i speglarna 1899 och dog tio år innan äventyret då en ur spegelfolket tog hennes skepnad.

Per-Erling Klack

John-Walters son, och far till Carl Erlingsson. Tyckte illa om sin far och gick under jorden efter han fått Dagny fångad i spegeldimensionen.

Färdiga rollpersoner

Maria Lindström

SJÄLVSÄKER, FRÅGVIS, VÄRLDSVAN

Maria är marinbiolog och har rest över hela världen för att dyka i olika hav. Eftersom människan bara utforskat några procent av havsbotten har Maria alltid föreställt sig att det finns farliga fenomen vi inte upptäckt, och på en expedition i Medelhavet fick hon detta bekräftat. Hon lyckades simma i säkerhet, men det enda som hittades av de andra forskarna var deras ögon som guppade på vattenytan.



Sakta har Maria börjat inse att det även finns fasor på land, och hon har sökt sig till likasinnade för att lära sig mer om dessa farliga väsen.

Egenskaper

FYSIK	1	BILDNING	2	VILJESTYRKA	1
RÖRLIGHET	2	HÄNDIGHET	1	KARISMA	2
IAKTTAGELSE	0	KREATIVITET	-2	INTUITION	-1
TÅLIGHET	21	STABILITET	16	KRAFT	7
SKYDD	0	MOTSTÅND	1	INITIATIV	13

Färdigheter

SPECIALIST (+4): Atletisk Förmåga, Biologi

TRÄNAD (+2): Djurkunskap, Kommunikation, Smyga, Vildmark

AMATÖR (+1): Datorer & Internet, Fordon – Båt, Kemi & Biomedicin, Sjukvård, Spana, Söka, Teknik

EGENHET (+1): Resor

Johan von Orrborre

PRYDLIG, INTENSIV, SVÅR

John är matematiker och kemist, och han har gjort sig ovän med svenska forskarvärlden genom att belysa att det finns forskningsområden som de helt ignorerar. Inget är bortom människan logiska tankevärld – inte ens spöken och demoner – men då måste vi ge logiken nya verktyg.

Att ha kommit på kant med sina gelikar har gjort Johan deprimerad, och han har istället tytt sig till människor utanför den akademiska världen som också tror att det finns väsen från våra mardrömmar där ute.

Särskilt mardrömmar är ett område som måste kunna förklaras i matematiska formler och kemiska balanser. Johan har nämligen själv börjat drabbas av mardrömmar där han inte är sig själv utan istället något som bor djupt under jorden och varje natt tittar upp mot en vit ring av ljus.



Egenskaper

FYSIK	0	BILDNING	2	VILJESTYRKA	1
RÖRLIGHET	0	HÄNDIGHET	0	KARISMA	1
IAKTTAGELSE	1	KREATIVITET	-1	INTUITION	2
TÅLIGHET	20	STABILITET	16	KRAFT	11
SKYDD	0	MOTSTÅND	1	INITIATIV	12

Förmåga: Känslighet 1

SKYDDAT SINNE (PASSIV): Känslighet ger automatiskt +1 på att klara Skräckslag per nivå i Känslighet. Den som har Känslighet har vant sig att se det skräckfyllda och förstår hur världen är beskaffad.

SÖKA VÄSEN (AKTIV): Känslighet användas för att söka efter information kring om ett väsen är eller har varit på platsen. Förmågan blir starkare ju mer Känslighet användaren har. Det går att välja att använda en lägre nivå av Känslighet än man har för att spendera mindre kraft.

Färdigheter

SPECIALIST (+4): Kemi, Matematik

TRÄNAD (+2): Spana, Söka, Kommunikation, Ockultism

AMATÖR (+1): Fokus, Fordon – Bil, Historia, Psykologi, Samhälle, Sjukvård, Språkkunskap

EGENHET (+1): Rakning med kniv

Andreas Andersson

HÅRDNACKAD, MISSTÄNKSAM, ENSAM

Andreas har alltid vetat att det finns monster därute. Hans familj är jägare och bor i stugor långt bort från stadens trygga ljus, och när något skrapade mot fönstret med klor var man tvungen att försvara sig själv.

Andreas har alltid varit en överlevare, men han kunde inte rädda sin dotter. De andra barnen sa att de såg en skrynklig kvinna dra ner henne i sjön, och när han sprang dit var det enda som fanns kvar ett omänskligt skratt i luften.

Det finns väsen, och de tror att de kan jaga människor. Andreas vill visa dem att de inte är de enda som kan jaga och ingjuta skräck i sina fiender.



Egenskaper

FYSIK	3	BILDNING	-2	VILJESTYRKA	2
RÖRLIGHET	2	HÄNDIGHET	1	KARISMA	0
IAKTTAGELSE	1	KREATIVITET	-2	INTUITION	0
TÅLIGHET	23	STABILITET	17	KRAFT	8
SKYDD	3	MOTSTÅND	2	INITIATIV	14

Färdigheter

SPECIALIST (+4): Skjutvapen, Vildmark

TRÄNAD (+2): Närstrid, Sjukvård, Smyga, Söka

AMATÖR (+1): Atletisk förmåga, Djurkunskap, Fordon – Bil, Ockultism, Spana, Taktisk förmåga, Tunga vapen

EGENHET (+1): Jakthundar

Elsa Aguilar Correa

UPPMÄRKSAM, FRUSTRERAD, BESATT

Elsa är konspirationsteoretiker och har koll på allt om Illuminati, Frimurarna och andra hemliga grupper som kontrollerar världen. Det måste ju finnas någon som drar i trådarna – det florerar stories om zombier som går på gatorna och spöken som driver folk till vansinne, men folket reagerar inte på det!



Elsa har förberett sig hela livet på den domedag då stater och samhällen kollapsar och inte längre kan skydda människor från alla de väsen som jagar oss. När hon inte övar pistolskytte eller kampsport söker hon bevis för sina egna teorier om hur världen egentligen fungerar.

Egenskaper

FYSIK	0	BILDNING	1	VILJESTYRKA	2
RÖRLIGHET	0	HÄNDIGHET	2	KARISMA	1
IAKTTAGELSE	1	KREATIVITET	-1	INTUITION	1
TÅLIGHET	20	STABILITET	17	KRAFT	10
SKYDD	0	MOTSTÅND	3	INITIATIV	11

Färdigheter

SPECIALIST (+4): Datorer & Internet, Närstrid

TRÄNAD (+2): Fokus, Historia, Skjutvapen, Vildmark

AMATÖR (+1): Atletisk Förmåga, Fordon – Motorcykel, Kommunikation, Ockultism, Samhälle, Sjukvård, Teknik

EGENHET (+1): Konspirationsteori

Kim Richter

PIGG, KORREKT, ESTETISK

Kim försörjer sig som konstnär och började sin karriär med att sälja fanart, men hen drabbades av en allvarlig kreativ mental blockering och kunde inte teckna på flera år. Men allt ändrades efter Incidenten. Folk i Kims hyreshus hade förlorat förmågan att sova, och grannar blev allt med stingsliga och slogs med varandra så att blodvite uppstod.



En sömnlös natt fick Kim en impuls att gå ner i källarförråden, och hittade där de mystiska tecken som vaktmästaren målat längs väggarna. Vaktmästaren var död sedan länge, men något i Kims konstnärssjäl gjorde att hen kunde stå emot. Hen tvättade bort tecknen, och för alla utom Kim återgick allt till det normala.

Kim har börjat teckna igen, men numera reser Kim tillsammans med andra Medvetna för att teckna av de väsen som invaderat vår värld.

Egenskaper

FYSIK	-1	BILDNING	-2	VILJESTYRKA	-1
RÖRLIGHET	0	HÄNDIGHET	1	KARISMA	1
IAKTTAGELSE	2	KREATIVITET	3	INTUITION	-1
TÅLIGHET	19	STABILITET	14	KRAFT	12
SKYDD	0	MOTSTÅND	0	INITIATIV	9

Färdigheter

SPECIALIST (+4): Kreativt Skapande, Smyga

TRÄNAD (+2): Datorer & Internet, Kommunikation, Spana, Söka

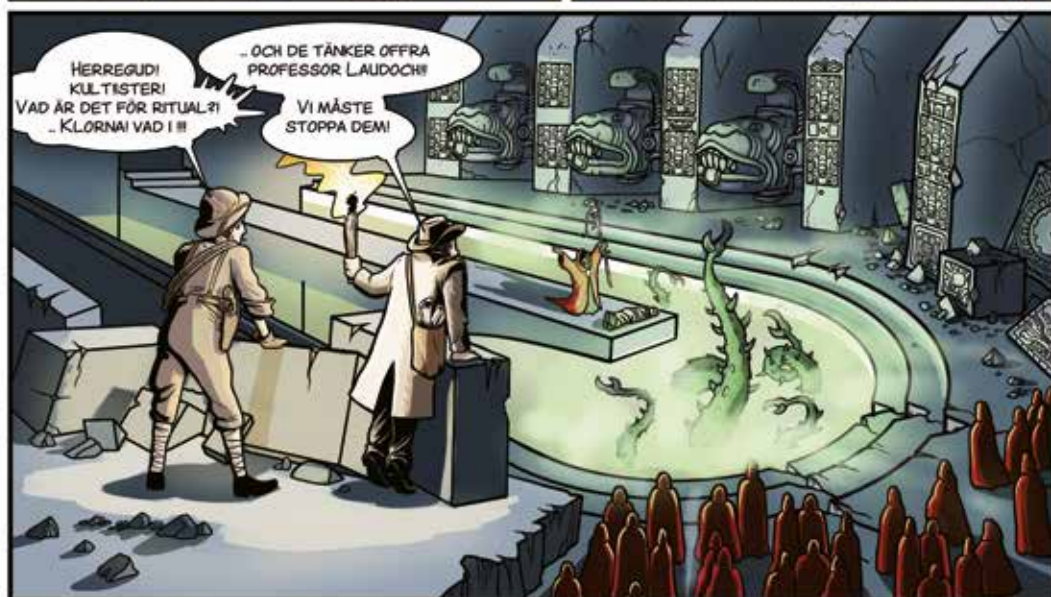
AMATÖR (+1): Fokus, Historia, Näringsliv, Psykologi, Samhälle, Sjukvård, Skjutvapen

EGENHET (+1): Fan fiction



Inspirerande serier







MALMFÄLTEN, SVERIGE
23 SEPTEMBER 1981.

DET HÄR
SCHAKTET FINNS
INTE PÅ KARTAN
LÄNGRE.

SKA VI
VERKLIGEN?

.. NÄ. DET ÄR
INTE LIKA OTÄCKT
SOM JAG TRODDE!





Reklam



Också från Eloso förlag

KUTULU

Ett lovecraftskt mysterierollspel



www.eloso.se
www.kutuluse.se

Vad är det som försiggår i den öde herrgården om nätterna? En orolig advokat betalar rollpersonerna för att tillbringa en natt i godset för att ta reda på om det ligger någon sanning i alla rykten. Men vissa saker hade han önskat att rollpersonerna aldrig lärde sig.

Wiiks herrgård är ett introduktionsäventyr till Chock: åter från graven. Det är ett spännande äventyr ni kan spela på en kväll.

SKRÄCK! ÄVENTYR! SPÄNNING!



Innehåller snabbstartsregler! Jonas Larsson har skrivit äventyret, medan Richard Svensson har gjort illustrationerna.



OBS! Du behöver rollspelet Chock: Åter från graven för att kunna spela detta äventyr.