

---

# Ej upplysta gårdar

---

Introduktion  
Scener  
Övergripande information



Utöver detta häfte ingår ett häfte med handouts och ett med karaktärerna

*“O come all ye faithful  
joyful and triumphant”*

Av Andreas Brodin. Tack till Klas Johansson, Henric Nilsson och Erik Gottfridsson för speltest. Tack till GothCon för deras tålamod.

Originalet till bilden på framsidan tillhör Duncan Long (<http://duncanlong.com>)

## **Förord**

Detta scenario är i mångt och mycket ett Cthuluh-scenario men innehåller inga direkta Lovecraft-monster. Istället hämtar det sin inspiration från kristna och judiska traditioner som t.ex. kabbala och gnosticismen. I både dessa finns det rikligt med mystik och 'ockulta' trådar att spinna vidare på och resultatet av detta håller du i din hand.

Jag är själv ingen hejare på historia och har inte lyckats att få tag i alla information jag skulle vilja ha för att bygga upp stämningen så jag anser i detta fall bättre att skippa lite beskrivningar än ha med felaktiga. Tidsandan hoppas jag finns där och om inte så litar jag på att kommande spelledare själva kan hjälpa till och bygga upp den. Var inte rädd för att ta bort ledtrådar som du tycker är för uppenbara eller lägga till nya om spelarna inte verkar koppla (eller jag glömt något). Då jag speltestade Ej upplysta gårdar försökte jag se till så att allting stämmer men kontrollera gärna själva under spelets gång så att datumen går ihop. Tänk även på det om du väljer att lägga till nya händelser eller ledtrådar, datumen är väldigt viktiga!

Lycka till!

## **Innehåll**

Förord	4
Innehåll	4
Bakgrund	5
Karaktärerna	5
Om Portväktarna	6
Bibelchiffret	6
Statyerna	7
Tidslinje	8
SLP (SpelLedarPersoner)	9
Akt 1	10-15
Akt 2	15
Akt 3	16-18
Akt 4	19-21
Epilog	22

## **Bakgrund**

Satan är instängd i helvetet av Gud, och den enda som har en extranyckel är människorna. De är dock fullständigt omedvetna om detta och detta tänker djävulen inte ändra på. Det är tveksamt hur många som skulle låst upp porten om de visste vem det var som de låste upp för.

Egentligen ska inte porten låsas upp förrän Messias är återkommen och ska strida mot draken men då djävulen inte gillar att spela rättvist (man kan förlora!) tänker han se till att porten öppnas innan och förbereda lite innan Messias kommer. Detta kommer att ge honom en extra fördel och lite beredskapsplaner att falla tillbaka på.

Så vad gör man för att få mänskligheten att släppa ut den siste de skulle vilja släppa ut? Grundlurar dem. En klar fördel med religiösa fanatiker är att de saknar perspektiv och kritiskt tänkande. Således hemsöker han ett par personer med drömmar om Edens lustgård och vägen dit. Han tutar i dem sublimes meddelande om en port som finns någonstans i världen som är dörren dit och att det var genom den som Adam och Eva blev förvisade. Vidare lurar han i dem att de kan öppna denna port om de är tillräckligt rättfärdiga och "är i änglars sällskap". Han ger dem symboliska vinkar om ritualer som inkluderar 10 människor och de gamla vanliga köret med offer, besvärjelser m.m. De köper konceptet med hull och hår och 1776 startas Portväktarna i Paris. Under franska revolutionen flyr de till Tyskland och etablerar kulten där. De ligger tämligen lågt och försöker istället hitta porten med olika medium, skifttolkningar, spåkonster och offerriter. I slutet av 1800-talet stegras kulten under den karismatiske Agatte Musifami, en mystiker från orienten som inför blodsoffer och får kulten att gå från en form av hippiekollektiv för religiöst törstande individer som tycker det är spännande med hemliga ordnar och lösenord, till en manipulerande hänsynslös sekt med fullständigt världsfrämmande och hjärntvättade medlemmar. Tidigare levde sekten av årliga avgifter från sina medlemmar men Musifami får flera medlemmar att sälja alla sina världsliga ägodelar och donera alla pengarna till sekten. Över en natt blir sekten mycket rik och börjar förvalta denna rikedom inför framtiden.

## **Karaktärerna**

Rollpersonerna är fyra stycken ganska ordinära karaktärer som väl passar in i olika fack och som olika arketyper. Det är inte främst ett scenario för att agera utan mera ett scenario för problemlösning men det är naturligtvis inget som hindrar gott och välutvecklat rollspel. Karaktärerna är inte gjorda så djupa men det är fritt fram att lägga på hur många bottnar man önskar.

På grund av just detta är det inga större problem att stryka en karaktär och bara låsas som om den personen aldrig fanns eller låta karaktären bli en spelledarperson (SLP).

## **Ej upplysta gårdar**

## **Om Portväktarna**

Portväktarna bildades 1776 och har sedan dess verkat i främst Frankrike men även i Tyskland och Storbritannien på senare år. Deras kultcenter ligger numera återigen i Paris men låg tidigare i Bonn sedan franska revolutionen 1789 och fram till början på 1900-talet.. De har filialer i både Kairo och London.

De är övertygade om att det finns en port någonstans i världen, troligtvis i en stor öken enligt en hemmasnickrad profetia, som leder till Edens lustgård. Den är dock låst av Gud och hans änglar men Herren har givit Portväktarna olika tecken om hur man öppnar denna dörr. Själva öppnandet sker genom en tämligen komplicerad ceremoni där tio olika statyer och tio personer som alla representerar en av de tio ärkeänglarna. Tanken är att denna ritual (som innehåller en del våldsammare inslag) ska öppna porten och låta mänskligheten återvända till Edens lustgård.

Kultens ledare håller sig dolda för de flesta medlemmar utom ett fåtal utvalda och detta faktum spelar en stor roll i Ej upplysta gårdar. En av ledarna är nämligen Morgan Andrews, en värderare med stort kunnande inom religiösa ikoner och artefakter som arbetar på just Fergersons auktionskammare. Det är i själva verket han som är hjärnan bakom hela ritualen och har egenhändigt spått i kultens egna bibelschiffer hur ritualen ska se ut.

Tiden börjar nu bli mogen för Portväktaren, tack vare en tysk medlem, Dieter Vanderhoff som lokaliserat en plats i Afrika, vid Quattara-sänkan som tros vara den plats där Porten skall finnas.

Dessutom är nu alla statyer klara och håller på att skeppas ner till Tunis medan Andrews själv filar på sin ritual. Endast tiden kan utvisa hur det ska gå ...

## **Bibelchiffret**

Portväktarna är minsann ingen sekt som låter gräset gro under fötterna utan har utvecklat sitt alldeles eget sätt att spå vid behov. Det hela är mycket komplicerat och bygger delvis på stor kunskap om bibeln och en hel del matematik. Exakt var slumpen eller Guds vilja kommer in i bilden är det aldrig någon som frågat om men av någon anledning så blir det alltid oftast varierande resultat, ganska mycket beroende på vilka fråga som ställts. Det hela går ut på att man river ut sidorna ur två biblar och sedan placerar dem i ett intrikat mönster på t.ex. golvet. Genom att olika nyckelfraser dyker upp på olika ställen så betyder det olika sätt och den insatte kultisten får genast insikt i Guds vilja.

## Statyerna

Statyerna föreställer de tio ärkeänglarna enligt diverse ockulta böcker och står var och en på en mindre sockel som är sammangjuten med själva statyn. Varje staty är c:a 0,5 m hög inklusive sockel. Sockeln är 9 cm hög och ihålig. Tanken är att man ska stoppa ett hjärta i det för att förse statyn med livsenergi under själva ritualen. Statyerna är av brons och väger därefter.

De tio ärkeänglarna är Mittatron, Ratsiel, Tsaphkiel, Tsadkiel, Sammael (mera känd under sitt artistnamn 'Satan'), Michael, Raphael, Gabriel. Mittatron räknas två gånger då han har två gestalter.

Morgan Andrews sa till Louise att varje staty är värd nästan £90 och han var ärlig. Med bevis på att de faktiskt åt gjorda av Rhodin skulle de vara värda 10 gånger så mycket.

Rodin tillverkade dessa statyer av brons på begäran av sin älskarinna Camille Claudel som hade börjat få olika syner och speciella drömmar. Dessa var utsända av Lucifer och drabbade den arma flickan och inte Rodin eftersom ingen människa klarar en sådan påfrestning en längre tid. Camille skissade ner statyerna och hjälpte Rodin en del men efter ett tag tappade hon allt mer greppet om tillvaron och då statyerna var färdiga försköt Rodin henne. Det blev undergången för Camille och hon dog slutligen 1943 på ett mentalsjukhus utanför Avignon, inte långt ifrån Marseille. Alltså bara ett par år innan vår berättelse tar sin början.

Då kriget bröt ut skickade statyerna över kanalen till London innan tyskarna hann få tag i dem då man var rädd att tyskarna skulle se det som en konstskatt och frakta hem dem till Führern. Nu håller man som bäst på att frakta dem till Afrika och den plats där man tror att porten finns. Endast ett fåtal statyer (Michael, Raphael, Gabriel) återstår att skeppa iväg ...

Ej upplysta gårdar

## Tidslinje

Måndag 7:e oktober 1946

Louis deGaulle påbörjar sin resa till England för att där hjälpa till att frakta tillbaka statyerna till Frankrike och vidare till Quattara.

Tisdag 8:e oktober 1946

Louis deGaulle anländer med färja till Dover. Hans enda kontakt är en ung man som sköter en nattklubb i Dover. Han tar in på Dover stadshotell och besöker nattklubben på kvällen. Där får han en lapp med en adress av ägarinnans son som också driver nattklubben. Adressen leder till kultens högkvarter i London.

Onsdagen 9:e oktober 1946

Louis deGaulle checkar ut från sitt hotell men snor med sig en bibel från sitt rum. Innan han far äter han frukost på puben och ser till att synas.

Torsdagen 10:e oktober 1946

Efter att ha anlänt till kultens underjordiska tempel spenderar Louis resten av veckan med att meditera och späcka sig själv i sin cell på nätterna. På dagarna går han på auktioner. Han förmår dock inte stöta bort de giriga tankar som han anser att djävulen sänder honom utan bestämmer sig för att sälja statyerna.

Fredagen 11:e oktober samt Lördagen 12:e oktober 1946

Louis fortsätter att gå på auktioner under dagarna och hetsar för varje dag upp sig ännu mer över hur mycket pengar han kommer att tjäna.

Söndagen 13:e oktober 1946

Eftersom han vet att kulten inte kommer att sky några medel för att hämnas beställer han en enkelbiljett till New York till onsdagen därefter. Den anländer med post till hans hotellrum.

Måndag 14:e oktober 1946

Efter att ha påstått sig handla efter hemliga order från Frankrike tar Louis med sig en staty och checkar in på Hotel Riverside i London under namnet 'Hugo Deloeur'. Under dagen anländer Morgan Andrews för att värdera statyn. Efter mötet ser han till att han inte är förföljd och åker sedan raka vägen till kulten och meddelar förräderiet.

På kvällen använder han hotellets bibel samt den bibel han tog med sig från Dover för att spå vad som ska hända. En stund senare medan Louis sitter och tolkar utfallet, bryter sig Patrik Oak och Niel Overhill in genom fönstret och mördar Louis. De skär ut hans ögon för att inte dessa ska kunna användas i senare riter och avslöja dem (de är tämligen indoktrinerade).

Tisdag 15:e oktober 1946

Louis deGaulle (a.k.a. Hugo Deloeur) hittas mördad på sitt hotellrum i London av städerskan på Hotel Riverside.

Onsdag 16:e oktober 1946

Karaktärerna anställs av Fergersons auktionskammare.

Torsdagen 17:e oktober 1946

Karaktärerna börjar utreda olika händelser. Polisen gäckas av fallet och kommer bara till slutsatsen att det handlar om uppgörelse i under världen.

## SLP

### *Morgan Andrews*

Värderare som såg tavlorna och intygade att de är äkta. Han är även djupt engagerad i Portväktarna och var den som beordrade mordet på Louis deGaule. Anledningen till att deGaule inte kände igen honom var att han är en av de internationella ledarna och sällan ger sig till känna för andra medlemmar.

### *Louis deGaule [alias Hugo Deloeur]*

Mordoffret som skulle sälja tavlorna. Louis studerade teologi i Paris innan han blev medlem i Portväktarna. Där lärde han känna Dieter Vanderhoff som han sedan brevväxlade med under kriget.

### *Detektive Inspektör Charles Venderson*

En ganska saklig och lugn man som arbetar på Scotland Yard. Han utreder mordet på Louis deGaule.

### *Mr Alexander Hugh*

Äger Fergersons auktionskammare i London. Han är mån om att det hela ska klaras ut så fort som möjligt innan den amerikanske köparen väntar sig leverans samtidigt som han absolut inte vill blanda in polis och smutsa ner Fergersons goda namn.

### *Dieter Vanderhoff*

En vän till Louis. Kultist. Denne unge man var posterad i Afrika, 1944. Han tjänstgjorde som tysk soldat men deserterade strax före det senare berömda slaget vid El Alamein och försvann ut i öknen. Han fortsatte skriva brev hem till kulten efter det att han funnit Porten.

### *Fredrik Waldson*

Driver Orange Lemon och är hängiven kultist. Amerikan. Ger Louise adressen till kultens ställe i London.

Ej upplysta gårdar



# Akt 1

## Scen 1

Denna scen är bara precis en liten introduktion. Karaktärerna sitter ute i lobbyn hos Fergersons auktionskammare och väntar otåligt på att få reda på vad det handlar om. Låt karaktärerna få komma in en efter en i den ordning som du tycker verkar vara bäst. Sean Boyd och Tony Adkins känner redan varandra så låt dem prata på först. Försök få de andra att bryta in i samtalet med t.ex. en fråga eller dylikt.

Efter ett tag, när alla är där, avslutar du scenen genom att låta Sarah Ember, Mr Hughes sekreterare öppna dörren och välkomna dem in på kontoret där de sedan väntar en kort stund på Mr Hugh.

Därefter kan det vara lämpligt att läsa upp följande inledningstext;

*Det var höst.*

*Det regnade.*

*Inne på Fergersons auktionskammare var det kvavt och instängt. Det luktade terpentin och hela det stora kontoret var höljt i ett mörkt dunkel. Mellan de två tjocka gardinerna lyste en tunn stråle ljus in och träffade det stora skrivbordet av gammal engelsk ek och det stora arkivskåpet i plåt som stod precis intill väggen bredvid. På väggarna hängde stora porträtt av äldre herrar som blickade strängt ner på de församlade människorna i rummet. De pråliga ramarna gjorde om möjligt ännu mer för att skapa ett mycket djupt allvar till situationen. Den stora läderfätöljen bakom skrivbordet var än så länge tom men gav ett ståtligt intryck även utan den myndige Mr Hugh. De fyra personerna som satt på varsin snirkligt dekorerad stol av äppelträd började allt mer att skruv på sig. Stolarna var visserligen inte speciellt bekväma men det var inte det som störde dem. Snarare den krypande obehagliga stämning som låg över hela eftermiddagen. De hade all blivit hitkallade av var sitt brev och två av dem hade träffats förut, även om de inte kände varandra. Brevet hade varit mycket angeläget och i starka ordalag beordrat dem att infinna sig denna onsdags-eftermiddag, en helt vanlig onsdag.*

*Dörren öppnades plötsligt och Mr Hugh klev in i rummet.*

# Akt 1

## Scen 2

Mr Hugh kommer in i rummet och förklarar varför de kallats hit. En prekär situation har uppstått och han behöver anställa 4 personer som på ett diskret sätt undersöker en liten olyckshändelse.

En person vid namn *Hugo Deloeur* från Belgien har kontaktat auktionskammaren och meddelat att han har en äkta staty av Auguste Rodin att sälja. En värderare, Mr Andrews, besökte mannen på dennes hotell, Riverside hotel, och bekräftade att statyn var äkta. En amerikansk köpare telegraferade att han var intresserad och att han ämnar besöka London den 5:e november, om 20 dagar och då önskar se statyn.

Problemet är att denne Hugo Deloeur olyckligtvis mördades natten till tisdagen den 15:e oktober (igår) och att statyn är borta. Polisen känner inte till statyn som troligtvis har smugglats in i landet och därför kan inte en traditionell polisanmälan göras. Spelarna får ställa ett par frågor sedan avslutar Mr Hugh samtalet och ger Emma £300 att förvalta till resor m.m. Han rekommenderar även att de besöker Morgan Andrews vid något senare tillfälle (han är inte inne för just då).

**Miljö:** Fergersons auktionskammare i London. Regnet smattrar på rutorna och karaktärerna måste lägga upp en plan. Vart vill de bege sig först?

De kommande scenerna är svåra att numrera eftersom de kan komma i olika ordning.

## Scen 3

**Mordplatsen,** Riverside Hotel, London

**Ledtrådar;** bibelpapper på golvet, tändsticksask

Det finns flera olika sätt att ta sig in på Hugos rum (#23). Antingen kan man muta sig till nyckeln från portiern, snö den från portiern eller städerskan eller så kan man lura polisen som sitter och slumrar på en stol utanför. Honom måste man lura eller muta oavsett om man vill komma in, nyckel eller ej. Ytterliggare ett sätt är att bryta sig in genom fönstret via fasadenväggen.

Väl inne i rummet upptäcker de blod på sängen, vid huvudkudden och massor med utrivna sidor ur bibeln på golvet. Sidorna verkar ligga kloss intill varandra på de flesta ställen men är ofta vridna i 90 graders vinkel mot varandra. Överallt är det understrukna fraser men dessa ser ut att vara nästan på måfå. En bit av pärmen finns kvar och på insidan av den står det stämplat "Stadshotellet, Dover". Om spelarna börjar leta runt hittar de en tändsticksask som ligger under sängen. Det är en sådan man kan få gratis på vissa pubar och på denna står det "Orange Lemon - best seaside club".

## Ej upplysta gårdar

# Akt 1

## Scen 4

Bårhuset, London

**Ledtrådar:** en liten nyckel på halskedja. Denna nyckel öppnar den sockel som den 10:e statyn står på och är nödvändig för att genomföra ritualen. Sekten vill *våldigt* gärna ha tillbaka den. Biljett till New York den 20:e oktober.

På bårhuset finns Hugos kropp och hans tillhörigheter. Hit in får man bluffa sig eller ha tillstånd från Scotland Yard.

I Hugos kläder finns en liten nyckel på en halskedja. Nyckeln öppnar den sockel varpå den tioende statyn står och den vill sekten ha tillbaka. De hittar även en biljett i hans inneficka till New York, enkel den 20:e oktober. För övrigt finns inget direkt att ta med sig men man spelarna noterar att Hugo dog av flera trubbiga slag mot huvud och överkropp som han försökt försvra sig mot. Därefter har ögonen avlägsnats men lämnats kvar på platsen.

## Scen 5

Morgan Andrews kontor, Fergusons auktionskammare, London

**Ledtrådar;** prydlighet, Rodin och hans älskarinna

Om spelarna väljer att åka och prata med Morgan Andrews möts de av en otroligt pedantiskt kontor där Andrews otåligt tar emot. Han är artig men inte mer och vill inte alls befattas sig med karaktärerna eller hela affären. Det är tydligt hur otroligt pedantiskt allting är. Alla saker ligger perfekt i 90 graders vinkel eller rakt parallellt mot t.ex. bordskanten. Allting är kliniskt rent. Om de frågar om statyn kommer Morgan Andrews att drabbas av ett högmod som blir hans fall (så se till att de gör det!). Han berättar om att de (han försägar sig och använder plural) skapades av Rodin men att det egentligen var hans älskarinna som gav honom idén och inspirationen. Hon hette Camille Claudel och dog bara för tre år sedan på ett mentalsjukhus utanför Avignon, strax nordost om Marseille. Där hade hon spenderat all sin tid sedan 29 år tillbaka.

Han berättar även om hur stora de är o.dyl. om någon frågar.

# Akt 1

## Scen 6

Scotland Yard, London

**Ledtråd:** en liten lapp som han hittat på golvet, under några bibelpapper, på Riverside hotel.

På Scotland Yard jobbar Detektive Inspektor Charles Venderson och han är en hygglig karl men inte kompetent så det stör. Han har hand om fallet men jobbar ensam och pratar gärna om fallet även om han inte bör göra det. Om man är snäll mot honom och pratar fort kan han ha ge tillstånd att besöka kroppen på bårhuset, eventuellt vill han följa med och övervaka.

Han nämner även efter en stund att han hittat en liten lapp under några bibelsidor på hotellrummet. På lappen står en adress men han har inte hunnit kolla upp det än. Adressen går till en bokaffär som är en front för kultens hemliga högkvarter, se scen 8.

## Scen 7

Någon mörk gata eller gränd, London

Oavsett om det är torsdag kväll eller fredag kväll som karaktärerna varit på bårhuset så kommer de att bli överfallna av två kultister; Patrik Oak och Niel Overhill. Det var även dessa två personer som mördade Louis. De vill ha nyckeln men flyr in i skuggorna om det börjar gå dåligt för dem. De håller sina ansikten dolda bakom näsdukar och har en noga planerad flykttväg.

## Scen 8

Emerald Road 15A, Östra London

Portväktarnas högkvarter i London utgörs av en källarlokal under en bokaffär på adressen Emerald road 15A. Affären drivs av Mr och Mrs Gregory och de är både mycket charmanta. Mrs Gregory extraknacker dessutom som vansinnig sektledare med ambition att förgöra mänskligheten (alla syndare i varje fall).

Genom en lucka i lagret, under en låda, kommer man ner genom en smal trappa till en trång gång som har små alkover i sidorna. Dessa är uthuggna ur den hårt packade jorden och i den brinner små kar med rökelse. Längre fram delar sig gången i två vägar, en utsmyckad med enklare stenkakel på golvet och en som vindlar neråt och som är

# Ej upplysta gårdar

# Akt 1

halmbeströdd. Den vänstra (den fina) leder vidare till en samlingsisal i vilken tre av statyerna befinner sig då karaktärerna anländer. De är nerlagda i lårar märkta "Gregory Bookstore" och bredvid ligger en fraktsedel med en adress i Paris ("Marsellies havsdelikatesser, Rue de Bretagne 25f")[handout]. I detta större rum finns dessutom två personer kedjade vid väggen med tunga kedjor. De har stora märken efter piskrapp på ryggen. På golvet finns markeringar i en ojämn tiohörning med mystiska tecken vid varje brythörn. I ena kortsidan av rummet, motsatt ingången, står en skriftpulpet med en läderinbunden bok uppslagen. I den står det skrivet med bisarra tecken. Under boken ligger en lapp av modernt papper även om den är aningen gulnad med en arabisk text [handout]. Hela den ena väggen är dessutom full med olika symboler och linjer. Det är inte helt uppenbart men det är faktiskt en karta över södra Europa och norra Afrika. På den finns Qattara-sänkan utsatt och mitt i den finns en form av port markerad.

De två personerna som finns kedjade vid väggen kan frigöras utan större problem men de är tämligen livlösa. Om de får chansen kommer de att följa med karaktärerna en bit och sedan försöka slå larm. Personerna är nämligen de två personer som tidigare försökt döda karaktärerna och har frivilligt genomgått 'rening'.

Den högra gången med halm på golvet leder dels till två celler på var sin sida, dels vidare till en mindre verkstad för trä, metall och papper. I ett hörn i verkstaden står en bokhylla och en skrivpulpet på vilken det ligger en 4 dm tjock hög med utrivna sidor ur bibeln. Bredvid den ligger en anteckningsbok med en hel del nonsens och halvfärdiga meningar i. Ordalagen den använder antyder att det har att göra med vilken kyrkosöndag det är kommande söndag och hur länge det är tills den. Årtalet tycks även spela stor roll. För den som spenderar någon timme med att sätta sig in i texten så förefaller det att vara en hemmasnickrad profetia utläst ut en fruktansvärt komplicerad bibelchiffer. Tydligt så avslöjar den senaste spådomen en förrädare med "alla de sju dödssynderna i sinnet". En sista hastigt ditpetad kommentar pekar på att en sådan stor synd kräver en annan synd för att botas.

I en av de två tidigare nämnda cellerna spenderade Louis deGaule nätterna mellan 9:e och 14:e oktober med att spåka sig själva samt läsa heliga skrifter.

## Dover

Så hur får man spelarna att ta sig till Dover? Ge dem tidningsurklippet om väskan som flutit iland samt andra tidningsartiklar. Väskan kastade Louise överbord som en symbolisk gest för sig själv. Även tändsticksasken pekar mot en kuststad ('seaside') och en artikel pratar om Frankrike, dit man tar sig via Dover. Även pärmen från hotellrummet pekar på stadshotellet i Dover.

# Akt 2

## Scen 1

Dover stadshotell, Dover

**Ledtråd:** Personal/liggaren avslöjar efter förfrågan att en man som skrev in sig som Hugo Delouer passar in på signalementet. De har faktiskt noterat att han stal en bibel och kommenterar det.

I Dover finns det två intressanta saker för spelarna; stadshotellet och Orange Lemon, en kombinerad restaurang/nattklubb som ligger i närheten av stationen. Stadshotellet kan både vara praktiskt att bo på samtidigt som man kan göra vissa efterforskningar där. Visserligen så leder det hela inte till så mycket mer än att karaktärerna nu förhoppningsvis är säkra på att Louis deGaule faktiskt har rest genom Dover. Här är det viktigt att få spelarna att kolla upp Orange Lemon.

## Scen 2

Orange Lemon, Dover

Orange Lemon är namnet på den 'nattklubb' som Fredrik Waldson driver i sin moders restaurang vissa kvällar och nätter. Han är en hängiven kultist men är inte värst aktiv. Hit kom Louise för att få den adress som ledde honom till kultens högkvarter i London. Fredrik är egentligen amerikan men stannade kvar efter kriget. Hans mor flyttade också hit och driver nu en restaurang, fullständigt omedveten om vad hennes son har syltat in sig i. Fredrik kommer att ryka på axlarna och inte veta någonting men hans moder, Irene Waldson, kommer ihåg Louis från någon kväll förra veckan och påstår att hennes son och denne man pratades vid, något Fredrik menar endast var lite socialt umgänge.

Även om spelarna undersöker lokalen hittar de inga löndörar till hemliga tempel.

# Ej upplysta gårdar

# Akt 3

## Scen 1

### Centralstationen, Paris

Då de stiger av tåget från Callis blir de mötta av Louis moder och äldre bror; Juliet och Pierre deGaule. Om de inte kontaktats av karaktärerna har Mr Hugh gjort det och således vet de att karaktärerna kommer att komma med tåg. Måndagen den 21:a oktober är det minnsegudtjänst i ett av Notre Dames kapell för Louis och karaktärerna blir genast inbjudna. Juliet daGaule berättar att hon lejt en privatdetektiv som har grävt i affären och som de kommer att träffa under morgondagen. Därefter visas de till ett hotell där de kan bo.

## Scen 2

### Notre Dame, Paris

Nästa morgon, måndagen den 21:a oktober, hålls en kortare minnesgudtjänst för Louis deGaule där både släkt och gamla vänner medverkar. Även om spelarna misstänker det så finns det ingen med någon anknytning till Portväktarna närvarande.

Efter gudstjänsten kan karaktärerna fråga runt och bilda sig en uppfattning om personen Louis deGaule. Hans far har skiljt sig från modern och bor numera i Spanien. Hans bror tyckte om sin bror men hade försökt hindra honom från att gå med i 'det där religiösa samfundet'. Han kommer inte ihåg någonting om dem eller vad Louis kallade dem. De flesta bekanta på gudstjänsten är gamla skolkamrater till Louis då han studerade teologi. Han hade alltid haft ett intresse för okultism och gnosticism men den senaste tiden hade han blivit alltmer introvert och inte velat umgås lika mycket som förut med dem andra. Han hade börjat dra sig undan. Louis hade dessutom finansiella problem då han hade dålig inkomst på olika kvällsjobb men tyckte om att leva lyxigt.

De får även möjlighet att prata med Sébastien Pons, den detektiv som Juliet hyrt in. Han har inte kommit fram till så mycket mer än att Louis deGaule hastigt gav sig av mot Callies, morgonen den 7:e oktober med endast en liten resväska med kläder som hängde ut.

# Akt 3

## Scen 3

28 rue Docteur Tourasse, Paris

**Ledtrådar:** böcker om Rodin, karta över Marseille med omnejd, karta över Qattara-sänkan i nordafrika på väggen. Brev från Dieter Vanderhoff.

På denna adress bodde Louis deGaule under sin tid som teologi-studerande. Han har en sparsmakad enrummare som är städad och visar på en ordningssam person.

Dörren är låst men karaktärerna har fått nyckel av Louise moder. Dörren ligger i slutet på en korridor som slutar i en kort T-korsning. En den ena ändan bor Louis och i den andra bor Dominique Noé, en läkarstuderande som kände Louise så bra som en granne kan. Då karaktärerna försöker öppna dörren in till Louis sitter den väldigt trögt och de får knappt upp den. Dominique öppnar dörren för att se vad det är som pågår och presenterar sig (och förväntar sig att karaktärerna gör det samma). Hon tipsar om att man måste trycka till lite lätt på ett ställe och då går dörren upp. Att Louis faktiskt är död är inget som Dominique känner till och hon blir genuint ledsen och aningen chockad om karaktärerna väljer att berätta det för henne.

Även om rummet är städad så ligger en hel del böcker framm, prydligt uppslagna. De flesta handlar om änglar och andra teologiska varelser men vissa handlar om statyer och konst från 1800-talet. En hel bok handlar om Auguste Rodin och även en del om hans älskarinna Camille Claudel. Hela sista kapitlet handlar om hur författaren besökte henne på mentalsjukhuset utanför Avignon, i närheten av Marseille. Förhoppningsvis känner spelarna redan till lite om Rodin och Camille, annars får de reda på det nu. Se mer under Akt 1, Scen 5.

Det finns även en detaljerad karta över Marseille på skrivbordet och en karta över Nordafrika uppsatt på väggen med en del del klotter kring Qattara-sänkan, en stor saltöken.

De hittar även en del brev från en Dieter Vanderhoff till Louis [handouts]. Vissa av breven är ganska slitna.

### Breven

De brev som Dieter Vanderhoff skrivit är privata men Louis har visat dem för kulten någon gång tidigare. Dieter blev delvis besatt av Lucifer ute i öken för att kunna hitta porten och resten är hans eget vansinne (han trodde att han var ärkeängeln Rapahel). Han lever faktiskt fortfarande men är kedjad av kulten nere i Tunis i en källare och utfodras med jämna mellanrum för att hålla honom vid liv. Man har fortfarande inte beslutat om han är användbar eller ej.

## Ej upplysta gårdar



# Akt 3

## Scen 4

**Marseille Seafood, Rue de Bretagne, Paris**

Hit skickas de sista styerna för att packas om och sedan skickas ner till Marseille. Härifrån skickas de antingen med tåg eller bil men det är alltid några kultister med och övervakar. De är ganska slipade så de är liten chans att komma dem på spåren eller övermannas dem. Försök istället leda spelarna direkt till Marseille, till mentalsjukhuset utanför Avignon.

Herr och Fru Dubouche är visserligen kultister men inte särskilt farliga och de vet ingenting om vad det är som de skickar vidare söderut. De kommer självklart att förneka allt samröra med någon kult men om de pressas under mildare toryt kommer de att bryta ihop och snyftande berätta att de är medlemmar men inte vet något. Det är olika människor hela tiden som kommer och hämtar lårarna på olika tider.

Det finns inget hemligt kultcenter här heller.

## Scen 5

**Nära centrastationen, Paris**

Om karaktärerna fått med sig någon staty från källaren i London så blir de här av med den. Antingen blir de nedslagna och bestulna eller så rånas deras hotell medan de är borta (de kan inte så lätt springa runt med dem, de är tunga). Kulten är desperat efter statyerna och kommer att lägga mycket energi i saken. För att den maffiga slutscenen ska äga rum måste alla statyerna avara på plats så det är upp till dig som SL att komma på ett fiffigt sätt att ta statyerna ifrån dem. Gör det gärna på ett litet kusligt sätt.

Kom ihåg att Morgan Andrews vet vad de gör och hela tiden håller ögonen på den och även har tillgång till de rapporter som de lämnar till Mr Hugh.

## Mellanspel

Låt karaktärerna bena upp vad de kommit fram hittills på tåget. Få dem att strukturera upp sin egen förmodade tidslinje och varför. Kontrollera så att spelarna har en någorlunda idé om vad som händer och att det inte har katastrofalt misstagit sig på någonting. Om det skulle vara så att personerna helt kört fast så kan man alltid låta Mr Hugh telegraferas viktiga ledtrådar eller varför inte låta dem slå Luck eller Idea och hjälpa dem lite på traven. De ska göra grovjobbet själv men det blir inget kul om de bara trampar vatten hela tiden.

# Akt 4

## Scen 1

**Avignon**, strax nordost om Marseille

Efter det att karaktärerna tagit buss eller taxi ut till Avignon är det inte svårt att hitta mentalsjukhuset på lokala kartor. Lokalbefolkningen känner även till det och kan berätta var det ligger och hur man kommer dit. Mentalsjukhuset hette 'Montdevergues' och stängde 1944, det enda vettiga nazisterna någonsin gjort enligt lokalbefolkningen. Numera är det ett tillhåll för Portväktarna som håller till i det gamla sjukhuset för att förvara artefakter, hålla hemliga möten och allmänt pyssla med det en hemlig sekt gör om dagarna. Det är gångavstånd, ganska rejält sådant men ändå.

Montdevergues utgörs av tre långer som ligger kring en innergård i en sluttning. Det största och högsta huset (tre våningar) ligger beläget högst men de två lägre längorna på var sin flank. Från innergården och längs ned för kullen en bit, ligger en vacker vildvuxen trädgård som är omsluten av ett högt järnstängsel. Detta stängsel bildar den fjärde barriären och därmed är hela innergården och trädgården innesluten. Där kunde patienter ströva fritt.

Här pågick vissa mindre stridigheter under det nyss avslutade kriget och den ena längan har brunnit ner till grunden. Den andra har tak och väggar kvar men saknar fönster och dörrar på många ställen. Den som är bäst bevarad är huvudbyggnaden och den som tittar noggrant ser att den har reparerats på sina ställen.

I källaren har kulturen samma form av ritualcenter som det som fanns i London, komplett med celler, karta på väggen, tio nedsänkningar i golvet förbundna med streck, skrivpulpet, kedjor m.m. Här finns dock inga statyer.

I anslutning till detta finns ett litet kontor som är kliniskt rent och där allting ligger i perfekt harmoni. Allting ligger i perfekta vinklar om 90 grader eller helt parallellt och allting stor i exakta proportioner. Naturligtvis är detta Morgan Andrews verk och förhoppningsvis kopplar även karaktärerna detta. Det är inte livsviktigt att de gör det men det kan underlätta.

När karaktärerna dyker upp finns det ingen här vad de först ser. Efter en mindre undersökning upptäcker de en liten lastbil som det står Marseille Seafood på inne på gården. Efter att ha gått igenom någon av de grindar som leder in på gårdsplanen så ser de

## Ej upplysta gårdar

# Akt 4

## Scen 2

Tunis hamn, Tunis

Sedan härjningarna här under Andra världskriget är det mest sönder. El och vatten är lyx och många byggnader behöver restaureras för att man återigen ska kunna bo i dem. Det råder en ganska stor bitterhet mot främlingar och speciellt européer.

För karaktärerna innebär detta lite problem för att kunna hitta någnstans och bo men hotellen måste fortfarande förtjäna sitt uppehälle och även om det riskerar att bli till ett överpris få de sina rum på något hotell.

Det finns två sätt att ta sig vidare; med kamel eller jeep. Det finns gott om övergivna jeepar som lämnats kvar men få av dem fungerar. Dessutom måste de hitat en guide som kan ta dem till Qattara.

## Scen 3

Sahara, norra Afrika

Ingen av karaktärerna är vana vid ökenklimat och de mår ganska dåligt. Guiden följer dem nästan hela vägen men tar av mot ett beduinläger och pekar på en hög klippvägg som utgör en skarp kant mot var Qattara-sänkan börjar och slutar.

Det är tre dagars färd tills de kommer fram och på vägen drabbas de av en otäck känsla. Någonting där ute, under den sprukna saltöknen finns någonting som vill dem illa. Något fruktansvärt. Uppblandat med vätskebrist och solsting blir karaktärerna ganska nojiga och kanske t.ex. blir besatta?

Lucifers inblandning i det hela är upp till varje enskild SL, kanske var guiden Satan själv som ville se till att de verkligen kom fram, kanske är det karaktärerna som ska öppna porten?

# Akt 4

## Scen 4

### Framför Porten, Qattara, Sahara

Så var det då dags för finalen. Då karaktärerna stapplar fram längs klippbrnaten kommer de snart till en ravin som öppnar sig innåt i berget. Efter ett tag sluter sig taket helt och ravinen övergår i en grotta. Här och var ligger skelettdelar från djur och en del människor. Självklart har karaktärerna med sig en fotogenlampa som de kan lysa med.

Grottan mynnar ut i et litet rum men lågt tak som verkar bearbetat av människorhänder. En grovhuggen öppning leder vidare till ett förvaringsutrymmer med hackor, spadar, skyfflar, slädar och en hel del proviant.

En andra grovhuggen öppning leder till en form av sovsal men mycket dålig luft som luktar inpyrd svett och instängdhet.

Rakt fram i det lilla rummet reser sig en större öppning med finare kanter och slipad yta. Bergets röd-svarta yta skiner och blänker i skenet från lampan och från korridoren bakom hörs dova ljud.

Den finare korridoren mynnar ut i en större sal med mycket högt i tak. Salen kan storleksmässigt jämföras med en större gymnastiksal och i den ena kortändan finns en enorm port inhuggen i sten. Den är enorm och överväldigande vacker. Den föreställer två otroligt vackra varelser, den ena med ett svärd och den andra med öppan handflata i vilken en klar stjärna kan ses inristad. De två varelserna (änaglarna) står framför varsin halva av porten och stirrar med tom blick ut i salen. En mindre trappa leder upp till foten av porten. Framför porten finns tio små nedsänkningar i marken och en komplicerat mönster inristat kring dessa. Vid varje nedsänkning står en person, alla manliga, och mumlar någonting med vansinnig blick.

Tio statyer håller just på att bäras fram från ett av hörnen där tio lik ligger slängda på en hög. Alla har fått bröstkorgen uppfläkt och det droppar något rött från vissa av statyernas socklar. De tio mänenn tar emot var sin staty och placerar dem med ett klick i nedsänkningarna. De börjar vrålande åkalla de tio ärkeänaglarna och snart ser de att en av de tio som står och vrålar är Morgan Andrews! Framför sig ligger Sarah Ember, Mr Hugh sekreterae, livlös medan Andrews viftar med en kniv farligt nära hennes strupe. Nu är det dags för karaktärerna att agera (klargör det för dem). De måste stoppa Andrews från att genomföra sin synd som omvandlar honom till Sammael och öppna porten till helvetet.

Detta gör de genom våld. Sammanlagt finns det c:a 20 personer i rummet men de flesta är vansinniga medelålders eurpoeer och karaktärerna har förhoppningsvis utrustat sig med lite vapen. De kanske kan lösa det på något annats ätt men det är ganska troligt att kulten vill genomföra ritualen, nu när de kommit så pass långt. Dessutom är de som sagt vansinniga och svåra att tala till rätta. Här är det alltså improviserad action som gäller.

## Ej upplysta gårdar

# Epilog

Efter att ha krossat Morgans Andrews dröm för denna gång genom att förstöra ritualen så kommer hela grottan (naturligtvis) att börja rasa in. De eventuella sektmedlemmar som klarar sig ut är kolli och betar sig som om de vore lobotomerade och kan knappt gå själv. Ritualen kräver alla de tio personer som stod och mässade/vrålade vilket gör att allt går om intet om en av dem kolar vippen.

Då karaktärerna återvänder till England får de en riklig summa pengar som tack. Vad de väljer att göra åt resterna av sekten är upp till dem.

Mr Hugh betalar dem även om de inte har med sig statyn och ber dem hålla tyst om Andrews. Har de mer än en staty med sig får de ännu mer betalt.

Och vad resten är, är tystnad...



<http://www.sydcon.org>

Även om skulptören Auguste Rodin är verklig precis som hans älskarinna Camille och hennes tragiska öde så är resten av denna historia uppdiktad. Statyerna har aldrig funnits och inte heller något sällskap vid namn Portväktarna, åtminstone inte som de står beskrivna i detta scenario. Listan på ärkeänglarna är en av många och på intet sätt något allmänrådande faktum.