

BERLIN 1936

ETT SCENARIO FÖR CALL OF CTHULHU
på GothCon XXII
av
BJÖRN HELLQVIST

BERLIN 1936

<u>Innehåll</u>	<u>Sida</u>
Författarens förord.....	4
Systemlöst eller regler?	4
Bedömningsgrunder	4
Historisk fotnot.....	4
Tack	5
Källförteckning.....	5
Keeperns introduktion	6
Spelarnas introduktion.....	6
Den stora invigningen	6
Katastrofen	7
Professor Manfred Goldstein	7
Middag hos Goldstein	8
Försvinnandet	8
Handlingsalternativ	9
Hos SA	10
SA-männens härbärke	10
Om telefoni och bilars hastighet.....	11
Mot Chemnitz.....	11
Anhalter Bahnhof	11
Tempelhof Flughafen	11
Resan till Sachsen.....	12
Händelser på vägen	12
Jakten på den försvunna professorn	13
Sachsen och dess städer.....	13
Doktor Karl Friedrich von Junzt	14
Möte med von Junzt	15
Besökare i natten	15
Pöhla och Pilzenfels	16
Sonderabteilung P	21
Om sällskapet tillfångatas	22
Sätt att omintetgöra von Todts planer.....	23
Vad händer sedan?.....	23
Poängberäkning	23

Appendix 1: tider för solen och månen, uttalsguide, vapen, fordon, organisation, tidslinje

Appendix 2: stats och NPC:s

Appendix 3: handouts

Appendix 4: kartor

Appendix 5: rollfigurer

Appendix 6: foton på viktigare personer

Appendix 7: monsterbeskrivningar

Författarens förord Detta äventyr är främst avsett för konventsbruk, och kräver att Keepern är väl insatt i scenariot och lämpligen äger CoC-reglerna (helst 5th edition). Scenariot förutsätter att man främst ägnar sig åt att lösa äventyret; det går inte att enbart rollspela sig

igenom det. Därmed inte sagt att rollspelande inte har någon betydelse; tvärtom finns det många situationer för att upptäcka bra eller dåligt rollspel. Det är ingen nackdel om Keepern läst "The Whisperer in Darkness" (i H.P. Lovecraft *Omnibus 2: Dagon and Other Macabre Tales*) och/eller känner till kampanjmodulen "Shadows of Yog-Sothoth". I dessa finns det vissa inslag som kan leda spelarna av scenariot på fel spår, förutsatt att de är dåliga rollspelare och själva känner till dessa källor...

Min ambition har varit att skriva ett äventyr som jag själv skulle vilja leda eller spela i på ett konvent. Alltför många konventsäventyr jag lett eller spelat har haft svag Mythosanknytning och de har haft så stora logiska hål och/eller luckor att man kunnat dra en dhole genom dem. Nu är det svårt att skapa den rätta skräckkänslan i ett one-shot som ska klaras av på fem timmar eller så, därav betoningen på action. Min besatthet med detaljer hoppas jag bidrar till att spelledarna får större möjlighet att ge spelarna en rättvis bedömning. Det finns inget mer irriterande än att åka dit på något Keepern förklarat inte går eller finns, när andra lag har klarat det. Jag hoppas att alla inblandade ska uppskatta detta äventyr. Mycket nöje!

Systemlöst eller regler? Det här äventyret ska kunna gå att köra både med och utan regler. För konventsändamål bör reglerna inkräkta så lite som möjligt. Låt sunt förnuft och känsla för händelseflödet styra; gräv inte ner er i 40-minutersstrider med ideligt slående i regelboken efter exakta modifikationer: improvisera istället. Däremot ska sanityslagen göras enligt reglerna, och vid försök till handlingar utöver det vanliga (klättra uppför en slottsmur, dyrka ett lås, preja en bil av vägen) bör tärningen få styra. Skickligheter som *Fast Talk* o s v bör rollspelas. Om en spelare särskilt säger till att han/hon söker efter något i ett preciserat område, kan man låta detta lyckas automatiskt.

Bedömningsgrunder Spelarna har lyckats totalt om de, ovetandes eller medvetet, lyckas omöjliggöra ceremonin i Nürnberg. Detta uppnås endast genom att döda/svårt sår en majoritet av prästerskapet i Pilzenfels (i Nürnberg kommer det inte att vara samlade på samma ställe). Lyckas de även rädda Goldstein innan Mi-Go plockat ut hjärnan på honom, är detta en klar bonus. Plus i kanten ges om så många som möjligt av SP:s fångar och tvångsarbetare räddas. Om dessutom sällskapet förluster begränsar sig till max ett par döda, får detta ses som en relativ framgång, fast bäst är ju förstås om alla klarar sig. Vidare är gott rollspel att uppmärksamma. Då äventyret är inriktat på problemlösning, bör rollspelandet avvägas mot behovet av att komma framåt i handlingen. Därför ger inte en timmes rollspelande av en konversation på en krog några poäng, men inte heller krasst målinriktat spelande där spelarna inte försöker agera efter rollbeskrivningarna. Om både spelare och Keeper har haft roligt ska detta vägas in.

Historisk fotnot Mycket av det som beskrivits i detta äventyr är påhittat, men alla platser (med undantag för Pilzenfels) har existerat. Mycket förstördes under Andra världskriget, så det är ett svunnet Tyskland som skildras. Alla likheter med döda eller nu levande personer är rent tillfälliga. Både Thulesällskapet och Otto Rahn har funnits, plus Himmlers Wewelsburgsprojekt. Tyvärr är inte Pilzenfels laboratorium produkten av författarens sjuka fantasi, då liknande anläggningar har existerat, som t ex försöksanstalten i Schloss Hartheim och förintelselägrens "forskningsavdelningar".

Tack till: min flickvän Titti för förståelse och kommentarer, Alexander Sanchez och Krister Sundelin för inspiration, Astrid Raidl för kontroll av min knackiga tyska, Roger Sjögren för nätsurfandet och viss litteratur, antikvariaten för sina böcker, samt speltestarna Lars Bergström, Fredrik Einarsson, Jim Nordlander, Jakob Sommer och Karin Spångberg.

Detta verk tillägnas alla Tredje Rikets offer.

Källförteckning

Källorna till detta äventyr har varit många, men följande har varit av särskilt värde:

Almanack för skottåret efter frälsarens Kristi födelse 1936

Baedekers Sachsen (1920)

Buchner, Alex: *The German Infantry Handbook 1939-1945* (1991)

Conti-Atlas für Deutschland (omkr. 1936)

Holmes, Judith: *Olympiaden 1936 - Hitlers propagandatriumf* (1973)

Höhne, Heinz: *Hitlers SS och Gestapo* (1967)

Kogon, Eugen: *SS-staten* (1977, 1989)

Rydellius, Ellen: *Berlin på 8 dagar* (1929)

Rydellius, Ellen: *8 tyska städer* (1931)

The SS (Time-Life Books 1991)

Storming to power (Time-Life Books 1991)

Svenska Dagbladets årsbok XIV (1936)

Ule, Willi: *De fem världsdelarna* (1935)

Uranus-Kalender 1936 (1936)

Wiesenthal, Simon: *Mördarna mitt ibland oss* (1967)

Wykes, Alan: *Himmler* (1975)

en del ockult tjafs från Internet om de nazistisk-ockulta förbindelserna, samt privata minnen från olympiaden 1936 tillhörande F. Ahlström

Inspirerande filmer: Cabaret, Indiana Jones och det sista korståget, Örnnästet, Hjältarna från Telemarken.

Viktigt! Under scenariots första del (fram t o m avfärden mot Sachsen) är det viktigt att hålla reda på tiden som spelarna använder för att luska ut vart de ska resa för den andra delen. Använd de tidsangivelser som finns i texten, om nu inte spelarna gör något totalt avvikande. Under den senare delen ska man också hålla reda på tiden. Om rollfigurerna hela tiden är hack i häl på kidnapparna, kommer de att befinna sig vid Pilzenfels vid kl 14.30, annars kommer de dit senare samma dag eller dagen därpå. Klockan 23.00 onsdagen den 5/8 börjar Mi-Go operationen för att avlägsna Goldsteins hjärna. Använd den bifogade tidslinjen för att få en bättre översikt.

Söla inte! Scenariot lägger tyngdpunkten på handling och snabba beslut. Speltiden kan kännas knapp om spelarna tillåts strula runt, och även rollfigurerna kämpar mot klockan (även om de inte vet om det). Se till att handlingen går framåt hela tiden.

Detta äventyr med bilagor ©1998 Björn Hellqvist

Keepers introduktion För knappt tjugo sedan började de Yttre Gudarna påverka en obetydlig korpral och konstnär, österrikaren Adolf Hitler, genom sitt sändebud Nyarlathotep. Denne har under namnet Nicholas Graf von Todt hållit sig i bakgrunden för att bygga upp Hitlers makt samt sitt eget prästerskap. Hans mål är att störta världen ner i en mörk tidsålder av kaos, krig, död och de Yttre Gudarnas återkomst. *SS-Reichsführer* Heinrich Himmler, vars intresse för

det ockulta gjort honom mottaglig för von Todts manipulation, har anslagit medel för att von Todt ska bygga upp ett prästerskap. I utbyte ska von Todt se till att säkra nazismens triumf genom att förändra historien med hjälp av magi (i själva verket genom Yog-Sothoths "tjänster"). I Erzgebirge i sydöstra Tyskland har von Todt anlitat en Mi-Gokoloni för sina syften, och där har han sin bas i den svårtillgängliga borgen Pilzenfels. Prästerskapet tränas nu för den stora ritual som ska hållas under partidagarna i Nürnberg. Dessa börjar den 9:e september samma år, och över 100.000 nazister kommer att samlas där. Ritualens syfte är att kalla Yog-Sothoth till Jorden, och världen kommer att förändras till oigenkännlighet (se "*Sätt att omintetgöra von Todts planer*").

Spelarnas introduktion Ni har befunnit er i Berlin sedan slutet av juli för att beskåda de olympiska spelen. Fredrik Adlercreutz är inkvarterad i OS-byn, medan det övriga sällskapet bor på Hotell Kieler Hof (Mittelstrasse 22) i enkelrum. Peders Mercedes kommer väl till pass för resorna mellan hotellet och OS-anläggningarna. Berlin visar upp sin bästa sida, och hela världen trängs på paradgatan Unter den Linden. Staden är behängd med OS-flaggor och hakkorsbanér varhelst man ser, och överallt slås ni av den fantastiska organisationen. På tre år har Hitler förvandlat ett slaget och konkursfärdigt land till en stolt nation, som återigen är beredd att ta sin plats bland världens stormakter. Man har byggt en olympisk stadion som slår den från Los Angeles-OS 1932, och OS-byn har blivit en succé bland deltagarna. På förmiddagen fredagen den 31 juli 1936, dagen innan invigningen, ringer telefonen i professorns rum. Det visar sig vara hans gamle vän och forskarkollega professor Manfred Goldstein, som undrar om han och "ungdomarna" skulle vilja äta middag hemma hos honom söndagen 2/8. Tiden bestäms till klockan 19.00. Han bor i en villa på Akazienstrasse 17, Neu-Schöneberg, knappt 4 km söder om hotellet.

Den stora invigningen Lördagen den 1:a augusti sker invigningen av de elfte olympiska sommarspelen. Trots att vädret är kallt, grått och fuktigt, kan man inte ta miste på feststämningen. Stadion, byggd för 110 000 åskådare, är fylld till sista plats. I luften ovanför svävar zeppelinaren *Hindenburg*. En orkester spelar en triumfmarsch av Wagner, och in genom porten kommer Führern tillsammans med topparna inom den tyska regeringen: flygvapenchefen Göring, SS-chefen Himmler, propagandaminister Goebbles, med flera, samt medlemmarna i den internationella olympiska kommittén. Publiken sjunger *Deutschland, Deutschland über Alles* och *Horst Wessel*-sången. I flaggstängerna runt stadion hissas de deltagande nationernas flaggor och de tyska hakkorsflaggorna. Så börjar den stora inmarschen, där de över 5000 deltagarna tågar förbi nationsvis, för att sedan inta sin plats på fältet. Ni ser hur filmfotografer energiskt dokumenterar allt, anförda av den unga regissören Leni Riefenstahl. När den svenska truppen kommer in, kan ni urskilja Fredrik bland de 248 idrottarna och ledarna. Några trupper, bland dem den franska, hälsar Hitler med utsträckt högerarm. Sedan följer tal av (den p g a sitt judiska påbrå uteslutne) f d ordföranden för tyska olympiska kommittén, och därefter talar den store upptäcktsresanden och tysklandsvännen Sven Hedin. Så kommer Hitlers tal, som är kort och koncist: "*Jag förklarar härmed de olympiska spelen i Berlin, de elfte i modern tid, för öppnade.*" Hurrarop och salutskott ackompanjerar hissandet av den olympiska flaggan, och hundratals vita duvor släpps. Så får alla bevittna något nytt. En ung, blond tysk kommer inspringande på arenan med en fackla. Elden har förts från platsen för de ursprungliga olympiska spelen vid berget Olympos i Grekland. Efter att ha passerat pojkar ur Hitlerjugend, som hälsar med utsträckta armar, löper han upp för en trappa, och under smattrande fanfarer tänder han den olympiska elden, som ska brinna under de två veckor spelen pågår. Så kliver en tysk idrottsman upp på ett podium och läser den olympiska eden medan han håller en hakkorsflagga. Så småningom avslutas ceremonin med att alla lagen tågar ut, och tävlingarna kan ta sin början nästa dag.

(Kvällen innan tävlingarnas början måste Fredrik ta det lugnt, så sällskapet bör på sin höjd gå på restaurang och möjligen en kabaré efteråt. Om sällskapet avser att gå ut och "göra stan", så kan de välja att gå på restaurang och/eller kabaré. Gunnar bör inte följa med in på ställena, då han ju är chaufför. Möjligen kan han ta en öl på kabarén, men annars bör han sitta och vänta i bilen. Han kan slå sig i slang med andra chaufförer, serva motorn, kila in en stund på en lämplig Bierstube (bar) eller fördriva tiden på lämpligt sätt. På restaurangen kan det hända att sällskapet får vänta på eller rent av nekas bord, om de inte gjort någon reservation i förväg. Med det stora inflödet av nöjeslystna OS-besökare, är trycket på de mest populära ställena stort. Det förväntas att de är propret klädda (kostym). Om det känns lämpligt, kan Keepern lägga in detaljer såsom servila/snorkiga kypare, utmärkt/obetydligt felaktig mat, självsäkra partifunktionärer i bruna uniformer, glammande turister o s v. På kabarén ska Keepern upplysa spelarna om att den här typen av föreställningar förbjöds strax efter nazisternas makttillträde, men att man öppnat dem tillfälligt igen för att utländska gäster ska få uppleva något av det "glada" 20-talets Berlin. Det hela är ganska harmlöst (inga sexuella anspelningar eller transvestiter och top less-dansöser som förr), utan ganska städad med sång- och dansnummer, damorkester och sliskiga konferencier. Den som sett "Cabaret" vet vad som eftersträvas, men att det ska vara mer städad.)

Katastrofen Söndagen den 2/8. Det är med stor förväntan ni bänkar er för att följa tävlingen i värjféktning. Fredrik och hans lagkamrater kommer att möta Italien, som hör till favoriterna för guld. Det går bra, och det märks att svenskarna har medaljchans, men i den tredje omgången sker något oväntat. Italienarens värjspets har av ren otur brutits vid en häftig parering, och hans ripost tar så illa att den vassa spetsen tränger in i Fredriks vänsteraxel. Läkaren tillkallas och det konstateras att skadan inte är allvarlig, men Fredrik måste avbryta sitt deltagande. Det är med stor besvikelse ni följer den modfällde Fredrik till den svenska förläggnngen. *(Här kan Fredrik välja att packa och flytta till hotellet. Detta är att rekommendera inför det övriga händelseförloppet. Lämpligast inkvarteras han i Peders rum; en extrasäng ställs in av hotellpersonalen. Även om han och Karin är förlovade, passar det sig inte att dela rum innan man gift sig.)* Det börjar dra sig mot sen eftermiddag, och sällskapet har ett par timmar på sig att göra sig i ordning och bege sig till professor Goldstein.

Professor Manfred Goldstein Manfred Goldstein är 60 år och en normalbyggd man med en liten kulmage. Hans vita hår har fortfarande inslag av ungdomens röda färg. Han är halvjude, och änkling efter ett lycklig äktenskap med sin kristna hustru Wilhelmine (död 1929). Trots att han ser sig själv som tysk, har hans judiska påbrå blivit ett handikapp i det nya Tyskland. Sin judiska tro odlar han mest runt de stora högtiderna; han är på intet sätt ortodox. Han har sedan 1933 varit avstängd från sin professur, då man ett halvår efter nazisternas makttillträde rensade den akademiska världen på judar, socialister m fl misshagliga grupper. Han har ägnat sig åt forskning om rörelser, där nazism, germanism, ockultism och mytologi blandas, och är med rätta orolig.

Middag hos Goldstein Det har börjat skymma när Mercedesen kör upp framför Goldsteins villa. Den är har två våningar och omges av en medelstor trädgård. Både denna och huset ger intryck av att inte ha skötts om ordentligt på några år. Sällskapet möts av en äldre betjänt, en mager jude vid namn Solomon. Han leder er till salongen, där professor Goldstein tar emot. *(Gunnar visas diskret ut i köket; det passar sig inte att tjänstefolk sitter vid samma bord som sina arbetsgivare. Köket ligger så till, att han lätt kan höra vad man talar om i matsalen, så det finns inget behov för att spelaren ska lämna rummet. I köket rumsterar Lea, en fryntlig äldre judinna. Hon är kocka och gift med Solomon. Hon underhåller Gunnar med allmänt prat om väder och vind, och han får samma mat som övriga sällskapet.)* Trots sin uppenbara

glädje över att få träffa August igen, märker ni att professorn verkar trött och härjad. Han presenterar er för sin dotter Lotte, en attraktiv ung kvinna på 22 år som ger ett sobert och intelligent intryck. Hon är på besök i Berlin i väntan på att hennes studier på Sorbonnes universitet i Paris ska återupptas till hösten. Ni tar plats vid matbordet, och förrätten (champinjonsoppa) bärs in. (*Därefter serveras kalvkotletter och potatis, samt Sachertarte till dessert. Efter maten förflyttar sig sällskapet till salongen, där det vankas kaffe, konjak och cigarrer.*) Under måltidens gång pratas det om OS, det trista vädret, gamla utgrävningsminnen och andra neutrala ämnen. Allteftersom kvällen fortlöper berättar Manfred om judarnas allt svårare situation, för att sedan glida över till att SS-chefen Heinrich Himmler har anskaffat en borg i Westphalen, där han ska ha en egen riddarorden bestående av hans främsta SS-generaler. Manfreds efterforskningar har fått honom att misstänka att ockulta krafter har större inflytande över naziledningen än vad man kan tro. Han beskriver hur Thulesällskapet bidrog till att bilda nazistpartiet, och att detta sällskap har ockulta kopplingar. ”Faktiskt, så sent som för ett par dagar sedan fick jag ett brev från en vän, von Junzt, i Sachsen, som tror sig ha stött på...” Längre än så kommer inte professorn, då salongsfönstret krossas av en sten. Den följs av ytterligare stenar, och utifrån gatan hörs drucket skråll och skrån. ”*Judeschwein raus! Flytta ut så hederligt folk får bo gott! Vi kommer och tar dig!* Ute på gatan syns ett dussin brununiformerade SA-män ledda av en fetlagd karl som kastar ytterligare ett par stenar för att sedan skrattande ragla vidare i riktning mot centrala Berlin, sjungande *Horst Wessel*-sången: ”*Die Fahne hoch, die Reihen dicht geschlossen, SA marschier mit ruhig festem Schritt...*” Manfred och Lotte är märkbart skakade, men han försöker släta över det. ”Det här händer någon gång ibland, men det är mest tomma ord. Det är inget att bry sig om.” Lotte bönfaller sin far om att han ska flytta till Frankrike, och han ger vaga löften om att det kanske blir av nästa år. Klockan har blivit 23.00, och han ber om ursäkt för att han känner sig trött. Solomon kommer med era ytterkläder, och Manfred och Lotte tar adjö av er. Eventuella erbjudanden om hjälp eller bevakning avböjs vänligt men bestämt. Ni kan därefter återvända till hotellet, om nu inte de yngre känner för att pröva på Berlins återupplivade nattliv.

Försvinnandet Måndagen den 3/8. Det är strax efter sju på morgonen då telefonen ringer hos August. Det är Lotte som ringer. Hon är mycket upprörd, och berättar att SA-män brutit sig in hos dem och fört bort Manfred. Polisen vill inte befatta sig med det, så Lotte vände sig till de enda hon kan räkna med. När de (omkring kl 8.00) anländer till Goldsteins hus, möts de av Lotte och det bedrövade tjänstefolket. Lotte har en blåtira, och hon ser rödgråten ut. Hon berättar att hon väcktes halv sju av att ytterdörren slogs in. Ett halvdussin brununiformerade SA-män stormade uppför trappan och slet med sig Manfred, medan några andra tog sig in i hans arbetsrum för att systematiskt söka igenom det. Då hon försökte få nazisterna att släppa hennes far, slog en av dem till henne. De hoppade in i en grön lastbil och körde in mot centrala Berlin. Hon lyckades dock slita loss en axelklaff från en brunskjorta, och hon visar upp den för sällskapet. Den är smaragdgrön och kantad med grön-vit snodd, men saknar i övrigt beteckningar. En kontroll av sovrummet visar inget annat än att Manfred på sin höjd fick med sig lite kläder och sina glasögon, medan en flyktig kontroll av arbetsrummet endast ger vid handen att det är upp-och-nervänt. Kassaskåpet är bortfört, men Lotte lyfter bort en tavla och öppnar ett litet kassaskåp inmurat i väggen. Där finns ett antal personliga dokument, ett tjockt, handskrivet arbete på hebreiska, samt några brev. ”Det kanske var något av detta som de var ute efter”, tror Lotte. Om hon frågas, säger hon att hon inte kan läsa det handskrivna dokumentet, ”det är skrivet i någon sorts kod”, och hon vill inte låna ut det heller. Breven är från dr Sigmund Freud i Wien, dr Oswald Spengler i München, dr Aaron Jastrow i Siena, SS-*Untersturmführer* Otto Rahn i Berlin, m fl. Intressantast är ett brev, som enligt Lotte kom ett par dagar tidigare, och som gjorde Manfred mycket upprörd. Det är från doktor Karl Friedrich von Junzt, avsänt från Stollberger Strasse 74, Chemnitz, Sachsen. Det lyder:

(se handout 2). Vidare kan brevet från Rahn vara intressant (handout 3). Det finns även gamla brev från von Junzt, som inte innehåller något av avgörande intresse.

(Övriga brev innehåller i korthet följande:

Freud skriver om det undermedvetna i nazismens symbolik, och att den beror på en förträngd sexualitet som yttrar sig i dyrkan av makt och styrka. Om spelarna försöker nå Freud, får de beskedet att han inte får störas.

Spengler anser att Manfreds uppgifter om ockulta rörelser överensstämmer med hans egen uppfattning om att civilisationen är på väg mot en kollaps. Då Spengler dog för tre månader sedan, finns inget mer att hämta där.

Jastrows brev är av mer privat art, och det framgår att de är goda vänner. Han nämner boken han jobbar med, en uppföljare till "En judes Jesus". Jastrow är i Rom, och kan inte nås.)

Handlingsalternativ Spelarna bör vid det här laget vara villrådiga. De kan välja på att gå mera metodiskt tillväga eller störta efter kidnapparna i hopp om att kunna frita Goldstein så snart som möjligt. Det finns flera handlingsalternativ:

- 1) Söka upp närmaste SA-avdelning för att se om Manfred finns där. Se "Hos SA".
- 2) Bege sig i full fart till närmaste järnvägsstation. Denna är Potsdamer Bahnhof, vilken inte är den som SA-männen kört till.
- 3) Fråga någon om axelklaffen. Varierande chans för korrekt svar. Se detaljer i "Hos SA".
- 4) Ringa polisen i Schöneberg. Denna vill att anmälan görs på stationen. Om de gör detta, kommer de att finna att man inte verkar ha något stort intresse av att utreda en halvjudes försvinnande. Visas axelklaffen upp, får de veta att den inte är från Berlinområdet, utan möjligen Sachsen.
- 5) Inte göra något alls. Låt Lotte böna och be; i vilket fall som helst bör August göra vad han kan för sin gamle vän.
- 6) Fråga Lotte om von Junzt. Hon vet inte mera än att Manfred pratat om att åka för att träffa honom, och att han verkar vara tokig.
- 7) Ringa von Junzt. Han svarar först efter tio signaler, och är extremt misstänksam till en början, men om han får veta att Goldstein är bortrövad blir han mycket upprörd. Med ens slår han om, och inbjuder sällskapet att besöka honom å det snaraste. Se vidare "Mot Chemnitz".
- 8) Fråga Lotte om Rahn. Allt hon vet är att han har varit en av Manfreds studenter en gång i tiden, och han visst är en ockult författare intresserad av den heliga graalen, samt att han nyligen gick med i SS. Rahn är oanträffbar, och ingen kan/vill säga var han befinner sig.
- 9) Om sällskapet vid något tillfälle skulle få för sig att låta översätta Goldsteins manuskript, kan de söka upp en rabbin i en synagoga. Det finns minst en i alla större städer. Låt överrabbinen Levi (eller någon i den stilen) ta en titt på den. Den är kodad på ett kabbalistiskt vis, och det krävs omkring 12 timmar för att få fram det väsentligaste (okända gudar, onda kulter, stor ceremoni på gång, o s v).

Handlingsalternativ, forts.

10) De kan få för sig att dra iväg till Wewelsburg (i Westfalen, västra Tyskland). Stället visar sig vara en i det närmaste tom, ful borg som undergår underhållsarbeten.

11) Spelarna kommer på något helt annat. Förhoppningsvis täcker informationen i detta scenario andra handlingsalternativ. Skulle de vara helt villrådiga kan Lotte ta kontakt med dem senare på dagen och hänvisa dem till von Junzt.

Hos SA Om sällskapet väljer att söka upp närmsta SA-avdelning, finner de den i Schönebergs centrum. En hakkorsflagga hänger från en flaggstång ovanför porten. En skylt förkunnar "SA-Haus Schöneberg". Det är bara att knacka på dörren. En hes röst hörs ropa "Kommen Sie

*herein!” (Kom in!). Inne i lokalen är det dunkelt. Gardinerna är fördragna, och det tar ett ögonblick att se en man sitta bakom ett skrivbord. Han är klädd i brun skjorta och mössa, och har svept en filt om överkroppen. Han bär mörka glasögon och talar med hes röst. (Detta är ett skamlöst försök att sätta dit spelare som tror att han är en Mi-Go! I själva verket beror hans heshet och ljuskänslighet på sviterna efter ett gasangrepp i Världskriget, och filten finns där för att hans reumatism gör sig påmind i det svala och fuktiga vädret.) Om någon frågar, så säger han att han heter Walter Klingmann, SA-Truppenführer, och att han undrar vad de har där att göra. Han förväntar sig att August ska svara. Förutsatt att han tilltalas någorlunda artig, ger han riktiga svar. Om någon hotar honom verbalt eller fysiskt, drar han fram en Luger ur skrivbordslådan och ropar på fem bastanta SA-Sturmmänner som finns i rummet intill. Han förnekar all kännedom om någon Goldstein eller någon kidnappning. Tillfrågas han om axelklaffens ursprung, säger han att färgerna stämmer med de som SA i Sachsen bär (de i Berlin/Brandenburg är svart-vita). En hövligt ställd fråga om det finns några SA-män från Sachsen i stan bemöts med en axelryckning. ”Det är så mycket folk här för de olympiska spelen. Hur skulle jag kunna veta?” Har sällskapet uppfört sig väl, kan han hjälpsamt upplysa dem om att SA-män från Sachsen brukar hålla till på ölsjappet *Am Anhalter* mitt emot Anhalter Bahnhof innan tågen går söderut. Om nu sällskapet inte befinner sig i ett våldsamt slagsmål med SA-busarna, finns det inget mer att hämta här. (De SA-män som drog förbi kvällen innan är inte desamma som kidnappade Goldstein.)*

(Nu borde spelarna ha tillräckligt med information som pekar mot att de ska bege sig till Sachsen, antingen jagandes SA-männen eller med avsikt att söka upp von Junzt. Om de inte sölat eller strulat till det, bör klockan vara strax före 9.00. Om de ska resa iväg, bör de först hämta sitt bagage och checka ut från hotellet. En kontroll av krogen ”Am Anhalter” ger vid handen att det mycket riktigt varit ett dussintal sachsiska SA-män där kvällen innan. De bor på ett billigt härbärke ett par hus längre bort.)

SA-männens härbärke Ett billigt hotell, Anhalter Gasthaus, som brukar bebos av resenärer som inte hittar något bättre. Närheten till stationen gör det dock ganska populärt. I receptionen uppger en äldre man att ett antal SA-män checkat ut för omkring 20 minuter sedan, och på frågan om de hade en gammal man med sig svarar han att det såg han inte, men att de hade två lådor, en större och en mindre. Om rollfigurerna frågar efter ett namn, får de namnet på anföraren av truppen, en SA-Truppenführer Dieter Lutze. Frågar man om han lade märke till något ovanligt med dem, funderar gubben lite och svarar att de verkade ovanligt disciplinerade och vältränade för att vara SA-män, och att de inte talade med sachsisk dialekt. På parkeringen bakom hotellet står en övergiven grön lastbil med Berlinskyftar (reg.nr. IA 20489).

Observera: Alla telefonsamtal måste beställas och kopplas via manuella växlar, t ex ”fröken, kan jag få Chemnitz 3694”. Telegram kan också användas; räkna med minst ett par timmar innan svar kommer. Om någon undrar varför genomsnittshastigheten för färd till bil är relativt låg, så beror detta på att de flesta vägar är skyltade för max 80 km/h, och att de flesta huvudvägar går genom städernas centrala delar.

Mot Chemnitz Det finns flera sätt att ta sig till Chemnitz. Sällskapet kan betala för sig utan problem.

Tåg: Deutsche Reichsbahn-tågen går punktligt (exakt på sekunden). Tåg mot Sachsen avgår från Anhalter Bahnhof. Man kan välja på vanligt tåg (stannar i varje stad på vägen) och snälltåg (expressförbindelse med färre stopp). Spelarna lär föredra snälltågen. Det till Leipzig går kl 10.15, och tar 1h 40 min, medan det till Dresden går 10.35 och tar 2,5 h; därefter går

nya tåg till de båda destinationerna varannan timme.

Flyg: Man kan flyga med Lufthansa från flygplatsen Tempelhof till Leipzig eller Dresden. Det tar ca en kvart från hotellet till flygplatsen, och incheckningen tar 20 minuter. Det avgår en tremotorig Junkers Ju 52 mot Leipzig klockan 10.30, och planet har fem platser över (av totalt 16). Nästa lyfter inte förrän kl 15.00, och även där är det inga problem med platser. Mot Dresden är avgångarna vid 11.00 och 16.30. Flygturen sker utan mellanlandningar och tar 50 minuter till Leipzigs flygplats Schkeuditz, och lika mycket till Dresdens flygplats Klotzsche. Taxiresan in till respektive stads centrum tar 15 respektive 10 minuter.

Bil: Sällskapets Mercedes lämpar sig utmärkt för transport söderut. Kortaste vägen är huvudväg 1 till Potsdam, och därefter huvudväg 2 mot Wittenberg. Söder om Wittenberg kan man fortsätta på huvudväg 100 mot Holzweissig och därefter till Leipzig. Hela sträckan är ca 160 km, och tar knappt tre timmar om inget oförutsett inträffar. Observera att ingen del av sträckan utgörs av Autobahn.

Anhalter Bahnhof Stationen är en av de fem stora i Berlin. Den är, likt de flesta stationer på den här tiden, bestående av en stor byggnad från 1800-talet och en ännu större centralhall av välvda järnbalkar, gjutjärnspelare och sotigt glas över de många perrongerna. Om sällskapet är här före klockan 10.00 (och tänk på att de måste checkat ut från sitt hotell först), kan de efter att ha köpt biljetter gå till perrong 3a, där tåget till Leipzig står. Om de är tidiga, kan de se en grupp om tio SA-män kliva ombord vagn 4. Goldstein förvaras i en låd, som står i bagagevagnen i slutet av tåget. Där finns också den låda i vilken hans kassaskåp finns (vikt ca 60 kg/130 lbs). I denna vagn finns även postsortering, så det finns hela tiden två man närvarande. Om man försöker få polisen att ingripa (det finns två konstaplar i krokarna), går dessa till SA-männen och ber om legitimation. Anföraren drar fram ett papper, som poliserna läser. De gör honnör och avbryter ingripandet. Om rollfigurerna frågar varför poliserna låter SA-männen slippa undan, får de undvikande svar. Sällskapet får platser i en kupé i vagn 2, och tåget består av totalt åtta vagnar med en restaurangvagn som nummer 3. SA-männen åker i andra klass och sitter tillsammans, och man kan se dem om man tittar in genom fönstret. Kommer sällskapet efter kl 10.00 måste de gå utmed tågsättet och kolla, om de ska vara säkra på att SA-männen finns på tåget. Prick 10.15 lämnar tåget stationen. Har sällskapet inte hunnit lösa biljetter, går detta att göra på tåget. Lediga platser finns i vagn 2.

Tempelhof Flughafen Tempelhof är en modern flygplats i stram funktionsarkitektur. Utanför står en stor staty föreställande en tysk örn med jordklotet i sina klor. Biljettköp, incheckning, o.s.v. går fort, och man får ta med 10 kg bagage var. Flygplanet står på betongplattan, och är som nämnts en Ju 52. Dess moderna design i korrugerad aluminiumplåt glimmar svagt medan sällskapet kliver uppför trappan till dörren i bakre delen av planet. Flygvärdinnan i sin mörkblå Lufthansa-uniform hälsar er välkomna och anvisar er era platser. Strax hörs dånet då de tre motorerna går igång, och planet lyfter för att styra söderut i 250 km/h.

Resan till Sachsen Vilket färdstätt sällskapet än väljer, kan resvägen i breda drag beskrivas som följer: från det ganska platta nordtyska låglandet runt Berlin passeras små och stora städer med korsvirkeshus, borgar, industrier och gamla kyrkor. Skog och åkrar avlöser varandra, och efter ett tag övergår landskapet till den mer kuperade tyska högplatån. Floder rinner fram i dalgångar, där tiden tycks ha stått stilla i hundra år. Vädret är fortfarande ganska mulet, men emellanåt bryter solen igenom och kastar sitt ljus över ett Tyskland i augusti.

Händelser på vägen Dessa händelser kan läggas till om Keepern känner för det och om tiden

verkar räcka till. De är avsedda att roa, erbjuda tillfällen för interaktion eller försinka. Någon av dem kan, om den utnyttjas rätt, vara till direkt nytta.

I samma kupé på tåget/på stolarna intill på flygplanet sitter två SS-officerare i svarta uniformer. De båda herrarna är SS-*Untersturmführer* Schmidt och SS-*Obersturmführer* Knoke (graderna motsvarar fänrik och löjtnant). De ägnar sina medresenärer endast förströdd uppmärksamhet, och pratar sinsemellan om olympiaden, träningen på deras Junkerschule (officershögskola för SS) i Bad Tölz, sina fruar (Anna resp. Ingrid), samt "De långa knivarnas natt" 1934, då ledningen för SA rensades ut och *minst* 200 SA-män avrättades. Schmidt och Knoke minns med förtjusning hur de ingick i en av de grupper som grep och fängslade "de där jävla socialisterna". De fortsätter att ond göra sig över vad de anser vara slödder, och om spelarna är på hugget (och deras rollfigurer på samma tåg som SA-männen) kan de göra något av situationen. Genom att tipsa om att det finns en grupp SA-män på tåget, kan de få Schmidt och Knoke att vilja gå och bråka lite med dem. SS-männen går iväg till den vagn där SA-männen sitter och börjar provocera dem. SA-männen visar osedvanligt lugn, och SS-männen blir aggressivare. Plötsligt reser sig en av SA-männen och viskar något till Knoke. Han visar ett dokument och Knoke bleknar. Stammande backar de båda SS-männen, gör Hitlerhälsning och slår ihop klackarna. De kommer tillbaka till sina platser, märkbart skakade men utan en skråma, och vägrar att säga något om vad som hänt. ("SA-mannen", Lutze, visade en fullmakt undertecknad av Himmler, som ger SA-mannen (egentligen SS-majoren) fria händer.)

(Fotnot om SA: Nazistpartiets "muskler" utgjordes av det proletära och mer socialistiska SA (*Sturmabteilung*, "stormavdelning"). Dessa brununiformerade stormtrupper utgjorde frontlinjen i gatukravallerna med kommunisterna, och trakasserade även judar. När SA ställde för stora krav på en socialistisk inriktning av politiken, rensades ledningen ut under "de långa knivarnas natt" 1934, som sköttes av SS (*Schutzstaffel*, "skyddskår"), partiets säkerhetsstyrkor. Sedan dess har hatet varit djupt mellan de båda grupperna.)

- Frau Helga Müller. Fru Müller är en stadig dam i 50-årsåldern som är mycket pratglad. Hon fattar omedelbart tycke för August, och pladdrar på om ditt och datt. Hon frågar om Sverige, men verkar inte lyssna, utan fortsätter med en ny fråga. Ett tag pratar hon om Hitler "som gjort så mycket gott" men som "borde äta mer, han är ju så mager och vegetarian till på köpet" och som "absolut ska skaffa sig en fru" för han verkar ju så "förtjust i barn, och så vänlig mot hundar, som sin schäfer Blondi". Fru Müller avrundar sedan den ganska ensidiga konversationen då hon finner ett annat offer/en bekant/kliver av.

- Tidningsnotisen. På tåget/i flygplanet ligger dagens nummer av *Sächsisches Tagesblatt*. Spelarna måste säga till att de läser tidningen. Bland nyheter om Olympiaden och det skärpta läget i inbördeskriget i Kina, fångas intresset av en enspaltare om en försvunnen Hitler-Jugendpatrull. Texten lyder: (*se handout 4*). (*Uppföljning av detta spår i Chemnitz ger följande uppgifter från tidningens redaktion, polisen, eller HJ-ledaren: - man har sökt av hela trakten, bortsett från ett avspärrat område strax öster om Pöhla. Det går rykten om området sedan några år tillbaka, och det fåtal personer som är villiga att tala om dem kan nämna följande: - man har sett mystiska ljus på nätterna; lastbilskonvojer har kört in om natten; ensligt belägna hus har hemsökts på nätterna av "örnar" som suttit på taket.*)

- Trafikstockningen. Om sällskapet har tagit bilen och ser ut att kunna genskjuta SA-männen, och därmed göra äventyret alldeles för lätt, hindras de första gången av en 2 km lång kolonn med armélastbilar (en Wehrmacht-bataljon på väg till en övning), och andra gången av en vält grisbil.

- Skottlossningen. Om rollfigurerna blir allt för närgångna eller avslöjar sig genom att skugga SA-männen på ett klumpigt sätt, dra dessa sina pistoler och avlossar ett antal skott. De första skotten är varningsskott, men gör sällskapet något dumt (som att anfälla) skjuter man verkanseld.

Jakten på den försvunna professorn Om rollfigurerna åker med samma tåg som SA-männen, eller om de kommer med på flyget mot Leipzig, har de en sportslig chans att skugga dem. I Leipzig stiger de av, och bär lådorna och sitt bagage till stationens framsida för att ta tre taxibilar till Bayrische Bahnhof, där tåget mot Chemnitz väntar. Om sällskapet behöver en taxi, finns det en kvar. Det är 35 minuter till avgång, så det är snabba ryck. Tåget mot Chemnitz avgår 12.30 och det tar en timma för att komma fram. Det finns tre vagnar; en med hälften 1:a-klasskupéer och resten 2:a-klassplatser, och en 2:a-klassvagn. Den sista vagnen är en godsvagn för tyngre gods, och där ställs lådan med Goldstein. SA-männen sitter på platserna närmast godsvagnen. I Chemnitz väntar en lastbil och en personbil på SA-männen. Sju man tar plats i Opel-lastbilen tillsammans med lådorna, medan de övriga fem sätter sig i personbilen, en svart Audi. SA-männen beväpnar sig med gevär som finns i lastbilen. (Rollfigurerna kan leja en taxi.) Med lastbilen i täten kör de sydväst mot Aue (36,2 km), för att sedan svänga österut och köra de 9,2 kilometrarna till Schwarzenberg. Strax väster om Schwarzenberg (2,5 km), tar de av åt söder i Grünstädtel mot Pöhla, som de når efter ytterligare 2,5 km. Alldeles söder om Pöhla svänger de av till vänster, och följer en grusväg in i skogen. En bom spärrar vägen. Efter 5 km i en dalgång nås en vaktstuga med en grind. Färden har tagit en timme, då lastbilen håller ca 50 km/h. Klockan är nu 14.30. Se ”Pilzenfels” för vidare öden.

Sachsen och dess städer Sachsen är en vacker och ganska bergig och skogig region på tyska högplatån, med betydande småindustri, jordbruk, kolbrytning och vackra städer. Bergskedjan Erzgebirge utgör gräns mot Tjeckoslovakien. Bergen når ända upp till 1200 m ö h, och har många gruvor (främst tenn- och silvergruvor). Den sachsiska dialekten är svårare att förstå än ”rikstyskan”, men sachsarna själva är flitiga, hövliga och pratglada, även om en del kan vara ganska misstänksamma mot främlingar.

Leipzig Sachsens största stad med 720 000 invånare, och Tysklands femte största.
Sevärdheter: Riksrätten, centralstationen (Europas största!), Thomaskyrkan (grundad år 1200), monumentet över slaget vid Leipzig 1813, gamla och nya rådhusen, Zoo, med mera. Berömd för sitt mässområde, de många boktryckerierna, det rika musiklivet, samt sina pälsverk.

Lämpligt hotell: Hotel Stadt Rom alldeles öster om centralstationen.

För färd mot Chemnitz: tåg från Bayrische Bahnhof (1,5 km söder om centralstationen).

Avgångar varje halvtimma. Restid 1-2,5 timmar (lokaltågen är de långsammare).

Med bil: huvudväg 2 till Borna, därefter 95:an. Totalt 75 km; tar ca 1h 15 min.

Dresden 632 000 inv. Sachsens huvudstad.

Sevärdheter: Konstakademin, slottet, operahuset, Hofkirche, palatset Zwinger, konstgalleriet, med mera. Berömd för att vara en av Europas vackraste kulturstäder, med sin yppiga rokokarkitektur från August den Starkes 1700-tal. Känd för Meissenporslinet och choklad.

Lämpligt hotell: Hotell Schiller, 300 m norr om Hauptbahnhof (centralstationen).

För färd mot Chemnitz: tåg från centralstationen. 20 min. mellan tågen. Restid 1,5-3 timmar.

Med bil: huvudväg 7. Totalt 65 km; tar ca 1h.

Chemnitz 360 000 inv. Sachsens tredje största stad.

Sevärdheter: Jakobskyrkan, rådhuset, slottet, König Albert-Museum, stadsteatern.

Bibliotek: Hörnet Weber Strasse - Theaterstrasse. Öppet 10-16. Läsesal för tidningar finnes.

Lämpligt hotell: Carola-Hotel, alldeles intill järnvägsstationen.

Bilköp/-uthyrning: Opel, firma Zöls & Lange, Annaberger Strasse 117. En ny bil ligger utanför rollfigurernas budget, men en begagnad bil kan fås mot större delen av deras tillgängliga kapital. De kan också hyra en bil för en rimlig summa, och betala per dygn eller för en vecka.

Lokal SA-avdelning: Denna ligger strax söder om gamla stan, 1000 m SV stationen. Om rollfigurerna frågar efter en *SA-Truppenführer* Dieter Lutze, får de svaret att någon sådan person finns inte i rullorna. En kontroll med den lokala telefonstationen bekräftar detta.

König Albert-Museum: Ligger 400 m väst om stationen. Stängt måndagar, övriga dagar öppet 10-12, 14-16. Här finns avdelningar för bl a lokalhistoria och geologi.

Doktor Karl Friedrich von Junzt Doktor von Junzt är 56 år gammal, men ger intryck av att vara tio år äldre. Han är av medellängd och haltar lätt på vänster ben. Hans gråa hår står på ända. Von Junzt ger ett nervöst intryck, och han reagerar på ljud som inte hörs (ett lyckat slag mot *Psychology* ger informationen att han troligen har en mild form av paranoia). Han brukar emellanåt tillbringa någon vecka på nervsjukhuset i Hilbersdorf (norra Chemnitz). Hans farfars farbror var den inte helt okände Friedrich Wilhelm von Junzt. Det var i samband med studier i Heidelberg som han kom över sin släktings verk *Unaussprächlige Kulturen*. Den unge Karl Friedrich blev förskräckt över vad han läste, men kunde inte låta bli att börja egna efterforskningar. Under det Stora kriget tjänstgjorde han i ett kavalleriregemente. Han hamnade på östfronten och sårades 1916 i ena benet och hemförlovades. Väl hemma tog han upp sina studier igen, men på grund av de socialistiska revolterna efter krigsslutet och de följande inbördesstriderna avbröt han dem. Under de svåra åren med hyperinflation försörjde han sig som lärare, men gav inte upp sin forskning. Sent om sinder kunde han publicera sin doktorsavhandling, *Avarter av Mithraskulturen bland de germanska folken under den romerska ockupationen*. En vän berättade 1923 om *Thulegesellschaft*, som han trodde skulle intressera Karl Friedrich. Denne reste till München för att delta på ett möte, men det han upptäckte fyllde honom med fasa. Det som på ytan verkade vara en aggressivare variant av Frimurarna, visade sig vara infiltrerat av de avgudadyrkare hans farfars farbror beskrivit. Han insåg att dessa fanns mitt i det tyska samhällets mer inflytelserika skikt. När så kopplingen med nazistpartiet blev uppenbar för honom efter Hitlers misslyckade kupp senare samma år, beslöt han sig för att forska vidare parallellt med sin lärartjänst. När han för sju år sedan blev kontaktad av sin vän Manfred Goldstein, började deras gemensamma upptäckter visa på ett oroande mönster. Något pekade på att det fanns en ockult gren av SS, som var otäckare än väntat. Vad värre var: de som låg bakom denna gren tycktes ha upptäckt von Junzt och Goldstein. De båda forskarna beslöt sig för att ligga lågt, men för von Junzt hade mardrömmen bara börjat.

Möte med von Junzt Dr von Junzt bor i en villa på Stollberger Strasse 74. Huset är från mitten av 1800-talet och ligger avskilt inne i en stor, ovårdad trädgård som omgärdas av en 2,5 meter hög mur. Grinden är låst, men en sidodörr är öppen. När man ringer på, tar det ett par minuter innan ett liten lucka i dörren öppnas och en mansröst frågar: "Vad vill ni? Har ni avtalat tid? Gå er väg!" Inget annat än budet om att professor Goldstein är bortförd kommer att göra von Junzt villig att släppa in dem. Inne i huset råder viss oreda. Von Junzts schnauzer Lumpi skäller upphetsat. En husa brukar se till matlagning och städning ett par gånger i veckan, men överallt ligger travar med böcker och hopknycklade papper. Sällskapet visas in i

salongen, där den något förvirrade von Junzt erbjuder kaffe. Medan han ordnar med det i köket, kan rollfigurerna kika på rummets innehåll. De flesta av böckerna behandlar religioner, antropologi, häxkonst, astronomi, historia och psykologi (sorry, inga Mythos-böcker; dessa förvaras i arbetsrummet.) När väl kaffet serverats, ber von Junzt sällskapet att berätta vad som hänt. Han blir upprörd över uppgifterna om Goldsteins bortförande, och måste ta några piller ur en burk han har i kavajfickan. När han är nöjd med redovisningen, börjar han berätta vad han vet. ”Jag har fruktat att detta skulle ske. De vet vilka vi är och om nätterna kan jag höra dem på taket. Det har blivit oftare den sista tiden.” (*På frågan om vilka dessa nattliga besökare är, får de svaret att det är ”bevingade djävlar som surrar och försöker ta sig in”.*) von Junzt fortsätter med att berätta om hur han tror att en sekt bebor en okänd slottsruin i trakterna, Pilzenfels nära byn Pöhla, och att det finns en koppling med SS och nazistpartiets framgångar som inte ens han kan ana. Genom att ha studerat det han vet, har han kommit fram till att kulten tillber en varelse kallad ”Öppnaren av Vägarna” och att en ritual kan komma att hållas i september, oklart var. Om sällskapet anlände till Chemnitz under måndagseftermiddagen den 3/8, börjar det bli sent. De kan välja att ta in på hotell i stan, ta sig till Pilzenfels (*kom ihåg att de varit igång sedan kl 7 och att de troligen inte hunnit äta ordentligt!*) eller eventuellt övernatta hos von Junzt.

(Om de vill kolla upp Pilzenfels på det lokala biblioteket, får de veta att slottet byggdes på 1580-talet av adelsfamiljen von Schwarzenberg, men att stället brändes och raserades under Wallensteins återtåg från Lützen 1632, samt att det övergavs då von Schwarzenbergläkten dog ut i samband med detta. Slottet uppges ligga nära byn Pöhla, men om sällskapet kollar kartor, så visar inga från tiden efter omkring 1760 något slott, och kartor gjorda före 1760 visar tecken på att ha blivit retuscherade.)

Besökare i natten Om sällskapet föreslår von Junzt att de kan övernatta hos honom, tackar han efter viss tvekan ja. De inkvarteras i de två gästrummen samt på vardagsrumssoffan. Det är mycket tyst under natten; ett svagt knackande hörs på ett fönster. (*Det är en gren som slår emot i vinden.*) Klockan i vardagsrummet slår varje kvart. Svaga knäppningar hörs. (*Någon timma efter midnatt, eller när alla somnat, anländer tre Mi-Go. De landar på taket och börjar sända telepatiskt till alla i huset. Alla drabbas av samma mardröm [se handout 5], men denna ska berättas för en spelare i taget i enrum. Om någon vaknar [slå under POW med 1d20 för att vakna] kan man gå ut och titta upp mot taket. Där syns de tre Mi-Go, vilkas huvuden skiner svagt i olika färger. Deras kräftliknande kroppar har stora, fladdermusliknande vingar och huvudena liknar mest sjöborrar [SAN loss 0/1d6]. Om rollfigurerna ställer sig så att de är synliga för Mi-Go, flyger dessa iväg långsamt och klumpigt för att inte återkomma.*) (Nästa dag bör sällskapet ta sig vidare till Pilzenfels. Om någon drabbats av vansinne (*temporary insanity*), är sinnessjukhuset Hilbersdorf i norra delen av Chemnitz knappast till någon hjälp; judiska påfund som t ex psykoanalys är knappast på modet... Isbad och elchocker är däremot gamla beprövade metoder.)

Pöhla I Pöhla kan man med viss svårighet finna information om traktens historia i kyrkan och det lilla biblioteket. Kom ihåg att folk är ovilliga att prata om Pilzenfels.

Pilzenfels En enda väg leder in i området, en smal grusväg som slingrar sig utmed en strid bäck som rinner utmed en dalgång. Vid infarten spärras vägen av en bom som är låst med ett hänglås och en skylt *Zutritt verboten* (Tillträde förbjudet). En annan skylt förkunnar *Forschungsanlage der Sonderabteilung P* (Forskningsanläggning tillhörande SP). Efter 5 km stöter man på en vaktstuga. Den bemannas av fem soldater, som står i förbindelse med slottet via telefon. Vakterna bär kpistar och i ett skyttevärn finns en kulspruta MG 08/15. Ett 2,5

meter högt trådstängsel, krönt med elektrifierad taggtråd (skada 2D10 plus *stun*) omger hela området runt slottet. Skyltar med tjugo meters mellanrum förkunnar *Eigentum der SS - Zutritt strengst verboten!* och *Hochspannung - Lebensgefahr!* (SS' egendom - tillträde strängt förbjudet! och Högsänning - livsfara!). Strömmen till stängslet leds från slottet via en luftledning tillsammans med telefonledningen. Sällskapet bör inte försöka ta sig in via porten med våld... Om de försöker ta sig in genom att bluffa, ombeds de att vänta medan vakterna kontrollerar med vaktchefen på slottet om sällskapet är väntat. Det ska mycket till för att bli insläppt - personlig inbjudan av von Todt eller lejdebrev undertecknat av Himmler... Efter att vakterna kollat, avvisas sällskapet. Vakterna tvekar inte att använda sina vapen om de bedömer att situationen kräver det. Området patrulleras dygnet runt av tre tvåmannapatruller med varsin schäferhund. Soldaterna bär gevär Kar 98K. Låt sällskapet få syn på en patrull (som inte ser sällskapet) i ett tidigt skede, och slå sedan tärningar med jämna mellanrum för att få spelarna lagom paranoida. Låt dem höra hundskall då och då.

(Frivilligt: om Keepern vill låta sällskapet stöta på en patrull, så är risken 5% för var 10:e minut dagtid och 2% var 10:e minut nattetid. Avståndet vid upptäckt är 1D100+10 meter och genom att slå för spot hidden ser vilka som ser vem först. Slå för sällskapets bästa värde och 30% för patrullen; om sällskapet lyckas kan de försöka gömma sig för att undgå upptäckt. Vidare finns det en risk på 5% att en hund får upp ett spår var 10:e minut sällskapet. Det tar då 1D6x10 minuter innan patrullen hunnit ifatt. Soldaterna ropar "halt eller vi skjuter skarpt!" en gång innan de skjuter för att döda.)

Om rollfigurerna kommer undan går larmet. Sirener ylar, strålkastare på slottet tänds, samtliga soldater rusar till sina uppgifter och det blir ett himla liv. 30 man stannar kvar på slottet (två man vid varje kulspruta och vid vägspärren, en man i vakten, en i radiatorummet, samt övrig personal [kockar m fl] som beväpnar sig och är redo att rycka in där det behövs).

Pansarbilarna och stridsvagnen skickas ut, och tre 9-mannapatruller med tre schäfrar vardera börjar finkamma området. Helikoptern skickas upp och kan rapportera in via radio. Om inga inkräktare hittas blåser man av sökandet efter 1+1D3 timmar, men behåller höjd beredskap med poster på slottets tak i ytterligare sex timmar.

Området är starkt kuperat och skogsbevuxet. De många kullarna täcks av mörk granskog, och runtom finns de stigar som vaktpatrullerna brukar hålla till på. Bortsett från slottet och vaktstugan finns det inga andra byggnader. 300 meter sydost om slottet finns en öppen grav, där liken efter de försökspersoner som inte kremeras ligger. Slottet ligger uppe på en brant klippa. En enda väg leder dit, men nedanför klippan löper en väl upptrampad stig. På klippans nordöstra sida kan man se två möjliga ingångar: en bäck rinner ut ur en öppning cirka 10 m nedanför slottet, och i slottets källarmur kan man se en lucka och nedanför denna en utspridd sophög. Luckan öppnas varje kväll vid 19.30, då dagens sopor kastas ut. Vid foten av klippan, bakom några buskar vid en liten damm bildad av bäcken, finns en smal trappa uthackad (*Spot Hidden*). Detta är en gammal flyktväg som leder upp till bäckens utflöde ur klippan. Om rollfigurerna spanar mot slottet, kan de se att det lyser ur de flesta fönster, men att inga av strålkastarna tänds vid mörkrets inbrott samt att inga vakter syns patrullera på murarna.

Ett möjligt sätt att ta sig in i borgen är att bli fripassagerare. Om rollfigurerna befinner sig någonstans på vägen mellan Pöhla och Pilzenfels och grunna på hur de ska ta sig in, kommer de att se en SS-skyltad täckt lastbil stå vid väggkanten med föraren och en annan soldat fullt upptagna med att rota i motorn. Lasten på flaket skymtar genom en glipa i presenningen... Det bästa sättet är att smyga sig ombord; om sällskapet närmar sig lastbilen rakt bakifrån kommer ingen av soldaterna att märka något. Om de försöker sig på att slå ner dem (det är svårt att knocka någon med ett slag mot huvudet), blir det en fight där soldaterna dels har varsin skiftnyckel, dels varsin Lugerpistol. Skulle rollfigurerna lyckas, uppstår nästa problem vid

den första vägspärren. Soldaterna är kända, och skulle nu plötsligt två främlingar sitta där, krävs det en mycket bra bluff för att ta sig igenom. Om nu sällskapet gömt sig på flaket bland lårar och säckar, kommer de att klara sig utan att upptäckas. Lastbilen kör in på borggården och parkerar vid stora trappan. Soldaterna hoppar ur för att gå in för att få en bit mat. Urlostningen sköts av tvångsarbetarna. En av dem kommer att upptäcka rollfigurerna och först se förvånad ut. Han viskar sedan: ”Är ni här för att befria oss?”. Om svaret är det rätta, uppmanar han dem att hålla sig kvar på flaket tills mörkrets inbrott (om det inte redan är mörkt). Han presenterar sig som Heinz och ger dem instruktioner om hur de lättast ska ta sig in i slottet (lämpligast källartrappan). Heinz kommer sedan att sprida informationen om den förestående frigivningen till de kollegor han litar på. Om allmänt kaos utbryter kommer fångarna att om möjligt beväpna sig och göra ett flyktförsök.

Slottet Pilzenfels byggdes av familjen von Schwarzenberg i början av 1580-talet, men brändes vid Wallensteins återtåg från Lützen 1632. Ruinen stod övergiven i över hundra år, tills den förvärvades av Odjurets brödraskap (*the Brotherhood of the Beast*) 1757. Den återställdes till beboeligt skick och blev en av baron Hauptmans alternativa tillflykter. (*Mer information om Hauptman & Co kan man hitta i ”Curse of Cthulhu” och Keeper’s Compendium. För detta scenarios vidkommande behövs inte mer bakgrund.*) Pilzenfels användes aldrig av Hauptman, utan togs om hand av familjen Grosskopf som troget fungerade som vaktmästare. Med hjälp av Mi-Go hölls nyfikna borta, och med ett rykte om sig att vara en plats där folk försvann spårlöst blev borgen lämnad i fred. Nyarlathotep/von Todt hade inga större problem att få Hauptman att överlåta borgen 1925, och när så Hitler kom till makten fick von Todt de resurser som behövdes för att förvandla borgen till sin kults centrum. Lokalbefolkningen har över åren lärt sig sky Pilzenfels och väljer att låtsas som om stället inte finns. Frågar man runt i trakten och för Pilzenfels på tal möts man av surmulen tystnad, dunkla varningar eller låtsad okunnighet.

Slottet är byggt i sten, med en huvudbyggnad och två flyglar samt en 3 m hög mur. Övriga byggnader är av senare datum. Själva slottet har tjocka väggar, men golven är av träplankor lagda över kraftiga bjälkar. Detta innebär att en brand eller explosion inte har några större svårigheter att sprida sig uppåt. Källaren har murade valv, men dessa är ganska tunna och bidrar närmast till att förstärka effekten av t ex en explosion i källaren. De flesta dörrarna är av järnbeslaget, kraftigt trä (HP 7), med undantag för yttre portar (HP 9) och laborierdörrarna (stål, HP 13). Det krävs trubbigt våld för att förstöra dem (kulor gör minimal skada). Samtliga lås är ganska okomplicerade, och dessutom är alla rum utom de med en asterisk (*) olåsta. Ståldörrar är markerade med ”s”. I varje rum och korridor finns minst en elektrisk lampa. Samtliga rum som vetter utåt har minst ett fönster, med undantag för källarrummen. Dagtid så är det ganska lugnt inne i slottets centrala delar: man arbetar eller sover. Det förekommer inga vaktposter eller patruller innanför murarna. Större aktivitet sker vid frukost (06.00-07.00), lunch (12.30-13.30) och middag (18.00-19.00). Låt rollfigurerna ana att det rör sig folk i slottet; de skymtar någon precis när han går runt ett hörn, steg hörs närma sig, tal hörs på olika avstånd... Så länge rollfigurerna inte väsnas eller är alltför dumdristiga, ska de kunna utforska slottet.

- 1) *Vägspärr* Spanska ryttare och ett skyttevärn av armerad betong ska stoppa oönskade besökare. Värnet har en tung, vattenkyld kulspruta MG 08/15 och är bemannat av tre soldater.
- 2) *Vaktrum* Vaktrummet är ständigt bemannat av fyra kpistbeväpnade vakter. Dessa brukar spela kort (17-4 eller skat) runt ett bord. De är förbjudna att dricka alkohol under tjänst. Vakterna har en direkt telefonförbindelse med vaktstugan vid stängslet. På ena väggen sitter strömbrytaren för elstängslet. I ett nyckelskåp finns ett par nyckelknippor som går till samtliga lås i slottet. Samtliga vakter på Pilzenfels tjänstgör två fyratimmarspass per dygn: ett

dagtid och ett om natten.

3) *Radiatorum* Slottets radio och telefonväxel finns här. Rummet är bemannat dygnet runt av någon av de tre telegrafister som tjänstgör på slottet. Här finns huvudbrytaren för larmsirenerna.

4) *Hall* En bred trappa leder upp till de övre våningarna.

5) *Vapenförråd* Här förvaras 4 pistoler, 10 gevär, 5 kpistar, kulsprutor MG 34, 6 signalpistoler med lysammunition, 20 lådor om 16 stavhandgranater vardera, samt ammunition till vapnen.

6a-f) *Strålkastare och kulsprutor* En strålkastare med räckvidd 500 meter och en MG08/15 per punkt. Dessa punkter bemannas endast vid larm.

7) *Garage* I garaget står 5 svarta Mercedes, 8 Opel-lastbilar, 3 BMW-motorcyklar med sidovagn och MG34, 4 NSU-motorcyklar för MC-ordonnanser och 24 cyklar. En lastbil är under reparation. Här finns verkstadsutrustning, gassvetsningsutrustning, m m. Utanför garaget är 3 pansarbilar SdKfz 231 och en lätt stridsvagn PzKpfw I uppställda. Bredvid garaget finns en bensinpump och en tank med 2000 liter bensin. En stor skylt med texten ”*Rauchen verboten*” (rökning förbjuden) antyder att oförsiktighet med eld är ingen bra idé...

8) *Hangar* I hangaren finns en helikopter, en Focke Achgelis Fw 61B. Detta är en sprillans ny konstruktion, som SP fått tag på och modifierat så att den utöver en pilot också kan ta en kulspruteskytt. Den är beväpnad med en MG34. Karin kan med viss möda flyga den, men hon kommer att behöva ca tre minuter på sig för att förstå hur den fungerar. Bredvid hangaren bor piloten och skytten i en tillbyggnad. En tank med 1000 liter flygbränsle står strax intill, med en uppmaning om rökförbud.

9) *Kennel* Hundgård för 14 schäferhundar. Tre hundar är ständigt ute med patrullerande soldater. Ingen främling kan passera förbi utan att jyckarna börjar skälla.

10) *Kök* Köket är i bruk mellan 05.00 och 20.00. Här finns tre SS-kockar mesta tiden. De är obehäpnade, men kan använda stora knivar, köttxor och -hammare i trängda lägen. Här tillreds all mat som äts i slottet.

11) *Fatabur* Slottets skafferier samt frys- och kylutrymmen.

12) *Vinkällare* * Hyllorna är bara fyllda till en femtedel av sin totala kapacitet. Här finns många fina årgångar, men även enklare bordsviner.

13) *Brunn* I detta rum kammare finns en eldriven pump som pumpar upp vattnet till den takcistern som förser slottet med allt vatten. Brunnen är vid nog för att tillåta att någon klättrar i den, och i dess vägg sitter järnkrampor på lagom avstånd. Brunnen slutar i en liten kammare där ett källflöde med färskt grundvatten springer upp ur berggrunden. I kammaren finns en murken dörr, som döljer en hemlig flyktväg. Bakom den vindlar en trappa upp till den dolda dörren märkt ”H”. En låg (1,2 m) tunnel leder ut resten av vattnet till ett utflöde på klippans baksida. Ingången till tunneln täcks av ett genomrostat galler, som kan bändas bort med någon minuts bestämt arbete av två personer. En smal trappa vindlar ned till klippans fot.

14) *Vaktmästarbostad* I detta igengrodda kyffe bor den siste av vaktmästarätten Grosskopf, den 67-åriga Rudi. Han är skvatt galen, men sköter fortfarande vissa sysslor.

15) *Soprum* De av slottets sopor som inte måste brännas samlas här. Varje kväll runt 19.30 brukar Rudi dumpa soporna genom en lucka i yttermuren. Han låser aldrig luckan, för vem skulle komma på idén att ta sig in via soppedkastet...?

16) *Toaletter* Standard efter vilka som utnyttjar dem.

17a-b) *Sjukavdelning* Undersökningsrum (a) samt sjuksal (b) med tolv bäddar. I skåp finns mediciner, smärtstillande medel, sjukvårdsmateriel, m m. Här finns inga patienter för tillfället.

18) *Laboratorium* * Forskningsavdelning för experiment på människor och djur. Det är prästerskapet som utför dessa. Utöver laboratorieutrustning, arbetsbänkar, dragskåp och arkivskåp finns även glasskåp med kemikalier (några av dem extremt giftiga; effektivast är en flaska cyanid med döds-kalleetiketter och texten ”Gift”) och en stor hylla med diverse organ i burkar med sprit. I ett hörn står en stor glasbehållare med sprit, där liket av en 9-årig flicka

förvaras (SAN 0/1D3).

19) *Djurburar* I burar sitter försöksdjur: råttor, kaniner, några hundar och tre apor.

20) *Obduktionssal* Här utförs dissektion av lik. De två arbetsborden är försedda med remmar som antyder att inte alla forskningsobjekt är döda... eller ens nedsövda...

21) *Kylrum s* Ett utrymme för kylförvaring av kroppar för dissektion. Temperaturen är +4° C. Hälften av de stängda facken är upptagna. Kropparna visar sådana tecken på experiment (omflyttning av kroppsdelar, fastsytt extra huvud, omfattande försök av hudtransplantation) att varje betraktare måste checka SAN eller förlora 0/1D4.

22) *Gaskammare s* En liten gaskammare för försök med olika gaser. Används även för avlivning med koldioxid från dieselaggregaten. En luftsluss med utluftningsfläktar skyddar övriga labbet.

23) *Köldkammare s* Här utförs experiment på nakna människor i stark kyla. Man kan sänka temperaturen till -70° C. En termometer sitter utanför rummet bredvid dörren.

24) *Vakuumpkammare s* Låg-, högtrycks- samt vakuumpkammare för experiment på människor.

25) *Avrättningsrum* Ett kallt rum med en golvbrunn. Används för avrättning med nackskott.

26) *Krematorium* Två gaseldade krematorieugnar som används för att skaffa undan resterna av experimenten. Inne i ugnarna kan man se skelettdelar efter flera människor ligga i askan.

27a-h) *Celler* * Ursprungligen förrådsrum som byggts om till celler. De bastanta ekdörrarna är försedda med stadiga lås, som kan dyrkas om rollfiguren har *Locksmith*. I ett låst litet träskåp i korridorens början finns nyckeln till cellerna. I cellen märkt "HJ" sitter de åtta Hitlerjugendpojkar som saknats en tid. De är rädda och smutsiga. von Todt funderar på att göra dem till kultmedlemmar eller soldater. Cellerna märkta "x" är upptagna av en fånge vardera, och i cellen med "G" finns professor Goldstein (om inte sällskapet anländer före kl 21.00 den 3/8, då han förhörs i kommandanturen, eller senare än 23.00 den 5/8, då han redan tagits till Mi-Gos labb).

28) *Tvättstuga* Innehåller fäsk som människor ej är avsedda att se, som t ex otvättade strumpor.

29a-c) *Förrådsrum* Dessa rum innehåller skräp såsom trasiga möbler, tomma tunnor och lårar.

30) *Aggregatrum* I detta rum finns kylaggregat och pumpar för laboratoriets funktioner, två dieseldrivna elgeneratorer för slottets elförsörjning, två stora värmepannor, samt ett bensin-drivet elverk om dieselgeneratorerna skulle krångla. Här finns även huvudströmbrytaren.

31) *Bränsleförråd* I stora tankar finns 7500 liter dieselolja (svårantändlig), 5000 liter brännolja, 1000 liter bensin och 2000 liter gas. En skylt på dörren förkunnar "*Rauchen strengstens verboten*".

32) *Ammunitionsförråd* Här förvaras mer ammunition till handeldvapen, spårlyksammunition, ett 40-tal lådor stavhandgranater, tio 20-kilos lådor TNT, stubin och sprängkapslar, samt ammunition till pansarbilarnas automatkanoner. Här förvaras även tre 75-kilosflaskor med klorgas.

33a-d) *Tomma rum* Dammiga, omöblerade rum.

34a-e) *Logement* Detta är soldaternas förläggning, där totalt 100 man huserar, 20 i varje sal. Här finns alltid några soldater. En del sover efter sina vaktpass. I skåpen finns personlig utrustning, medan vapnen förvaras i ställ bredvid dörren.

35) *Matsal* Här utspisas soldaterna tre gånger om dagen.

36) *Marketenteri* Lediga soldater brukar sitta här och spela kort, läsa, dricka öl eller kaffe. Ett piano står i ena hörnet.

37) *Gymnastiksal* Här kan man spela basket, tennis, badminton, eller träna brottning, tyngdlyftning, fäktning eller gymnastik. I ett ställ finns ett dussin värjor, varav flera utan spetstopp (= skarpa). Ett antal fäktjackor (pansar: 3 poäng) hänger i ett skåp intill. Duschar (37b) finns i anslutning till salen.

- 38) *Arbetarförläggning* I denna sal tränas 70 tyska koncentrationslägerfångar, som utnyttjas för tvångsarbete. 25 av dem är tokiga p g a att de tvingats delta i experiment eller för att de sett mer utomjordiska fasor.
- 39) *Arbetarnas matsal* En kal sal med långbord.
- 40a-d) *Officerarnas kvarter* Fänrikar får samsas om två spartanskt inredda tvåmannarum, medan kaptener och uppåt har egna rum. I garderober finns uniformer och civila kläder.
- 41a-d) *Gästrum* Enkelrum för tillfälliga besökare.
- 42) *Officersmässa* Ett elegant inrett rum med ekmöbler, oljemålningar av Hitler, Himmler m fl, en flygel, barskåp, o s v. Här intar garnisonens officerare samt prästerskapet alla måltider.
- 43) *Kommendantur* Befälsrum och kontor för den militära verksamheten på slottet. Här finns dagtid kommendanten, SS-*Standartenführer* (överste) Erich Knöchlein, hans kompanichef SS-*Sturmbannführer* (kapten) Dieter Lutze (mannen som ledde kidnappningen) och en adjutant med *Unterscharführers* grad. Här förhörs Manfred mellan 16.00 och 21.00 den 3/8. Utöver officerarna och adjutanten är endast von Todt är närvarande då.
- 44) *Graf von Todts svit* * Två mörkt inredda rum med åtskilliga föremål från faraonernas Egypten. En påträngande myskdoft kan kännas. I en garderob hänger en prästklädnad.
- 45) *Bibliotek* Här finns omkring 10.000 böcker med ockult (och annat lämpligt) innehåll. Tyvärr, inga kända Mythos-böcker.
- 46) *Sanctum* * I detta rum sker all träning av prästerskapet. Ett runt ekbord har stolar för 13 personer. Längs väggarna står ett par bokskåp, som innehåller ett antal Mythosböcker. Prästerskapet och von Todt befinner sig här de flesta av sina vakna timmar (utom då de förrättat ceremonier, sover, eller äter). En karta på ena väggen visar en öppen plats med läktare, talartribun, m m. Överst står *Luitpold Arena*. Ett torn är markerat med rött strax utanför arenan.
- 47) *Ceremonisal* Slottets kapell är numera till för prästerskapets ceremonier. Alla soldater som inte är i tjänst (cirka 70) och samtliga präster är närvarande för tillbedjan varje morgon 06.00 och varje kväll 22.00. Ceremonin tar en halvtimme. Ett svart altare är täckt av intorkat blod. Bredvid står ett fyrfat och osar otäck rök. I kortändan står en 3 meter hög svart staty föreställande en varelse med kraftiga tentakler i stället för armar och ben. Huvudet har tre ansikten, vart och ett med tre glödande ögon (detta är en av Nyarlathoteps aspekter). Den ser ut att röra sig, men det kan vara ljuset som gör det... Om man tittar mer än flyktigt på statyn måste man checka SAN (1/1D6). En för garnisonen okänd, dold dörr finns invid den öppna spisen, gjord att se ut som en del av ekpanelen.
- 48a-f) *Prästerskapets celler* Varje cell delas av två präster. Cellerna är sparsamt inredda, men varje har en miniatyr av statyn i ceremonisalen (SAN 0/1D3). I klädskaåp finns uniformer och svart/röda ceremonikåpor.
- 49) *Vind* En stor, oinredd och dammig vind, där det bor duvor och fladdermöss.
- 50) *Slottets tak* Här finns ett observatorium, vattencisternen och fyra kulsprutepositioner med strålkastare. Cisternen har en olåst inspektionslucka.
- 51) *Observatorium* Detta kupoltäckta rum upptas av ett stort, ordinärt Zeiss-teleskop. Bredvid står ett mindre teleskop gjort av en grönfärgad metall. Designen är märklig, och de konstigt utformade rattarna är försedda med kryptiska symboler. Den som är dum nog att titta i det (även dagtid!) kommer att se en annan plats i universum, där Azathoth ses svaja till entonigt pipande av en demonisk flöjt, medan imbecilla gudar dansar runt honom. SAN loss 1D10/1D100. Lycka till...

Mi-Gos avdelning Mi-Gokolonin i Erzgebirge har funnits i 50 miljoner år. Bergen innehåller flera sällsynta malmer som de behöver. De senaste 1000 åren har fört med sig ökad mänsklig närvaro, så kolonin har så sakteliga börjat avvecklas. Mi-Go har hållt folk borta genom telepatiska utsändningar, men allteftersom mineralerna börjat sina har man minskat sitt

”revir”. När Nyarlathotep dök upp för några år sedan och önskade samarbeta, valde Mi-Go att flytta in i en av slottsflyglarna. De håller sig inne under dygnets ljusa timmar för att komma ut vid skymningen. Totalt finns det 80 Mi-Go i Erzgebirge, men hälften av dem är i gruvorna, så vid varje tillfälle finns max 40 av dem på Pilzenfels. I Mi-Gos kvarter är ljuset violett.

52) *Sovavdelning* Här sover upp till 40 Mi-Go dagtid; nattetid är den oftast helt tom.

53) *Laboratorium* Detta rum är inrett med en mängd apparater av utomjordiskt ursprung. Deras funktionssätt och syften är okända. Ur glaskolvar kommer mystiskt gröngult sken, och glänsande manicker sprakar med blå blixtrar. Om natten finns här 2D6 Mi-Go.

54) *Hjärnförråd* I detta rum finns 38 cylindriska burkar, vardera med en volym på ca 5 liter. De bär var och en en inskription i ett okänt alfabet. På sidan sitter en urtag, som kan anslutas med en sladd till en apparat i laboratoriet. Med hjälp av denna kan man kommunicera med de hjärnor som förvaras i varsin burk. Ett flertal av hjärnorna har tagits från framstående forskare, som tilldragit sig Mi-Gos intresse. Några av dem har blivit skvatt galna, medan andra ännu inte tycks inse vad som hänt med dem. Kommunikationsapparaten kan ställas i två lägen: mänskligt tal och Mi-Gos surrande läten.

55) *Tempel* Tillägnat Shub-Niggurath. En relief föreställande gudomen finns i bortre änden. Den är skrämmande i sin detalj (SAN loss 1/1D6).

Sonderabteilung P Specialavdelning P (*Pfarrer* = präst) leds och kontrolleras av SS-*Obergruppenführer* (generallöjtnant) Nicholas Graf von Todt. Bakom den märkliga beteckningen döljer sig den hemligaste av SS' alla organisationer, som inte ens Heinrich Himmler har full insyn i. Himmlers fascination vid det ockulta har gjort att han gett von Todt fria händer att bedriva det han tror ska bidra till nazismens seger. I själva verket har Himmler blivit förd bakom ljuset, då von Todt är ingen mindre än Nyarlathotep. Denne var delaktig i bildandet av Thulegesellschaft 1918, som i sin tur låg bakom nazistpartiet (NSDAP), som bildades 1919. Thulesällskapet var vid sin start en nationalistisk, antisemitisk och anti-kommunistisk sammanslutning med starkt ockulta drag, men har med åren tappat inflytande. Sedan Sonderabteilung P inrättades 1933 har von Todt samlat kultister från all världens hörn, och dessa har tränats i det avskilda och hemliga slottet Pilzenfels för den stora ceremonin den 10 september. För att inte väcka misstankar har endast ”ariska” kultister valts ut. Sonderabteilung P klär sig i vanliga svarta SS-uniformer, och känns bara igen på en liten spetsruta på vänster underarm med förkortningen ”SP” i silver på rött. Soldater och vaktmanskap är handplockade kultister, som genomgått soldatträning i SP:s regi. De ser ut som vanligt SS-manskap, men är alla fanatiskt lojala till von Todt. Om rollfigurerna lyckas omintetgöra von Todts plan, kommer det som finns kvar av SP att tillsammans med *Sonderkommando H* 1939 uppgå i *Karotechia*, en organisation som beskrivs i *Delta Green* från Pagan Publishing. SP är indelat i tre avdelningar: prästerskapet, soldaterna och arbetarna. De sistnämnda står för grovgörot på Pilzenfels och på de expeditioner som företas för att utöka SP:s kunskap och makt. Arbetarna är utvalda straffångar (tyskar från koncentrationslägret Hohenstein; judarna sattes systematiskt i lägren först fr o m 1938) som betraktas som förbrukningsmateriel, och som ofta avrättas efter uppdrag p g a sekretesskäl. Inom SP är det bara prästerskapet som är fullt invigt i Nyarlathoteps planer, och som har någon kontakt med Mi-Go. Nyarlathotep har hållit sin verkliga identitet hemlig för alla, t o m prästerskapet, och alla tror att ”von Todt” bara är en människa, om än en extraordinär sådan. Alla på Pilzenfels känner dock till och är vana vid åsynen av Mi-Go.

Om sällskapet tillfångatas Skulle någon eller alla av rollfigurerna falla i SP:s klor, kommer de att sättas i varsin fängcell tills man genomsökt hela området. Därefter genomförs ett kort förhör av von Todt med hjälp av Dominate; därefter förs fången till källaren för att avrättas

med nackskott.

Sätt att omintetgöra von Todts planer Professor Goldstein har kidnappats för att man ska få reda på hur mycket han vet om SP. Efter att han förhörts kommer han att lämnas till Mi-Go för en hjärnoperation. Att rädda Goldstein är dock bara en taktisk seger; den stora segern är om man lyckas ta kål på kulten. Prästerskapet kan förgiftas, dödas med vapen eller sprängas i luften (eller tas av daga på något annat sätt: spelare brukar vara uppfinningsrika). Detta är det effektivaste sättet att omöjliggöra ceremonin i Nürnberg, då Nyarlathotep inte hinner lära upp nya präster. Minst åtta av prästerna måste dö om man ska vara på den säkra sidan. Den mest uppenbara metoden är att spränga Pilzenfels med hjälp av laddningar i ammunitionsförrådet och bränsleförrådet. Kom ihåg att en explosion slår ut elgeneratorerna, så det finns ingen ström till elstängsel, strålkastare, sirener eller lokaltelefon. En explosion har dessutom bonuseffekten att viktiga Mythos-böcker och artefakter förstörs. Mindre uppenbara, men verksamma, metoder är att förgifta vattnet (lämpligen takcisternen) med cyaniden från laboratoriet. Tyvärr lär detta döda de arbetare och fångar som finns kvar, och risken finns att det upptäcks innan alla präster drabbats. Gift är med andra ord en osäker metod. Mi-Gokolonin kan reduceras genom klorgasutsläpp i deras sovavdelning. Detta har ingen direkt inverkan på Nyarlathoteps planer, men Mi-Go kommer att bli tveksamma till att hjälpa honom de närmaste åren. Då Mi-Go har för avsikt att bortföra von Junzt, får en decimering av dem ses som en bonus. Att fördriva Nyarlathotep har ingen effekt alls så länge det finns präster som kan frammana honom igen. En misslyckad räd får resultatet att kulten sprids ut till ett antal säkra platser och blir därmed omöjlig att utrota i tid. Ritualen i Nürnberg kommer att hållas på Luitpoldarenan kvällen den 10 september. Klockan 22.00 inleds den efter ett par timmars fackelparad genom Nürnbergs centrum. Strax utanför arenan har man iordningställt ett stentorn för frambesvärjandet av Yog-Sothoth. Har inte kultprästerskapet på Pilzenfels eliminerats, ligger hela mänskligheten brunt till, och med det menas inte nazibrunt... Om rollfigurerna klarat sitt uppdrag, blir partidagarna i Nürnberg bara ett politiskt propagandanummer, och de färor som släpps lös tre år senare är bara en övergående mardröm.

Om sällskapet lyckas spränga eller på annat sätt neutralisera SP, så bör Keepern låta spelarna få känna segerns sötma. Rollfigurerna återfår 1D10 SAN var om de upptäckt planen för den stora ritualen, annars 1D6. Se till att göra avslutningen dramatisk, med explosioner, vild flykt, etc (hela actionkitet). Väl ute ur Pilzenfels och dess omgivning kommer de inte att förföljas, förutsatt att garnisonen och prästerna är fullt upptagna med annat (som att klara livet, släcka bränder, o s v). Slutet ska vara filmiskt, helt enkelt.

Om det finns tid för att spela efter att sällskapet fimpat borgen, händer troligen följande: efter att den värsta kalabaliken lagt sig, utrymmer eventuella överlevande kultister borgen. Sällskapet kan, tillsammans med befriade fångar, återvända till Berlin (fångarna kan släppas av på lämplig plats). Inget nämns i media om händelserna på Pilzenfels. Senare på hösten blir det känt att Himmler lämnat den katolska kyrkan (vilket verkliga hände!).

Poängberäkning

Nu är det här äventyret inte ett turneringsscenario, men för att mäta vilket lag som löst äventyret bäst ska följande mall användas:

För varje god idé som för sällskapet framåt:	+5 poäng
Har Manfred Goldstein räddats?	+10 poäng
Har sällskapet insett vidden av komplotten?	+10 poäng
Har övriga fångar på Pilzenfels befriats?	+10 poäng

Har Mi-Go drivits bort/dödats?	+10 poäng
Har Pilzenfels förstörts?	+15 poäng
Har von Todt fördrivits?	+20 poäng
Har prästerskapet på Pilzenfels dödats (minst åtta)?	+50 poäng
Har någon oskyldig dödats?	-5 poäng/person
Har någon i sällskapet dödats/tagits till fånga?	-10 poäng/person
Har Manfred Goldsteins hjärna hunnit tas av Mi-Go?	-15 poäng
Finns det fyra eller fler präster kvar vid liv?	-50 poäng
För gott rollspel:	+10 poäng/spelare
Bonus om hela laget rollspelat bra:	+10 poäng
Har spelledaren haft roligt?	+15 poäng
Har spelarna haft roligt?	+15 poäng

Enligt den här mallen kan man komma upp i minst 225 poäng, men en troligare siffra är väl runt 120 till 150 poäng.

Appendix 1

Tider för solen och månen

Solen går upp ca 4.30 och ner ca 19.45. Den 3/8 går månen upp ca 19.13 och ner ca 4.47. För varje kväll går den sedan upp en halvtimme senare och ner 1 h 20 minuter senare. Fullmåne råder. Vädret är halvklart, svalt, ganska blåsigt, med drivande moln och enstaka regnskurar.

Kort tysk uttalsguide

”v” uttalas ”f” (”von” - ”fon”), ”ei” uttalas ”aj”, ”ü” uttalas ”y”
 ”Goldstein” blir ”gålldschtaijn”, ”von Junzt” blir ”fonn Jonnst”, ”Chemnitz” blir ”tjemnits”,
 ”Leipzig” - ”laijpsich”, ”Flughafen” - ”flooghafen”, ”Sonderabteilung” - ”sånnderabtaijlong”

Vapen

Här återfinns samtliga i äventyret förekommande vapen. Se s.36 i CoC 5th edition för regler för skjutvapen och s.238 för andra typer av skador. Värdena presenteras i samma ordning som i regelboken (baschans/skada/basvidd i yards/attacker per runda/magasin/HP/malfunction).

Värja: 20%/1D6+1+db plus impale/touch/1/-/10/-

Pistol Luger P 08: 20% el. handgun skill/1D10/20/2/8/9/99-00

Gevär Mauser Karbine 98K: 25% el. rifle skill/2D6+4/110/0,5/5/12/00

Kpist Bergmann MP 34: 15% el. submachine gun skill/1D10/20/1 el. burst/32/8/96-00

Kulspruta MG 08/15: 15% el. machinegun skill/2D6+4/150/burst/250/12/96-00

Kulspruta MG 34: 15% el. machinegun skill/2D6+4/200/burst/75/18/00

Kulspruta MG 15: som MG 34 men med mag 2x 75.

Automatkanon 20 mm: 10% el. machinegun skill/3D10+4/300/1 el. burst/10/20/00

Stavhandgranat Stielgrenade 28: throw skill/3D6 (4 yards radius)/thrown/0,5/1/6/98-00

TNT (1 block): throw skill/5D6 (2 yards radius)/thrown/0,5/1/1/99-00

Signalpistol LP 34: 25% el. handgun skill/1D10+1D3 burn/10/0,5/1/11/00

Anmärkning: 1 yard = 0,91 meter.

Observera att skadan för handgranater och sprängladdningar avtar med 1D6 per yard utöver grundvärdet. Dubbel laddning ökar skadan med 50%.

Samtliga kulsprutor har spårlyssammuniton inblandad med den vanliga ammunitionen, varvid det finns möjlighet att lättantändliga vätskor och föremål kan fatta eld.

Vapenbeskrivningar

Värja: som tävlingsvapnet. Kan ej penetrera kroppsskydd på 2 poäng eller mera.

Pistol Luger P 08: den klassiska tyska halvautomatiska pistolen.

Gevär Mauser Karbine 98K: ett av de bästa gevär som konstruerats. Detta är den något kortare karbinvarianten.

Kpist Bergmann MP 34: en bra kpist med magasinet på vänster sida.

Kulspruta MG 08/15: en tung, vattenkyld, lavettmonterad pjäs som kräver två man för att användas och flyttas. Ammunitionen sitter i ett textiltäcke.

Kulspruta MG 34: en lätt kulspruta som kan hanteras av en man. Ammunitionen finns i ett trummagasin på vänster sida. En bipod (ett par utfällbara ben) strax bakom mynningen ger stöd. En burst omfattar 1d4+2 skott.

Kulspruta MG 15: i princip en variant på MG 34, men med dubbla trummor.

Automatkanon 20 mm: ett fordonsmonterat vapen som ej kan avlägsnas.

Stavhandgranat Stielgrenade 28: den karaktäristiska tyska ”potatisstöten”, med en burkformig sprängkropp på ett träskaft. Utlöses genom att ett skruvlock i skaftets ända skruvas av så att man kan rycka i den tråd som faller ut. Tid till brisad efter det att snöret ryckts ut: 4 sekunder. Kan kastas upp till cirka 25 meter, beroende på kastaren. Granaterna måste avtäckas med en tändpatron innan de kan användas. Dessa finns i granatlådan. Då granaten liknar den svenska m/18, kan man anta att rollfigurer med militär träning känner till detta.

TNT: varje block är klätt med brunt papper och väger 200 gram. För att explodera måste en sprängkapsel anbringas på stubinen, och sedan stickas in i TNT-blocket/mellan TNT-blocken.

Signalpistol LP 34: ett grovkalibrigt enskottsvapen som avfyrar lysammuniton. Denna sänder upp en lysgranat ca 80 meter som lyser upp ett område med diameter ca 100 meter i 6-15 sekunder. För speländamål lyser granaten hela rundan efter att den avfyrats. Lysammunitonen kan antända eldfångda föremål.

Fordon

Helikopter Focke Achgelis Fa 61B: detta är en ny konstruktion som modifierats av SP för att kunna ta en skytt/passagerare utöver piloten. Skytten sitter bakom piloten, och kan skjuta bakåt och åt sidorna. Helikoptern har en rotor på vardera sidan om flygkroppen. Utrustad med radio. Prestanda: topphastighet 122 km/h (76 mph), bränsle för 1h 20 min, topphöjd 3000 m. Beväpning: 1 st MG 15. Pansar: 2 poäng. Använd *Pilot Aircraft* för att flyga den. Helikoptern på Pilzenfels är visserligen en ny konstruktion, Karin har sett den tidigare. På flygsportdagen på Tempelhofs flygplats fredagen den 31/7 visades den ensitsiga versionen upp, och den flygbitna Karin fick se den på nära håll. Låt ett försök att lyfta bli vingligt och vådligt, men låt endast katastrofalt fummel (96-00) sluta i en krasch.

Pansarbil SdKfz 231 (6-rad): en sexhjulig pansarbil med en främre och två bakre hjulaxlar. Ganska dåliga terrängegenskaper. Utrustad med radio. Hastighet på väg 60 km/h (37 mph). Beväpning: en 20mm automatkanon och en MG 34 i ett handvevat torn. Pansar: 12 poäng. Besättning: 4 man, men i nödfall kan två till tryckas in. Använd *Drive Auto* för att köra den.

Lätt stridsvagn PzKpfw I: en liten, lätt stridsvagn främst avsedd för träning. Utrustad med radio. Hastighet på väg 40 km/h (23 mph). Beväpning: 2 st MG 34 i ett handvevat torn.

Besättning: vagnschef och förare; i nödfall kan en liten person till få plats (SIZ 10). Pansar: 15

poäng. Använd *Operate Heavy Machinery* för att köra den.

Organisation av Pilzenfels' garnison

Soldaterna på Pilzenfels är organiserade på liknande vis som kollegorna i SS-VT (det som blev Waffen-SS) och Wehrmacht, men vissa skillnader förekommer. Grundenheten är skyttegruppen, *Schar*, som består av en gruppchef, *Unterscharführer* (furir), en kulspruteskytt, en laddare, fem skyttesoldater, samt en *Rottenführer* (korpral; ställföreträdande gruppchef). Samtliga är beväpnade med gevär, utom ksp-skytten och laddaren som bär pistoler. Tre *Schäre* bildar en pluton, *Trupp*, som leds av en *Untersturmführer* (fänrik) och hans ställföreträdare, en *Oberscharführer* (sergeant). Med sig har plutonchefen tre rapportkarlar beväpnade med gevär. Själv är han beväpnad med kpist och bär dessutom en signalpistol, medan ställföreträdaren bär ett gevär. Tre *Truppen* bildar en *Sturm* (kompani), som leds av en *Hauptsturmführer* (kapten) med pistol. Han har tre rapportkarlar med gevär till sin hjälp. Då garnisonen på Pilzenfels inte är ett fältförband, saknas understödsplutoner med granatkastare, o s v, och vissa funktioner har rationaliserats bort. Samtliga soldater är utbildade på de i garnisonen förekommande vapnen. För tjänst utanför slottet brukar gevär bäras, medan kpist förekommer mest inom slottet.

Tidslinje för äventyret

Detta blad kan användas av Keepern för att bokföra sällskapets framfart.

Måndagen 3/8

06.00 (06.30: Manfred kidnappas.)

07.00 (07.05: Lotte ringer August.)

08.00

09.00 (09.30: SA-männen lämnar Anhalter Gasthaus.)

10.00 (SA-männen kliver på tåget mot Leipzig. 10.15: Tåget avgår.)

11.00 (11.55: Tåget ankommer till Leipzig. SA-männen tar taxi till Bayrische Bahnhof.)

12.00 (12.30: Tåg mot Chemnitz avgår.)

13.00 (13.30: Tåget kommer fram. Omlastning till lastbil.)

14.00 (14.30: SA-männen anländer till Pilzenfels.)

15.00

16.00 (Förhören med Manfred påbörjas i kommandanturen.)

17.00

18.00

19.00

20.00

21.00 (Förhören avslutas och Manfred förs till sin cell.)

22.00

23.00

24.00

Tisdagen 4/8

01.00

02.00

03.00

04.00

05.00

Onsdagen 5/8

01.00

02.00

03.00

04.00

05.00

06.00	06.00
07.00	07.00
08.00	08.00
09.00	09.00
10.00	10.00
11.00	11.00
12.00	12.00
13.00	13.00
14.00	14.00
15.00	15.00
16.00	16.00
17.00	17.00
18.00	18.00
19.00	19.00
20.00	20.00
21.00	21.00
22.00	22.00
23.00	23.00 (Manfreds hjärna avlägsnas.)
24.00	24.00

Appendix 2

SA-busar i Berlin

	<u>Walter</u>	<u>Adolf</u>	<u>Dieter</u>	<u>Hans</u>	<u>Otto</u>	<u>Wilhelm</u>
STR	8	13	14	16	15	12
CON	9	14	12	13	15	14
SIZ	10	15	13	14	14	13
DEX	7	12	11	13	9	15
POW	13	10	8	11	10	12
HP	10	15	13	14	15	14

Damage Bonus: +1D4 (utom Walter)

Vapen: Walter har en Luger 35%, skada 1D10

De övriga har batonger 40%, skada 1D6+db

Näve 60%, skada 1D3+db

Spark 35%, skada 1D6+db

Övrigt: Dodge 30%

Pansar: -

SS-män

	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>
STR	15	16	14	13	15	16	12	15	14	13
CON	14	13	12	15	16	13	14	13	15	14
SIZ	13	15	16	14	12	15	13	14	15	12
DEX	12	13	11	14	10	14	11	12	10	12
POW	9	11	12	13	10	12	8	11	14	10
HP	14	14	14	15	14	14	14	14	15	13

Damage Bonus: +1D4

Vapen: Berlin - Pilzenfels: Luger 40%, skada 1D10; Pilzenfels: gevär 75%, kpist 40%, ksp 35%

Pansar: -

Skills: Throw 40%, Spot Hidden 35%, Dodge 35%

Anmärkning: nr 1-8 är de som kidnappar Manfred. Samtliga SS-män är fysiska praktexemplar. De är alla kultister med 0 SAN.

SS-officerare

	<u>Lutze</u>	<u>Knöchlein</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>
STR	15	13	14	15	12	13	15
CON	14	15	13	14	13	15	14
SIZ	14	13	12	14	15	13	12
DEX	15	13	12	11	14	13	14
POW	13	12	14	11	10	12	11
HP	14	14	13	14	14	14	13

Damage Bonus: +1D4

Vapen: Luger 60%, skada 1D10

Pansar: -

Anmärkning: Lutze leder de SS-män som kidnappar Manfred.

SP-präster

	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>
STR	11	13	9	10	12	14	11	10	8	11	13	12
CON	10	9	11	9	11	12	8	14	9	11	12	10
SIZ	12	11	10	13	10	11	12	13	9	10	12	9
DEX	13	10	11	9	11	13	10	11	11	10	14	11
POW	19	22	20	23	21	18	21	22	20	23	19	20
HP	11	10	11	11	11	12	10	14	9	11	12	10

Damage Bonus: -

Vapen: Ritualdolk 30%, skada 1D6

Pansar: -

Spells: *Call/Dismiss Yog-Sothoth, Shrivelling, Voorish Sign, Contact Mi-Go, Bless Blade, Deflect Harm, Dominate, Power Drain*

Övrigt: Dodge 30%

Anmärkning: Prästerna försöker i möjligaste mån skydda sig med Deflect Harm. (Kostar 1 MP och 1 SAN; genom att uttala Namnen, vilket tar några sekunder, och sträcka ut en hand mot hotet kan en skada per runda negeras genom att förbruka MP motsvarande mängden skadepoäng för en lyckad attack. Avbryts när MP är slut eller handen sänks.)

Professor Manfred Goldstein

STR 9 CON 11 SIZ 12 INT 15 POW 16 DEX 12 APP 14 SAN 58 EDU 21 HP 12

Skills (urval): Dodge 30%, Sneak 15%, Spot Hidden 35%, Cthulhu Mythos 18%

För närmare beskrivning se sidan 7.

Doktor Karl Friedrich von Junzt

STR 11 CON 12 SIZ 13 INT 15 POW 13 DEX 12 APP 13 SAN 34 EDU 20 HP 13

Skills (urval): Dodge 35%, Sneak 15%, Spot Hidden 30%, Cthulhu Mythos 29%

För närmare beskrivning se sidan 14.

SS-Obergruppenführer Nicolaus Graf von Todt/Nyarlathotep

STR 12 (80) CON 19 (50) SIZ 11 (90) INT 86 (86) POW 100(100)
DEX 19 (19) APP 18 (-) HP 15 (70) Move 12 (16) db +0 (+10D6)

Människoform: alla vapen 100%, normal skada

Monsterform (värden inom parentes): klo 85%, skada 10D6 +db (minst 2 attacker/runda)

Pansar: inget, men om han når 0 HP kollapsar han och ändrar sig till en mer monstros form (ny SAN-check), varefter han försvinner upp mot himlen.

Spells: samtliga Mythos-spells; monster kan frammanas till en kostnad av 1MP per poäng POW hos monstret; Shantaks, Hunting Horrors och Servitors of the Outer Gods kostar bara 1 MP/styck. I detta äventyr väljer han att frammana fem Dimensional Shamblers om han är inomhus, eller fem Hunting Horrors utomhus, om inget annat alternativ står till buds.

Sanity Loss: ingen när Nyarlathotep är i mänsklig form, men i monsterform 1D6/1D100.

I von Todts skepnad är han en lång, smärt man med blont hår och isande blå ögon som aldrig blinkar. Han är till synes mycket arrogant, men det är bara en spelad fasad. Hans överlägsna intelligens kan dock göra honom övermodig på riktigt, och han kan komma att leka med sina byten om han är på det humöret (t ex skulle han anta en utmaning i en fäktduell...). von Todt är ändå till sist iskallt grym, och visar ingen misskund för fångar.

Schäferhund

STR 11 CON 10 SIZ 6 POW 7
DEX 13 Move 12 HP 8

Bett 30%, skada 1D6

Pansar: 1 poäng päls

Spot Hidden 55%

Track by smell 75%

Mi-Go

	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>
STR	10	11	11	9	12	8	13	11	10	9
CON	10	8	12	10	14	9	11	10	14	8
SIZ	10	11	13	11	11	9	10	12	13	10
INT	13	10	12	15	13	13	9	14	12	10
POW	13	15	10	13	9	19	14	13	10	12
DEX	14	16	13	18	15	19	10	14	15	20
HP	10	10	13	11	13	9	11	11	14	9

Move 7 / 9 flying

Knipklor 30%, 1D6 + grapple

Pansar: inget, men impale gör minimal skada

Formler: inga av vikt för äventyret

Sanity loss: 0/1D6

Appendix 3: Handout 1

Historisk bakgrund

Händelser i Tyskland 1930 - 1936

Sep. 1930: Riksdagsval. Det kommunistiska KDP och NSDAP (nazisterna) når framgångar.

Apr. 1932: Hindenburg återväljs som president.

Juli 1932: Riksdagsval. NSDAP största parti. Riksdagen upplöses.

Nov. 1932: Nyval. NSDAP förlorar röster. KDP går framåt.

Jan. 1933: Hitler och von Papen bildar regering. Hitler blir rikskansler.

Feb. 1933: Riksdagshuset brinner. En holländsk kommunist döms och avrättas för dådet.

Maj 1933: Partier och fackföreningar börjar upplösas eller förbjudas. Man börjar bränna modern konst och misshagliga böcker på offentliga bål.

Dec. 1933: NSDAP är nu det enda tillåtna partiet.

Juni - juli 1933: Under två dygn rensas SA-ledningen ut under "de långa knivarnas natt".

Aug: 1934: President von Hindenburg avlider. Hitler övertar ämbetet.

Mars 1935: Värnplikten återinförs i strid mot Versaillesfördraget.

Internationella händelser 1936 (datum för tyska händelser är understrukna)

6/1 Regn och översvämningar i Frankrike.

18/1 Inre Mongoliet förklarar sig självständigt och lierar sig med Japan.

21/1 Det brittiska imperiets kung George V avlider.

22/1 Edward VIII utropas till ny kung.

28/1 305 personer fryser ihjäl i östra USA.

4/2 Ledaren för nazisterna i Schweiz mördas av en ung jude.

18/2 En militärjunta tar makten i Paraguay.

20/2 Italienska trupper slår abessinska styrkor i två stora slag.

26/2 Efter valen i Japan uppstår en militärrevolt varvid flera politiker mördas.

3/3 20.000 kinesiska kommunister börjar en marsch och ockuperar sju distrikt.

7/3 Tyska trupper marscherar in i Rhenlandet, som varit en demilitariserad zon.

18/3 Svåra översvämningar och snöstormar i nordöstra USA.

29/3 Hitler vinner riksdagsvalet.

6/4 En tornado dödar 500 i södra USA.

8/4 Vid Locarno-förhandlingarna om ett nytt Europa framkastar Frankrike ett förslag om ökad kollektiv säkerhet, rustningskontroll, tullfred, samordning av valutorna, m m.

20/4 Kravaller mellan judar och araber i Palestina. Hitler fyller 47 år.

5/5 Addis Abeba faller; Italien segrar därmed i Abessinien. Nationernas Förbund är maktlöst.

17/5 Militärkupp i Bolivia.

4/6 Franska regeringen avgår efter månadslånga strejker.

15/6 En ammunitionsfabrik i Italien exploderar. 60 döda.

16/6 Nio döda i norsk flygkrasch.

19/6 IRA förklaras olagligt.

7/7 Katastrofal torka i amerikanska mellanvästern. 5000 döda.

11/7 Österrike och Tyskland träffar ett avtal om Österrikes anslutning till det Tyska riket. (Denna sker i mars 1938.)

17/7 Militäruppror i Marocko.

20/7 Inbördeskrig bryter ut i Spanien.

25/7 Chiang Kai-Shek stärker sitt grepp i Kina i kampen mot kommunisterna.

Nu Oro för militärkupp i Grekland. Rykten om utrensningar i Sovjetunionen.

Allmänna händelser under 1936

Luftskeppet *Hindenburg* sätts i trafik.

Experimenten med television går framåt, men än återstår problem. TV används för sändningar från OS till särskilda publiktält i Berlin, Potsdam och Leipzig.

I.G. Farben i Tyskland uppfinner syntetiskt gummi.

Golden Gate-bron invigs.

Färgfotot utvecklas och bra ögonblicksbilder kan tas.

En nova flammar upp i Ödlans stjärnbild på södra stjärnhimlen natten den 18/6.

Man påbörjar slipningen av en jättespegel (diameter 5 m) i USA. Denna ska sitta i ett teleskop som kommer att se längre ut i universum än tidigare. Vad kommer man att se?

Sommaren är varm i Europa.

Sverige 1936

Kung: Gustaf V.

Statsminister: Per Albin Hansson (s) (sedan 1932)

Invånarantal: 6,3 miljoner, varav 1/3 boende i städer. Stockholm största stad med 530.000 inv.

Svenska nyheter 1936

2/1 En svensk röda kors-ambulans bombas av italienskt flyg i Abessinien. En svensk dödas.

19/2 De segerrika svenska idrottsmännen återvänder från vinter-OS i Garmisch-Partenkirchen.

8/3 En insamling till ett segermonument vid Narva inleds.

9/3 Ett förslag till en bro över Öresund framläggs.

1/5 1:a majdemonstrationerna inställs p g a regn.

12/5 14 timmerflottare drunknar i södra Lappland.

23/5 Bromma flygplats invigs.

9/6 Aero transports Fokker 22 störtar strax efter start från Bulltofta. 1 död.

11/6 Riksdagen antar försvarsbeslutet, vilket innebär att militären i varje fall inte behöver lägga ner fler regementen.

15/6 Den socialdemokratiska regeringen faller, officiellt p g a pensionsfrågan. En ny regering tillsätts och nyval utlyses till 20/9.

19/6 En chaufför rånmördas utanför Sala. Byte: 20.500:- (ca 500.000 i dagens penningvärde).

23/6 Tre unga män grips för Salamordet.

4/7 Luxbolagets fabrik på Lilla Essingen i Stockholm brinner. Skador för 6 milj uppstår.

25/7 Ubåten *Sjölejonet* sjösätts i Malmö.

Bäste Herr Professor Goldstein,

Jag ber att få tacka för hjälpen med böckerna. Uppgifterna visade sig vara avgörande för tolkningen av manuskriptet. Med detta tror jag vara mig ett steg närmare lösningen av vad min farfars farbror sökte. Jag vill varna för att de är verksamma igen, kanske i trakterna. Läkarna på Hilbersdorf får säga vad de vill; jag vet vad jag har sett. Tag dig i akt. Se upp för främlingar. Gå inte ut nattetid. De är efter mig, så varför inte dig?

Vördsammast,
K F v J.

Handout 3

Hauptquartier des Reichsführer SS
Prinz Albrechtstrasse 7, Berlin
15.6.36

Bäste Herr Professor Goldstein,

Tack för ert brev. Jag kan meddela er att Reichsführern tycks känna till något om Sonderabteilung P, men han är ytterst ovillig att utveckla det närmare. Han har i kryptiska ordalag pratat om att han ”ska erbjuda Führern segern utan att ett enda skott ska behöva avfyras”, och att ”framtiden tillhör oss när även historien gör det”. Det enda projekt som liknar det ni beskrivit är Wewelsburg, och det stället är ju knappt beboeligt. Trots egna undersökningar, som jag undertagit trots stor personlig risk, har jag inte kunnat hitta något i våra arkiv om någon sådan avdelning. Inte heller ekonomiavdelningen tycks ha någon kännedom om SP, men det är ju möjligt att penningmedel anslås under någon annan beteckning. Det ryktas om ett hemligt projekt på okänd ort, men inga konkreta uppgifter om eller vad det skulle vara har stått att finna. Tyvärr måste jag be er att inte ta kontakt med mig igen, då jag misstänker att jag är övervakad. Jag kommer dessutom att vara bortrest till Frankrike ett par månader, så ni kan inte nå mig i vilket fall som helst.

Med bästa välgångsönskningar,

Otto Rahn, Untersturmführer

Handout 4

Inga spår efter HJ-patrull

(ST-Chemnitz) En grupp om åtta pojkar har försvunnit under en vandring i Erzgebirge. Det är pojkar i åldrarna 12 till 15 år från Chemnitz, som deltog i en dygns lång marsch väster om Wedelberg, där ett HJ-läger hölls förra veckan. Marschen med övningar i kartläsning genomfördes av sammanlagt 35 patruller, men när den sista patrullen inte rapporterat in vid middagstid söndagen den 26 juli började man ana oråd. Skallgångskedjor med soldater ur Wehrmacht, kamrater ur Hitlerjugend och dussintals frivilliga har finkammat den oländiga terrängen, men utan att finna ett spår av de försvunna. Sökandet har fortsatt under veckan och ansvariga inom polisen har inte gett upp hoppet om att finna pojkarna välbehållna. ”Det är präktiga sachsiska gossar”, säger polismästare Holz, ”de bör kunna klara sig bra trots att de kommit vilse”. Deras oroliga föräldrar närvarade vid förbönen för pojkarna i söndags och stöttas av hela Chemnitz.

Handout 5: Mardrömmen:

Du ligger på en oändlig slätt under en mörk natthimmel. Det är bittert kallt. Stjärnorna gnistrar onaturligt klart, och du inser att de gamla bekanta stjärnbilderna inte finns där. Plötsligt lyfter du från marken och dras upp mot himlen. Du passerar ut ur den tunna atmosfären och lämnar den mörka planeten bakom dig. Kölden är outhärdlig. Du sveps genom universum mot en stjärna som blir allt större. Runt den cirklar en planet, under vars molntäcke sjukligt grön vegetation kan skönjas. Du störtar genom molnen och drar fram över en vid kontinent tills du når en utbredd stad. Kursen är ställd mot en trappstegspyramid i dess centrum. Byggnaden är av en skimrande silvergrön metall. Du sugas mot en rund öppning i dess sida och kommer in i en enorm kammare. På avsatser likt en amfiteater sitter tusentals skepnader vilkas huvuden utstrålar ljus i alla tänkbara nyanser. Varelsena ser ut som stora kräftor med fladdermusvingar och klotformiga huvuden med korta, stjäklignande utskott. När du närmar dig dem, börjar de tala med surrande röster..

Rollfiguren vaknar med ett ryck. Rummet är mörkt; utanför syns stjärnorna. Din rumskamrat är också vaken. (Sammanför de båda spelarna som spelar personer som delar rum.)

Appendix 4 (Kartor: se separata blad.)

Viktiga platser, Berlin:

- 1) Hotell Kieler Hof
- 2) OS-stadion (utanför kartan)
- 3) Goldsteins hus
- 4) SA-lokalen Schöneberg
- 5) Anhalter Bahnhof
- 6) Tempelhof Flughafen

Viktiga platser, Leipzig:

- 7) Centralstationen
- 1) Bayrische Bahnhof
- 9) Hotell Stadt Rom

Viktiga platser, Dresden:

- 10) Centralstationen
- 11) Hotell Schiller

Viktiga platser, Chemnitz:

- 12) Centralstationen
- 13) Carola-Hotell
- 14) Stadsbiblioteket
- 15) SA-lokalavdelning
- 16) König Albert-Museum
- 17) von Junzts hus
- 18) Bilfirma Zöls & Lange

Appendix 5 (Rollfigurer se sep. blad) Appendix 6 (Foton på relevanta personer se sep. blad)

Appendix 7 (Beskrivningar av *dimensional shamblers* och *hunting horrors* se sep. blad)

Professor August Adlercreutz

August Wilhelm Adlercreutz föddes 23/9 1876 i Ängelholm. Han började sina studier i Lund 1895 och har varit staden trogen sedan dess. 1902 gifte han sig med den 20-åriga Margareta Pleskow. Äktenskapet har till deras stora sorg varit barnlöst, men adoptionen av brorsonen Fredrik har till stor del kompenserat detta. August forskade en tid i Heidelberg i Tyskland åren 1903-04. Där lärde han känna en tysk halvjude, Manfred Goldstein, som han blev mycket god vän med. De fann att de båda hade ett gemensamt intresse i utdöda religioner. Vid en gemensam resa i Bulgarien 1905 blev de utsatta för ett överfall av en religiös sekt när de undersökte en klosterruin. Det var endast Manfreds sinnesnärvaro som räddade August från att halshuggas: en välriktad sten avväpnade bulgaren. August svor dyrt och heligt att återgälda detta om Manfred någon gång skulle hamna i knipa. De har över åren hållit kontakten brevlades och även hälsat på varandra på somrarna. Nu var det fyra år sedan de sågs senast och August har planerat in ett besök. 1911 omkom hans bror, Johannes, och dennes fru, Charlotta, i en gasolycka. Deras nyfödde son, Fredrik, adopterades av August och Margareta. Pojken blev högt älskad i det barnlösa hemmet och uppfostrades som om han varit deras egen son. 1929 blev August professor i religionslära. Han delar sin tid mellan föreläsningar och forskning i samiska och sibiriska myter.

Professor Adlercreutz är en rätt så spänstig 59-åring; hans stora passion är tennis. Han har grånande hår och mustasch och blå ögon. Till vardags brukar han bära sin bruna favoritkostym. Han är en vänlig själ, men principfast och inte utan en hård sida som åtskilliga lata studenter fått känna på. För att vara skåning är han förvånansvärt ointresserad av mat, men han förmår uppskatta god mat när den bjuds. Nazismens framväxt i Tyskland bekymrar honom, då han finner den antiintellektuell och förvirrad, men då landet är en gammal kulturnation räknar han med att den där Hitler kommer att civiliseras med tiden. Hans forskning och resor har fått honom att inse att det finns krafter i universum som är äldre än människan, och som väntar på rätt tillfälle att återkomma. Detta håller han tyst om, då det skulle skada hans rykte i den akademiska världen om han påstod något sådant. Manfred är den ende han delar sina teorier med.

STR 12	DEX 12	INT 16	Idea 80%
CON 13	APP 13	POW 16	Luck 80%
SIZ 12	SAN 73 (80)	EDU 21	Know 105%
Damage Bonus -			
HP 13			
Antropology 81%	Hide 32%	Other Lang.: French 52%	
Archaeology 52%	History 68%	Oth. Lang.: Class. Greek 49%	
Astronomy 24%	Jump 34%	Sneak 41%	
Climb 49%	Library Use 73%	Spot Hidden 43%	
Cthulhu Mythos 07%	Listen 44%	Swim 28%	
Dodge 35%	Occult 64%	Throw 45%	
Drive Auto 22%	Other Lang.: German 76%	Track 21%	
First Aid 34%	Other Lang.: Latin 58%	Rifle 29%	

Löjtnant Fredrik Adlercreutz

Fredrik Johannes Adlercreutz föddes 4/5 1911 i Skövde, där hans far var kapten på K3. När han var bara två veckor gammal kvävdes hans föräldrar, Johannes och Charlotta, i sömnen av läckande gas. Fredrik adopterades av sin farbror August och dennes fru, Margareta, och de har blivit de enda föräldrar han känt. Efter sin läroverksexamen satsade han på en militär bana, trots att försvarsbeslutet 1926 ledde till stora förbandsnedläggningar. Som officersaspirant fick han 1932 tjänst vid Kungliga Livregementets husarer, K3, i Skövde, där han träffade officerare som tjänstgjort tillsammans med hans biologiske far. Han steg i graderna och blev i maj 1936 löjtnant. Hans stora intresse för fäktning har lett till att han kvalificerat sig till den svenska truppen vid OS i Berlin. Ett av de få orosmolnen, ytterligare försämringar för försvaret, undanröjdes av den borgerliga oppositionen i 1936 års försvarsbeslut. En av hans vänner från kadettskolan, Peder af Gyllengrip, hoppade av från det militära, men de kom så bra överens att de hållt kontakten sedan dess. Fredrik är en ofta sedd gäst på af Gyllengrips säteri, Gripsäter. Vid en nyårsbal där 1934 träffade han en ung dam, Karin Kuylenstierna, som han blev blixtförälskad i. De fortsatte att träffas efter att hon avslutat sina studier i Oxford, och i våras förlovade de sig. Bröllopet är planerat till pingsten 1937.

Fredrik är en smärt, atletisk man som är mån om sitt utseende. Han har skarpa drag, och mörkblont hår och blå ögon. När han inte bär sin uniform m/23, brukar han föredra en mörkblå cheviotkostym han fått av Karin. Till sin natur är han gladlynt, men han kan ibland drabbas av plötslig dysterhet. Som militär kan han vara mycket strikt, men i civila sammanhang brukar han knäppa upp. Han har ett väl utvecklat sinne för vad som är rätt och riktigt, och grymhet och förtryck ser han som missbruk av den makt som är satt till att verka för mänsklighetens bästa. Han beundrar Tyskland som land, och dess krigsmakt både fascinerar och oroar honom. Som militär tror han ändå att ingen skulle våga starta ett nytt krig då det senaste nära nog knäckte Europa. Karin är hans stora passion. Hon får honom att må bra när han är nere och gör livet ännu bättre när han är glad. Han ser fram mot giftermålet med iver. Som löjtnant på ett kavalleriregemente har han utvecklat stor skicklighet i ridning, fäktning och skytte med pistol och gevär. Han är även utbildad på övriga lättare handeldvapen och handgranater, samt spaning med pansarbil.

STR 15	DEX 16	INT 14	Idea 70%
CON 15	APP 13	POW 13	Luck 65%
SIZ 13	SAN 65 (65)	EDU 14	Know 70%

Damage Bonus +1D4
HP 13 (Egentligen 14; fäktskadan är inte helt utläkt.)

Climb 54%	Listen 43%	Fencing Foil 85%
Dodge 70%	Other Language: German 55%	Handgun 51%
Drive Auto 53%	Sneak 46%	Machine Gun 30%
First Aid 46%	Spot Hidden 54%	Rifle 63%
Hide 40%	Swim 41%	Sabre 50%
Jump 43%	Throw 55%	Submachine Gun 30%
Library Use 32%	Track 36%	

Fröken Karin Kuylenstierna

Karin Ingrid Alice Kuylenstierna (*uttalas tjylenstjärna*) är född 19/10 1913 i Stockholm som yngsta dotter i en stor finansfamilj. Hennes föräldrar, Sigurd och Agnes, skämde bort henne ganska mycket, men märkligt nog har hon inte blivit odräglig, utan bara medveten om sina möjligheter. Efter att ha avlagt examen med utmärkta betyg studerade hon tre år på Somerville College i Oxford, där hon tog sin Bachelor of Arts i ämnena engelska, tyska och politisk ekonomi. Hon har lärt sig älska England, och har många vänner i landet. När hon firade nyåret 1934-35 hos sin väninna Maria af Gyllengrip på Gripsäter träffade hon en ung fänrik, Fredrik Adlercreutz, som hon omedelbart förälskade sig i. Det var med stor sorg hon återvände till England för sin sista termin, och en frenetisk brevväxling tog sin början. När hon så kom tillbaka till Sverige fick hon till sin lätta överraskning uppgifter inom familjeföretaget, Kuylenstierna och Bielke trävaruexport AB, som har en omfattande export till Tyskland. Där är hon assistent åt den tämligen oduglige Stig Bielke Jr, försäljningschef ansvarig för Storbritannien och Frankrike. Om det inte vore för henne, skulle Stigs slarv kosta företaget många kunder. Hon träffar Fredrik så ofta hon kan, och i våras förlovade de sig. Bröllopet ska hållas till pingsten 1937. Karin tycker det ska bli spännande att se hur väl Fredrik kommer att klara sig i OS, och en Berlinresa är dessutom ett utmärkt tillfälle att få praktisera sin tyska.

Karin är en attraktiv, sportig ung dam med ett bländande leende. Hennes hår och ögon är bruna. Modemedveten som hon är, bär hon en skraddarsydd, ljus linnedräkt den här sommaren. Hennes humör är oftast muntert, men hon kan också vara mycket allvarlig; i alla lägen märks hennes intelligens. Släkten Kuylenstierna har visst judiskt påbrå, även om samtliga nu levande medlemmar är goda protestanter, och Karin ser med avsmak på den antisemitism som blossat upp i Tyskland på senare år. Men Tyskland är ju en gammal kulturnation, så förhoppningsvis är judarnas minskade rättigheter bara tillfälliga åtgärder för att blidka opinionen. Som den medvetna kvinna hon är, har hon tagit intryck av kvinnliga flygare såsom Amy Mollison, Amelia Earhart, Beryl Markham och Jean Batten, och har därför (inte utan visst tjt) börjat ta flygktioner. Hon har 30 flygtimmar med Tiger Moth (enmotorig dubbeldeckare). Hon ser fram emot att gifta sig och skaffa barn, men hon avser inte att låta detta inkräkta mer än tillfälligtvis på hennes frihetsbehov.

STR 9	DEX 14	INT 17	Idea 85%
CON 13	APP 16	POW 16	Luck 80%
SIZ 10	SAN 80 (80)	EDU 17	Know 85%
Damage Bonus -			
HP 12			

Accounting 80%	Law 58%	Pilot Aircraft 52%
Climb 45%	Library Use 62%	Sneak 22%
Dodge 43%	Listen 41%	Spot Hidden 39%
Drive Auto 39%	Other Language: German 88%	Swim 42%
First Aid 40%	Other Language: English 75%	Throw 37%
Hide 22%	Other Language: French 25%	Track 21%
Jump 32%		

Friherre Peder af Gyllengrip

Peder Juan Wilfred Henning af Gyllengrip föddes 1/3 1911 i Monte Carlo. Hans far, Henning,

äger Gripsäters säteri och AB Förenade lås- och tångfaktoriet utanför Hjo i Västergötland. Modern, Isabel, är spanska av fin familj (släkt med den landsflyktige kung Alfonso XIII, minsann). Hon envisas med att kalla honom ”Pepito”. Peder är tredje son av fyra, och har dessutom två systrar. Han gick på Lundsbergs internatskola och slutade med medelmåttiga betyg. Studierna i juridik vid universitetet i Madrid gick dåligt, och när den Andra republiken utropades avbröt han dem för att återvända hem. Det förväntades att han skulle skaffa sig en officersutbildning, så han valde kavalleriet. På K3 i Skövde lärde han känna en annan officersaspirant, Fredrik Adlercreutz, som han snabbt blev god vän med. Peder fann dock att han inte var gjord för det militära livet, så han hoppade av kadettskolan. Han har hållit kontakten med Fredrik, som ofta varit gäst på Gripsäter. Efter sina misslyckade studier och dito militära karriär, fick han gå i lära som direktörsassistent i familjens dotterföretag, *Vereinigte Schloss- und Zangefabrik GmbH* i Magdeburg. Peder visade inte riktigt den rätta entusiasmen, utan ägnade sig mest åt nöjen i Berlin. I samband med att han firade julen 1935 hemma, fick han veta att han inte förväntades åka tillbaka till Tyskland. Sedan dess har han gått och skrotat på Gripsäter och vantrivts i största allmänhet. Att åka till OS är ett välkommet avbrott i tristessen. Den trogne chauffören Gunnar är en klippa att ha med, och Peder finner den jämnöjda göteborgaren sympatisk.

Peder är en normalt byggd man. Han har ljusbrunt hår och grå ögon. Favoritkläderna är sportiga: mörk kavaj och ljusa byxor. En av de få saker han behärskar bra är att spela piano, och han tar glatt del av alla nya schlagers. Han är ganska slö till sin läggning och ger ett lojt intryck, men detta kopplas med en naturlig charm som många finner oemotståndlig. Trots detta har han inte lyckats behålla någon flickvän särskilt länge; han saknar helt enkelt lite jävlaranamma. Tror de. Peder har med åren blivit alltmer frustrerad över att han inte kan göra något ordentligt, och han väntar på ett lämpligt tillfälle för att göra något oväntat, något eget. Då han har sin framtid färdig för sig (han skulle kunna leva på räntor utan att behöva anstränga sig), och då familjen inte förväntar sig att han ska ta sig i kragen, funderar han på att bli äventyrare i Sydamerika, eller legoknekt, eller... Modern är troende katolik, vilket har resulterat i att Peder är smärtsamt medveten om sina försyndelser. Peder har kunnat studera nazismens frammarsch på nära håll, och han finner den humorlös och vulgär. Annars bryr han sig inte om politik.

STR 12	DEX 13	INT 14	Idea 70%
CON 11	APP 15	POW 13	Luck 65%
SIZ 11	SAN 65 (65)	EDU 13	Know 65%
Damage Bonus -			
HP 11			

Climb 43%	Listen 35%	Swim 32%
Dodge 45%	Other Language: German 70%	Throw 41%
Drive Auto 63%	Other Language: Spanish 58%	Track 28%
First Aid 32%	Other Language: English 31%	Handgun 27%
Hide 27%	Play Piano 68%	Rifle 55%
Jump 34%	Sneak 24%	Shotgun 59%
Law 49%	Spot Hidden 38%	Submachine Gun 21%
Library Use 37%		

Herr Gunnar Johansson

Gunnar Evert Johansson föddes 17/12 1904 i Majorna, Göteborg, som oäkta son till

fiskrenserskan Elvira Johansson och den tyske sjömannen Georg Fischer. Han gick fem år i folkskola innan han som 12-åring mönstrade på som skeppsgosse. Han visade en naturlig talang för mekanik och avancerade till att bli förstemaskinist. En tid bodde han tillsammans med sin far i Cuxhaven. Detta var åren efter det Stora kriget, när Tyskland skakades av revolter. Den unge Gunnar delade inte sin fars kommunistiska övertygelse, men han fann vapen och bombtillverkning mycket intressant. 1920 återvände han till Göteborg då hans mor var döende i spanska sjukan. Hon avled kort senare, 33 år gammal. Gunnar gjorde ytterligare några resor på amerikatraden, för att sedan börja jobba som bilmekaniker. Han lärde sig köra både bil och motorcykel, och tog även körkort. 1925 träffade han en kvinna, Ulla Jansson, som han fick en dotter med. Då de inte ens var förlovade och Gunnar tvekade om giftermål, gifte hon sig istället med en resande försäljare av skoborstar. Sedan dess har Gunnar aktat sig för att ha annat än rent tillfälliga kontakter med kvinnor. För två år sedan fick han en förfrågan från en av bilverkstadens kunder, Henning af Gyllengrip, om han ville bli chaufför. Då Gunnar såg chansen till miljöombyte och bättre lön, tackade han ja. Han har sedan dess fungerat som familjen af Gyllengrips chaufför, mekaniker och allt-i-allo. Gunnar finner den unge Peder vara en lättsam person att jobba för, och de har en gemensam svaghet för äventyrligheter.

Gunnar är en robust man med förvånansvärt flinka händer. Ansiktet är långt och han har blont hår och blå ögon. På armarna har han ganska enkelt gjorda tatueringar. Vardagsklädseln är en mörkblå dubbelknäppt chaufförsuniform, stövlar och skärmmössa. Gunnar är en sardonisk själ som tar dagen som den kommer. Med erfarenheter från striderna mot frikåreerna under de oroliga åren efter Världskriget, har han med allt större avsmak sett hur nazisterna brett ut sig för att till sist komma till makten. Hans far lär ha satts i koncentrationsläger 1934; inget är känt om han kommer att frigges eller om han ens lever. Gunnars stora last är att röka pipa, men han är å andra sidan försiktig med alkohol. Han brukar koppla av med att försöka konstruera den perfekta råttfällan, och flera av hans konstruktioner tävlar med Gripsätters katter om att hålla råttbeståndet nere. Då han har rest över stora delar av Jorden har han kompenserat sin bristande skolning med ett brett kunnande om olika länder och folk. Han talar god tyska, och besitter hyfsade kunskaper i engelska och spanska. Då han hör till tjänstefolket, förstår han att det inte passar sig att han sitter med vid middagar, o s v.

STR 16	DEX 14	INT 12	Idea 60%
CON 14	APP 11	POW 13	Luck 65%
SIZ 14	SAN 65 (65)	EDU 9	Know 45%
Damage Bonus +1D4			
HP 14			

Climb 49%	Listen 35%	Sneak 31%
Dodge 46%	Locksmith 29%	Spot Hidden 38%
Drive Auto 68%	Mechanical Repair 74%	Swim 40%
Electrical Repair 36%	Operate Hvy Machine 23%	Throw 33%
First Aid 40%	Other Language: German 62%	Track 20%
Hide 21%	Other Language: English 35%	Rifle 39%
Jump 32%	Other Language: Spanish 22%	

Regler i korthet -det allra nödvändigaste

För de spelare som inte har så stor erfarenhet av Call of Cthulhu, har följande regelsammandrag gjorts för att de viktigaste konfliktmomenten ska kunna avgöras.

Använda skickligheter: Slå 1T100 mot det angivna värdet. Lika med eller lägre = lyckas. Mer = torsk.

Strid: Turordning enligt DEX; högst börjar. Slå 1T100 enligt ovan. En stridsrunda är runt 10-12 sekunder.

Point blank: Om målet befinner sig på ett avstånd (i fot) motsvarande skyttens DEX, dubblas dennes chans att träffa.

Impale: Vapen som kan "spetsa" (krutvapenkulor, värjor, o dyl) gör en "impale" om resultatet av slaget är 1/5 av värdet för det aktuella vapnet. Exempel: Nisse har 55% i att skjuta gevär. Han slår 09, vilket är under gränsen för "impale" (en femtedel av 55% är 11%). Därmed gör träffen maximal skada + ett normalt skadeslag.

Burst: Ett automatvapen kan avfyra en kulkärve. Träffchansen ökas med 5%. Ett visst antal skott träffar alltid (slå en tärning motsvarande antalet avlossade skott).

Malfunction: De flesta skjutvapen kan klicka. Det kan ta flera stridsrundor att göra vapnet skjutklart igen.

Dodge: Man kan ducka för att undvika skada. Detta hjälper inte mot kulor och andra höghastighetsprojektiler.

Unarmed combat: Låt alla skickligheter i slagsmål vara = baschans för alla utom Gunnar, som har 10% mer. Baschans är Näve 50%, Spark 25%, Greppa 25%.

Sanity: I vissa lägen kan ett slag mot "sanity" (SAN) krävas. Det är vanligtvis när rollfiguren konfronteras med något mycket obehagligt, som att se ett illa tilltygat lik, läsa en ockult bok, se ett monster, etc. Varje rollfigur har ett SAN-värde. När en situation med hemskheter uppstår, måste alla som har del i den slå 1T100 mot SAN. Slår man under, förlorar man ingen eller mycket lite (den första siffran i SAN loss, t ex 0/1D6). Slår man däremot över värdet förlorar man SAN motsvarande det andra värdet (t ex 1T6). Dra av motsvarande antal poäng från SAN. Om det var mindre eller lika med 4 poäng, blir resultatet en lättare chock. Om det däremot var 5 poäng eller mer, ska spelaren slå 1T100 och jämföra med sitt värde i "Idea". Om det inte lyckas (d v s mer än värdet), händer inget mer. Rollfiguren har upplevt något hemskt, men har inga minnen av det. Om slaget "lyckas" (lika med eller mindre än värdet), inträder galenskap. Spelledaren slår i hemlighet 1T10 och jämför med följande tabell:

1T10 Tid rollfiguren är galen

1-4 1T10 stridsrundor

5-7 4T10+10 stridsrundor

8-9 tills solnedgången/uppgången eller motsvarande tidsrymd

10 1T3 eller 1T10 speldagar, spelledarens val

Om rollfiguren förlorar en femtedel eller mer av sin totala SAN inom loppet av en speltimme, inträder icke tidsbestämd galenskap. Slå 1T10:

1	Chocktillstånd, kan ej kontaktas	6	Besatthet, beroende, darrningar
2	Minnesförlust	7	Storhetsvansinne
3	Vanföreställningar	8	Schizofreni
4	Paranoia	9	Kriminell psykos (psykopati)
5	Fobi (lämplig)	10	Flera personligheter