

Illusionernes hånd... det er ikke filosofisk KULT, men en række gode... vil være blivende med i vores kult... i alle mark og bag...

Skrævet af Michael G. Schmidt

Illustreret af Hans Schmidt og Jan Kjær.
Oversat af Asger Hollejus og Paul Hartvig.

Kult er en meget deligt skrevet til... og... hvor mange spillere... positivt dig. I denne her udgave er det... to hovedpersoner, Sarah og Terry. Sammen... med resten af scenariets personer bliver... beskrevet her i borderen.

Udover en intro til Kult-universet, vil borderen også fungere som opsamlingssted for forskellige scenarierelevante oplysninger.

Lad borderen inspirere dig, og brug det af den du har lyst til.

HOVEDPERSONERNE

Hende - Sarah X

Hvid, ung universitetsstuderende. Følsom og poetisk anlagt. Hemmeligt forelsket i vennen Winslow, hvad hun skjuler godt.

Har et tæt forhold til sin bror Wesley. De deler en lejlighed i midtbyen.

Ham - Terry

Hvid, ung skuespiller. Arbejdslos. Så hjælpeløs til mens hans familie blev slaget af en rabiat gruppe nyrættelse, der mente, at de havde vansiret sekulens guddom ved at udvide deres carport med 2 cm.

Har svage psykiske evner, som gør at han kan se igennem Muren. Han ved selv intet om evnen, som kun kommer frem når han drømmer. Blev fornylig slået fra sin kone Virginia Miller. Han elsker hende stadig.

VIRKELIGHED OG ILLUSION

Kults univers

Mennesket lever i Etvindel - en verden af illusioner. Vi bliver holdt fanget af vores tanker og vrangforestillinger, og vi bliver brokket. Lad det være i denne verden. Vi er en indsamler lige blødende på... Klager os straks omkring efter en gruppe heads - selvom det er vores eget ansvar, der har revet illusionen stykker og smidt dem på jorden. **Inferno** ind...

Men det er ikke kun der sorges... storstedet... men... beheden ikke... igennem... også **Vesterne**...

For den murens... stories begynder... var menneske... kunne opfatte hele virkeligheden... til at styre selve materien. Alle var således, og der burde derfor ikke have været nogle problemer med jalousi eller magtbegær. Men det var der - blandt væsner der ikke ønskede at være lige, der ønskede at stå over selve **Skabelsen**. En af disse var **Demiurgen**.

Han rejste muren omkring vores Paradis, og forseglede os i den virkelighed vi ser nu. Og skabte **Metropolis**, den uendelig by, for der at kunne regere over sin kreation. Hvorfor? Der ved kun Demiurgen selv.

Ved hjælp af sine tjenere **Arkonterne**, holdte Demiurgen os i skak bag den store mur - den mur der fungerer som en kæmpemæssig barriere mellem os og "den rigtige verden".

Men nu er Demiurgen forsvundet, og Arkonterne er mere optaget af at kæmpe om hans plads end holde illusionen ved lige. Muren er ved at bryde sammen - og vores verden med den.

Astaroth - Infernos hersker

I Inferno, vores fængsel efter døden hvor vore krav om pinsel og evig fordommelse opfyldes, hersker **Astaroth**.

Engang var Inferno fyldt med syndere - selvpinere og mennesker, der var sikre på, at

Illusionerne

Velkommen

- måtte Jeres ophold være behageligt...

Hvad er KULT? Måske skulle man hellere vende spørgsmålet om - hvad er KULT ikke? KULT er ikke episk fantasy, hvor den skønne heltinde gang på gang bliver fanget af den slemme drage, og de heltmodige spillere må gå så grueligt meget igennem inden de redder hende. Ej heller en dramatisk Storytellerklon, "A Beast, but a just Beast". Nej, KULT er **horror**. Ægte, uforfalsket, rædselsvækkende horror, der hverken kan håndteres eller overvindes af de "tapre" spillere, men blot holdes på afstand - i et stykke tid. KULT tager fat i marven på spillerne, vrider den omkring, spytter den ud og griner hånligt! Hverken mere eller mindre.

Welcome aboard...

Hvad?

Rollespil. Horrormspil. Er der nogen forskel? Måske. Hvor "rollespil er den nye form for historie", er horrormspil nærmest en form for marginal parentes indenfor denne genre. Hvor rollespil generelt afspejler en idealiseret virkelighed, som kan være både heroisk og spændende, tillokkende og tilslørende, er horrormspil langt ovre i en anden grøft.

For horrormspil er en refleksion af vores samfunds mørkeste sider - et spejlbillede på den del af den menneskelige psyke vi helst vil gemme væk. En del af os vores bevidsthed febrilsk forsøger at fortrænge, når vi færdes i den såkaldte "civiliserede" verden.

Horrormspil er som de mest bloddryppende Clive Barker-fortællinger, hvor det kun kan blive værre - og ofte gør det. Hvor det ikke nødvendigvis er meningen, at "heltene" skal overleve. For det meste heller ikke tilfældet.

Horrormspil er anderledes end "normalt" rollespil - og det må vi ikke glemme. De logiske, konstruerede valg fungerer ikke særligt godt i horrormspil. Ej heller det ubundne plot, der løber vildt i alle retninger. At spille horrormspil bør være en oplevelse, på linie med en film. Sansenindtrykkene bør være stærke, alt bør være overvældende. Heller for meget end for lidt. Som den levende fortælling, hvor spillederen tager rollen som oplæseren, og spillerne fungerer som hovedpersoner.

Det skal være skræmmende...

Illusionernes Bånd består for en stor del af af en række novelleudrag, der følger de to hovedpersoner, Sarah X. og Terry, gennem historien. Meningen med dem er, at du skal læse dem, snitte dem i stykker og stjæle de tekstbidder du har brug for for at sætte din egen fantasi i gang. Citer direkte til dine spillere - eller brug blot en enkelt vending eller to. Gør som du har lyst.

Et nutidshorror introduktion
Af Michael G. Schmidt • Ill

Illusionernes Bånd

Håbløsheden

Jeg har i dette scenarie, Illusionernes Bånd, bestræbt mig til det yderste på at få det til at virke håbløst for spillerne – lige meget hvad de gør.

Men håbløsheden behøver ikke betyde, at spillerne ikke kan udvise personligt initiativ og derved forlænge deres miserable liv med et par ubetydelige dage. Nej, tværtimod, i KULT er der i høj grad plads til personlig udvikling og selverkendelse – idet dette jo blot giver Spillelederen endnu større mulighed for at drive spillerne til randen af denne håbløshedens afgrund. Og til sidst gi' dem sparket, så de styrter ned.

Først når de har indset, at der er intet de kan gøre, intet nogen som helst kan gøre, hvis hele verden er imod en, kan man begynde at tale om Personal Horror - et begreb, der ellers kun sjældent kommer til syne i de såkaldte horror-scenarier, men som er hele grundstammen i dette scenarie.

At inspirere Personal Horror i sine spillere gennem sin fortællekunst primært og sekundært, en udmærket historie, er for mig at se den fineste opgave en Spilleleder kan påtage sig - men også den der kræver den største

forberedelse. I de "gamle" dage, hvor temaerne var gennemskuelige og ganske urealistiske, skulle Spillelederen blot bekymre sig om at huske sine terninger og sine regelbøger – sådan er det ikke mere. I et scenarie såsom Illusionernes Bånd er terninger og bøger ikke længere nok, hvis man skal fremprovokere en stemning i stil med scenariets ånd og undertegnede noble intentioner. Nej, der skal stærkere midler til. Meget stærkere midler. Stemningsskabende musik (f.eks. The Cranes og The Cure), appropriat beklædning (sort tøj, gerne læder), udsmykninger til selve spillestedet (væggene og borde/stole beklædt med sort affaldsplast, sorte stearinlys i udsmykkede holdere) og forskellige "props" - rekvisitter - med tilknytning til spillet er alle elementer i denne atmosfæreskabelse - og yderst vigtige hvis et KULT-scenarie skal fungere "ordentligt".

Men når du læser scenariet er jeg ganske overbevist om, at du nok skal få masser af gode ideer til hvordan du bedst skræmmer spillerne til døde.

Kulissen

Stedet er **Waldorf** – en mindre by i staten **Wisconsin**.

Tiden er nu – det regnvåde forår 1994, en torsdag for at være præcis. Atmosfæren er ildevarslende, som om noget stort er under opsejling. Gaderne er ikke fyldte, men totalt deserterede for liv – for hvem ville være dum nok til at være ude i sådan et vejr? De massive huse, der kryber sig sammen ned ad hver eneste stræde, er ikke lyse og ligegyldige, men tillukkede og truende. Regnen siler ned fra morgen til aften, og forvandler de

de fortjente at komme i Helvede. Thi kun hvis man tror sig fortjent til evig straf ender man i Inferno.

Men mennesket ændrede sig. Frygten for himmel og helvede forsvandt, og færre og færre syndere kom igennem Inferno's porte. Astaroths magt blev svækket.

For atter at genvinde sin tabte magt, steg Mørkets Fyrste op til Elysium. Vores verden, hvor vi mennesker holdes fanget, fødes og dør. Han kom for at hente nye syndere til sine helvedesmaskiner. Med sig havde han sine 10 Dødsengle.

Nogle af hans tilhængere hvisker om, at han har forandret sig efter Demiurgens forsvinden. At han har ændret sig, at han er blevet forskende og eftertænkssom. Nogle går endda så langt som til at påstå, at han er ved at blive til den nye Demiurg. Men han er stadigvæk Mørkets Fyrste – den mørke frister, der virker som en magnet på vores laveste menneskelige egenskaber.

Dødsenglene - Astaroths vasaller

De 10 Dødsengle er Astaroths mest betroede undersåtter. De er et forvrænget spejlbillede af de oprindelige 10 Arkonter.

For Demiurgen forsvandt, var de 10 Dødsengle koblet til Inferno, hvor de plagede synderne efter døden og sloges om magten over helvedes forskellige lokationer. Nu, hvor Astaroth har mistet interessen for Inferno og ankomsten af syndere næsten er ophørt, er Dødsenglene trængt ind i vores verden - Elysium. Nogen af dem tjener stadigvæk Astaroth. Andre ønsker at tilrane sig magten og forgive og forgøre menneskeheden. Andre igen tog et blik på menneskeheden og vendte så tilbage til Inferno.

De 10 Dødsengle har hvert sit område som de repræsenterer. De opmuntrer menneskeheden til at begå netop deres synd gennem manipulationer og magt.

Golab - Smerdens herre

Dødsenglen Golab var Astaroths cheftorturer i Inferno. Han er stadigvæk loyal overfor sin Herre, og følger Astaroth på hans felttog mod Elysium. Golab er altid den der bliver sat til at fremdrage viderf fra uvillige fangere – eller illoyale tjenere.

Men han er også selv igang med at eksperimentere. Han er konstant i færd med at teste menneskeheden, for hvor stærk en dragning Smerten har. Engang imellem bliver selv han forbløffet over de resultater han opnår.

Når Golab drager igennem Elysium, gribes de i forvejen svage mennesker i det område han passerer af en ubetvingelig lyst til at tilføre andre mennesker smerte, og selv lide den. Borgerkrig, militærdiktat eller blodige oprør følger ofte i hans fodspor.

Eller på en mindre skala – udsettelsen af mindre bysamfund, oprud i selv de stærkeste familier. Det er det der er ved at ske i Waldorf - Hvorfor? Måske fordi en enkelt person, Terry, har evnen til at se gennem muren, hvad der er en trussel mod Illusionernes Bånd. Måske bare fordi han har lyst.

HVORFOR?

Golabs rolle i scenariet er planlæggerens Manipulatoren der trækker i trådene bag scenet. Han ønsker at skaffe sig Herre, Astaroth, flere steder i Inferno, for at lade synske kræfter er i høj kurs – derfor var han udvalgt PC's herre.

Først vil han virke gennem sine stråmænd og troldfolk, den almene befolkning – disse er ikke direkte hans marionetter, men kan let bevindes til at dette ikke virker – hvilket det gerne tilføjer jo ikke gør – bevindes han og udnytte sine specialbrækker. I et folk, han styret med hud og hår. Af disse kan nævnes Taxachaufføren Harry, Barenen Fat Sam, forskellige af Fat Sam's folk, Politichefen og andre betydningsfulde mennesker i Waldorf.

– but true;
s always strange;
han fiction.

on
y dripping,
l on my pillow,
of you,
cide.

Scene 2

Naboernes
Lyster

Alice Winterhost er lige blevet færdig med at forklare hvorledes politiet nu har opdaget endnu et lig i den lagerhal, hvor den døde Gerald Stevens blev fundet for ca. en time siden. Klokkeren er 20:22:10 og de blodrøde tal på Hans vækkeur blinker næsten synkront med Deres hjerteslag.

En atmosfære af chok hersker i lejligheden. To beboere i samme kompleks – døde?! Hun har svært ved at styre den hastigt voksende følelse af panik der bobler frem inde i Hende – Han er en smule mere fattet. Men ikke meget.

Yderligere 10 minutter går – det banker på døren. En hult klingende lyd, der forplanter sig gennem lejligheden som et surt maveopstød.

Udenfor står to politibetjente - i lyseblå uniformer uvejret har farvet mørke. Glinsende vandperler driver ned af deres ansigter og samler sig i små pytter langs den krøllede uniformskrave. Et anstrengt smil pryder deres læber, da de beder om at snakke med lejlighedens ejer.

Hvad det drejer sig om? Et dobbeltmord, såmænd. De vil gerne vide om Han kender noget som helst til de bestialske mord på Gerald Stevens og Jerry Townes. Nå, ikke – det regnede vi heller ikke med. Må vi komme indenfor?

De træder indenfor - uden at vente på svar. Deres sammenknebne øjne gennemgår minutiøst den halvlumre lejlighed - som en computer der spejler hen over et landskab og lægger hver eneste koordinatpunkt ned som et 0 og et 1 i hukommelsen. En træder stille ud i køkkenet, de to soveværelser, det spaciøse badeværelse – overhørende Hans protester.

For the angel of death
spread his wings
on the blast.
Lord Byron

Faces still screaming,
still trying;
hearing you ask,
not seeing you face.
Sarah X.

Det er standard procedure, forklarer de. Sådan gør vi altid når vi besøger en mistænks bopæl.

De mange spørgsmål, løst rettet mod Dem begge, begynder at fylde luften – så tæt som den silende regn.

Hvor var I natten til torsdag? Har I et alibi – udover hinanden? Kendte I Gerald Stevens? Kendte I Jerry Townes? Var I klar over, at begge myrdede var involverede i diverse kriminelle aktiviteter? Har I nogensinde opholdt jer i Pakhus 13, nede ved havnekarveret? Har I nogensinde deltaget i orgier, riter, okkulte ritualer – heriblandt ofringer (både dyr & mennesker), kriminelle seksuelle forhold og anden abnorm adfærd –, eller anden nyreligiøs aktivitet, hvis formål var at sprede fanatisme og anarki? Er I kommunister af natur? Er I amerikanske statsborgere? Kan I dokumentere det?

viser sig i skyggerne.

Ak, ja, hvis bare de kiggede nojere efter....

SCENE 2

Subplots til Scene 2

1) Losrevende grene og murbrokker kommer flyvende ind gennem vinduet. Det virker som om de sigtede efter spillerne??

2) Strommen ryger (forst efter Susie's ankomst).

Hvis spillerne er fornuftige, forlader de lejligheden straks - hvis ikke, ja, så skræm dem væk. Evt. ved pistolskud ved indgangen, råb om hjælp og andet fis der kan spille op til deres heroisme og menneskelighed (og hvis det ikke virker, kan en telefonstolpe bærende lyslederkabler vælte ind gennem køkkenet).

3) To FBI-agenter dukker op lige efter politibetjentene. De beder spillerne om at følge med – "for at besvare et par spørgsmål", som den ene formulerer det. Et eller andet virker galt ved dem – deres påklædning, den måde de taler på, deres ID-kort? Det er faktisk to af Fat Sam's venner, der i dagens anledning er klædt ud som FBI-agenter. Hvis spillerne indvilliger i at følge med, vil de eskortere dem ned til en nærliggende baggyde, hvor en større gruppe af Fat Sam's ansatte venter på at gennembanke dem. Nok til at det kan ses – men ikke nok til at dræbe dem...

Gerald Stevens & Jeffrey Townes

Var begge medlemmer af en undergrundsnydelsekult, der gennem forskellige riter og ritualer søgte at opleve den højeste form for ekstase – det øjeblik hvor ens sjæl er lige ved at forlade kroppen (eg., når man er ved at dø).

Blev begge tortureret og dræbt af to af Golabs menneskelige agenter, Fat Sam og Emmy-Lou, med det formål at involvere spillerne i situationen (spillerne kendte dem begge som almindelige, gennemsitsamerikanere der dog begge holdt sig lidt for sig selv).

Smilin' Susie Perkins

En 22-årig narkoluder hvis udseende er et levende bevis på det narkohelvede hun gennemlever til dagligt. Hendes smånåvsnede mørke hår er samlet i en lang fletning bagpå, hvilket giver hendes ansigt et lillepigagtigt skær og fremkalder minder om High School og de første år på Universitet hos spillerne. Hendes smil afslører et sæt tænder der nok har set bedre dage. For mange år siden.

Derudover ynder hun at klæde sig i plastik – plastik-bh, -korset, hvide 24-hullede plastikstøvler, gennemgigtte imitationslæderjakke, der er lavet så den lugter, ja selvfølgelig, plastik.

Hun vil være meget forsigtig i starten – prøve at afgøre hvor meget spillerne egentlig ved hun ved hvad alle Fat Sam's tjenere ved – men det er selvfølgelig heller ikke særligt meget, for hun begynder sin fortælling.

Men når hun er først er kommet i gang, vil spillerne finde det svært at få hende til at holde kæft igen. Hendes livshistorie, de mange år på gaden, rædselsberetninger om hvorledes hendes stedbror voldtog hende gang på gang i puberteten, hvor meget hun længes efter et normalt liv – hele skydet bliver lyret af på spillerne så de kan føle medlidthed med hende. Eller i hvert fald vil, at de bliver nødt til at følge med hende til Pakhus 13.

Et rigtig stærkt informeret som hun vil anses som værende grunden til at hun opsøgte dem hvilket er en komplet løgn, eftersom hendes funktion er at få spillerne ned til Pakhus 13 by any means necessary, et hvor hun vil fortælle på Terry's navn og adresse "Det var skrevet på den rustne seng i lagringsloft. Blod på tygummi det var uldvare kunne jeg godt lese det."

Spil på alle strengener - hvis hendes karakter ikke virker, så tru dem. Hvis taster ikke bider, så tving dem ud (evt. ved brug af subplot 3). Og hvis tvært præfer at skræm dem? På dette

tidspunkt burde det ikke være muligt at se det. (Fortælleren støttes af en anden spiller, som holder et glas med en drink, som Wesley tager og drikker. Wesley strækker sig og tager et kniv af bordet og viser det til spillerne, der strækker sig og tager et glas.)

1) En spiller tager et psykisk nodrab fra et bord. Wesley, netop som denne er i gang med at blive dræbt (dette finder sted ca. 10 minutter før spillerne hører nyheder om taxaens radio).

2) En gammel posedame falder om på fortovet, netop som spillerne er i færd med at forlade bygningen for at finde taxaen. Hvis en spiller hjælper hende op, vil hun smile venligt og takke vedkommende hjerteligt. I samme bevægelse vil hun så trække en træls-udseende langskæftet kniv, og give spilleren et dybt snit henover begge håndflader som belønning. Derefter vil hun hive op i skorterne og sprøjte ned ad gaden, mens hun kagler diabolisk (hun vil være forsvundet efter ca. 20 sekunder, og det er derfor ikke muligt for de andre spillere at fange hende).

Hvis den sårede spiller undersøger sine hænder, vil han opdage, at sårene har samme form som et gammeldags kornegl.

Smilin' Susie Perkins i Scene 3

I denne scene ændrer Susie fuldstændig karakter. Hvor hun før var forsigtig, høbert og tilbageholden – bød, stule og opførsel – forvandles hun nu til en dominatrix som hun også ender at spille under udførelsen af sit ædle erhverv. Der er intet andet end gradvis ved denne personlighedsvendning, som sker i nøjagtigt det øjeblik spillerne viser hende, at de er forvredne og vredepaniske, og holder sig indtil de igen begynder at vise en socialt initiativ omkring starten af scene 3, hvorefter hun vil flyde.

I praksis betyder dette at hun ikke vil være bleg for at give spillerne ordret, men derimod turen til havnen, åbne for dem hvis der er søve eller på anden måde tilskyndende til "la mig se ud" som hun selv vil sige, og det som tidligere nævnt, så er det for hende at få dem med til Pakhus 13, så de slår af Lat Sam's navn i venten. Det er min faktum også med at spille dem, blot en enkelt gang.

Om Muren i Scene 3

Ja, så er det på ven. Så styrer der blindt, og der afsted efter døren, hans ord, således kører de frem til stedet i en sligt taxa mod Pakhus 13.

Og hvilken taxa! Fort af den gode hr. Harry Textes styrer de lige imod afgrunden, mod det der venten dem. Det der allerede har taget sin forholdsregler. Hvortor blev de ikke bare i lejligheden? Tjaahh, det kaldes vis menneskelig nysgerrighed.

Jeg vil kalde det dumhed...

Lysene er svagere nu – det undrer mig de ikke har bemærket det endnu. Og hvad med de halvsjulte skygger der følger hver eneste af deres bevægelser. Har de heller ikke set dem – endnu!

Ak, ja, hvis bare de kiggede nøjere efter. Hvor er det dog en farlig verden disse mennesker lever i.

Harry "Chum" Textes

Ældre, sort Waldorf chauffør med 28 års taxakørsel på bagen. Er først fornyligt blevet indlemmet i nydelseskulten, som også Gerald Stevens og Jeffrey Townes var medlemmer af. Har opnået den tvivlsomme ære det er, at have fået sin sjæl suget ud og erstattet med en lille del af Golabs kraft. Han opfører sig som en person der kontinuerligt er fanget af slow-motion knappen, og virker temmeligt mentalt

Enhver der har set **COPS, True Stories of the Highway Patrol, Hill Street Blues** eller efterfølgeren **NYPD Blue** ved hvordan det foregår. Men alligevel – spørgsmålene virker mere personlige denne gang, mere hadske. Som om betjentene er overbeviste om Deres involvering og blot venter på, at De bringer grædende sammen. Som om en fuld tilståelse iblandt en fremvisning af mordvåbnet og div. fotografier af selve mordet ikke vil være overraskende, men snarere hvad betjentene regner med at få.

Politibetjentene virker skuffede da de atter forlader lejligheden - ca. en 45 minutter senere. Men de lover at vende tilbage – det er ikke ovre endnu, forsikrer den ene Dem om. Hvor har han ret.

Mere spildtid flyver forbi - 10 minutter, 20 minutter, en time. Det er vist på tide jeg kommer hjemad, mumler Hun højtlydt. Vejret virker dog ikke som om det har tænkt sig at tillade Hende det. Billeder af Ragnarok, Dommedag, Apokalypsen, "den dag de døde rejser sig fra gravene og kaster deres slave-lænker", "Ja, Jesus, ja, er min hyrde - Herren være mig nådig. De sagtmodige skal arve Jorden. Ære være Gud i det høje. Thi hans er navnet og, hvad... og ... givet?" opstår i skyggerne. Som en tidlig Cure-video krydret med Claus Larsens brutale vokaler flyver billederne rundt i den stillestående lejlighed, smadres mod de betongrå vægge (var de ikke hvide – tilsat et stænk neo-kulturelbevidsthed – for?) og efterlader deres deprimerende budskaber i hver eneste celle, hver evig eneste fiber af Deres kroppe. Eller måske er det bare lyset? For sådan noget kan jo ikke finde sted i "den rigtige verden". Vel?

Vindens susen og den piskende lyd af grene der svirper imod ruderne overdøver næsten den svage bankende lyd fra hoveddøren. Næsten.

Flere gæster? Det kan da ikke passe - og så på sådan en aften. Tænd for kaffemaskinen, Sarah – jeg tror vores gæst trænger til lidt varme.

Døren bliver forsigtigt åbnet – efter et hastigt kig gennem glughullet, der dog ikke afslører noget. En feminin skikkelse, så lille af størrelse at den kun fylder det halve af døråbningen, piber om "Terry bor her?" Ja, kom dog indenfor. Du fryser jo - stakkels dig. Hvad bringer dig ud i dette forbandede vejr?

Høflighederne overståes hurtigt – pigen, der kalder sig selv Susie, virker forjaget. Som om hun hellere vil være alle andre steder end her.

Ja, ja, jeg så det altså selv. Det gjorde jeg sgu, mand. Nede ved Pakhus 13. Det var ulækkert - som når min alfons ikke har rensset mine kanyler ordentligt, og der går betændelse i mine blodårer. Bare lidt mere vammelt. De slæbte dem derind, var ligeglade med hvor meget de skreg, og begyndte så at partere dem. Jeg kunne ikke holde det ud, så jeg løb min vej. Senere, da politiet og TV-stationer havde været der, gik jeg tilbage. Og ved I hvad - der opdagede jeg det. Et navn og en adresse skrevet på den seng, hvor den ene, ham der politimanden, var blevet lagt. Jeg synes I skulle tage ned og se på det - det har politiet nok gjort. For hvis de først har set dit navn...

Jeg vil gerne vise jer hvor det er - mod en mindre donering. Ikke meget - men nok til, at jeg kan klare mig igennem den helvedesnat.

Scene slut.

Scene 3

En taxatur
i Helvede

Susie har sat sig mageligt til rette i en af Hans gamle lænestole, et sageligt smil på hendes læber. Den overvældende generthed og nervøsitet, der prægede hele hendes krop da hun for første gang trådte ind i lejligheden, er nu forsvundet som dug for solen. Og har efterladt en følelse af magt og total kontrol, som hun ikke har følt siden hun plantede den rustne hug-øks i sin stedbrors brystkasse.



Hvorfor? Fordi hun ved, at De vil følge med hende. Det er så tydeligt. De er skræmte – og skræmte personer vil automatisk kigge efter en leder-type der kan overtage kontrollen og fortælle dem hvad De skal gøre. Det har hun selv set på TV – og er TV'et ikke blot et spejlbillede af den såkaldte "rigtige" verden?

Gennem vinduernes reflekterende overflade glimter de korslignende lyn med en næsten beroligende nøjagtighed, og får Deres ansigter til at fremstå som vansirede, forvrængede masker - en grimasse af desperation og afmagt, der bedre end noget andet viser hvilket oprør Deres sind er i.

Der skal gøres noget - men hvad? Vi må derned - men hvordan?

En eller anden må overtage ansvaret - men hvem?

Susie's skingre lillepigestemme bryder igennem den kaotiske stilhed. Nu det nok. Vi må videre. Hvis I vil derned inden politiet har fjernet alt, må vi heller til at få fingeren ud. Kom nu. Er der nogen der har bil? Nå, ikke. Du der, ring efter en taxa. NU!

I samlet flok bevæger De sig ned af de dystre trapper, hvor ikke en eneste lyd gennembryder den lighusagtige stilhed. 2 sal. 1 sal. Stuen – et stort gråt (det var vist hvidt engang) skilt proklamerer, at De nu befinder sig på stueetagen, på niveau med resten af verden og elementernes rasen. En gulsort vogn holder ventende med slukkede lys foran hoveddøren. Et snavset banner på siden afslører, at dette køretøj tilhører "Waldorfs Taxa-service", hvor "God service og høflig betjening er vores mellemnavn". De kan svagt skimte en mørklagt skikkelse, der sidder, roligt afventende, inde bag de nedrullede ruder.

Susie jager dem ud i taxaen. Den starter - uden at spørge de rystede passagere hvor De skal hen.

Et rødt lys passerer med rasende fart – hvad fanden laver du, mand? Der var sgu da rødt - og du drøned bare over. Hvor i hede hule helvede er du egentlig på vej hen? Jeg tror bare, du skal sætte os af her på det næste hjørne.

Taxaen kører videre - sænker ikke engang farten. De tågedækkede gadeskilte flyver forbi, hastigheden slørende deres ubetydelige informationer.

Ok, det næste hjørne, så. Hørte du os ikke? Vi vil a...

Han bliver brat afbrudt, næsten huggende sin egen tunge over i processen. Et målløst gisp er det eneste Hans hastigt-svulmende tunge vil tillade Ham at udbryde. Hun siger ikke noget, kigger stift fremad, Hendes ansigt overmalet med en blanding af fortvivlelse og rædsel.

Taxa-chaufføren har vendt sig om imod Dem, og støtter sig nu tungt henover det knagende ryglæn. Ud af hans øjne slår

10 cm. lange gul-hvide flammer, hvilket dog ikke ser ud til at umuliggøre normalt syn, da hans blik er stift rettet mod Hende. En lyd som når huden bliver flået af en nyslagte kanin følger, da hans ansigt, hans mund, næse og øjne, pludselig drejes skarpt opad – uden at resten af hovedet følger med.

I er fanget nu. Halv-læspende flyder ordene ud af hans malplacerede mund. Et gabende hul, rødt af blod og gult med pus, har taget pladsen som hans hals – men ser på ingen måde ud til at genere ham.

Der hvor jeg tager jer hen, vil I ikke kunne undslippe fra. I burde have holdt jer tilbage, mens legen stadigvæk var god. Nu kan I aldrig mere vende tilbage. Hans kræfter tilkaldte mig - nu er jeg kommet. Hold øje med skyggerne, thi der vil I finde mig.

En sindssygs latter gjalder fra hans mund, men stopper brat. Ansigtet glider på plads, flammerne slukkes – han vender sig om imod rattet og begynder sagte at fløjte.

Ja, så er vi her. Det bliver lige 17\$. Plus drikkepenge. Stemmen er hverken venlig eller sur, snarere ligeglad, som om denne person har lagt alt det

forstyret. Han bryder sig ikke om at tale, og hvis tvunget kan det allerhøjest blive til små, afbrudte sætninger, der ikke lever meget plads til en fortsættelse af konversationen.

En gang imellem vil han dog bryde monotonien ved uprovokeret at vende sig om mod spillerne, fremvise et tandløst smil (primært rettet mod Sarah) og sige et-eller-andet i stil med: "Ja, er det ikke et deeeejlligt vejr idag, smukke?", "Nå, I skal nok på en lille romantisk køretur ved havnen. Pas på, jeg har hørt at der skulle være nogle meget farlige fisk der".

På det tidspunkt under taxikørslen hvor Golab vælger at tale direkte til spillerne gennem ham, forandres han fuldstændigt - hans øjne brænder, ansigtet er fordrejet, og hans mund virker unaturligt stor. Han vil dreje sig hele vejen om mod spillerne, praktisk talt læne sig halvvejs hen over sædet og der fremføre talen med blikket stift rettet mod en af spillerne. Efter den sidste sætning har forladt hans læber, vil han vende sig om og fortsætte sin taxa-kørsel.

Hvis spillerne på et hvilket som helst tidspunkt begynder at blive urolige, voldelige eller ønsker at stå af før de er ankommet til pakhuset, vil han nonchalant fremdrage en meget stor pistol og bede dem om, venligst, at blive siddende.

Når de endelig ankommer til det indhegnede pakhus, vil han køre dem lige op til hovedindgangen, bede dem forlade taxaen – efter at de har betalt ham – og småfløjtende køre sin vej.

Scene 4

Subplots til Scene 4

(efter de er flygtet fra Pakhus 13)

1) I et kort glimt ser Terry deres fælles ven, Winslow (se scene 6) ligge fastspændt til den rustne seng i pakhuset. Han vil se ud som om han er i store smerter og hans mund vil være formet i et lydlose råb om hjælp. Bøjet over ham vil en unavngiven, mørklædt person stå parat med et mystisk redskab – nærmest som et korssejl monteret på en lang, ornamenteret træstang.

2) En taxa vil stoppe med skrigende bremsler lige foran dem. Døren vil åbne sig langsomt og Harry fra Scene 3 vil spørge dem om de har brug for et lift. Hvis spillerne rent faktisk stiger ind i vognen, vil han køre dem direkte op til den brændende lejlighed og aflevere dem i politiets hænder. Hvis ikke, vil han blot ryste på hovedet, mumle et-eller-andet i stil med: "det var sgu synd – hun havde fandme lækre ben", og køre sin vej (igen) han husker dem ikke fra tidligere).

3) Et hjerteskræende skrig vil lyde fra en nærliggende bygning. Hvis spillerne undersøger det, vil de blive vidner til afslutningen på et skendte, hvor en sortmusket mand lige har plantet en kniv i maven på en stofindbyllet kvinde. Så snart spillerne træder ind i bygningen, vil manden stryge forbi og forsvinde ned ad gaden. Kvinden vil hviske: "Min mand... hvorfor...? jeg deretter dø."

Om Maren – Scene 4

Et enkelt glimt fik de. Et forvædet blik på den virkelighed der venter bag juleet – den rigtige virkelighed. Den eneste virkelighed.

"Hvad du sagde om Metropolis – alle byers udvikling – Det lyder som en fantastisk brochure. De så dem sværende skriger, de tillukke, de besidder jolleser, der for evigt stræber efter at vinde, de så dens kulde, dens koldhed – der er ingen på menneskelige følelser på varmen, ilt – alt det vi forbinder med at være et menneske, og det skræmte dem. Det skræmte dem, fordi de ikke forstod det de så. Jeg behøver dem inter."

Hvordan skulle de dog kunne forstå det? De er jo blot mennesker...

Pakhus 13

Pakhus 13, en forlængelse forladt tisketal i



Anonyme skyskrabere rager luften til sig udenfor vinduerne. Intet lys bryder de matsorte overflader, der strækker sig så langt man kan se. Bygningerne virker forvredne, mærkelige. Ujordiske. En let tåge omkranser dem – og gør det svært for Dem at se detaljer. Der er intet spor af den øsende regn og tordenvejret. Illusionen brydes ligeså hurtigt som den opstod – igennem de knuste vinduer ses nu igen den kulsorte himmel og de zigzaggende lyn. Alt er atter normalt.

De flygter ud gennem døren – uden at se sig tilbage. Væsnerne forfølger dem ikke. En lang gåtur tilbage til lejligheden påbegyndes.

På et skilt ved en kiosk proklamerer The Waldorf Eagle i meterhøje bogstaver: "Nyt offer – 26-årig skuespiller, Virginia Miller, brutalt myrdet i egen lejlighed.

Politiet er optimistiske – siger, sagen snart er løst".

Han mærker sin verden falde sammen. Ikke et eneste skrig undslipper Hans tilsnørede strube. Alt bliver mørkt.

Scene slut.

Scene 5

Et helvedesbål, dets flammer slikkende op langs de nærliggende bygninger, som om det lokkende, måske snarere truende, forsøger at overtale Dem til også at acceptere dets kærtegn, er hvad der møder Dem da de efter en utiltalende gåtur vender tilbage til Hans lejlighed.

Den tordnende regn og de sodindsvøbte brandmænd kæmper fanatisk mod de tilluende ildtun-

ger, men selv De kan se, at der er forgæves. Efter en 10 minutters tid bliver de sidste brandmænd trukket væk fra bygningen, der hurtigt kolliderer i en paddehattelignende sky af aske og murbrokker.

Undskyld, må jeg spørge hvad I laver her? En snavset politimand, sveden drivende af hans ansigt, henvender sig til dem, et venligt men udmattet smil spillende på hans ansigt. Medmindre I er beboere, eller tidligere beboere som det jo nok hedder nu, har I ikke noget at gøre her, og jeg må derfor bede jer om at forflytte jer om bag den gule linie. Han peger over mod et stykke gult plastik, der holder alle de nysgerrige og TV-folkene fra at træde ind på pladsen.

Nej, det er i orden, betjent. Han bor her – Terry Miller.

Sagde du Miller? Hans ansigt skifter øjeblikkeligt – bliver hårdt og bestemt. Du er måske den mystiske Sarah? Ja, men så er I.... Han afbryder sig selv for famlende at fremdrage sin tjenesterevolver og tøvende (som om han er bange for et eller andet?) sigte med den mod Dem. Med den anden hånd roder han gennem sine lommer, indtil en lille, matgrå fløjte triumferende kommer til syne. To skarpe pift følger. Dernæst et langt fløjt.

Klokken er 23:35, I er hermed under arrest for mordet på Gerald Stevens, Jerry Townes, Stacy Saymour, Wesley Xtreiz og Judy Watts, forsikringssvindler og brandpåsætning af 1. grad. Vend jer om mod bilen der, spred benene og udfør ikke nogen hurtige bevægelser – jeg ønsker ikke at være nødt til at dræbe jer. Men jeg vil gøre det, hvis det er påkrævet.

Andre politimænd ankommer til stedet, og genner Dem ind i en ventende politivogn. "Godt klaret, Jim", "flot arbejde, Jim", lyder det fra de nyankomne, der dog kun levner Dem hadefulde blikke og sigende bevægelser med deres våben. Hvad har vi gjort, råber De i kor, hvad har vi dog gjort?

Der er intet svar.

Scene skift.

ved jeg godt. Som menneske har man ikke noget valg. Det er vores fødselsret. Så stor byen er i aften. Så mørk. Kæmpe skyskrabere rejser sig foran mine øjne. Hvis der er en himmel, må de nå derop. Hvem der? Han venter på mig. Jeg må snart videre igen. Ja, her er en ny bygning. Pakhus et-eller-andet. Jeg kan ikke læse nummeret. Det er lige meget. Jeg træder ind – han venter mig igen. Det er det samme sted. Jeg kan ikke undslippe. Jeg er fanget her. Jeg er snart fanget her. Hvis han finder mig... hvis han finder os. Det gør han. Det er bare et spørgsmål om tid. Jeg kan ikke klare det mere. Mit hoved eksploderer – hvad har jeg dog gjort???

Brat opvågning.

SCENE 5

Subplots til Scene 5

Ingen.

Politimændene

Disse er fuldstændigt overbeviste om, at spillerne er de skyldige p.g.a. visse falske beviser. Fat Sam's mænd har plantet på gerningsstederne, og vil derfor udvise et meget stærkt had i forhold til disse. Tilråb, sigende blikke og andre hentydninger vil følge spillerne inde på politigården, hvor en gammeldags lynch-stemning hersker. Hvis der bare var et træ i nærheden, så...

Politistationen

Som disse steder er flest. Måske lidt mørkere, måske lidt større, måske lidt mere utilgivende. Det er svært at bedømme. For sådan er verden udenfor jo også.

Emmy-Lou

En kraftig midaldrende negerkvind, der arbejder på politistationen og i fritiden flirter med den kære Fat Sam. Hun er derfor i høj grad involveret i nydelseskulten – og har gennem Fat Sam fået at vide, at han ønsker at disse personer skal komme på et lille besøg i hans havnejoint. Hvad der vil ske spillerne der, aner hun intet om. Og er egentlig ret ligeglad. Hvis det bliver bestialsk og blodigt, ved hun godt, at Fat Sam nok skal tilkalde hende.

D.v.s. alle hendes 135 kg er mindst ligeså forræderiske som de andre NPC'ere i dette scenarie – hun skjuler det bare bedre.

Hendes facade af moderlig venlighed, og bibelsk barmhjertighed skal helst være gennemført nok til at nære selv den mest hårdkogte spiller. Få hende til at frejste som det absolut eneste lyspunkt i en iskold verden – og grin så af spillerne når hun forråder dem senere.

Så snart spillerne bliver smidt ind i en af politistationens mere eller mindre havarede celler, vil hun dukke op. Først som en medfølende stemme, der ikke lader sig se. I her vil hun lokke dem, at hun så de to unge drenge blandt Sarah's brøder, Wesley i live trængt ude i Waldorf Hights – og at hun derfor ved, at spillerne er uskyldige. Hun prøver, vil hun sige, at forklare dette over for politibetjenten, men han virkede ganske ligeglad, og hun blev derfor enig med sin søvltighed om at det eneste humane var selv at slippe spillerne fri. Så kan de jo måske finde den rigtige morder, vil hun lokke.

Hun vil åbne døren op og lade spillerne få et glimt af hendes meget store, sorte kvinde i 50-års alderen. Hun bærer en søvnlende ren polititunika, der dog virker et par numre for lille. Endnu andet særlige kendetegn er en mængde forskellige juveler, smykker, ringe, osv. der glimter som et mindre fyrtårn, når hun bevæger sig. Men kun et kort glimt – hvis de prøver at røre hende an, vil hun ikke svare.

Scene skift.

Scene skift.

Scene skift.

Scene skift.

Scene skift.

SCENE 6

Bilen og chaufføren

En ganske anonym og stænde-han-her-der-er, hvor en ven dukker op og rækker på det skæve og blegner ned til fat Sam. Denne mand, som har kollektionen og en ven Larry, ved indtil videre ikke noget om det der blev byret til kun det der blev ved natur – han betaler for sin arbejde som chauffør som chauffør.

Larry er faktisk ikke involveret i Fat Sam's aktiviteter på nogen måde, og vil derfor være den eneste venligt-stemte NPC-spillerne har chancen for at møde i dette scenarie. Så man må håbe, de behandler ham ordentligt!

NB: Hvis spillerne ikke tror på Emmy-Lou, og derfor ikke vælger at køre med Larry ned til Fat Sam, kan du blot have et par eller ti af Fat Sam's mænd komme og hente dem. End of story.

Subplots til Scene 6

Ingen. Det er der ikke brug for – spillerne har nok at se til...

Fat Sam

Da Fat Sam's hvis borgerlige navn er **Samuel G. Jackson**, ankom til Waldorf i '88, var han sikker på en ting: hold kæft, hvor var der mange idioter der!

Men det var også derfor han, en tidligere marineintendant og nu hårdtarbejdende lejemorder, afpresser og falsk mønter, var kommet til byen. Det var blevet tid for hedt for ham i Wisconsin, så naturen kaldte og valget faldt på den mindre, og relativt kriminaltetsfrie, by Waldorf.

Følblofende hurtigt til han stablet en ganske hæderlig operation på Demos, og pengene begyndte så småt at løbe ind. Han gredte sine investeringer, købte sig ind i et og her, og blev hurtigt derefter afmærket blandt Waldorf's sociale spidser.

Men, som det ofte er tilfældet, var dette nok. Fat Sam ønskede mere til af tilværelsen end bare penge og magt, og i forholdet NPC'er og så kaldet Jesusstov, så man ville frem til hjælp af dette, for så havde man troen på hjerteslag, ardebril og bromserie, og så dele, hvilket indligger en form for "death-experience". Gennem eksperimenter med både dyr og mennesker til fat Sam, holdt forskere udvundet en afart af stoffer, som gjorde, som under påvirkning var det muligt at se billedet for sig i Jorden virkeligheden (Metropolis) og også så man kunne tælle andre omgivelser.

En lille bevægelse af omgivelser brugte til dette stof, der dog var den irriterende bivirkning, for man kunne bruge, at man efter et stykke tid mistede evnen til at skelne mellem de to verdener, med Fat Sam som den allestedsnærværende guru.

Det var i 1991. Nu er det 1994, og Fat Sam er sikker på, at det er et ikke-jordisk væsen der sender disse billeder ind i hovedet på stofmisbrugerne. En slags gud, der lader de udvalgte (dvs. Fat Sam og hans slægt) se det nye paradys (Metropolis), mens han holder resten af menneskeheden i skak med sine illusioner (en del af denne viden kommer direkte fra Golab, der har implanteret information i hans hjerne). Det er også således at han får Fat Sam til at bringe spillerne til Pakhus 13). Og kun hvis denne gud bemægtiger sig adgang til Jorden vil vejen til Paradys være sikret – igen kun for de særligt udvalgte.

Men en guds vej er uransagelige, og indtil videre har alle de ritualer Fat Sam har udført for at lokke denne gud til Jorden været virkningsløse.

Men, ved du hvad, det ser ud til at Fat Sam nu skal til at være heldig.

Politistationen er som taget ud af en Batman-tegneserie – en mørk, afdæmpet bygning med halvlukkede skodder, kun oplyst af det pulserende gadelys. De bliver brutalt fort hen til skranken – hvad er jeres navne? Skriv under der, fingeraftryk her. I ved godt hvad I er anklaget for? Nå, ikke. Det skal I tids nok få at vide.

De føres videre – men kan hele tiden mærke den følelse af had der udgår fra hver eneste tilstedeværende, som en blændende projektor der bader Dem i sit nøgne lys.

En små-fugtig celle er det næste stoppested.

En time går – snekler sig afsted som kun tiden kan, når man ved at virkeligheden er håbløs – og at der intet Paradys findes. Men endnu en gang får De ikke lov til at være i fred med Deres forbloffelse og vrede. En dyb, men venlig, kvindestemme bryder ind, fravrister sig Deres opmærksomhed.

Jeg så, hvad der skete. Der er altså et-eller-andet galt. Det er som om hele verden har forandret sig denne aften – jeg kan bare ikke forstå det. Mit navn er Emmy-Lou, bare Emmy-Lou. Jeg arbejder her – men jeg er en af de gode. Ha-ha. Jeg var ude ved Waldorf Hights, da den kønne unge pige blev myrdet. Jeg ved I ikke gjorde det. Derfor besluttede jeg mig til at hjælpe jer selv. Som Pastor Brown altid siger: selv om man man har magt, bør man ikke overhøre sin fornuft.

Døren vil åbne sig om lidt – så kan I komme ud. Tag den første dør på højre hånd – bagindgangen – en bil med chauffør vil holde der. I vil blive ført ned til min ven, Fat Sam – han er den eneste der kan hjælpe jer. Held og lykke. Må Gud være med jer.

Et metallisk klik afslører, at celledøren nu er åben.

Scene slut.

Scene 6

Afsløringen

En beige-farvet Ford holder afventende ved bagindgangen, dens motor i tomgang – nojagtigt som Emmy-Lou beskrev. En ung mand stiger ud, hilser høfligt og smiler! Ikke et koldt, kalkulerende smil, ej heller en falsk og ond grimasse, men et rigtigt smil af den slags, hvor man ikke forventer at få noget til gengæld, men blot smiler fordi man har lyst. Træd indentor, den herre - og dame. Karetten venter, griner han.

100 meter for det neongule skilt proklamerer "Fat Sam's Bloody Mary Bar", går bilen i stå, en kasseagtig klods af mudder ubehjælpeligt siddende fast omkring dens hjul.

De træder ud – Han forrest, og kigger stille på hinanden. De ved ikke hvad der er værst – det spinkle håb om at dette mareridt snart slutter, eller den næsten paniske angst De begge føler ved atter at være i havnekvarteret. En ting De begge er sikre på, er at Pakhus 13 i hvert fald ikke ligger i nærheden af dette sted... Eller kan det nu være rigtigt? Passer det ikke at i uvejr er alle pakhuse grå?

Et neonhelvede skriger Dem i mode lidt længere nede af gæden. De travler modlost derhen, paranoiaen lysende ud af Deres ansigter. Dorvogteren lader dem med en ligeglad håndbevægelse passere.

God aften, venner af Emmy-Lou. Mit navn er Samuel Jackson, men mine venner kalder mig Fat Sam. En veltrænet ældre mand, hvis navneændring ikke virker særligt dækkende, hilser dem høfligt, og giver hver Dem hånden. Svedige håndflader klistrer mod hinanden som et stykke gammelt tape i den fugtige barhede. Vi må skynde os – tiden er knap. Han tørrer sine hænder med en næsten usynlig bevægelse.

De bliver gennet gennem baren, ud i et rogstinkende baglokale. Sveden driver i lange baner af væggene, og får stedet til at se ud som en finsk sauna. 4 rockertyper sidder ved et oplyst bord og spiller kort. De kigger ikke engang op, da De træder ind. Fat Sam bukker sig ned, og river en flig af tæppet til side. En lille metalring kommer til syne. Dens overflade reflekteres af lyset, og giver Dem kuldegysninger. I et kort øjeblik erindrer De de mystiske skyskrabere udenfor lagerhallen. Så er de væk – erstattet af en besynderlig tomhed.

Værsgo', træd blot nærmere – hans stemme, som en cirkus sprechstallmeisters, klinger hult i det minimale rum, mens hans fingrer griber om metalringen og vipper den elegant til side. Modstræbende træder De frem til det gabende hul. Langs den ene væg er primitive trappetrin udgravet. Hun er den første, der går ned. Han følger hurtigt efter.

Ja, så er vi ved at være her. Lyden af hakker og skovle slår Dem i mode på vejen op fra den sammenkrampede tunnel. Dette er da ikke havet, begynder Han langsomt, men bliver brat afbrudt af et skrig. Et menneskeskrig. Et skrig fra en som lider de værste pinsler man kan forestille sig – og som kun er i live fordi

vedkommende der torturerer ham ønsker det. Et skrig fra en De kender.

Winslow, kommer det afdæmpet fra Hendes mund. Det er Winslow! Hvad har du gjo... Ved synet af den meget store kaliber pistol Fat Sam pludselig står med mellem hænderne, tier Hun. Videre, mine venner, smiler han til Dem. Der er en der meget snart gerne vil møde Jer.

De kommer endnu en gang ind i den kæmpestore lagerhal. Væsnerne fra tidligere er travlt optaget med at brække hul i gulvet. Luften er kold og gammel – som når et skab har været lukket i for lang tid. Gennem de knuste vinduer kan de massive skyskrabere skimtes. Det er en kold og mørk nat at dø på.

Kvinden fra politistationen, Emmy-Lou, står lige indenfor døren. Hendes smil er mindst 15 cm bredt og afslører en imponerende række af guld- og solvtaender. Ved siden af hende står Susie – smilende Susie, der dog ikke passer til sit tilnavn mere. Fra året i hendes hals pumper der frisk blod ud på gulvet. Kontinuerligt. Uden stop. Hun løfter armen til hilsen. Men der er intet lys i hendes øjne.

Fat Sam smiler triumferende. Let the show begin.

Scene slut.

Scene 7

Sidste
Udkald

Gulvet bryder sammen med et brag. To af Fat Sam's tjenere ryger med i faldet – det ser dog ikke ud til at bekymre manden selv. En svag lugt af røgelse stiger op fra hullet og slover Deres sanser, gør skikkelserne utydelige og de beskyttende pakhusvægge flygtige – som en væg lavet af sand, når der lige er blevet varslet om storm.

Ja, ja, skriger Fat Sam – hans stemme fuldt ud på højde med larmen udenfor. Dette er hvad jeg altid har ventet. Se det! Se mig! Jeg ved, jeg ser, jeg tænker. Jeg ved... blod begynder at dryppe fra begge hans frådende mundvige. Han gurgler videre, fuldstændigt optaget i sine egne rablerier. Så stopper han. Hans øjne gløder, da han vender sig mod Dem. Et koldt, evigt-pulserende lys, der trækker Dem nærmere, befrier Dem fra Deres vilje til at tænke selv. Åh ja, dette var hvad jeg altid ønskede. Dette var jeg hvad jeg altid håbede på.

Gennem vinduerne virker bygningerne som kæmpe tændstiksæsker. Nej, som tændstiksmænd. De kommer nærmere, suger os nærmere. Og vi tillader det. Fordi vi er dumme? Nej, fordi vi er mennesker...

Sort overvælder os. Som en pude over ansigtet. Helt sort.

Forude venter drømmene. Drømmene om læger med ekstra-store kanyler, tandlæger uden bedøvelse, kroge der får ens hud fra ens levende krop, smerten der aldrig indstiller sine ekstaselignende jag, den befriende smerte, den rensende smerte.

Drømmene der aldrig ender.

Prelude

En forudsigelig slutning, hvad mere kan jeg sige. De så ham først for hvad han var til sidst. Det var nok deres største fejl – udover at være født menneske, selvfølgelig.

Men det var da et spektakulært skue – da deres sjæle blev revet fra deres kroppe, da deres ven Winslow blev dræbt, ja, selv da Harry åbenbarede sig for dem. Hvis bare de havde været mere opmærksomme – ja, det kan jeg blive ved med at sige. Mennesker er for det meste nogle fjolser. De lever hele deres liv i skyggerne og forventer så, at svagtsynet ignorans undskylder alt. Ha. Jeg håber de har lært deres lektie.

Mon de nogensinde vil glemme dette – deres livs største eventyr? Man siger jo, at Nefariterne kan få selv den stærkeste til at glemme alt. Det tror jeg gerne – de har trods alt en evighed til at forårsage smerte.

Men hvilken smerte! En glødende, sensuel smerte, der får elsker til at forråde elsker, bror til at angive søster, den mest sejlivede patriot til at fortælle alt. En til tider-varm, til tider isnende kold følelse af underlegenhed og underkastelse, der får selv den værste S/M-leg til at blegne. 24 timer i døgnet, 365 dage om året (ja, selv søndage). I en evighed.

Det får mig næsten til at ønske, at jeg var menneske.

Næsten.

The End?

Fat Sam's bar "Bloody Mary"

Et ganske habit, men snusket, skalkeskjul for Fat Sam og hans tilhængere i Waldorfs havne-kvarter. En underjordisk tunnel fører direkte hen til Pakhus 13 – det er gennem den Fat Sam vil lede spillerne under påskud af at ville føre dem i sikkerhed. Ha. Ha. Ha.

Winslow

Dejle er en af spillerens eneste fælles venner, og det er faktisk ham der er skyld i at de overhovedet mødtes. Han har dog på det seneste været udenbys – forretningsanliggender, som han altid siger, når det er illegalt – og har derfor ikke haft kontakt med spillerne.

Når spillerne træder ind i Pakhus 13 ser de følgende:

Den største af bjælkerne, plettet med torrede brune pletter af ukendt oprindelse, knager tungt som en velkomst til dette infernalske torturkammer. Henover dem, så man knapt kan se vedkommende, ligger en menneskeskikkelse, nogen og blodende fra en utrolig mængde sår. Armene er lænked rundt om bjælken ved hjælp af de rustne jernkæder dette pakhus er så fyldt med, mens benene hænger livløst dinglede i luften. Derudover er to tommetykke nagler sømmet fast gennem håndleddene – som en ekstra sikkerhed? – hvilket giver jer associationer i retning af Jesus på korset.

Personen løfter smertende hovedet og prøver forgæves at rense de blodfyldte øjne ved hjælp af et par hurtige kast med hovedet. Udmattet synker han tilbage, for straks derefter at udstøde et endnu højere smertenskrig. Blod begynder at drive ned af hans spredte ben, fra et nyt sår hans fangevogter har åbnet i hans inderlår, og blander sig med snavs og træsplinter på vejen ned mod gulvets pol.

Personen under ham er klædt helt i sort, hvilket skjuler både hans ansigt og kropsbygning, og synes at være ligeglad med jeres sturen. Hans instrument er simpelt, men effektivt, at bedomme ud fra jeres vens tilstand: et gammeldags, drejet segl monteret på en kunstnerdigt udsmykket træstang, hvormed han river og flår i stakkels Winslows hud.

Bloddrøppende falder hurtigere, danner større poler. Større sår, mere blod, større poler. Større sår, flere sår, mere blod, mere blod, mere smerte. Mere smerte, mere lyst!

Winslow rejser med en krampeanstrengelse hovedet. Hans halvblinde ansigt er fordrejet i et hadefuldt, men samtidigt spørgende, udtryk. Hvorfor? Hvorfor? Lyder det sagte fra hans læber. Hvorfor mig?

Vogteren griner – en tør, hæs latter, der sender små kuldefingre op og ned af jeres rygskøjler. I ved nu, at der er intet I kan gøre for Winslow...

Golabs tale (gennem Fat Sam)

Engang var I guder – nu er I intet. Jeg så jer, folke jeres infantile forsøg på at odelægge mine, bryde illusionen. Og nu er jeg så kommet for at hente jer. Inferno's ild kan nemlig ikke vente.

Terry ledte mig til jer – det er ham I skal takke. Som et bevis på min taknemmelighed skal han være den tørste der venter på inferno – om en evighed eller to.

I er mine nu. Jeg ejer jer, jeres sjæle, jeres kroppe. Allé. Sådan er det, og sådan vil det altid være.

Hvad Gosh Om?

Så snart Fat Sam bryder igennem gulvet, bliver han hurtigt overtaget af en lille flok af Golabs kræfter. Så videre sker, skal ikke beskrives her. Det må være nok at sige, at det ikke bliver særligt hurtigt for spillerne.

