

Elizabeth



av Åsa Roos
Ett skräckäventyr till Chock
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån boken Vampyrer
av Dan Turell



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

De långa, svepande kjolarna drog över stengolvet. Snabba steg hördes lite längre bort, men kvinnan som följde efter verkade inte ha särskilt bråttom. Hennes långa fingrar drog över stenfrisen, kände hur texturerna förändrades under huden.

Bankanden på dörren fick kvinnan att le. Det fanns ingen väg ut härifrån. Hennes offer kommer inte undan.

Två veckor senare hittas ännu en ung kvinna vid sidan av vägen, blodlös och söndertrasad. Huden är kritvit, utom på de ställen där den missfärgats av brännskador och skärsår. Byborna vet vad som hänt. Baronessan har slagit till igen. Förbannelsen lever fortfarande kvar.

Caveat lector!

Elizabeth är ett äventyr i 20.000-teckenprojektet vilket innebär att det kan finnas områden i äventyret som inte är fullt detaljerade. Du kan behöva fylla i information själv. Chock är ett av de första rollspelen jag någonsin haft i min ägo, en present ifrån min ömma moder som helt omedvetet satte tonen för resten av mitt liv, och det är därför jag med stort nöje, och minst lika stor prestationsångest, skriver det här.

Stämningen i äventyret

Det här är ett viktorianskt skräckäventyr, med unga kvinnor i nöd, en lesbisk vampyr med en sadistisk ådra och djupt sturrande ögon, ungerska zigenare och en klassisk katt-och-råttalek mellan rollpersonerna och antagonisten (som i det här fallet heter Elizabeth Bathory och är en av de mest kända kvinnliga seriemördarna i världshistorien) där rollpersonerna definitivt tillhör råttorna.

Jag är medveten om att bilden av zigenare i tjänst hos vampyrer är högst stereotyp, så det är helt okej att ändra dem till något annat. Jag har använt mig av ungerska zigenare eftersom det känns "Dracula".

Synopsis

S.A.V.E. har kommit en mycket gammal och mycket mäktig varelse från det okända på spåren. Varelser betar sig på många sätt som en vampyr, men den verkar också ha en faiblesse för att tortera sina offer. Alla är unga kvinnor och alla hittas på ungefär samma ställe, på en landsväg strax utanför Paris.

Rollpersonerna får i uppdrag att undersöka ett par av de misstänkta personer som kan tänkas ligga bakom dåden, en greve Duchapelain som kommer från en gammal fransk aristokratisk släkt och en baronessa Bezier som tros härstamma från en rumänsk eller ungersk adelssläkt.

Ganska tidigt i äventyret står det klart för rollpersonerna att den de går upp emot är ingen annan än Erszebet Báthory, Elizabeth Bathory, Draculas släkting och en av de mest fruktade kvinnor som någonsin levat. Men Bathory är beredd på rollpersonernas ankomst, och istället för att bli ett lätt byte är det Bathory som börjar jaga rollpersonerna.

Vid ett par tillfällen i äventyret är det meningen att rollpersonerna skall stå öga mot öga med grevinnan. Bland annat kommer deras S.A.V.E.-kontakt i Paris att bjuda in dem till en bal där både Duchapelain och Bezier skall närvara.

S.A.V.E.-kontakten försvinner under äventyret och hittas inte långt därefter, uppspikad på rollpersonernas dörr och med allt blod tömt ur sin kropp. Om rollpersonerna inte vidtar "åtgärder" hemsöker kontakten dem bara någon dag därefter, ute efter blod.

Bathory skickar dessutom sina inhyrda hejdukar efter rollpersonerna, som kommer att ha fullt upp med att överleva scenariot.

Äventyret ställer spelarna inför ett val; antingen så fortsätter de att förfölja Elizabeth Bathory, eller så ger de upp med insikten om att grevinnan är en minst lika farlig opponent som Dracula själv.

Vad har hänt?

S.A.V.E.s kontakt i Paris, Michel Arnaud, har noterat en rad blodlösa unga kvinnor som kommit in till stadens bårhus. Alla bär tecken på att ha blivit utsatta för både tortyr och vampirism. Arnaud skickar därför en begäran till S.A.V.E.s högkvarter om att de skall bistå med hjälp och expertis i fallet.

Medan Arnaud väntar på expeditionen använder han sitt inflytande för att bli inbjuden till diverse societetshändelser med hjälp av sitt goda namn och rykte.

Arnaud kan efter ett par veckors efterforskningar konstatera att valet står mellan Duchapelain, en brysk fransk greve, och Bezier en charmerande och vacker baronessa.

Introduktionen till äventyret

Michel Arnaud kommer för att möta upp rollpersonerna vid järnvägsstationen i Paris. De har sammankallats av S.A.V.E.s högkvarter i Dublin och fått i uppgift att undersöka Arnauds påstådda vampyr.

Arnaud kan berätta att både Duchapelain och Bezier uppvisar tecken på vampirism. Ingen av dem syns till särskilt ofta på dagen, både Duchapelain och Bezier har reagerat negativt på religiösa symboler och båda två har haft tillfälle att göra sig av med kroppar på det sätt som de återfunna flickorna gjorts. Det sägs dessutom att Duchapelain byter tjänstefolk väldigt ofta och att de inte syns till i Paris efter att Duchapelain avskedat dem.

Arnaud har med hjälp av sin adliga kusin dragit i åskilliga tåtar för att få rollpersonerna inbjudna till ett par av societetens samkväm. Arnaud och rollpersonerna kan tillsammans iaktta de båda misstänkta för att avgöra om en av dem, båda, eller ingen är varelser från det okända. Arnaud kan berätta detta om offren:

- Ingen utav dem är några "kända" personer. Kvinnorna är från bondsläkter, tjänare eller prostituerade, samtliga underklass
- Kvinnorna har alla tömts helt på blod, men de klassiska vampyrmärkena saknas. Istället har kvinnorna stuckits, skurits och slagits till det blodlösa tillstånd som de återfunnits i.
- Kropparna har dumpats på en väg mellan Paris och ett antal adliga bostäder. Bostäderna tillhör bland annat Duchapelain och Bezier.
- Arnaud har vid två tillfällen upplevt att offren vidrörts av Onda Vägen.

Societeten i Paris

När rollpersonerna installerats i Arnauds våningar i Paris är det dags att bege sig ut på den första sammankomsten. Det är en charmerande tillställning som hålls på Arnauds kusins egendom. Det är en afton med den glittrande franska societeten, sådan den nu är drygt 80 år efter revolutionen.

På tillställningen ges rollpersonerna tillfälle att tala med både Duchapelain och Bezier. Duchapelain verkar rätt oskyldig i sammanhanget, men med Bezier är det en helt annan historia. Bezier verkar redan medveten om vilka rollpersonerna är, och antyder med en otrolig andel charm och hot samtidigt att rollpersonerna kan råka mycket illa ut om de fortsätter med sin undersökning.

De ungerska zigenarna

Vid något tillfälle efter den första tillställningen överfalls rollpersonerna av en grupp ungerska zigenare, Beziers hantlangare. De kommer att vara en mer än antalet rollpersoner. Zigenarna överfaller rollpersonerna på en avskild plats, idealiskt om de exempelvis är ute och undersöker platserna där liken dumpats.

Zigenarna slåss inte till döden - de är bara utskickade av Bathory som en varning. Skulle någon av dem bli tillfångatagna säger de ingenting, inte ens under hot eller tortyr. Grevinnan har sina män i ett järngrepp.

Ett nytt offer

Bara några dagar efter att rollpersonerna träffat Bezier/ Bathory så hittas ett nytt offer för hennes blodtörst.

Det är en sextonårig flicka vid namn Christienne Arnaud, en av Michel Arnauds nästkusiner. Till skillnad från föregående offer, bär Christienne tydliga tecken på att ha blivit överfallen av en vampyr, inklusive de två tandmärkena vid halspulsådern. Christienne bär också tydliga tecken på tortyr.

Michel Arnaud blir av förklarliga skäl mycket upprörd när flickans identitet avslöjas, men tar ändå beslutet att fortsätta hjälpa rollpersonerna med deras uppdrag. Om Christienne inte ges en "riktig" begravning kommer hon att återkomma i äventyret som vampyr.

Christienne hälsar på

Vidtar rollpersonerna inga åtgärder för att ge Christienne en ordentlig begravning dröjer det inte längre än till nästa natt innan Christienne hälsar på hos Michel.

Rollpersonerna väcks av ett rejält oväsen och av att en likblek Michel rusar in hos rollpersonerna och låser dörren efter sig. Han berättar att Christienne kommit på "besök" men att han lyckats fly henne in till rollpersonerna. Det är en vampyr lös i huset!

Christienne hälsar så gott från Elizabeth. Bezier har alltid presenterat sig som Christina, så här bör det lämpligtvis gå upp för rollpersonerna att det har att göra med någon som har ett fingerat namn.

Balen

Några dagar efter att Christienne dött är det dags för nästa tillfälle då rollpersonerna skall umgås socialt med Duchapelain och Bezier. Nu är Bezier på toppen av listan, men hon verkar mycket obekymrad över att rollpersonerna är kvar i Paris, nästan som om det vore ett skämt.

Arnaud råkar vid något tillfälle i högljutt gräl med Bezier och han stolpar ifrån rummet, högröd i ansiktet. Arnaud försvinner efter uppträdandet från festen, och rollpersonerna kan inte hitta honom igen innan kvällen är slut.

Under kvällen är Bezier mycket charmerande mot rollpersonerna och hon dyker ofelbart upp i konversationsgrupper som rollpersonerna deltar i. Hon verkar nästan söka deras sällskap.

Bezier droppar hintar om sin "hunger på livet", om hur hon hungrar efter nya upplevelser och så vidare. Det kan mycket väl hända att hon lägger en eller annan Onda Vägen-besvärjelse på rollpersonerna, till exempel genom att få mat att framstå som ruttet, maskar eller andra insekter i vinet och så vidare. En av rollpersonerna kan till och med skymta ett vasst leende bakom blodröda läppar. Spelledaren bör förmedla idén att Elizabeth leker med dem.

Arnauds försvinnande och återkomst

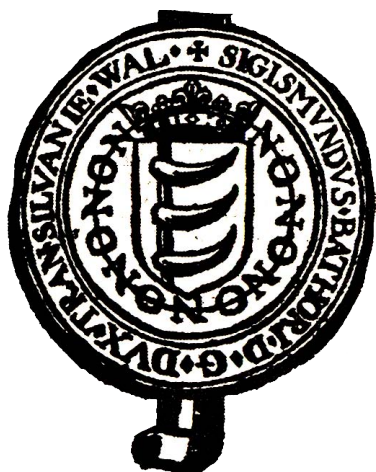
När rollpersonerna återvänt hem finns det fortfarande inga spår av Arnaud. Han har inte varit hemma och hans betjänt har inte hört av honom.

Fram emot tre- fyra på natten hörs en väldig krasch och hela huset vaknar. Kraschen kommer ifrån ytterdörren och när rollpersonerna går ut för att se vad som hänt får de se något som kyler deras blod till is. På dörren hänger Michel Arnaud uppspikad, sårig och helt blodlös. Hans kropp är naken och på bål, armar och ben syns sår efter punkterade brännblåsor. Fastsatt i bröstkorget sitter ett tygstycke med ett heraldiskt vapen broderat.

Not till spelledaren: Det är släkten Bathorys vapen som Elizabeth satt fast med en lång hårnål. En uppmärksam rollperson känner igen både hårnål och vapen. Hårnålen är samma nål som Bezier burit i sin uppsättning kvällen innan.

Om rollpersonerna forskar vidare i det heraldiska vapnets ursprung kommer de ofelbart fram till släkten Bathory. Lite vidare grävning får såklart rollpersonerna att hitta Elizabeth Bathory, den galna och seriemördande adelskvinnan som enligt skrönor och faktiska rättsdokument tog livet av mer än 600 unga flickor. Rollpersonerna kan få reda på det mesta som står under "vad är känt" vid beskrivningen av Elizabeth.

Om rollpersonerna inte vidtar åtgärder för att ge Arnaud en ordentlig begravning, så kommer Arnaud att återvända från de döda och hemsöka rollpersonerna som vampyr.



Upplösningen

Konfrontationen med den grymma Elizabeth Bathory bör ske efter det att Arnaud tagits av daga. Rollpersonerna är förhoppningsvis rejält upprörda över Beziers behandling av dem och av deras bundsförvanter. Samtidigt är grevinnan Elizabeth Bathory en mycket mäktig fiende att gå upp emot, någon man inte avfärdar i en handvändning.

Rollpersonerna gör därför rätt i att göra sina efterforskningar extra noggrant, och förbereda sig väl. Elizabeth kommer att skicka ytterligare zigenare efter rollpersonerna. Hon vet att S.A.V.E. är en färlig organisation för hennes del. När rollpersonerna kommer fram till Bezier/ Bathorys lantegendom kommer de att finna en scen som kan driva vem som helst till förtvivlan.

Beziers/ Bathorys lantegendom

Lantegendomen är ett mindre palats, utformat med Versailles som förebild. Grevinnan är dock inte närvarande när rollpersonerna kommer dit. Det är däremot tjänstestaben som blivit mördade på diverse olika innovativa sätt.

Om rollpersonerna går på upptäcksfärd genom det makabra slottet hittar de en välutrustad tortyrkammare där offren fortfarande sitter fastbundna vid implementen. Grevinnan har kommit undan.

Jakten på Elizabeth Bathory

En av tjänarna är emellertid inte helt död. Innan han avlider kan stalldrängen berätta att grevinnan med sitt zigenarentourage är på väg till Calais för att segla till grevinnans hemland, Ungern. Konfrontationen med S.A.V.E. fick henne att ta det säkra före det osäkra och bege sig hem igen. Med det avlider stalldrängen i rollpersonernas armar.

Innan rollpersonerna kan ge sig ut på jakt måste de döda få frid för att inte gå igen. Det är tjugo kroppar utspridda i palatset och ytterligare fem i tortyrkammaren.

Att konfrontera Elizabeth

För att kunna konfrontera Elizabeth krävs att rollpersonerna följer efter henne till hennes slott i Ungern. Det kan bli en vådlig färd, beroende på hur utdraget spelledaren vill göra äventyret. Om spelarna inte vill jaga vampyr och leta efter tecken på att Elizabeth passerat (som till exempel en by där en ung skönhet plötsligt dör, bara för att återuppstå natten efter och orsaka skräck och kaos i byn), så kan du som spelledare helt enkelt förkorta äventyret genom att beskriva resan i grova drag.

Avslutningen

Avslutningen beror helt på hur rollpersonerna har agerat. Antingen gör du det likbeströdda palatset till den sista konfrontationen med Elizabeth, och låter vissa av de döda redan börjat röra på sig, eller så tar du äventyret hela vägen hem till Elizabeths hemtrakter i Ungern.

Det finns för och nackdelar med båda. Att inte få göra sig av med Elizabeth kan förmodligen kännas lite snöpligt. Å andra sidan, ett helt palats med levande döda är kanske plåster på såren.

Att följa efter grevinnan Bathory kan vara det sista rollpersonerna gör, och spelledaren bör vara medveten om det. Elizabeth Bathory är en farlig och hänsynslös fiende. Hon tar varje tillfälle i akt att göra sig av med rollpersonerna, och det är osannolikt att de lyckas ta död på henne.

Platser

Likdumpen

Samtliga kroppar har lämpats av på ungefär samma ställe strax utanför Paris. Det är ett litet skogsparti mitt ute på ett fält där inte många stannar. Skogspartiet sägs dessutom vara hemsökt av innevånarna i den by som ligger ett par kilometer därifrån. Att någon hittade den första flickan här var en ren slump.

Kropparna uppvisar tecken på att ha slängts av i farten från en diligens eller någon annan hästdragen vagn. Att slänga av kropparna måste ha krävt en mycket stark person eller två personer som arbetar tillsammans.

När rollpersonerna kommer hit har konstabulariet från Paris varit här och hämtat upp kropparna, men det finns fortfarande spår kvar av att det legat lik här, inte minst stanken och de många flugorna.

Baronessan Beziers palats

Baronessan Beziers palats är ett "mini-Versailles", ett av de många som byggdes strax efter att originalet invigts. Efter revolutionen stod huset tomt en lång period tills det köptes av baronessan Beziers familjeombud.

Om rollpersonerna kommer på besök innan upplösningen i scenariot kan de mycket väl bli inbjudna på lite förfriskningar, men det blir ett obehagligt besök, i och med att Bezier/ Bathory hela tiden försöker ta reda på vad de vet och dessutom inte drar sig för att använda sina krafter på rollpersonerna. Bathory är mycket, mycket intelligent och det vore dumt av rollpersonerna att underskatta henne.

Utöver tjänstefolk finns det vakter på plats på alla känsliga ställen i palatset. Om spelledaren önskar kan hon eller han dra ut på ett besök här, och tvinga rollpersonerna att stanna över natten, till exempel genom ett hastigt uppflammande åskväder.

Spellearpersoner

Michel Arnaud

Michel Arnaud är en pålitlig och jordnära parisare som jobbat tillsammans med S.A.V.E. i många år. Hans trogna tjänstgöring har förlänat honom tämligen hög status inom organisationen och han ord är mycket respekterad. När Arnaud därför meddelar S.A.V.E. att det förekommer vampyrism i Paris, trots de oortodoxa metoderna, så skickar S.A.V.E. genast en rad personer att undersöka.

| | | | | | |
|-------------|----|------------|----|-------------|----|
| STY | 54 | PCN | 66 | VIGH | 56 |
| VJST | 56 | PER | 54 | ITF | 74 |
| TÅL | 42 | | | | |

Färdigheter: Medicin L 86, Pistol E 81

Michel Arnaud kan ha oturen att omvandlas till vampyr av Elizabeth Bathory. Om det sker blir hans värden desamma som en vanlig karpatisk vampyr.

| | | | | | |
|-------------|----|------------|----|-------------|----|
| STY | 76 | PCN | 46 | VIGH | 91 |
| VJST | 76 | PER | 31 | ITF | 76 |

Förflyttning: Beror på skepnad. I mänsklig form kan vampyren spurta utan att förlora TÅL. Som dimma F 25

Besvärjelser: Halt, Mareld, Sömn, Minnesförlust, Metamorfos (till dimma), Dimma, Svärm

Manipulation: I mänsklig skepnad

IP: 1750

Färdigheter: Medicin L 86, Pistol E 81

Greve Pierre Duchapelain

Pierre Duchapelain är en brysk, äldre herre med stålgrått lockigt hår och mycket blek hy. Han är grym mot sina tjänare och kan ibland framstå som totalt galen.

Duchapelain lider av porfyri. Det innebär att han inte gärna går ut i solljus eftersom solen får hans hud att bryta upp i smärtsamma sår och blåsor. Porfyrin har också påverkat hans humör och hans sätt att behandla sina tjänare. Inte nog med det. Sjukdomen har också fått hans tandkött att dra sig tillbaka vilket gör att särskilt hans hörntänder ser mycket framträdande ut.

Duchapelains läkare behandlar honom regelbundet med blodtransfusioner, så det är inte alls ovanligt att se läkaren komma skyndande med flera flaskor blod i en väska på väg till Duchapelain.

Baronessan Christina Bezier/ Grevinnan Elizabeth Bathory

(s. 36 - 37 Nattens Fasor)

Elizabeth Bathory är en förtjusande och charmerande kvinna som hellre använder sig av sin charm och list för att undvika faran med S.A.V.E.s operatörer. Hon är mycket duktig på att vända personer mot varandra och man skall aldrig underskatta hennes dramatiska och hypnotiska skönhet som reducerat mer än en man till en viljelös hög.

| | | | | | |
|---------------|-------|------------|-----|-------------|-----|
| STY | 90 | PCN | 80 | VIGH | 90 |
| VJST | 110 | PER | 120 | ITF | 100 |
| OVV | 150 | | | | |
| Skräck | 6 | | | | |
| ATT | 2/90% | | | | |

Förflyttning: Beror på form. Dimma eller ljusglitter F25, korp F75, varg L75

Besvärjelser: Animering av döda, Skendöd (egen), Metamorfof (till korp, vit varg, kvinna av alla hudfärger, dimmoln), Fest, Flygförmåga, Tystnad, Dörrsmäll, Dimma, Förmörkelse, Drömsändning, Onda ögat, Knota, Halt, Kaos, Inflytande, Försköning, Sömn, Minnesförlust, Tillkalla, Svärm, Telekinesi, Teleportation, Fullständig illusion, Vit hetta

IP: 7200

Färdigheter: Dolk M 145, Dramatik M 165, Antropologi/ Arkeologi M 160, Antikviteter M 130, Konsthistoria M 160, Hypnos M 165, Historia M 160, Undersökning M 142, Legender Folklore M 160, Etikett M 142, Förklädnad M 155, Ficktjuveri M 145, Förfalskning M 145, Antika språk M 160, Moderna språk M 160 (alla europeiska och indokinesiska språk)

Karaktärsdrag

Bathory kastar ingen spegelbild och kan inte fotograferas med film eller elektronik. Alla målningar som föreställer henne har försvunnit på något mystiskt sätt.

Dagsljus påverkar inte Bathory, men hon kan inte använda Onda Vägen en timme direkt efter soluppgången eller direkt före solnedgången.

Bathory kan kontrollera människor som har minskats till 5 eller mindre TÅL på grund av hennes blodsugning. Denna kontroll motsvarar ett A-resultat för besvärjelsen Inflytande. Bathory måste vila så snart hennes VJST eller TÅL sjunker under 10. I detta vilotillstånd tycks hon vara död. Vilan måste ske på en plats som är associerad med begravningar, t.ex. i en krypta eller ett mausoleum, men hon behöver inte ligga i en kista. Tolv timmars ostörd vila återställer all förlorad TÅL och VJST.

Följande ting erbjuder skydd mot Elizabeth Bathory:

- Ett grekisk-ortodoxt patriark-kors. När Bathory ser ett sådant skyggar hon och lämnar rummet eller området. Om ett patriark-kors hänger över ett fönster eller en dörr kan Elizabeth inte passera genom öppningen
- Vitlök. Lukten av en vitlök inom en meter får Bathory att lämna rummet eller området. Hon kommer att använda Onda Vägen eller Hypnos för att få någon att ta bort löken.
- Salt. Bathory kan inte vidröra salt eller korsa en obruten saltlinje. Men precis som med vitlök kommer hon att försöka påverka någon med Onda Vägen eller sina färdigheter att bryta linjen. Kontakt med salt förorsakar omedelbart ett

kritiskt Sår med normala förluster av TÅL.

- Vildros. Denna blomma har samma effekt på Bathory som vitlök. Om en vildros placeras på hennes bröst när hon vilar, blir hon fullständigt paralyserad. Men hon kan fortfarande använda Onda Vägen, bortsett från besvärjelser som direkt påverkar rosen.
- Rönn. Ett löv från detta träd har exakt samma effekt som en vildros.

Bathory måste under en sjudagarsperiod dricka blod från tre kvinnor som är 25 år eller yngre. Om hon inte uppfyller detta krav, minskas hennes PER med 50 poäng och hennes utseende verkar passa en 50-åring. Om hon misslyckas ytterligare en vecka sjunker PER med ytterligare 50 och hennes utseende passar en 75-åring. När hon misslyckas en tredje gång förintas hon för evigt. När Bathory lyckas dricka tillräckligt med blod försvinner alla tecken på åldrande och PER återställs till det normala. Elizabeth Bathorys offer blir inte vampyrer utan att Elizabeth själv investerar en del av sin kraft i omvandlingen. Hon blir mycket svag efter att ha genomfört en omvandling. Hon suger endast blod från kvinnor* och föredrar att döda män på andra sätt, t.ex. genom att vända dem emot varandra.

Bathorys blodsugning drar 1T10 TÅL per minut. Hon håller normalt på i 1T10 minuter eller så länge det passar CM.

Bathory skadas inte på något sätt av vanliga vapen.

När Bathory använder besvärjelsen flygförmåga omvandlas hon till ett moln av dansande gnistor så länge besvärjelsen varar. I detta tillstånd kan hon inte skadas överhuvudtaget.

Det finns två sätt att förinta Bathory. Om hon träffas tillräckligt många gånger av salt så förintas hon. Om man kör en trästake genom hennes hjärta blir hon fullkomligt hjälplös under en minut. Sedan använder hon besvärjelsen Flygförmåga för att undkomma. När Bathory är i detta hjälplösa tillstånd skall man sätta eld på hennes kropp som då är mycket lättantändlig. Inom tre omgångar har den förbränts och lämnar inga spår efter sig.

* Inte i Nattens Fasor, men jag har tagit mig friheter med materialet för det här äventyret.

Vad är känt?

Elizabeth Bathory föddes 1560, och båda hennes föräldrar var av Bathorysläkt. Släkten var gammal redan då och var precis som många av tidens adellsläkter hopplöst ingift och dekadent.

Elizabeth hade en mycket ensam barndom, enbart omgiven av åldrade tjänare som berättade om traktens sägner och mysterier. Det här ledde till att Elizabeth tidigt hade kontakt med ockultism och svartmagi, snarare än den kristna tron.

Elizabeth var mycket vacker, och det lockade så klart friare från både när och fjärran, men den lycklige maken blev till slut Ferencz Nadasdy som var en uppmärksam och omtänksam make. Dock var han under långa perioder ute i krig och under den tiden fick Elizabeth nöja sig med det silke, de smycken och vägg-

bonader han skickade hem till sin vackra fru. Elizabeth själv satt långa perioder framför spegeln och iakttog sig själv, halvt hypnotiserad av sin egen skönhet.

Legenden berättar vidare att en dag då en av hennes kammarjungfrur lade hennes hår råkade jungfrun riva henne. Elizabeth blev ursinning och gav jungfrun en så våldsam örfil att blodet rann. När Elizabeth torkade bort blodet tycktes det henne som att huden som blivit nedskvätt var mycket vitare och vackrare än den omgivande huden.

Kort därefter började Elizabeths exkursioner i grymhet. Unga bondflickor lockades till Bathoryslottet med löfte om tjänst. Väl där utsattes flickorna för en tortyr som var så grym och omänsklig att det är svårt att föreställa sig den. De brändes med rödglödgade järnstänger, fick sina brännblåsor uppskurna och blev stungna och flådda av grevinnan och hennes hantlangare.

Flickorna plågades med utstuderad ondska. Grevinnan lät bygga en järnbur med vassa piggar vända inåt. I den här buren placerade hon sina offer och satt själv under buren medan blodet rann i strömmar ner över henne. Hon bet, piskade och slog sina offer, allt i förhoppningen om att förbli ung. Till slut nådde rapporter om grevinnans grymhet fram till kungen som skickade en delegation till slottet. Där fann de en sådan depraverad grymhet att till och med Bathorys status inte kunde skydda henne. 1611 spärrades Elizabeth Bathory in i sitt slott, och 1614 sägs hon ha dött.

Elizabeth

Chock

Christienne Arnaud

Christienne är Michel Arnauds nästkusin och är en av de som i äventyret kan omvandlas till vampyr. Värdena nedan är för en vanlig karpatisk vampyr.

STY 76 **PCN** 46 **VIGH** 91

VJST 76 **PER** 31 **ITF** 76

Förflyttning: Beror på skepnad. I mänsklig form kan vampyren spurta utan att förlora TÅL. Som dimma F 25

Besvärjelser: Halt, Mareld, Sömn, Minnesförlust, Metamorfos (till dimma), Dimma, Svärm

Manipulation: I mänsklig skepnad

IP: 1750

De ungerska zigenarna

De ungerska zigenarna är grevinnan Bathorys trogna hantlangare i allt hon gör. De är lojala intill döden.

STY 55 **PCN** 50 **VIGH** 50

VJST 57 **PER** 56 **ITF** 64

TÅL 48

Färdigheter: Pistol M 105, Machete L 83

Elizabeth

De långa, svepande kjolarna drog över stengolvet. Snabba steg hördes lite längre bort, men kvinnan som följde efter verkade inte ha särskilt bråttom. Hennes långa fingrar drog över stenfrisen, kände hur texturerna förändrades under huden.

Bankanden på dörren fick kvinnan att le. Det fanns ingen väg ut härifrån. Hennes offer kommer inte undan.

Två veckor senare hittas ännu en ung kvinna vid sidan av vägen, blodlös och söndertrasad. Huden är kritvit, utom på de ställen där den missfärgats av brännskador och skärsår. Byborna vet vad som hänt. Baronessan har slagit till igen. Förbannelsen lever fortfarande kvar.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>