



KULT

TILLS DÖ-DÖN SKILJER OSS ÄT  
AUFRI S. AC'R. A F. A.M.E.S 1994



*Konstruktörer*  
*Kalle Andersson*  
*Pär Jorwén*

*Layout*  
*Ulf Hansson*

*Tack till*  
*Bo Engwall*  
*Andreas Ekelund*  
*Övriga vänner*

*Ett Speciellt tack till*  
*Jonas Grahn*

# Innehåll

Prelud

Bakgrund

Synopsis

# Scenariot

Begravningen

På Stan

Sivitas Diaboli

Eviga Elden

Ivars Dröm

De Utvaldas Församling

Ritualen

# Appendix

Demonen

Hemliga Sällskap I Borås

SLP:s Sivitas Diaboli

SLP:s Eviga Elden

Poängbedömningsmall

# TILLS DÖDEN SKILJER OSS ÅT...

KULT-Scenario till Boraas Spelkonvent 1994

*"...in the passing of momentarily stillness  
we can view our chaos in motion  
and the subsequent collisions of fools  
well versed in the subtle art of slavery"*

*(In the kingdom of the blind one-eyed is king - Dead Can Dance)*

## Preludium

Människan har alltid tenderat till att gruppera sig och att bilda diverse sällskap. Detta speciellt i tider av oro. Nu när tiden för illusionens sammanbrott är nära, så är det självklart att den ensamma människan, ack så ovetande om sin gudomlighet, söker sig till samfund och sällskap eller bildar nya.

Det här scenariot handlar om dessa sällskap som existerar och opererar under den polerade och förrädiskt civiliserade ytan i alla städer i vår illusiva värld - fångelset. Mer precist handlar det om ett litet sällskap, vars gemensamma band är det mest sällsamma och ibland starkaste av dem alla - vänskap. Det handlar också om hur denna vänskap hänsynslöst utnyttjas för egna syften av en forna (och förmodade död) medlem i nämnda sällskap.

Sällskapet är en rollspelande grupp ockulta klåpare och scenariots miljö är "staden" Borås. Detta är dock inte det regniga och tråkiga Borås vi alla känner till, utan ett Borås där otaliga hemliga sekter och loger konspirerar och opererar.

Detta scenario är främst tänkt att vara en upplevelse - en mörk, ockult och paranoid saga, och därför har vi ej tagit med några värden på SLP:n och dyl. Detta p.g.a. att vi tycker att en massa siffror och tärningslag förstör stämningen.

Låt dock spelarna slå några slag då och då (speciellt då stämningen har börjat bli paranoid), eftersom det kan öka spänningen (tycker vissa).

Stämningsvis kan vidare sägas att i början skall allt kännas välbekant för karaktärerna - förutom ett par smärre mystiska händelser. Karaktärerna skall känna sig ganska ockult välbevandrade och alla andra kompisar uppför sig som vanligt. Ganska snart bör de dock märka att näst intill alla är mer ockult välbevandrade än dem.

En viss känsla av förvirring och möjligtvis misstänksamhet bör nu inträda. Denna misstänksamhet och förvirring bör under scenariot, med hjälp av mystiska händelser och förföljare, stegras till en näst intill fullfjädrad paranoia. Världen skall

alltså beskrivas som mer och mer hotfull, folk man trodde man kände skall upptäckas varande med i hemliga sällskap och till sist skall karaktärerna ha insett att världen är en mycket större och mer skrämmande plats än de någonsin kunde ha föreställt sig.

Poängbedömningen baseras nästan enbart på rollspel och karaktärstolkning. Problemlösning existerar men har gjorts ganska enkel, med tanke på att man skall klara av att spela klart scenariot på den utsatta tiden (ingen blir glad av att inte höra slutet på en saga - lycklig eller ej). Ifall spelledaren trots detta märker att det börjar bli kärvt med tid - släng ledtrådar i ansiktet på dem!

Scenariot är också väldigt styrt, men med lite utrymme för utsvävningar. Märk väl att ifall spelarna hakar upp sig på sidospår, så kan de få det väldigt svårt att hinna klart på de få timmar de har på sig!!

Sist men inte minst: Detta är ett anti-våldsscenario! Envisas RP:na med att bruka våld (dessutom dåligt rollspel), så skicka dem på sjukhus! (Dock endast nödlösning då de ej kan hinna avsluta äventyret ifall detta inträffar)

Det är väldigt tillåtet för SL att använda musik och ev. rekvesita, men det är inte nödvändigt. Det viktiga är att SL visar god inlevelseförmåga och uppmuntrar till rollspel (även om han inte tycker om scenariot).

*Slutligen önskar vi en trevlig spelupplevelse och Bon Voyage!*

*Kalle och Pär*

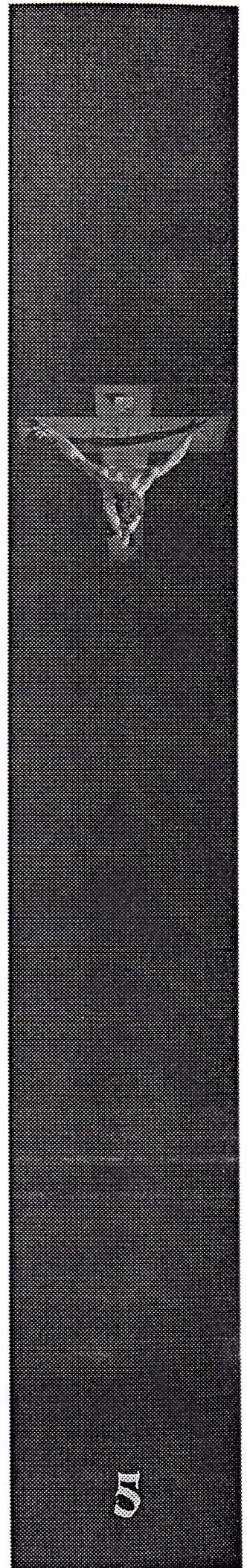
## Bakgrund


Ivar (Anders Ivarsson) hade alltid vetat att han var annorlunda. Redan vid späda ålder så såg han auror och samband mellan skeenden ingen annan verkade se. Parallellt med att han lärde sig läsa började han intuitivt förstå sanskrit och kilskrift. Dock var det svårt för en liten gosse att få tag på ockult material, så Ivar bestämde sig för att vänta och bida sin tid. Han behövde inte vänta länge.

Redan på Ivars sjuårsdag (strax innan han med sina förädrar skulle flytta från Halmstad till Borås) hade han uppmärksammas av en grupp uppvaknade, som höll till i Metropolis utkanter. De såg den lille pojakens potential och bestämde sig för att hjälpa honom.

Lite är känt förutom att Ivar blev fördd till Metropolis av de uppvaknade och där lärd så mycket de vågade. Ingen vet hur länge han stannade där, men han återkom vid samma tidpunkt han hade försvunnit, åtminstone fysiskt i samma ålder, med stor magisk kunskap och en plan.

Ivars plan gick helt enkelt ut på att med en stor ritual på en





gång öppna portar till alla större kända dimensioner. När detta då skedde så skulle han stiga in i den spricka (det vakum) som bildades mellan dimensionerna och där dra till sig så mycket magisk energi som möjligt, medan han rekordsnabbt blev uppvaknad i det tidsvakum, som också skulle vara en del av sprickan.

Ivars ritual krävde dock en del saker som var omöjliga för en sjuåring att skaka fram fram 1980. Dels krävde den minst 20 människor som offrade sin mentala stabilitet. Den krävde också att någon annan utförde den och så krävde den teknik avancerad nog för bl.a. avancerade matematiska beräkningar (d.v.s. avancerade datorer), teknik som inte fanns tillgänglig 1980. Så Ivar väntade...

Hans väntan tog slut några år senare när han träffade Kalle på en datakurs och de följande åren även lärde känna de andra karaktärerna. Ivar lät sig växa in i gänget och var alltså inte med så mycket de första åren. Istället ägnade han sig åt ockulta studier och åt att bilda Sivitas Diaboli.

När han märkte att karaktärerna ägnade sig åt (misslyckade) ockulta experiment, så gjorde han och hans magiska intuition sig snabbt outhärliga och bandet till dem växte. Han såg nu även till att göra sig till ordentligt god vän med var och en av dem.

För ca ett år sedan gick han med i Eviga Elden för att få tillgång till deras kunskap och datorer. Nu började han även studera den kvantfysik som var nödvändig, för att hans ritual skulle lyckas. Sedan började han förbereda för att karaktärerna skulle utföra ritualen åt honom.

Han lämnade ritualanteckningar och disketter hos både Sivitas och Eviga Elden, han lät sig bli indragen i De Utvaldas Församling, varefter han med hjälp av några från Eviga Elden och en oskyldig uteliggare iscensatte sin egen död.

Han har planerat att karaktärerna skall få reda på att han inte är död, börja nysta i det hela och få tag på hans anteckningar. Därefter skall de tro att församlingen håller på att hjärntvätta honom och binda honom till sig. Sedan är det tänkt att karaktärerna skall tro att ritualen de har i sin ägo är det enda som kan befria honom och att de utför den hos församlingen där det finns en hel massa oskyddade förnuft, som kan offras. Han räknar även med att karaktärerna på något sätt får hjälp av Eviga Elden att utföra ritualen, då han tror sig veta att Elden kan tjäna på att den utförs.

Lyckas ritualen så kommer Ivar att bli mäktigare än någon uppvaknad hittills (möjligtvis undantaget mörke Messias), vidare så kommer det dels när ritualen utförs bildas vågrörelser i Illusionens väv, vilket kan orsaka en del naturkatastrofer och onaturliga fenomen världen över. Dels så kommer den också innebära att ett tjugo-trettio-tal människor blir blindgalna. Detta skiter Ivar fullständigt i och utnyttjar karaktärernas vänskap för att uppnå sina personliga mål: Makt och kunskap!

# Synopsis

*"Still night, nothing for miles,  
while curtain come down,  
kill the lights in the middle of the road  
and take a look around..."*

*(Driven like the snow - The Sisters Of Mercy)*

Nedan följer den mest tänkbara vägen genom äventyret i korthet, men självklart kommer den aldrig bli exakt så här när man spelar, för kom ihåg: Spelare gör aldrig som man har tänkt sig!

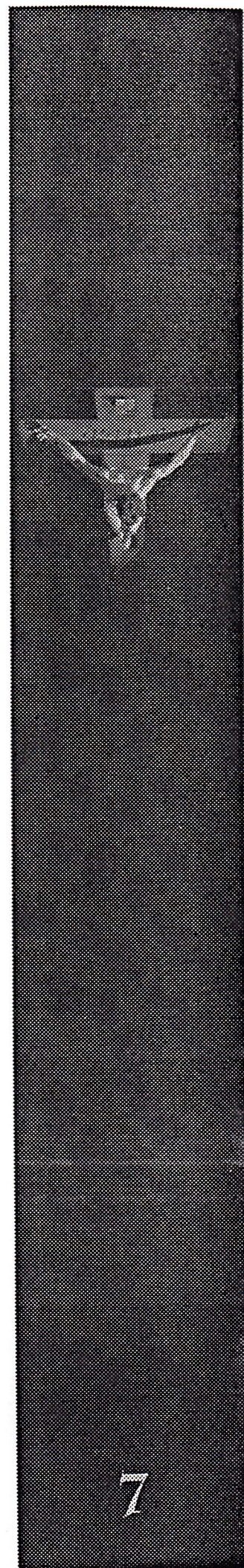
De saker som du inte förstår i synopsisen står förklarade i själva scenariot, men skulle det vara någonting som du ändå inte greppar, så fråga gärna under spelledarengomgången.

Efter att spelarna läst igenom sina karaktärer och tagit del av handouts, så börjar scenariot vid Ivars nygrävda grav den 29/6 sommaren 1994, vilken sker under normala former tills karaktärerna lyckas skymta Ivar i en svart bil. Även mystisk skara av människor (representanter ifrån olika ockulta sällskap) ansluter sig och kastar varsin blomma på Ivars kista. Karaktärerna börjar märka en viss ensamhet och att nära vänner betar sig annorlunda.

Efter att prästen har talat klart, så skall Kent (Ivars far) kasta det första spadtaget jord på graven och precis när jorden träffar kistan utbryter ett häftigt oväder och begravning tar hastigt slut och de olika grupperna skiljs åt för att söka skydd från regnet.

Karaktärerna uppsöker förmodligen ett närbeläget kafé (Kafé Kvarnen) och förhoppningsvis börjar de diskutera incidenterna på begravningen. Tillslut kommer de fram till att Ivar inte är död och att något väldigt underligt är i görningen. När de sedan gått igenom vad skulle kunna ge dem ledtrådar om hur det ligger till, så pekar alla spår åt samma håll: Sivitas Diaboli, en pseudo-ockult sammanslutning som Ivar tillhörde. De vet att de håller till på Borås kyrkogård och har namnet på en grav, som de tar sig in igenom till Sivitas domäner.

Väl nere träffar de en bortglömd bekant vid namn Markus Rask, som varnar dem för en demon och talar om för dem att de måste ha Ivars anteckningar. Nämnade demon sliter sedan in Markus i Inferno och karaktärerna fortsätter sin vandring genom gravgångarna. Efter ett tag stöter de på Sivitas och är tvugna att smälta in och bli accepterade av dem. Trots att de är gamla vänner, så är det lite problematiskt, men löser sig tillslut och de lyckas norpa åt sig Ivars prylar framför näsan på en "maktlös" demon. Nu har de första delen av ritualen, men måste ha resterande delar för att kunna utföra den på ett tillfredsställande sätt (i alla fall för Ivar). Spåren de får av



sakerna pekar bl.a. åt en mäktig arkanistorganisation vid namn: Eviga Elden. Innan de tar sig så långt blir de målgrupp för massor av andra ockulta organisationer i Borås och noga undersökta av dem. Karaktärerna upplever där en sida av Borås, som tidigare har varit främmande för dem och en känsla av att vara förföljd och ensamma tar överhanden.

Tillslut hamnar de hos Eviga Elden, där de blir mottagna av en vän och sedan hänvisade till mästern Jonas. För att nå honom måste de vandra genom en korridor, som blir den underligaste upplevelsen hittills.

Allt folk de träffar beter sig fruktansvärt underligt och ologiskt inne hos Eviga Elden och när hjältarna tillslut konfronteras med Elden reagerar de snabbt och lika underligt, som alla har gjort där inne. Elden känner sig tillfreds med deras reaktion och belönar dem genom att utsåla positiv energi (Speltekniskt innebär det: "Magisk Intuition"). Dessutom sniker de till sig resterande del av Ivars anteckningar i form av de datorer, som innehåller saknade del av ritualen.

Efter att ha mött Elden och begett sig därifrån, drömmer karaktärerna en udda dröm utsänd av Ivar, som får dem att förstå att han finns hos en frireligösförsamling kallad "De Utvaldas Församling". De tar sig dit och medan några upphåller personalen där, så ritar resten upp de cirklar, som står beskrivna i ritualdelen de fick hos Sivitas. Sedan pluggar de in datorerna och... de inser hur grundlurade de har blivit.

## Begravningen

*"Overland  
the winds of change consume the land,  
while we remain  
in the shadow of summers now past.  
When all the leaves  
have fallen and turned to dust  
will we remain  
entrenched within our ways."*

*(Severance - Dead can Dance)*

I vilken en vän jordfästes, men dyker upp igen, en blomsterparad går av stapeln och Borås börjar avslöja sitt rätta ansikte...

Plats: Borås Kyrkogård

Personer: Karaktärerna, Ivars mamma, pappa och lilla syster, ett femtal Sivitas Diaboli medlemmar (inkl. Brain och Jenny),



en präst, en mystisk man och senare också ett trettiotal personer, som oväntat passerar revy och slänger varsin blomma på Ivars kista.

Tid: Måndagen den 29:e Juni kl. 14.05

(Följande text läses upp för spelarna - helst med egna ord. SL får dessutom gärna pausa då och då och låta spelarna reagera på det som händer.)

Ivars svartglänsande kista sänks sakta ner i den nygrävda graven. Kistan har under hela ceremonin hållits stängd. Det var tydligen en fruktansvärd olycka, har ni hört. Den okände bilisten körde på Ivar och hans cykel ifrån sidan. Ivar slungades ett tiotal meter in i ett stenröse. Kroppen och cykeln var tilltygade intill oigenkännlighet. Begravningsbyrån är skicklig på att maskera skador, men även deras skicklighet har en gräns - därav det stängda kistlocket.

Ni flyttar era blickar från graven och tittar försiktigt på varandra. Ni förundras över hur allvarliga de andra ter sig i sina svarta kostymer, händerna knäppta framför eller bakom ryggen, svarta ringar under ögonen och svettandes ymnigt i den heta sommarvärmen.

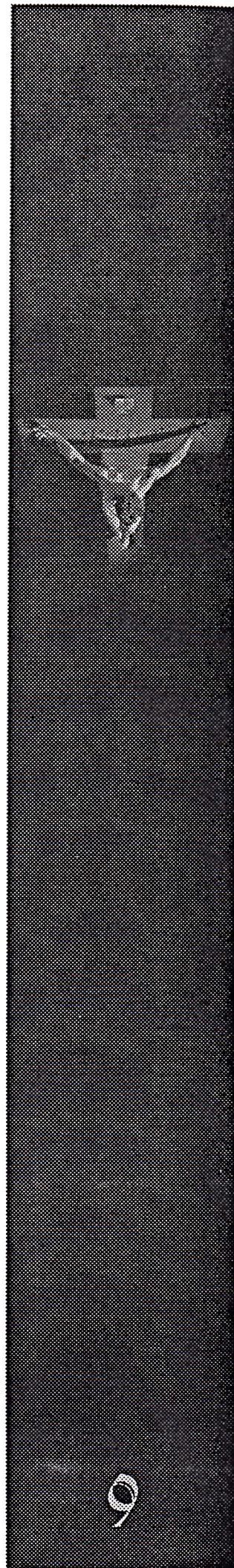
Vilken ödets ironi, påpekade Ekelund innan ni gick in i kyrkan för ett par timmar sedan, att Ivar som tillbringade större delen av sitt senare liv i trånga rökiga rum, skulle begravas på den soligaste dagen hittills i sommar! Efter en kort paus tillade han också: "Fucking daylight...!".

Prästen harklar sig och torkar svetten ur pannan och ni tittar på Brain och era andra kompisar som har grupperat sig på andra sidan. De ser mycket allvarliga ut, men du (Kalle) tycker dig märka en viss glimt av segervisshet, men också av oro, i Brains hållning och blick.

Naturligtvis ser Ivars familj, som står snett till höger om Brain och de andra, helt förstörda ut och inte ens Ivars far Kent, kan hålla tillbaka en tår när prästen högtidligt börjar avsluta begravningsceremonin.

(Vid det här laget kan SL låta Bo eller Pär märka den mystiske mannen, som står i skuggan av ett träd en bit bort och uppmärksammat följer begravningsprocessen. Ifall någon då, eller senare, försöker närma sig mannen stiger han in bakom trädet och försvinner - vem mannen är förklaras denare.)

Det enda som hörs är prästens ord och en svag bris i trädtopparna, solen gassar, ni är outhärdligt röksugna och de mer känslösamma av er har börjat fälla några tårar då ni nästan simultant vänder er om mot ljudet av en bil, som sakta kör förbi ute på vägen. Det är en mörkblå Volvo 740 och bakom ratten kan ni skymta en man med långt hår, vilket kanske inte är så fruktansvärt underligt. Det som däremot är ganska chockerande är att när bilen svänger av in på vägen mot badhuset, så kan ni svära på att mannen i baksätet inte kan vara någon annan än Ivar! Innan ni har hunnit hämta er ifrån chocken gasar bilen iväg och försvinner.



Prästen fortsätter mäsas och när han slutar och stiger åt sidan för att låta Kent träda fram och slänga den första näven jord på kistan inträder en onaturlig tystnad och ännu en underlig sak händer.

Ett trettiotal personer kommer sakta gående uppför gången mot graven. De bär med sig varsin blomma och utan ett ljud går de förbi graven och slänger blommorna på kistan. Ni får en underlig känsla av att tiden har stannat för en kort stund och ni märker också att ni inte kan röra på er innan den sista personen har kastat sin blomma (en ros).

De underliga individerna svarar inte på några frågor och försvinner snabbt iväg i några bilar som står parkerade en bit bort. För SL:s skull kan nämnas att personerna är representanter utsända från Borås ockulta sällskap som vill ge en sista hedersbetygelse till Ivar. Att tiden verkar frysas är bara en del av Borås starka illusion - och ett knep för att få lite David Lynch känsla över det hela. Vidare kan också nämnas att de enda som kan finna något konstigt i det hela är karaktärerna som också vagt tycker sig känna igen några av deltagarna i processionen. De andra på begravningen rationaliserar snabbt bort händelsen (eller som i Sivitas fall, vill inte tala om den.)

När allt återgår till det "normala" igen stiger Kent fram och låter, som i ultrarapid, en näve jord falla på kistan. Det är när jorden träffar kistan som himlen plötsligt mörknar och ett fruktansvärt oväder bryter ut utan den minsta förvarning. Det börjar åska och ett hållande regn börjar falla, och begravningen avslutas snabbt varefter alla springer hastigt iväg för att söka skydd.

Detta är ett utmärkt tillfälle för karaktärerna att söka skydd (företrädesvis på Kafé Kvarnen, dels av vanans makt och dels för att det ligger närmast) och tala igenom det hela - förhoppningsvis med gott rollspel. De bör komma fram till att något underligt håller på att hända och att Ivar kanske är vid liv. SL bör påpeka att de är väldigt säkra på att det var Ivar de såg åka förbi i bilen. Ifall inget annat hjälper kan han låta en bekant stövla in på Kaféet, ovetandes om Ivars förmodade död, och på något sätt framföra att han cyklade förbi Ivar i parken för en liten stund sedan.

Att karaktärerna och ovan nämnda bekant har råkat få syn på Ivar är naturligtvis avsiktligt från Ivars sida. Hur skulle de kunna börja leta efter honom ifall de inte misstänkte att han levde och att det var något underligt i görningen!?

Karaktärerna bör också med det bakgrundsmaterial de har fått lista ut att den enda ledtråd de har att gå på är Ivars förmodade samröre med Sivitas Diaboli och att den enda ledtråd de har till hur man kan kontakta Sivitas är namnet på en grav uppe på Borås kyrkogård. De bör inte (vilket de förhoppningsvis förstår) tala med andra om sina misstankor om det överdrivna i ryktet om Ivars död. Ifall de trots allt gör det börjar folk titta konstigt på dem och ifall de ihärdigt försöker

övertyga någon börjar de märka att folk börjar undvika dem. Vad som händer om de framför sin teori för Ivars familj kan ni nog räkna ut själva.



*Kalle sörjandes sin gamle vän Ivar på Borås kyrkogård alldeles i närheten av Sivitas Diabolis under jordiska lokaliteter*

## På Stan

*"I hear the sons of the city and dispossessed  
Get down, get undressed  
Get pretty for you and me,  
We got the kingdom, we got the key  
We got the empire, now as then,  
We don't doubt, we don't take direction"*

(Lucretia My Reflection - The Sister Of Mercy)

Borås börjar förändra sig mer och mer för karaktärerna. Den en gång så trygga uppväxtmiljön har förvridits till en mar-drömslik plats, där en mängd olika hemliga sammanslutningar och sekter börjar bubbla fram och figurera i deras liv. Folk som de trodde att de kände väl, visar sig vara indragna i dessa sekter och känslan av att vara ensamma och främlingar i sin egen stad infinner sig snart.

Den här delen av scenariot är menat till att spelas parallellt med resten av scenariot, med början efter att de har besökt Sivitas. Det som kommer att hända är att de stöter på olika fragment av de olika sekterna som agerar i Borås (se APPENDIX) och att de börjar känna sig förföljda. De kommer inte kunna gå ut på något kafé utan att de blir kontrollerade av någon samman-

slutning. Vart de än går, så kommer mystiska män att iakta dem och vissa även ta kontakt med dem. Det är frågan om att försöka framställa varje person som mer mystisk, även gamla bekanta, och tillslut framställa det som om varenda person de möter skulle kunna vara indragen i någon sekt.

Känslan som skall framhävas under den här delen är väldigt viktig och att den stegras, allt eftersom världen i RP:nas ögon blir allt mer odefinierbar. Börja beskriva försiktigt till en början hur allt blir mer hotfullt och främmande. Smyg hela tiden in mer detaljer och mer mystiska saker (och personer), som tillslut får karaktärerna att bli paranoida och förvirrade.

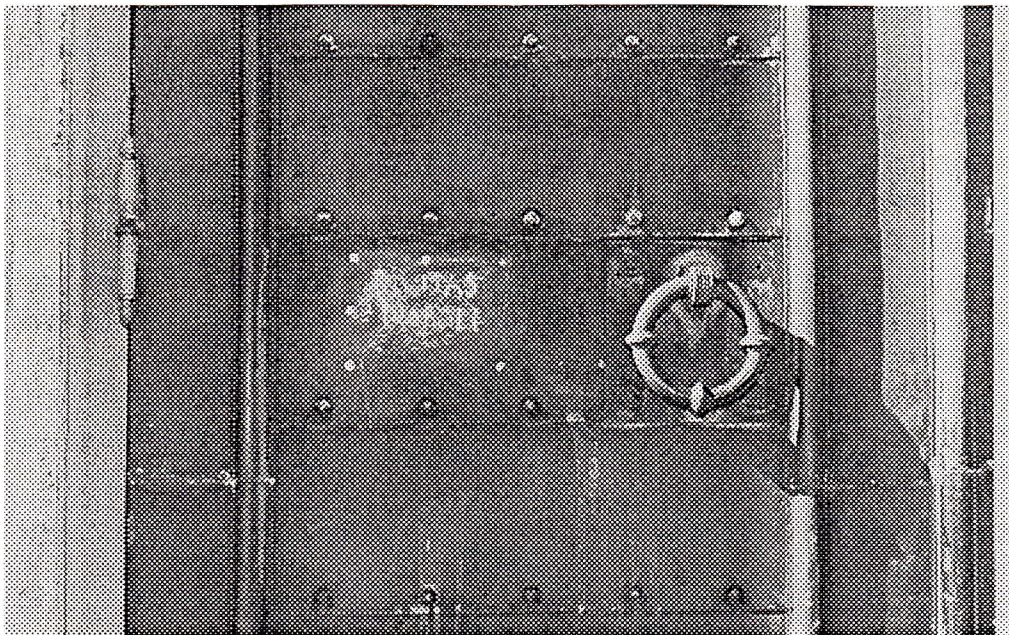
Låt de inte få en lugn stund, utan var ständigt framme med konstigt folk som sitter i hörnen på kaféer och "läser tidningen", underliga meddelena den på toaletter och tändsticksaskar, förföljande mörka bilar, öl som beställs in till deras bord från "mannen i hörnet" (och så sitter det ingen där) o.s.v.

För att underlätta den i den här delen, så har vi dels skrivit ner några hemliga sekter i Borås (se APPENDIX), en karta över Borås (handout) och korta beskrivningar över de vanligaste uteställena för karaktärerna (handout). När du kommer hit och mottager dessa handouts på Fredagen, så kan du om du har tid över traska runt lite i Borås och besöka de olika platserna, för att få upp en känsla för miljön.

## Sivitas Diaboli

*"Little wolf skin boots  
and clove cigarettes  
an erotic funeral  
for witch she's dressed  
her perfume smells like  
burning leaves  
everyday is halloween"*  
(Type O Negative - Black No. 1)

När RP:na har tagit sig in i gravvalven (vilket de gör genom en grav), så kommer de att konfronteras med Markus Rask, som precis rymmer från Inferno. En vägg sprängs upp och mängder av jord, grus, damm och splittrade likdelar yr omkring dem. Från revan, som har bildats, hörs stönande och klagande röster. När dammet har lagt sig kan de se någon, som står där naken med sargad kropp och blod rinnande ur sina tomma ögonhålur. Pär tycker sig känna igen honom som "Markus Rask" (en person som han inte har träffat på ett par år). Markus tilltalar dem med flämtande och desperat röst:



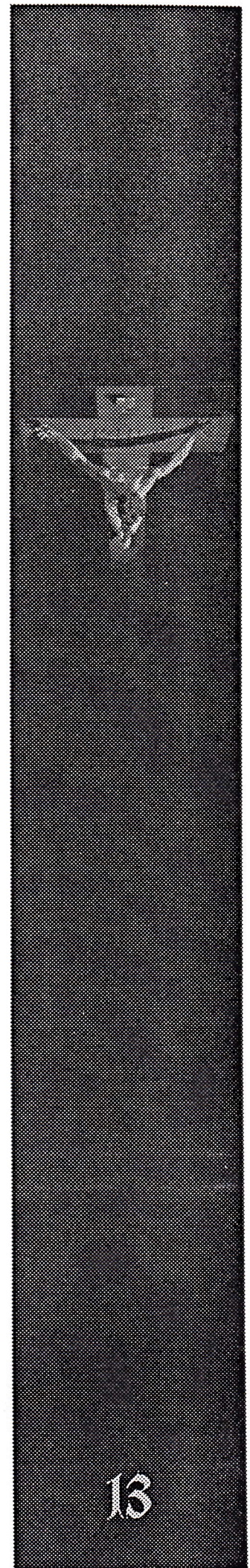
*Dörren till en av stadens kyrkor, ingenting är heligt.*

"Ni måste hämta anteckningarna, men ni får inte spilla någon tid." Han gör en paus för en kort sekund och kastar en orolig "blick" över axeln på mörkret bakom sig, drar ett djupt andetag och ler snett. Strax brister han ut i ett hysteriskt skratt. "Jag trodde att jag kunde fly från mina drömmar där, fast varje gång jag öppnade ögonen insåg jag att det inte var någon dröm. Smärtan har inte varit värst, utan synerna. Även om man blundade, så tycktes bilderna ha etsats in i ögonlocken." Han sjunker ihop något och tystnar. Hans skrattanfall bryter återigen ut med en vemodig underton i och fortsätter:

"Så jag tog ut mina ögon!" Han fortsätter att skratta lite, men tystnar snabbt ner och blir mycket allvarlig. "Det är viktigt att ni gör som jag har sagt. Ivar behöver er och utan han så klarar jag mig inte länge. Ni förstår... Ni måste se upp med..." Samtidigt som han säger det hörs ett vrål bakom honom och två kloförsedda fingrar pressar sig ut genom hans ögonhål och rycker huvudet häftigt bakåt. Ett ljudligt krasande hörs när nacken knäcks och Markus slits bakåt in i mörkret. Han skriker hjärtskärande och väggen sluts framför honom.

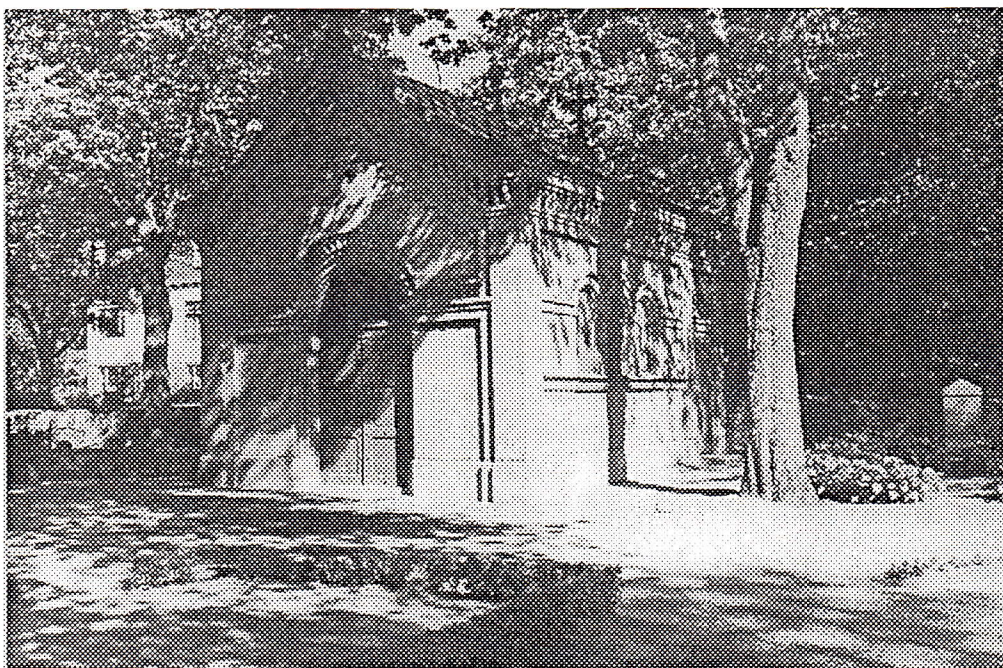
Nu är det upp till RP:na att på något sätt få tag i Ivars saker. Eftersom den ende i Sivitas som vet var sakerna finns är Brain, så är det lättast att få tag i dem genom honom. Frågar de honom om han vet var de finns, svarar han helt ärligt "Ja", men demonens inflytande över honom hindrar honom från att avslöja var. Ber de honom att gå iväg och hämta sakerna, så kommer han att ge sig iväg för att hämta dem, men komma tillbaka tomhänt. Enklaste sättet att få tag på dem är att följa efter honom när han skall hämta dem.

Försök att frammana en kuslig och lite hotfull stämning inom Sivitas område. Låt det dock inte bli bisarrt och "splattrigt", utan mer mystiskt. Försök att beskriva de mörka gravvalven noga och göra kontrasten mellan "deras värld" och världen ovan mark stor. Lägg in stämningsskapande ljudeffekter i form



av t.ex. droppande vatten, prasslande ifrån råttor och skrapande ljud från väggar (som om någon försöker klösa hål i väggen med ståklor). Använd din fantasi för att fylla ut deras vandring genom gångarna. Får du idétorka kan du alltid låta någonting välta över dem (ganska harmlöst, men kan ställa till förvirring), ett plötsligt vinddrag blåsa ut deras ljuskällor, gångar kan försvinna bakom dem eller så kan du till och med låta dem stöta på någon som flytt från Inferno genom sprickor eller någon annan varelse där ifrån. Det viktigaste är att de klarar sig helskinnade och får tag i Ivars saker på något sätt. Om de lyckas stöta sig med Sivitas, så kan du låta det bli en katt- och råttalek mellan Sivitas och RP:na, när de försöker fly med prylarna.

Lokalerna: Sivitas lokaler består av de vindalande gravgångar under Borås kyrkogård, som de har lyckats få tillgång till genom det lilla huset där. Där är deras egna ingång till



*Kyrkogårdens verktygs förråd, men mer använt av medlemmarna i Sivitas Diaboli som ingång till gravvalven.*

gravvalven, men det är ett faktum som inte karaktärerna känner till, utan de kommer att ta sig in genom en grav. En utav de större kryptorna har Sivitas tömt på innehåll och använder som mötesplats. Kryptan är 5x3m och innehåller endast ett oljefat och travar med tidningar. På stenväggarna är det klottrat massor av "häftiga" saker, som t.ex. "Tear Your Soul Apart!", "Cemetery", "Helvetet - För Det Är Ballt!" och "Entombed". Förutom klottret finns det även rester av krossade kranier, sot, blod och en brokig blandning ockulta symboler.

I kryptan, som Ivars saker finns i, finns även Demonen. Den är något större än förutnämnda och fruktansvärt kylig. Väggarna är här och var tunt isbelagda och tycks bli tjockare längre bort i rummet. Demonen finns i borte ändan av rummet, som mynnar mot Inferno, och så fort som karaktärerna kommer in i rummet, så börjar den hota dem och göra utfall i luften. Sedan

börjar den på ett hotfullt sätt lisma in sig hos RP:na och säger att den kan hjälpa dem med deras problem och försöker med massa lögnery för karaktärerna till sig, så att den kan slita dem i stycken. Delen som leder ut i Inferno är ett gränsland mellan Illusionen och Inferno, som demonen inte kan ta sig ur, men kan kontrollera passagen där emellan. Dock så kan den inte röra dem om inte någon går fram till den. Sakerna ligger nedpackade i en flyttkartong, som står i ett hörne, är helt utom räckvidd för demonen, så RP:na kan utan större problem sno åt sig dem.

RP:na hittar inte själva kryptan med sakerna (Demonen ser till att de inte hittar rätt, såpass makt har den), utan måste följa efter en Sivitas medlem dit (lämpligast Brain eftersom han är den enda som vet var den finns).

Förövrigt kan tilläggas att Sivitas medlemmarna är ganska fientligt inställda till karaktärerna när de kommer in på deras domäner, trots att de bär gamla vänner. De är väldigt revirtrogna och tycker inte karaktärerna hör hemma där, så de måste försöka vinna Sivitas förtroende för att vara helt säkra på att de inte blir attackerade av dem.

Lådan med Ivars saker innehåller ett halsband i guld med Eviga Eldens symbol hängandes i den, första delen av ritualen (handout), en folder från De Utvaldas Församling och diverse ockult litteratur.

## Eviga Elden Loge

*"Come and taste a century of hatred.  
Free from the sanity of them."*

*(Poison - Paradise Lost)*

Sektens Historia Och Struktur: Det finns myriader andra dimensioner än vår egen och i en av dessa hände det sig att när Demiurgen försvann, så blev en av dimensionens ekvivalenter till våra arkonter fången hos oss i Illusionen. Hur detta gick till och varför kan ingen svara på, men eftersom tiden är en del av Illusionen så råkade det bli så att "arkonten" hamnade hos oss några tusen år f.Kr.

Dimensionen "arkonten" kom ifrån ligger så långt ifrån vårt varseblivningsspektra att vi endast skulle kunna uppfatta den som ett sammelsurium av ljud och ljus. Detta medför att de som kan se igenom Illusionen ser "arkonten" som ett grön-rött ljusspel, liknande en eld (hädanefter så kommer "arkonten" att benämnas "Elden").

Elden tyckte inte om Illusionen utan ville så snabbt som möjligt komma bort från den, därför började den ta kontakt med människorna för att få hjälp. Detta utan större framgång





*Den trista fasaden på Eviga Eldens loge, som döljer portarna till de mest fantastiska världar.*

bortsett från ett kort samtal med en man vid namn Moses de första tusen åren. Illusionen var för stark för att Elden skulle kunna manifesteras sig och sina krafter till fullo (Demiurgen fanns ju fortfarande!), så den gömde sig och bidade sin tid...

När Demiurgen försvann och Illusionen började luckras upp, så såg Elden sin chans till frihet och började samla medhjälpare för att skynda på processen. Eftersom vi människor är ologiska i Eldens ögon, och vår logik får den att tappa kraft, så samlade den de mest ologiska människor runt sig - arkanisterna.

Efter en kort tid hade den samlat människor runt sig på ett tiotal platser i hela världen. Dessa människor bildade loger eller sekter, varav de största finns i Dehli, Southhampton och Borås. Logen i Borås, "Eviga Eldens Loge", har hitintills varit den mest framgångsrika (mest p.g.a. att Illusionen runt Borås fortfarande är så stark att de minsta ologiska handlingar de facto verkar vara mer ologiska och underliga än de skulle ha verkat på något annat ställe).

Eviga Eldens Loge bildades av Elof Stålskiöld år 1847 efter det att han hade fått en vision (sänd av Elden), som lovade honom väldigt stark magisk makt och evigt liv. Han kallade till sig den tidens mest framgångsrika och lovande arkanister ifrån hela västsverige och bildade nämnda loge.

Logen har nu existerat i snart 150år och har vuxit oproportionellt snabbt - makt och kunskapsmässigt, men ej nämnvärt i storlek. Det enda undantaget är den nybildade "ungdomssektionen", som lades till för att ur Borås växande massa arbetslösa ungdomar sälla ut dem med ockult potential.

Ungdomscirkeln (eller "De oiniterade") har idag 25 medlemmar medan de fem cirkelarna i logen (i stigande ordning: "De initerade, 1:sta cirkelns magi, 2:a cirkelns magi, 3:dje cirkelns magi och mästarna") har 20, 15, 10, 8 och 5 medlemmar.



Över dessa står "stormästaren", en titel Stålskiöld fortfarande innehar, dock med sitt namn ändrat ett antal gånger för att inte väcka misstankar med sitt onaturligt långa liv. Hans nuvarande tagna namn är Svenning Sandberg.

Initeringen och klättringen inom hierarkien går kortfattat till såhär: Väl inne i de oiniterades cirkel får man inmundiga en hel massa obskyr och ockult kunskap. Syftet med detta är att sålla ut dem som inte orkar med studierna. Efter ett år så konfronteras man med Elden (mer om detta senare), och klarar man av konfrontationen så anses man vara en av de initerade och sätts under en äldre magus ledning och undervisning. Initeringen upp i högre cirklar går till på i princip samma sätt, men dröjer längre tidsmässigt och kräver en kumulativ kunskap (d.v.s. ca FV 10 i en magiskola för initeringen till 1:sta cirkeln, FV 15 till andra o.s.v.).

*"In a sorry sea of pale sound uplifting  
here, dark waters flow free through  
archways of silent dreams."*

*(Collosal Rains - Paradise Lost)*

Eldens Makt Och Konfrontationen Med Densamma: Elden är oerhört mäktig vilket inte endast visar sig i "gåvorna" den kan ge sina utvalda; utan också i att den till en viss del kan ignorera Illusionens "rums lagar". Detta medför att den existerar på flera platser samtidigt. Varje loge i världen har alltså en manifestation av Elden hos sig, vilket trots allt medför att varje Eldmanifestations makt blir något mindre än om det bara skulle ha funnits en Eldmanifestation.

Eldens makt är också knuten till hur väl den trivs hos logen. Ju mer ologiskt de uppför sig; desto mäktigare blir den. I ett vetenskapligt laboratorium, dedicerat till empirisk forskning, skulle den alltså vara en liten flamma. Logen i Borås är fullt medvetna om detta och uppför sig alltid på ett så ologiskt sätt som möjligt (går baklänges, torrsimmar på golvet, öppnar portar till, logiskt sätt, meningslösa dimensioner, skrattar på begravingar o.s.v.).

En konfrontation med Elden går till så att personen ifråga ställs inför Elden, som för en kort stund visar sin sanna skepnad och fulla makt. Klara personen detta psykiskt och uppför sig på ett för Elden hemtrevligt (ologiskt) eller roande sätt, så blir han belönad av Elden med gåvor, som sträcker sig från djupare insikt Illusionens väv till Magisk Intuition eller förhöjt medvetande.

Klarar man upprepade konfrontationer med Elden, så låter den en del av sin essens ta boning i den mutipeltkonfronterades kropp. Detta medför att kroppen slutar åldras och att personen i fråga får ett oerhört vidgat medvetande. Nackdelarna är att personen stannar i sin (möjliga) väg mot uppvaknande och att ögonen avger ett grönt sken, som syns ypperligt i mörker. En

ytterligare nackdel är att personen i princip blir Eldens slav (essensen försvinner ifall man inte lyder). Eviga Elden kallar dessa personer "mästare" och för närvarande finns det fem plus en person som bär titeln.

Eldens Paradox: Elden kan logiskt inte existera i vår dimension. Dess existens skulle få oerhörda konsekvenser ifall den blev upptäckt av de högre makterna (Arkonerna och Dödsänglarna) och speciellt då för Tipharet, som är Eldens motsvarighet i vår dimension. De båda skulle nullifiera varandras existens och detta med ett tumult som sannolikt skulle få Illusionen att rämna!

Detta har uppenbarligen inte hänt, men hur? Jo, det har bildats en slags "bubbla" runt Borås och på de andra ställen a Elden är aktiv. Denna "bubbla" är ett resultat dels av Eldens ovilja att upptäckas och dels av de högre makternas ovilja att upptäcka den. De ser helt enkelt omedvetet bort!

Bubblan resulterar i att Borås existerar i ett slags maktvakuum där många makter och sekter, ej endast Elden, kan agera ostört utan arkonernas vakande blickar. En bieffekt är också att rollspelet "Kult" finns i en av arkonerna ocensurerad form.

Ivars försök till ultrasnabbt uppvaknande genom karaktärerna och ritualen skulle antagligen kunna få "bubblan att spricka" eller så skulle revan, som för en kort stund skapas i Illusionen och alla dimensioner, kunna vara en flyktväg hem för Elden. Det första är det mest logiska - alltså chansar den allt mer desperata Elden på det sistnämnda. Den har redan nu börjat att så smått koncentrera sin kraft till Borås för att vara redo att hoppa in i revan när stunden är inne. Det är detta som orsakar alla svackor i Illusionen, som karaktärerna upplever mer och mer när slutet av scenariot närmar sig och som det talas närmare om på annat ställe i denna skrift.

*"We have such sights to show you"*

*(Hellraiser - Clive Barker)*

Hos Eviga Elden: När karaktärerna väl har insett att de bör hämta Ivars prylar från Eviga Elden och luskat ut var de håller hus, så är frågan endast om de skall gå dit på dagen eller om de skall smyga in som tjuvar om natten. Händelseförloppet som följer är tänkt att utspelas på dagen, men kan säkert förvandlas till inbrottssekvens av en inovativ spelledare, men kom ihåg!: Karaktärerna måste konfronteras med Elden. I en inbrottssekvens kan detta ske antingen genom att de råkar snubbla in hos Elden eller att logen tar fast dem och för dem inför Elden för att dömas.

Om de tar sig in till Eviga Elden dagtid, så går det till ungefär såhär: De kommer fram till Yxhammarsgatan 8-10, som är ett 5vånings brunt hus med diverse ornament och en stor gyllene stjärna på den övre delen av väggen.

Yxhammarsgatan är en huvudled och följdaktligen susar det fram många bilar där (dock ej på natten), men när de väl går in

i trapphuset, så finner de att det är lugnt och fridfullt. Trapphuset är väldigt lyxigt utfört helt i vit marmor med pelare. Det är i princip ett stort kvadratisk luftigt rum med en trappa, som går i etapper runt på väggarna. På varje våning finns det en dörr med ett intetsägande namn på (typ: "Borås ungdomsnykterhetsrörelse" eller "Försäkringsbolaget Ansvar"), som utan undantag är låsta.

Om man dagtid ringer på någon utav dörrarna med intetsägande namn blir man insläppt och tillfrågad om sitt ärende. Frågar karaktärerna om Eviga Elden är personerna helt oförstående. Nämner RP:na då att det är de som håller till längst upp i byggnaden, så muttras det om några senila gubbar o.s.v.

Bryter karaktärerna sig in nattetid finner de sig genast i Eviga Eldens foalje. Nattetid är hela huset Eviga Eldens domän.

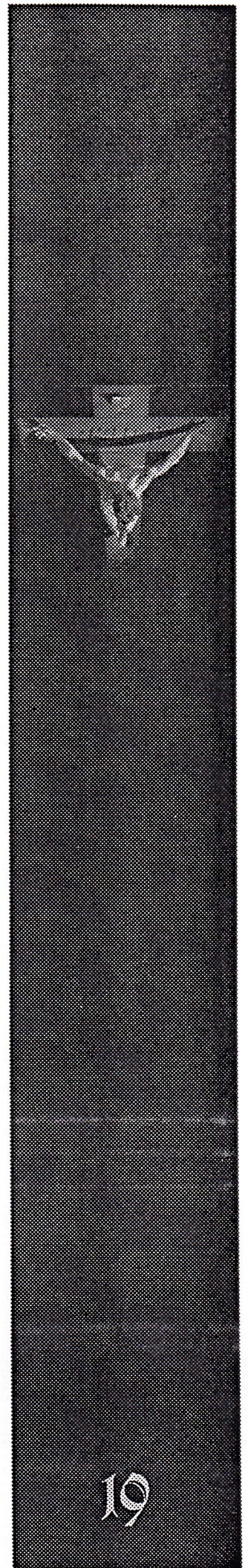
Dörren längst upp i huset är Eviga Eldens ingång. Det är en dubbeldörr i mörkträ med samma märke som på byggnaden inlagt med förgylld metall. Knackar (eller ringer) man på kommer det omgående någon från ungdomssektionen och öppnar. Karaktärerna torde väl (trots omständigheterna) bli förvånade att se en av sina kompisar öppna dörren.

Foaljén är ett rum helt i trapphusets anda, helt i marmor, men också med fina tjocka röda mattor, två trädörrar och en välvd portgång, som är öppningen mot en korridor i vilken man kan se underliga, mångfärgade ljus spela. Den ena dörren leder till en toalett och den andra in i ett stort datarum (det är här Ivars saker finns), med fönster genom vilka man kan blicka ut över Metropolis många kullar från mycket hög höjd.

På frågor om Eviga Elden svarar Ungdomssektionen väldigt undantagslöst och lite överlägset. När karaktärerna nämner Ivar, så ser de lite förvånade ut och säger att det är bäst att de (kar.) talar med mästern Jonas.

Karaktärerna visas därefter in i den lååååånga korrisoren och blir tillsagda att mästern håller till i rum nummer 42 på höger sida.

Under hela samtalsgången gör också Ungdomssektionen en hel mängd underliga saker. Till exempel skrattar de till på underliga ställen i konversationen, ställer sig på huvudet, går bajkänges, tittar in i en vägg i två minuter o.s.v. Vid tillfrågan om varför de gör dessa saker ler de bara mystiskt och verkar allmänt hemlighetsfulla. Det är väldigt viktigt att SL inte glömmar att berätta om dessa ologiska handlingar, då de kan utgöra en ledtråd för karaktärerna om hur de skall uppträda vid konfrontationen med Elden!!



*The hallway moves  
like the ocean  
moves  
like the sea"*

*(Flood II - The Sisters Of Mercy)*

Korridoren: Det torde nu vara uppenbart för karaktärerna att de skall gå in i korridoren, så en liten beskrivning är nog på sin plats.

Korridoren är en slags grå zon mellan dimensionerna, som har skapats efter 150 år av magisk manipulation. I den kan karaktärerna stöta på och se det mesta.

Underliga, framtida och förflutna, ljud och ljus dånar, blinkar och viskas konstant. Om man tittar upp så ser man inget tak utan, omväxlande, gamla och nya dimensioners skyar (Infernos svarta sol torde vara tämligen skrämmande...). Genom halvöppna onumrerade dörrar kan man skymta ritualrum och ibland också andra dimensioner och aspekterar också verkligheten såsom Metropolis maskinstad, någon bortglömd opiumframkallad drömvärld eller något liknande.

Är karaktärerna dumma (eller nyfikna) nog att träda in i en annan dimension, så håll kvar dem där länge nog för att de skall tappa hoppet om att komma tillbaka. Låt dem bli jagade, förvirra dem o.s.v. Sedan kan du låta någon från Eviga Elden hitta dem och föra dem tillbaka till "verkligheten" (välkommen till verkligheten...) igen. Eftersom denna lilla oförsiktiga exkursion kan medföra att de inte hinner slutföra scenariot - så låt dem ha en spännande och upplevelserik vistelse i den andra dimensionen.

Vidare får karaktärerna i korridoren se div. "oknytt" från de andra dimensionerna, som snabbt skymtar förbi på väg ifrån en dörr till en annan. "Oknytt" är allt från purgationer till metall och ljusvarer aldrig tidigare skådade av människan och skadar inte karaktärerna eftersom de ibland inte ser dem och eftersom de står under Eviga Eldens beskydd.

Karaktärerna får också se (vilket är en viktig ledtråd) olika medlemmar av Eviga Elden, i och utanför rummen, som beter sig ologiskt (se ovan) och ignorerar karaktärerna. Tittar de efter noggrant så kan de se att vissa medlemmars ögon glöder med ett grönt ljus. Alla medlemmar är iklädda sammetsliknande kåpor i mörka färger.

Låt vandringen i korridoren bli den mest spektakulära och omvälvande upplevelsen hittills i karaktärernas liv och lägg noga märke till hur de rollspelar sig igenom den. En blasé inställning är dåligt rollspel!!

Rum 42: Rum nummer 42 på högra sidan (som karaktärerna förhoppningsvis har varit intelligenta nog att räkna sig fram till eftersom rummen som sagt var är onummerade) döljs bakom en stängd mörk trädörr. Dörren pryds av en mängd fint utsnirade klockor, som alla har visarna på olika tider. Dörren är låst men knackar RP:na öppnas den av osynliga händer och de kan träda in.

Innanför dörren finns det ett hangarstort bibliotek/alkemiskt laboratorium med bokhyllor som sträcker sig så långt upp att de nästan försvinner. Utspridda över rummet håller ett tjugotal identiska män i mörkblå kåpor på med olika sysslor, då och då avbrutna med ologiska utbrott (se ovan). Männerna är alla mäster Jonas, som utnyttjar sin snart totala makt över tiden till att vara på olika ställen vid samma tidpunkt för att kunna skynda på sina studier.

Försöker karaktärerna tala med någon av männen blir de vresigt hänvisade till "cirkeln". Alla männen uppträder exakt likadan gentemot karaktärerna och besvarar alla frågor med ett muttrande om att de borde sluta uppträda som om de hade all tid i världen och gå till "cirkeln".

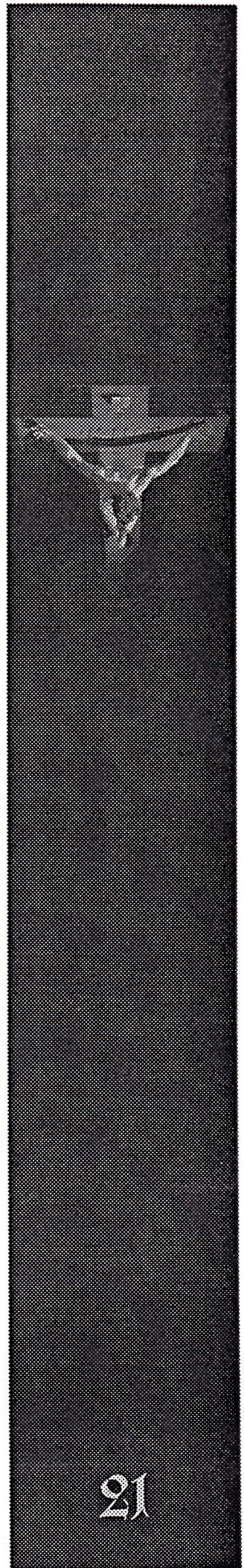
Cirkeln är ett område längst in i rummet där ca 10x10 meter av golvet ligger bart och där en stor cirkel (med urtavlekaraktäristika) har ritats med krita. Ett tjugotal vaxljus står utplacerade runt cirkeln, som också har två stora rökelsekar utplacerade på var sida. En sötaktig doft ligger tung i luften.

Mitt i cirkeln sitter en man, identisk med de övriga i rummet, i lotusställning med ett koncentrerat ansiktsuttryck. Detta är den riktige mäster Jonas och han tittar barskt på RP:na när de närmar sig och förhör sig om deras ärende.

Ju vänligare, ärligare och mer servila de är, desto snabbare är saken avklarad. Det torde dock vara ganska svårt för dem att vara vänliga, eftersom mäster hela tiden envisas med att kalla dem "barn" och då och då ställer personliga frågor såsom "när och var du är född" o.s.v. varefter han medlidsamt smacker med tungan och/eller skrattar. Mäster frågar också regelbundet vad klockan är och karaktärerna torde bli lite förbryllade när de upptäcker att deras klockor ibland visar på att det har gått en timma sedan de tittade på den senast och ibland flera.

Mäster Jonas kan dock tala om för dem att Ivar var med i Eviga Elden och att han har sina saker kvar här. Något närmare vill han inte berätta utan besvarar alla övriga frågor med ett "Ni förstår nog när ni blir äldre.". Om (när!) RP:na ber att få Ivars saker, så ser han fundersam ut en stund, frågar vad klockan är, varefter han säger att de nog bör träffa Elden först. Han säger också att Elden finns nedanför trappan, längst bort i korridoren. Efter detta ignorerar han dem.

I övrigt kan om konversationen sägas att mäster Jonas ibland avbryter sig för att göra div. ologiska saker och att ifall någon karaktär skulle få för sig att släcka ett vaxljus, så försvinner en av hans dubletter och han blir väldigt förgad.



Nu bör karaktärerna söka upp Elden, men ifall de inte gör det frivilligt, så kan du låta dem bli nedsläpade (baklänges) till den av några medlemmar i logen under förevändning att:

"Ni har sett förmycket. Nu skall Elden dömma er."

När karaktärerna går ut i korridoren, så ser de den som förut verkar sträcka sig oändligt långt bort och de bör vara förberedda på en lång promenad. Så fort de gör något ologiskt eller out-of-place under vandringen, så tar korridoren slut och trappa ned uppenbarar sig i dess ände. Ifall de är tråkiga nog att inte vara ologiska, så kan du låta dem gå ett tag (ca 5-10 minuter i realtid) varefter sak händer.

Konfrontationen med Elden: Det tar ca 10 minuter att gå nedför trappan, men går de baklänges (eller kryper eller dy.l.), så tar det ca en minut. Trappan i sig är ganska smal och upplyst av ett dunkelt grönt sken. Ju längre ned i trappan de kommer, desto mer förvrids verkligheten runt dem (t.ex. förändras deras kläder, de byter hårfärg, längd o.s.v.). Detta beror på Eldens inflytande.

Varför vill då Elden träffa dem? Jo, den är rädd att de inte skall klara av att utföra ritualen (vilket de inte kan heller, eftersom de inte har magisk intuition) och vill se ifall den kan ge dem lite hjälp påvägen.

När de kommer ner märker de att de befinner sig i ett betonggrått stort källarum. I rummets mitt ser de en grå oansenlig man, sittande på en trälår. Han reser på sig och tecknar åt dem att komma närmare. "Mannen" är formen Elden tar i vår Illusion för att inte skrämman skiten ur alla som kommer ner direkt.

Även om de inte kommer närmare låter han för ett ögonblick illusionerna falla runt sig, för att se hur de reagerar. De ser helt plötsligt att mannen försvinner och att rummets väggar faller utåt för att ge plats åt en gigantisk grön eld med rödastrimor. Elden fyller upp hela deras synfält och verkar omsluta dem. Flammorna bildar psykedeliska mönster och avger en slags elektriskt pirrande värme, som får deras hår att resa sig.

Detta är det mest majestätiska och skrämmande karaktärerna har sett och det är väldigt viktigt hur de reagerar. Gör de något ologiskt (såsom Eviga Eldens medlemmar), så blir Elden glad och belönar dem med magisk intuition. Gör de något logiskt (t.ex. försöker springa och gömma sig) blir den lite putt och karaktären/erna som utförde den logiska handlingen drabbas av något passande, såsom eld fobi, paranoia (om han inte redan har det!) eller något annat.

Hur detta bedöms är helt upp till spelledaren, men kom ihåg att åtminstone karaktär bör få magisk intuition för att de skall klara av att utföra ritualen! Beskriv också Eldens framträdande väldigt målade, med mängd underliga sinnesförnimmelser och ifall det roar dig kan du ju låta spelarna slå ett eller par EGO-slag (men det är inte nödvändigt).

När RP:na har agerat klart och fått sina belöningar respektive bestraffningar befinner de sig helt plötsligt utanför Eviga Elden,

bärande på var sin svart plastpåse innehållande Ivars saker (bl.a. två datorer av okänt slag, två disketter, några sidor programlistningar, ett par böcker om kvantfysik - det nödvändiga för att utföra ritualen). De är nu fria att göra vad de vill, vilket borde vara att efter vila och planering ta sig till de De Utvaldas Församling och utföra ritualen för att befria Ivar.



*Ivar efter ritualen.*

## Ivars Dröm

*"...how lost lifes been afraid of waking up  
so afraid to take the dream..."*

(Sumerland - Fields Of The Nephilim)

Någon gång under scenariot (helst efter det att karaktärerna har varit hos Eviga Elden, men kan även användas för att hjälpa spelarna om de skulle köra fast) kommer Ivar att sända ut en dröm till dem. I den så uppenbarar sig Ivar som väldigt trött, sliten och desperat. Han står i en korridor, som försvinner i mörkret bakom honom. Plötsligt börjar han gå och tala:

"Ni måste rädda mig!"

Hela tiden vandrar han framåt samtidigt som han upprepade gånger vänder sig om och gestikulerar för att förstärka sina ord. Korridoren är sjukhusvit, rak och upplyst med lysrör i taket, som slocknar varje gång han passerar ett. På sig har han



vita, säckiga kläder, vilka är uppslitna på flertalet ställen. Hans stämma är vibrerande och flämtande och han tycks anstränga sig varje gång han säger ett ord.

"Ritualen, ni måste utföra ritualen... De hjärntvättar mig här! Jag vet inte hur länge jag kan stå emot det, mina krafter sinar för varje minut. Ni måste hjälpa mig! Ni måste rädda mig, så allt kan bli som förut!"

Han börjar springa framåt och bakom honom rasar korridoren ihop och drömmen börjar surra och blinka, som en TVs sista dödsryckningar.

"Ni hittar mig hos De Utvaldas Församling. Glöm inte ritualen!"

Drömmen blir plötsligt "Myrornas krig" och karaktärerna vaknar med drömmen i färskt minne.

## De Utvaldas Församling

*"Hey poor! Hey poor!  
You don't have to be poor anymore!  
Jesus is here!"*

(Welcome To Paradise - Front 242)

Den frireligiösa organisationen i scenariot heter "De Utvaldas Församling" och bildades ursprungligen i Los Angeles 1983. Mannen bakom organisationen är en teolog och bolagsman vid namn John Heartland. I samband med organisationen startade han även ett investmentbolag, vilket döptes till "Care Invest". Kyrkan och bolaget är tätt sammanslutna och delar bl.a. huvudkontor i den gigantiska "Care Invest-skrapan", beläget i centrala Los Angeles. Väckelsen spred sig snabbt över jorden under parollen "Listen to your Heart" och i takt med den växte Care Invests tillgångar. Idag har kyrkan ca. 2 miljoner medlemmar över hela världen.

Viktiga fästen finns i USA (L.A. och Seattle), Sverige (Göteborg-Borås), Danmark (Köpenhamn), Finland (Helsingfors), Italien (Milano) och öststatsländerna.

Deras ideologi går i korthet ut på arvsynd och frälsning endast genom Jesus. De har en fanatisk tro på den egna tolkningen av Bibeln och säger att allt som sker utan deras inflytande är styrt av demoner.

Pastor för församlingen i Borås är Ralf Andersson. En tunhårig man i övre medelåldern med pigga och alerta ögon. Han håller själv i bibelskolan och är ansvarig för församlingens aktiviteter. Om RP:na skulle komma dit utan att göra cirkeln (se "ritualen"), så kommer han att möta dem i dörren och göra korstecken när han ser deras gudsförgättna kläder, fråga mycket noga om ärende och sedan besluta sig för att be dem



att gå.

Lokalen i Borås ligger på vägen mot Knalleland i ett stort trevånings tegelhus. De Utvaldas Församling upptar större delen av huset och resterande delar står tomma. Innanför ytterdörren ligger en relativt rymlig hall med en välvd öppning till den väldiga salen, där bibelskola och alla övriga möten sker. Längst bort i den finns en scen med ridå och högtalarsystem. På golvet finns ihopfällbara bord och stolar utplacerade och när RP:na kommer hit så sitter ett tjugotal ungdomar där. Väggarna är vita och överallt finns det olika affisher med olika budskap, som är citerade ur bibeln eller dy.l. I vänster vägg finns det en dörr in till kontoret, som innehåller div. "kontursutrustning" utan större intresse.

Det är inte meningen att spelarna skall göra några djupare undersökning och komma i kontakt med några medlemmar, men skulle de göra det, så får du improvisera fram t.ex. några fanatiska ungdomar som gör sitt bästa för att sprida sitt budskap och frälsa RP:na.

## Ritualen

*"Forget the many steps to heaven  
It never happened and it ain't so hard  
Happiness is a loaded weapon and a  
Short cut is better by far"*

*(Under The Gun - The Sisters Of Mercy)*

När karaktärerna kommer till De Utvaldas Församling, så har de förhoppningsvis alla delar av ritualen med sig och en idé om hur de skall utföra den. Det första de bör göra är att dra en obruten cirkel runt lokalen, för att "oskadliggöra" alla som finns innanför. Effekten blir att alla innanför den faller i en slags dvala och det underlättar väldigt för RP:na när de skall utföra resterande moment.

Väl inne finner de alla medvetlösa personer (inklusive Ivar, som bara spelar medvetlös) i bibelskolan och börjar rita upp två halva ellipser (se handouten), pluggar in datorerna och placerar Ivar i centrum, där ellipserna möter varandra. När de börjar utföra första delen av själva ritualen (den som de fann hos Sivitas), så tycks luften förtunnas, precis som den gör över en eld, och med ett väldigt brak exploderar belysningen. Nu tar ett kallt pulserande ljus över (ungefär som ett långsamt stroboskop) och ett hög frekvent tjuiter i deras öron. De kan se i ljusstötarna hur väggarna ramlar utåt och ett mörkt, kallt landskap omger dem. Taket existerar inte längre, utan ovanför dem hänger en mörk himmel med en svart sol, som sycks närma sig i en våldsam hastighet. Ljudet börjar pulsera precis

som ljuset och de kan höra fruktansvärda skrik, som förstärks av ett dovt "chantande". Runt Ivar bildas det en spricka av koncentrerat ljus, vilket gör att man bara ser honom som en svart silhuett.

Nu är alla portar öppnade och det som återstår är att öppna ett skyddsfält runt platsen, så att inte varelser från Inferno och andra dimensioner kan strömma in, och att bilda en spricka i tiden. Detta gör det med hjälp av datorerna, som de förhoppningsvis har med sig och nu är det dags att starta igång dem.

Ett blixtsken flashar till när datorerna sätter igång att arbeta och Ivars till synes medvetlösa kropp lyfts upp och börjar roteras runt i konstig symmetrisk bana. Till en början långsamt, men farten acceleras snabbt och karaktärerna kan höra, genom den redan existerande ljudmattan, hur han vrålar. Han slutar snurra och han hänger upprätt i sprickan med bröstet framtryckt och armarna och huvudet hängande bakåt. Istället för den mörka lanskapet syns nu en en skimrande ljus sfär runt med och i sprickan kan de se hur ett grönt eldssken(Elden) slinker igenom och försvinner i det starka ljuset. Några gröna gnistor lyckas dock inte tränga sig in utan reflekteras bort och försvinner. Ur de livlösa kropparna strömmar ljus som tycks suga sig till Ivar, så som rök till en spisfläkt. Datorerna självantänder och Ivar vrålar ut ett djävulskt skratt. Sedan följer en kraftig ljudbang och luftstöt med Ivar som epicentrum, som får karaktärerna att slungas baklänges tillsammans med de livlösa kropparna och övriga föremål.

När de kommer till sans efter smällen, så ligger de huller om buller med en massa inredning över sig och känner sig väldigt desorienterade. Väggar och taket är nu tillbaka som förr och mitt på golvet sitter Ivar framåtlutad på knä och med håret hängande ner över ansiktet. Han höjer långsamt huvudet och blåttar ett belåtet leende och börjar tala med hes röst:

Tack... Mina vänner... Ni skulle bara veta vad ni har gjort för mig och för att ni lät er luras så lätt. Vänskap betyder tydligen mycket för era stackars utmärglade själar (litet skratt). Ni kanske undrar hur eller varför? Ni förstår... (patetiskt ansiktsuttryck) Allt var planerat sedan länge, drömmen, spåren, Sivitas era handlingar... ALLT!

Ni har gjort mig en stor tjänst genom ritualen. Nu, här, är jag Gud (brett och elakt leende)! Världen omkring er kommer aldrig att återbli, som ni en gång kände den. Era små ynkliga liv är nu underställda mitt, om man kan kalla det för liv. Tro inte dock att jag tänker glömma eran tjänst, eller skall jag kalla det dumhet? Nejdå, ni kommer ständigt att stå under mitt beskydd och ni har inget att frukta i den nya epok som väntar. Jag kan till och med låta er hjälpa mig att forma mitt rike, baraför att ni är mina "vänner"...

Han reser sig upp och vänder sig mot dörren som öppnar sig. Karaktärerna kan se ett mörkt samhälle utanför och en brinnande horisont. Han räcker dem handen, pekar på dörren

och frågar leende:  
Skall vi börja?

*"The End"*

*(The End - The Doors)*

## Ritualen

(om det inte går som planerat)

Om karaktärerna inte utför hela ritualen, utan bara första delen, så kommer bara portarna öppnas och Infernos makter börjar strömma in för att befästa Borås. Ivar skriker förtvivlat och ljuset tycks uppsluka honom, för att sedan försvinna. Ur sprickan väller mörkret ut och Borås börjar glida in i Inferno. Vad som sedan händer kan kort beskrivas som en ond, mörk mardröm där karaktärerna förs inför Astaroth och blir belönade för hjälpen och får var sin plats bland hans legioner (plats för improvisation!).

Om de inte drar cirkeln runt huset, så går fortfarande ritualen att utföra, men de kommer att få problem att utföra den, men tanke på den mässande bibelskoleledaren och alla upprörda elever. Dock så kan du låta dem lyckas om de sköter det på ett snyggt sätt.

Tycker du att de spårar ut allt för mycket och har misstolkat det hela, så försök att styra in dem igen. Lyckas inte detta, så gör ditt bästa för att det skall bli en bra upplevelse ändå. Det viktigaste är ju trots allt att det skall vara roligt att spela och det spelar inte så stor roll om de inte genomför scenariot korrekt.

## Avslutningsvis

Nu är vårt jobb äntligen över och det är endast ett par timmar kvar till scenariot skall skickas iväg och anlända i era små brevlådor. Dock har vi hört ryktas att kopieringsmaskinen inte vill fungera på ett tillfredställande sätt, så vi kanske får ännu en lång natt denna Söndag den 9/10.

Alla handouts (inklusive Borås karta, med tillbehör) och karaktärer kommer ni att kunna hämta i receptionen den 21/10 under Borås spelkonvent, så slit inte erat hår och ring inte ner oss, bara för att det verkar ofullständigt. Man bör dock få en bra överblick, så att man har något att tänka på när man ligger vaken på nätterna. Och grubblar över hur man skall göra för att få ut så mycket som möjligt av ett äventyr.

Så ännu en gång, ha en trevlig upplevelse och fram med det goda rollspelandet!

*Konstruktörerna*

# APPENDIX

## HEMLIGA SÄLLSKAP I BORÅS

*"I belong to here where  
no-one cares and no-one loves  
no light no air to live in  
a place called hate  
the city of fear"*

(Play Dead - Björk)

Nedan följer en lista över diverse hemliga sällskap, som kan komma att fingera i scenariot. SL är fria att ändra att hitta på egna ifall lustan och inspirationen faller på.

### "Den nya gyllene gryningens sällskap"

Vad är de för typer?: I princip en variant av "Golden Dawn". De praktiserar "praktisk metafysik" (Tids & Rums Magi) och stör oftast ingen. De är ett gäng (13st) harmlösa butiksägare och bibliotekarier i övre medelåldern, som har möten varannan vecka i sina lokaler (men det finns oftast en eller flera medlemmar där som sitter och diskuterar eller läser).

Var håller de hus?: I källaren på Boråsstadsbibliotek (ingång från parkeringen), där de även har en diger samling gamla luntor.

Vad vet de?: Att något underligt håller på att hända i staden. Att Eviga Elden är magiskt sett det mest potenta sällskapet i stan. Eviga Eldens adress. Att karaktärerna bör bege sig dit (de vet att det mystiska som händer i staden är knutet till RP:na och de vill se vad som händer om man sammanför dem med Eviga Elden).

### "Baccanterna"

Vad är de för typer?: Baccanterna är en kvinnlig orgiesekt som fritt blandar baccusdyrkan och passionsmagi (Jenny har vissa anknytningar till dem). De har "möten" (orgier) ca. en gång i veckan och vid speciella högtider. Om karaktärerna söker upp dem blir de undantagslöst indragna i en av dessa ceremonier (med allt det kan innebära).

Var håller de hus?: Ute (om vädret tillåter), annars hemma hos någon av medlemmarna (som förövrigt SL kan beskriva består av gamla klasskamrater och bekanta).

Vad vet de?: Att karaktärerna är väldigt söta, alldeles säkert vill ha lite vin till och absolut inte måste gå än. De kan även

# APPENDIX

ointresserat förtälja ("Gud, vad tråkiga ni är!") att div. medlemmar i sekten har sett Ivar gå in och ut hos Eviga Elden upprepade gånger. De vet också något intressant man kan göra vid midnatt ("... var nu en duktig gosse och sniffa upp det vita pulvret, så skall du få en stoooooor puss av mamma...")...

## "Fraterni Satanis"

Vad är de för typer?: Fraterni Satanis är allt Sivitas Diaboli vill vara: ett gäng (ca. 30st) dödsdyrkande blodsritualister med starka kopplingar till Inferno. De är mycket kompetenta utövare av dödsmagi, och vid deras oregelbundna sammankomster sker det alltid någon form av offer och det konsumeras ofantliga mängder blod.

Medlemmarna är alla respekterade samhällsmedborgare, som skulle bli mycket irriterade om deras något komprometterande "hobby" blev känd. Om SL trots allt plägar sammanföra dem med karaktärerna bör han låta mötet (som naturligtvis sker under en offer ceremoni), bli så laddat och farligt som möjligt. Han bör dock inte låta det bli dödligt, men gärna ett skrämmande exempel på styggelser som existerar bortom karaktärernas verklighetsbild. Vidare kan också nämnas att sällskapetets demonavgudabild är en högst "levande" razid, som gärna skulle kunna tänka sig att jaga karaktärerna en stund.

Var håller de hus?: De håller sina möten i Bäckängskolans aula (hur de får tillträde dit vill vi helst inte nämna - men medlemmarna är ju högt respekterade samhällsmedborgare...). Den stängdes förövrigt för ombyggnad efter en av sektens mer blodiga ceremonier för drygt ett år sedan.

Vad vet de?: Mycket, men det enda de kan tänkas yppa är det faktum att "den där amatören Ivar" säkerligen hade blivit skrämnd av sina infernaliska ritualer och sökt hjälp hos Eviga Elden. De tror nämligen att ritualen karaktärerna skall (förhoppningsvis) genomföra kommer öppna portarna till Inferno för gott och tycker och tycker förlydaktligen att karaktärerna kan behöva lite sakkunnig hjälp med att genomföra den. Mer kan de inte tala om, mest eftersom de inte har fått tillstånd från sin infernaliske herre.

## "Snutarna"

Vad är de för typer?: Ett antal personer inom poliskåren, som i hemlighet dyrkar en nefarit (Priscianus - avfällningen) och ser det som sin uppgift att hålla koll på alla ungdomar och upprätthålla "ordning och disciplin" i det nattliga Borås. De brukar åka runt i en piketbuss eller patrullera civilt och systematiskt föra protokoll över och misshandla avvikande individer.

# APPENDIX

Stöter RP:na ihop med någon av dem (d.v.s. är dumma nog att lägga sig i bakhåll för någon av de mystiska män som skuggar dem) bör de åka på rejält med dtryk. Fattar de då inte vinken (detta är trots allt ett icke-vålds scenario), så kan SL nästa gång de funderar på att ta reda på mer om de mystiska män som förföljer dem låta piketbussen komma glidande.

Var håller de hus?: Bakom dig...

Vad vet de?: Avvikelse är brottet, straffet är ultravåld och att karaktärerna är skyldiga. Ordningen (Illusionen) måste upprätthållas!

(Som allt annat i scenariot är dessa fascister fiktiva och har alltså ingen som helst verklighetsbakgrund.)

## "De utstötta"

Vad är de för typer?: En samling mycket förvirrade personer, som med hjälp av diverse droger följer dårskapens väg och försöker bryta igenom illusionen. Inte ens de själva vet hur många de är och de har utvecklat ett system av obegripliga ritualer och ceremonier för att sålla ut de oinvigda.

Var håller de hus?: De träffas på undanskymda platser (under broar, bakom Åhlens etc.) och är p.g.a. detta ganska lätta att få tag på (ibland).

Vad vet de?: Helt upp till SL - men gör det så konfyst och obegripligt som möjligt.

Det finns ett 30-tal sekter till som alla vet att något stort åstundar och att detta något centreras runt RP:na Därför kommer de succesivt (precis som förut beskrivna sekter) under scenariots gång sätta någon på att skugga karaktärerna för att få reda på mer. Söker RP:na fysisk konfrontation med sina fördöjlare kan SL låta det vara snutarna eller något annat militant sällskap.

Försöker de tala med dem springer de iväg eller avslöjar någon ledtråd (typ: att "Ivar höll till på Eviga Elden", "Ivar kan endast räddas med ritualen", "Konfluxen närmar sig!"). Detta är helt upp till hur långt karaktärerna har kommit i scenariot och om de verkar behöva en puff i rätt riktning.

Det är viktigt stt komma ihåg att scenariot inte skall bromsas p.g.a. tröga (eller trötta) spelare, utan att alla bör nå slutet! Viktigt är också att våld inte löser något - det gör bara ont.

# APPENDIX

## Demonen

(Sivitas Diaboli)

*"Angels to some,  
Demons to others"*

(Hellraiser - Clive Barker)

En varelse som frigjordes ur Inferno under "Ritualen" och bytte plats med Markus Rask. Detta var första gången som Ivar testade dödsmagi på Sivitas Diaboli. Den gick som han ville förutom att det var Markus istället för Brain som försvann. Men det spelade ingen större roll för honom. Han hade fått vad han ville ha. Med demonen i sitt våld studerade han Inferno närmare och fulländade tillslut första delen av den ritual, som skulle kunna göra honom till en gud.

Vad är nu då denna demon? Jo, under den numer försvunne arkonten Hod tjänade en liktor kallad Uhriekl. När dennes herre således försvann, så inledde den ett troget sökande efter sin herre.

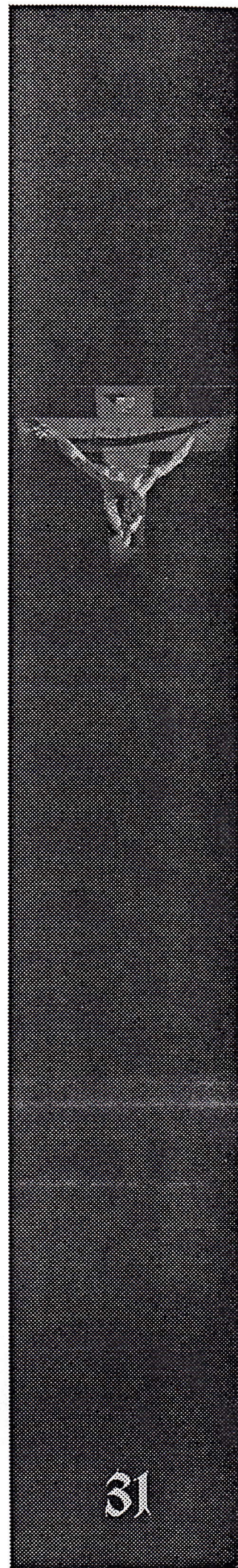
I flera evigheter sökte den metodiskt i Inferno, men misslyckades. Nu blev den ett föremål för Ivars uppmärksamhet. Dessutom så skulle det inte väcka så stor uppmärksamhet ifrån Astaroth. En varelse utan någon större makt och med stor kunskap om Inferno var precis det som han behövde. Han kallade på den igenom ritualen och mjölkade den sedan på information.

Efter Ivars försvinnande har den tagit kontrollen hos Sivitas Diaboli, eftersom ingen av medlemmarna är potent nog för att kontrollera den. Dock så är dess makt tämligen begränsad. Den är nämligen knuten till Sivitas Diaboli lokal och kan inte lämna området. Detta faktum tvingar den till att använda Sivitasmedlemmar för att kunna operera utanför området.

Demonen anar Ivars plan, men är inte riktigt säker på vad Ivar har tänkt att göra och när RP:na dyker in i bilden, så känner den på sig att de på något sätt tillhör den och eftersom den vill stoppa Ivar, så inser den tillfället att hejda de kraftlösa rollpersonerna. Dock så kan den inte attackera dem fysiskt, om de inte tar sig in i skyddscirkeln runt demonen. Den har ingen "fysisk-makt" utanför den, men den kontrollerar alla revor i illusionen inom Sivitas område och dess medlemmar. Demonens inflytande påverkar hela området på olika sätt, vilket gör det till en väldigt otäck plats att vara på, t.ex. så öppnar sig gravgångar och försvinner in i Inferno.

Den vill förhindra att Ivars planer går i lås, så den försöker förhindra RP:na, men har inte speciellt mycket att sätta mot, när dess kraft är väldigt begränsad i Illusionen.

Dess utséende är den klassiska liktorskepnaden med uppsvälld kropp med blå, halvt genomskinlig hud och en lång, svullen, blå-lila tunga (se Bok 3-Sanningen i KULT för vidare detaljer). Den är klädd i något blankt svart material, som smiter åt runt hela kroppen förutom ansiktet.



# APPENDIX

SLP:S

## SIVITAS DIABOLI

TOMAS DAVIDSSON (BRAIN):

Kultens nuvarande ledare.

Ivar har alltid varit den egentlige ledaren och nu när han är borta, så har Brain svårt att ena gruppen ordentligt. På ett sätt är han ganska nöjd över försvinnandet, därför han och Ivar har alltid tävlat om ledarskapet och nu har han vunnit. Under alla år tillsammans har de hetsat varandra till att göra djärvare och djärvare saker och hela tiden har Ivar överglänst honom, vilket har resulterat i svartsjuka. Denna svartsjuka har han försökt undgå att visa, men ingen i kulten har undgått att se de hatiska blickarna.

Tomas vet att Ivar inte är död.

JENNY LARSSON:

Ivars konkubin och flickvän.

Hon drivs av en väldigt stark vilja och vill gärna vara där det händer. Tidigt fick hon smeknamnen "Jenny dötz" och "Brutalbruden" p.g.a. sitt sätt och klädstil. Hon präglas av köttsliga lustar och är starkt socialt beroende.

Efter Ivars försvinnande har hon blivit om möjligt ännu mer pratsam och hennes begär efter socialt umgänge ökar allt mer i takt med alla problem. Ivar var hennes fasta punkt i livet. Han betalade deras lägenhet.

TED:

Hårdrockare ut i fingerspetsarna.

Allt skall vara snabbt och brutalt, resten skall man inte bry sig om. Han är 17 år och har sedan ett halvår tillbaka hängt ihop med Johanna M. (se nedan) och det var då han drogs med i Sivitas Diabolis. Hon tvingade inte på något sätt med honom, utan han gick med eftersom han tyckte att det verkade som häftig grej.

JOHANNA MATSSON:

Tystlåten blondin.

Hon gick med i Sivitas Diaboli samma år som det bildades efter att hennes f.d. pojkvän, Markus Rask, mer eller mindre tvingat henne. Under hela deras förhållande utnyttjade han henne och hon bara bet ihop i rädsla att han skulle lämna henne ensam om hon sade ifrån. Trots att han behandlade henne illa, så klarade hon inte av att vara utan honom.

Deras förhållande fortgick ända tills den dag hon för första gången träffade Ted. Då började hon önska att Markus var död, eftersom hon inte var stark nog att bryta upp själv. Samma



# APPENDIX

natt försvann Markus Rask ur hennes liv under en av Sivitas Diaboli ritualer (ledd av Ivar). Under hela ritualen önskade hon att han skulle försvinna och det gjorde han. Förmodligen var det hennes önskningsar, som gjorde att skyddscirkeln bröts runt dem och Markus slungades in i det okända som omgav dem.

Idag kommer ingen ihåg honom förutom Johanna. Han försvann ur alla register och upphörde praktiskt taget att existera för alla utom Johanna och i deras drömmar.

ERIK HARALD:  
Flummig.

Han halkade med i Sivitas Diaboli under starten tillsammans med sin flickvän Kicki. Deras engagemang har kanske inte riktigt varit speciellt seriöst, men de har känt samhörighet med resten av medlemmarna och de har uppskattat att hänga runt med de andra.

Erik Harald (kallas vanligtvis för Erik Möller) är 18 och studerar för tillfället på Bäckängsskolan, vilket även t.ex. Brain, Kicki, Ted, Johanna, Jenny och RP:na har gjort eller gör för tillfället. Även om han besitter en ganska stor portion fysisk styrka, så utnyttjar han den nästan aldrig, utan är egentligen en ganska fredlig typ, vilket är något han aldrig skulle erkänna.

Egentligen så är han inte speciellt intresserad av Sivitas Diaboli, men hänger med eftersom Kicki propsar på att han ska. Skulle han ha en egen vilja, så skulle han hellre sitta i statsparken med en hemmarullad cigarrett i mungipan och slå an ett och annat ackord på sin gitarr.

Kristina Eklöv (Kicki):  
Eriks dominerande flickvän.

Hon får honom till att göra det mesta som faller hänner till lags och om han skulle neka, så är hon inte sen att spela upp en liten scen, som får honom på andra tankar. Utåt är hon väldigt social av sig och är väldigt ivrig att diskutera vad som helst, bara hon får sista ordet.

Hon gör sitt bästa för att hamna i centrum och försöker på alla möjliga vis få sitt utseende att få henne till att synas ur mängden. Det är t.ex. inte många som vet om hon är rödhårig, blond eller om hennes hår besitter den egenendomliga egenskapen av att vara blått...

## EVIGA ELDEN

Ungdomssektionen (Någon av dessa öppnar dörren, men låt gärna karaktärerna stöta på de andra också):

# APPENDIX

## ULF HANSSON:

En ljushårig kille på de tjugo och några år. Främst Pärs och Kalles bekant, men de andra känner honom också. Ser sig själv som ungdomssektionens ledare.

Ulf gick med i Eviga Elden för drygt ett år sedan, men har ännu ej fått genomgå den första initiationen, vilket gör honom irriterad. Han kör lite med de andra i ungdomssektionen för att kompensera för detta. Att han dessutom älskar att argumentera och är något av en besserwisser gör det inte roligare för dem.

Han är ganska insatt i logens mysterier, men säger inget till RP:na (för att verka mystisk). Eftersom Ulf är rädd att karaktärerna kanske kommer att få träffa Elden innan han själv, kommer han att göra allt för att avråda dem.

Ifall det blir bråk i foaljén, så är det Ulf som, om än motvilligt, kommer att avstyra eller avsluta detta, p.g.a. att han är tämligen adept i närstridskonst.

Rollspelstips: Spela Ulf som en väldigt trevlig, men sekretiv kompis som verkar veta mer än karaktärerna och vanligtvis visar detta. Han sätter in hela sin välövade övertalningsförmåga för att få karaktärerna att gå där ifrån.

## PIA MOISANDER:

Kort, rödhårig (ibland) tjej med glasögon. Blev övertalad av Ulf att gå med i Eviga Elden, men har snabbt visat stor potential och skall snart konfronteras med Elden, vilket hon gärna talar om. Pia (eller "Moisan" som hon kallas) älskar att prata och gör det ofta (gärna om sig själv och vad hon sysslar med). Av henne kan karaktärerna snappa upp en hel del om Eviga Elden.

Till exempel kan Moisan tala om att Ivar brukade komma dit och att han var duktigare än någon av dem på magi. Hon kan också tala om att logen tydligen har haft samme ledare sen den grundades för 150 år sedan.

Rollspelstips: Spela Moisan som snäll och vänlig och prata hela tiden (om: logen, möjliga krämpor, jobbet på bingon o.s.v.).

## MIKAEL "MICKE" LINDFORS:

Moisans kille och sambo. Gick mest med i logen för att Moisan överatalade honom. Funderar på att sluta eftersom han inte har tid och logens aktiviteter förefaller honom fjantiga och omogna.

Micke säger inte så mycket, men när han väl gör det så försöker han få karaktärerna att gå genom att vara otrevlig (- för deras eget bästa). Han är den ende på Eviga Elden som karaktärerna ser, som inte gör ologiska saker så ofta.

Rollspelstips: Spela Micke tystlåten och lite butter. När han väl säger något kan det vara lite otrevligt.

# APPENDIX

## TOMAS AXELSSON:

Axellson är en inbiten rollspelare, som älskar "Ars Magica". Därför tycker han det är jätte roligt att vara med i logen. Han är dock en jordnära människa, som har det lite svårt för de mer esoteriska studierna, men han kämpar på.

Han blir väldigt glad då han ser RP:na (sina kompisar) på Eviga Elden och hoppas att de skall gå med. så att han kan studera (och supa) tillsammans med dem.

Rollspelstips: Axellson har en ganska bizarr, men rolig, humor som involverar grova skämt. Ifall SL kan några är det dags att dra dem nu! Spela annars Tomas som väldigt glad och hjälpsam, men väldigt ledsen för att han inte får tala om något om logen. Försök övertala karaktärerna att gå med.

## MÄSTER JONAS:

Han är en mycket potent tids och rumsmagiker. Om man räknar alla gånger han har vandrat i tiden, så är han över hundra år gammal. Att han dessutom fick en gnista i sig (och följdaktligen har gröna ögon) för ett par år sedan, gör honom inte mindre kaxig. Han har väldiga attitydproblem och är väldigt överlägsen mot alla utom stormästaren.

Han ser ut att vara i 50års åldern med ett avlångt utmarglat ansikte och en tanig (ca 1.90 lång) kropp med en liten kulmage. Hans hår är kortklippt, mörkbrunt och ovårdat med gråa strimmor.

Rollspelstips: se texten ("Rum 42"), men glöm inte de ologiska handlingarna.

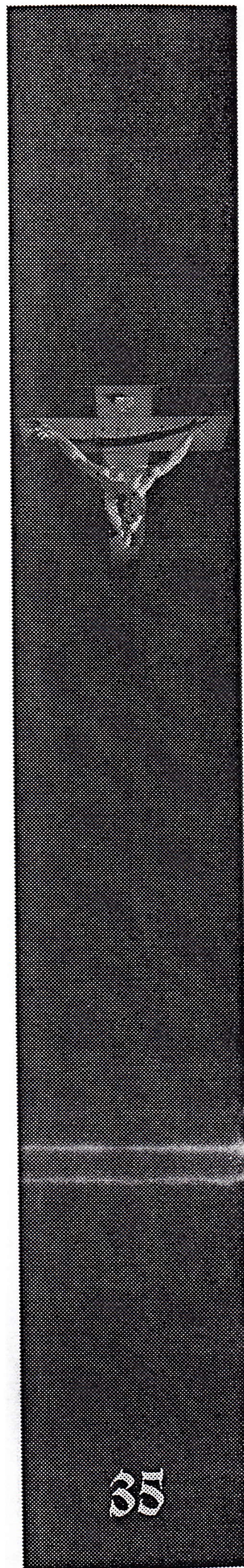
Övriga medlemmar i Eviga Elden: Exklusiva män i övre medelåldern iklädda mörka kåpor. Vissa har varit karaktärernas lärare på gymnasiet. Några har gröna ögon.

Rollspelstips: Svarar inte på några frågor. Beter sig ologiskt.

## "MAN SOM PASSERAR I KORRIDOREN":

Man i medellängd med grov mörk skäggstubb och ovårdat långt mörkt hår. Han har lång skinnrock (dammig), bredbrättad skinnhatt och svetsglasögon (Carl McCoy som "Zonetripper" i "Hardware"), och bär stor ryggsäck.

Rollspelstips: Stannar, tar av svetsglasögonen och stirrar genomträngande. Tar efter detta på sig glasögonen igen och fortsätter vandra.





# BO ENGWALL

*"This world rejects me.  
This world threw me away.  
This world never gave me a chance.  
This world 's gonna have to pay!"*  
(Burn - Nine Inch Nails)

## Bakgrund

Bo har växt upp i Borås tillsammans med sin mor, äldre syster och äldre bror. Han började skolan men blev inte speciellt respekterad av sina klasskamrater eller av sin lärarinna. Av henne blev han förklarad varande lite av hopplöst fall, p.g.a. lässvårigheter.

Det bandade och hon bandade även den duktigaste eleven, varefter hon spelade upp detta på ett föräldramöte. Hon namngav bägge eleverna och tyckte helt öppet tills Bos mor att Bo var mer eller mindre värdelös. Detta gjorde att Bo fick byta skola, till en skola det skulle visa sig att han även där skulle bli trakasserad av sina klasskamrater och lärare.

Bo valde då att fly. Han började skolka ifrån skolan i stora mängder och kom för sent för att undvika sina klasskamrater, som var värst. Detta ledde till att han flyttades tillbaka till den första skolan och att han där fick en ny lärare. Bo lände att han blev bättre mottagen, men vanan att fly från skolan satt i.

Han lämnade nu skolan så mycket som möjligt och ägnade sig istället åt böcker och lösdriveri. Han lät åren gå förbi. När han väl kom till sjätte klass, kom en ny elev, som han snabbt lärde känna och direkt upplevde en gemenskap med. Detta var Kalle Andersson. Kalle hjälpte Bo till att få tillbaks ett visst intresse för skolan och Bo hjälpte Kalle, att anpassa sig till Borås och introducerade honom till rollspel.

Bo fick under högstadietiden upp sitt intresse, ja nästan fixering vid, att klä sig i mörka kläder och lyssna på musik, som gav honom en känsla av frid i hans turbolenta hjärna (typ Nine Inch Nails), där nu de flesta begreppen om samhället var negativa. Han började nu också förkovra sig inom de ockulta vetenskaperna, då detta gav honom något att fokusera sig kring. Speciellt var det häxkonst han var fascinerad av, men även kabbalan lockade.

Han vägrade att anpassa sig efter skolans normer och gjorde bara vad som behövdes för att klara skolgången. Han deltog aldrig i skolaktiviteter såsom: skolresor, klassfester och även saker som avslutningar. Antingen kom han inte eller så bar han samma kläder som alltid och han putsade inte ens sina känner för högtiden.

Bo som från tidig ålder hade varit medlem i Jesu Kristi kyrka av sista dagars heliga (mormonerna) p.g.a. sin mors engagemang bröt nu med frikyrkan. Detta eftersom hans syn med religion inte stämde överens med deras. Han kände ett behov att söka på sitt eget sätt, varvid ockultismen kom väl till pass.

Under gymnasietiden var intresset för skolan mycket högt, men dock ej lektionsdeltagandet. Oftast fanns han på skolan men inte på lektionerna. Det var under den här tiden han lärde känna de andra, som han räknar som sina vänner. Bo var väldigt glad för detta, då han nu slapp känna sig ensam med sin syn på skolan och sitt ockulta intresse.

Men nu slog skolan tillbaka och Bo hoppade av samhällsvetarlinjen och började på en tvåårig sociallinje. Samtidigt med detta slog hans drömmar in. Gruppens nye vän Ivar visade att magin verkligen existerade och fungerade! Bo gick nu med liv och lust in för sitt gamla intresse med en arbetsiver, som överraskade även honom själv.

Sedan gymnasiet tog slut så har Bo varit arbetslös, drivit runt och för det mesta suttit på den lokala mötesplatsen Kafé Kvarnen och filosoferat över sin roll i världen och dess eventuella existensrätt. Han ser kanske mest av alla av de fem vännerna fram mot sommaren, då magins innersta mysterium skall avslöjas för honom. Sedan gör världen bäst i att se upp!!

### **Fysisk karaktäristika**

Bo är en kraftig bjässe på strax under två meter, som trots sin något korpulenta kroppshydda är förvånansvärt vig och spänstig. Hans storlek i kombination med hans frisyr och ovanliga kläder gör också att han kan skrämja skiten ur nästan vem som helst. Bo har väldigt dålig syn, vilket gör att han ser väldigt dåligt utan sina glasögon. Bo har hyfsat god kondition och hög uthållighet, vilket dels beror på hans långa promenader och att han dansar länge och gärna på de underground fäster han besöker.

### **Psykisk karaktäristika**

Han kan uppfattas som sansad och trevlig, men har ibland perioder då han skyr all mänsklig kontakt. Han har en väldigt cynisk och misantropisk sida, som gör att han ibland faller uttalanden gällande mänskligheten som andra kan finna anstötliga.

Bo är en sekreriv människa som oftast inte säger någonting gällande andra, utan faller oftast neutrala uttalanden eller inga alls. Misstron som hyser mot auktoriteter sedan barndomen har inte släppt och han gör sitt bästa för att inte passa in i samhällsmönstret. En väluppfostrad gosse har han alltid varit och uppträder oftast artigt gentemot de flesta.

Bo älskar allt mörkt och mystiskt och vill gärna uppfattas sådan själv. Han är något av en förebild för de som är ett par år yngre än han själv och vill helst fortsätta vara det, därför denna lite speciella image han försöker leva upp till jämt. Bo är dock väldigt snäll och ställer alltid för en vän. Erfarenheter har nämligen lärt honom ha nog vänner.

Han är väldigt extremt kreativ, har en näst intill överaktiv fantasi och är troligtvis dessutom överintelligent. Flit är kanske inte Bos starka sida och han uppfattas av både sig själv och andra så lat att han får ett lik att verka lika hyperaktiv som en råtta på amfetamin. Lite av hans ovilja att engagera sig kan dock stamma från att han inte vill lita på och lämna ut sig till andra.

### **Intressen**

Bo läser mycket (speciellt amerikanska serier) och detta har till följd att hans engelska är mycket god och att han troligtvis är den störste serietrivia kännare i de sju häraderna. Trots att han inte vill erkänna det, så har han också tränat basket under sin tidiga ungdom och takterna sitter fortfarande i en. Han slogs också mycket under denna tid och som tidigare nämnt sitter säkert även dessa takterna kvar.

Bo är bra bevandrad i ockulta riter och känner igen många ockulta företeelser, speciellt då inom häxkonst. Han ser fram emot att kunna utveckla sig mer inom ockultismen och där igenom få makt.

Ett annat stort intresse för Bo är musik. Han plöjer igenom skivaffärer efter lite mer obskyr musik, eftersom detta faller honom mest i smaken. Han är en del av orsakerna till att Pär började lyssna på exempelvis Nine Inch Nails och Sisters Of Mercy, och det vet han också om.

### **Vad Bo oftast bär på sig**

Sin långa svarta rock, vida svarta byxor, någon svart T-shirt med tryck (typ Nine Inch Nails eller Death) och sina oputsade kängor. I de stora fickorna på rocken döljer sig mängder av små plock, som t.ex. freestyle, ett par CDskivor, tändstickor, ett pack Camel och plånbok. Självklart bär han sina glasögon på sig förjämnan och det syns på dem att de har varit med ett tag, eftersom det har gått ur ett par glasflisor ur dem.

Till skillnad ifrån resten, så har inte drabbats av den "svarta plastpåse-hysterin" och han föredrar att frakta sina saker i fickorna. Skulle nu dessa visa sig vara otillräckliga, så tar han till en stor ryggsäck, som matchar färgen på hans övriga kläder. Detta gör han mest om han vill ta med sig supplement till ex. Vampire eller något annat mörkt spel, som han gillar.

### **Vad han tycker om sina vänner**

Kalle Andersson: Tur att finns. Vi har verkligen hjälpt varandra och hade det inte varit för honom, så hade jag säkerligen inte tagit mig såpass här långt. Fast det är klart, han hade ju aldrig börjat spela rollspel och han hade kanske slutat som en tråkig mes om inte jag hade gett honom en puff i rätt riktning. Trots att vi är väldigt bra vänner, så är vi på något underligt sätt rivaler. Inte så att vi skulle göra varandra illa på något sätt, men vi har en lång, seg kamp mellan oss, som inte leder någon som helst vart.

Andreas Ekelund: Klart kul kille, som har ett av de mest avsmittande skratten i världen. Dock kan det bli något tröttsamt efter ett tag att höra honom dra en massa taskiga skämt, och detta speciellt när Pär kommer in i bilden och sänker hans humornivå. Dessutom är Ekis ganska begåvad och han är en alldeles ypperlig rollspelare (och han har en väldigt irriterande förmåga att slå som en gud med tärningarna). Det är helt enkelt kul att ha honom omkring sig.

Pär Jorwén: Han har verkligen sur humor och den i kombination med hans ihärdiga tjtande blir oftast fruktansvärt jobbigt. Dock så är han snäll och väldigt trevlig, men han blir frustrerande att lyssna på under en längre tid. Hans självkänsla ligger inte direkt på topp och det märks ganska tydligt, så ibland kan det vara bäst att stödja honom. Vi brukar i och för sig ha det ganska kul ihop, när jag är på humör, och då haglar verkligen massor av perversa och bisarra skämt. Han har liksom Ekelund en förmåga att glömma det mesta, vilket kan bli ganska irriterande.

# PÄR JORWÉN

*"Black shirt.  
Black belt.  
Black boot,  
as a sign of attitude."  
(The Power - Die Krupps)*

## Bakgrund

Han föddes den 7:e Oktober 1975 på BB i Borås. Den ömma modern, som satte honom till världen, var en hårt slitande arbetarklass kvinna vid namn Sol-Gunn (som han numer envisas med att kalla Gunn endast) och den stolta fadern Roger.

De första levnadsåren bodde familjen på Liljeberget i Borås, men byggde snart ett hus i Lundaskog (en förort strax utanför Borås), till vilket de flyttade. Allt var frid och fröjd för den lille pilten, som rultade omkring med sina kamrater på lekplatsen i Lundaskog. Dock så var det inte så lyckligt, som han upplevde det. Bakom stängda dörrar grälade föräldrarna och när han var fyra, så skildes de hastigt och kanske inte så lustigt. Mamma Gunn tog med sig honom och flyttade därifrån, samtidigt som Roger sålde huset och stack.

Förvirringen och osäkerheten var total för den stackars Pär. Han hade tyckt om bägge föräldrarna väldigt mycket och nu sprack hela hans världsbild p.g.a. detta.

Pär och Gunn flyttade omkring ett tag tills de slutligen bosatte sig i Sandared (ytterligare en förort till Borås), där en man vid namn Keijo trädde in i bilden och han äktade till slut Gunn, något som var till Pär's stora förtjusning. Trots att Roger fortfarande var fadern i hans liv, så accepterade han Keijo väldigt snabbt och Keijo accepterade snabbt även Pär. De gjorde en mängd saker tillsammans, som t.ex. fiskade, hade sönder ett och annat fönster med en dåligt pumpad fotboll och det var Keijo som väckte Pär's intresse för utförsåkning (som fortfarande är väldigt stort). Nu började allt stabilisera sig igen för och han började i skolan.

Lågstadietiden präglades av ensamhet för Pär's del. Han hade i och för sig ett par nära vänner, men han skärmade av sig ifrån de flesta och i stället för att gå discon på skolan, så satt han hellre hemma och läste och fantiserade. Det var nu intresset för det mystiska och till synes oförklarliga infann sig. Han levde sig in i fiktiva alster i olika genrer och dagdrömde sig igenom större delen av lågstadiet. Dessutom hade han hängivet börjat intressera sig för datorer och allt vad det innebär.

Mellanstadietiden förflöt på ett liknande sätt, som tidigare nämnda epok, men föraktet från alla "som var inne" växte och de började tracka ner på honom, eftersom han var den ende som betedde sig på ett annorlunda sätt och hade annorlunda musiksmak (då var det Iron Maiden som gällde). Det var nu som intresset för rollspel började blomma upp och han köpte efter ett tag den första utgåvan av "Drakar och Demoner". I början var det väldigt mycket improvisation och reglerna var alldeles "för jobbiga" för att användas. Allt var väldigt diffust för spelarna, då Pär levde sig in i historierna, medan hans spelare blev mer och mer konfunderade, eftersom det inte var förankrade till själva spelet. Detta resulterade tillslut i att Pär satt hemma och drömde med "lådan" framför sig, utan att spela det som han fantiserade fram. Under ett tag var han helt utskärmd från omvärlden och han satt endast hemma och programmerade äventyr på sin dator.



Högstadiet var en problematisk tid för Pär. Nu började lärarna slänga fram elakheter som prov och dyl., vilket tog tid ifrån hans fritidsintressen. Hans kompisar tyckte mest att han var konstig och så fort det var dags för redovisningar av arbeten, så hördes alltid någonting genom klassrummet i stil med: "Bäst och lyssna nu annars förvandlar han oss till grodor!", "Kan inte fixa så att jag får tala med min döda mormor!" eller "Dödat några drakar på länge, eller?".

Tillslut så blev det för mycket för honom och han började motvilligt "bli som alla andra". Han började gå till fritidsgården, gå discon, skaffade sig flickvän och spela i band. Efter tag så blev han något av "klassens clown", då han alltid var den som satt längst bak, drev värst med alla lärare och speciellt vikarier, kom för sent på alla lektioner och drog de sämsta skämten.

Han och ett gäng kompisar började dra ut i skogen med ett militärtält och söp hejdlöst och hade det otroligt skoj. Hemkörd ifrån fritidsgården p.g.a. extrem alkohol berusning blev han också ett par gånger och föräldrarna hemma skrattade mest åt honom och tyckte "Fy fan vad du kommer att må dåligt i morgon!". Även hans lillebror och lillasyster tyckte att det var hejdlöst roligt att pika honom, när han låg bakfull och tyckte att allt var åt helvete.

Det var under gymnasiet, då han träffade resterande delar av gruppen, som intresset för det ockulta och rollspel blommade upp igen. Han släppte sin gamla image som "fräcking" och blev nu mer flummig och underlig, precis som förr. De nya vännerna betydde nu allt för honom och han trivdes enormt att bara umgås med dem och försöka. När de började praktiskt experimentera med det ockulta, så gjorde det inte så mycket att det inte fungerade, utan det viktigaste var att vara med.

När Ivar kom in i bilden, så blev han överförtjust. Ivar hade precis lika dålig humor som honom och när han var med, så fungerade ritualerna!

Allt var nu på topp och nu när han precis har tagit studenten och sommarlovet har börjat, så ser han väldigt fram mot att Ivar skall förklara mer om magi (Ivar får ju allt att fungera på något underligt vänster) och det kommer att bli en början till ett nytt liv. Ett liv som kan få hans drömmar att slå in.

### **Fysisk karaktäristika**

Pär är väldigt spensligt byggd och inte direkt stark. Detta är han väl medveten om och hans vänner påpekar även detta ofta för honom. Synen är under all kritik och han är tvungen till att bära ett par glasögon, som han har en tendens till att supa bort då och då (dock så återfinner han dem alltid i gott skick).

Han ser yngre ut än de nitton år han är och även detta gillar hans vänner att anmärka på och driva med. Inga utav pikarna han får tar han direkt allvarligt på, utan han tar det med god min och skojar om det själv.

Hans bruna hår är kort klippt a'la pop-varianten och ofta lite okammat. Kläderna går genomgående i svart och fötterna bepansras med ett par låga Get'a Grips med stålhattar. Favorit T-shirt är en med Sisters Of Mercy-tryck på och till den har han ett halsband, som föreställer Merciful Release-märket.

### **Psykisk karaktäristika**

Pär har relativt dåligt självförtroende och han försöker inte dölja det på något sätt. Han tycker ungefär: Jag är som jag är och so what!

Man kan lugnt säga att han är en väldigt social människa och han trivs verkligen med att umgås med de flesta, vilka de än är! Humorn och hans lite lättsamma sätt utåt, finns där jämt. Även efter att ha fört ett ytterst allvarligt samtal eller efter att några har försökt trösta honom när han har varit nere (vilket han blir när kompisar grälar och han är berusad), så kan man ge sig fan på att han drar något surt skämt. De flesta tycker att det är ganska roligt, men nära vänner tycker mest att det är jobbigt (men de har överseende med "lille" Pär).

Så värst viljestark är han inte, utan brukar oftast backa när det hettar till med lite surt gnällande och några extra dåliga vitsar. Detta i kombination med hans tankspriddhet och glömska, gör att han lätt kan uppfattas som om han vore lite psykiskt instabil. I själva verket så beror det bara på lathet och brist på engagemang.

### **Intressen**

Givetvis älskar han att spela rollspel och är otroligt fascinerad av det ockulta. Dessutom så gillar han att läsa splattrig skräcklitteratur.

Förutom det ockulta intresset, så gillar han att sitta framför datorn hemma och programmera, åka skidor och gå ut på krogen och dricka en öl eller två (eller tre, fyra, fem...) Musiken är också väldigt viktig för honom och han lite av periodare när det gäller musiksmak. Ena veckan så lyssnar han bara på ett band eller en låt, nästa vecka ett annat. Det genomgående temat är dock lite udda musik, som t.ex. Sisters Of Mercy (det absoluta favorit bandet), Skinny Puppy, Front 242, Fields Of The Nephilim och Nine Inch Nails. Musikintresset har gjort att han börjat spela som DJ på alternativefester i Borås och detta är något som han verkligen gillar.

Många tycker att han dricker för mycket vilket han inte alls instämmer i, man kan helt enkelt inte göra det! Det händer ofta att han ger sig ut ensam på krogen efter att ha misslyckats övertala sina kompisar att följa med, men detta är något som han drar sig för att göra in i det längsta. Men finns det ingen annan utväg så...

Pär tycker det är våldsamt roligt att vrida och vränga på ord och associera på ett humoristiskt sätt. Detta är något som han delar ihop med Ekelund och de kan sitta i timmar och hitta på lustigheter, genom att bolla med ord.

### **Vad Pär brukar bära på sig**

Den svarta plastpåsen innehållande: Ett par Ars Magica supplement, rutat och randigt kollegieblock, KULT böckerna, ett paket Greve Hamilton cigarettsnitt och rull papper (han rullar för hand), CD-freestyle och minst två Sisters Of Mercy skivor.

I fickorna finns nycklar till bl.a. hem, Armagedon och dess styrelserum, och i nyckelringen sitter en flasköppnare, som han gjort själv av en mutter och den nöter han flitigt på. Vidare så har han alltid en penna till hands och någon T-20.

För beskrivning av klädseln, så se Fysisk karaktäristik.

### **Vad Pär tycker om de andra i gruppen**

Kalle Andersson: Min "storebror" och nära vän. Det var han som fick upp mitt ockulta intresse igen på gymnasiet. Han har alltid varit lite förebild för mig, men på ett jämställt plan. Behöver man någonting, så vet man att Kalle ställer upp och jag ställer gärna upp för honom. Vi har gjort det mesta ihop (OBS! Ingen antydning på något sexuellt!) och det är kul att veta att om man har några nya galna idéer, så brukar Kalle inte vara sen på att nappa på dem.

Det är dock lite jobbigt när han (och även Ekelund) håller på och driver med mitt utseende, sätt och annat. Okej att det är roligt 120 gånger, men sedan blir man smått trött. Vad som bör tilläggas är att Kalle är en mycket duktig spelledare och jag tycker det är himla kul att spela under hans ledning tillsammans med resten av gruppen.

*Andreas Ekelund:* Honom kan man ha extremt roligt ihop med. Hans otroliga humor och hans hysteriska skratt, gör honom till en kille som är väldigt rolig att ha omkring sig. Han och jag har haft många stunder, då vi har varit nära att reta gallfeber på omgivningen, eftersom vi har en sällsam förmåga att leka med ord och komma på sjuka idéer. Detta är i och för sig både på gott och ont, för när han och Kalle kommer igång och börjar retar mig, så är det inte mycket som kan få dem att sluta. Annars är han väldigt begåvad, snäll och trevlig. Detta tycker han dock inte om när man påpekar det för honom, för han vill ha en image av att vara lite "fräck".

*Bo Engwall:* Trots att vi har känt varandra ett bra tag, så har jag inte riktigt kommit underfund med honom än. Visst är han en av mina absolut bästa vänner och väldigt trevlig och social, men samtidigt väldigt annorlunda och hemlighetsfull. Han har en väldig fantasi och skapande anda inom sig, men är alldeles för lat för att göra något riktigt av det. Om han tog sig i kragen, så kanske hans skulle kunna komma längst av oss alla, men det vill mycket till för att han skall göra det. Det känns väldigt skönt att vara vän med honom, för man vet att han alltid ställer upp om det skulle vara något som strulade.

# ANDREAS EKELUND

*"This little game is fun to do  
- just close your eyes, no way to lose.  
And I'm right here, I'm coming too.  
Release control, we're breaking through!"*  
(Celebration of the lizard-The Doors)

## Bakgrund

Den 20/3 1974, klockan 4.07am föddes Andraes på Borås BB. Den tidiga uppväxten skedde i Fristad, ett litet samhälle utanför Borås som kan verka lugnt för det ovana ögat men för det tränade så märks tydligt den dos av dumhet, ungdomsbrottslighet och pseudofräckhet som alla småsamhällen har i varierande mängd och varav Fristad har fått en ovanligt stor dos.

Andreas första levnadsår var ändå ganska lugna och präglades mest av av snälla föräldrar och en plågoande i form av en nio år äldre bror, som tog varje chans att fysiskt och psykiskt racka ned på sin lillebror. När Andreas var sex år så beslutade föräldrarna att flytta ifrån sin lägenhet till en nybyggd villa, även den belägen i Fristad.

Andraes tog detta relativt lugnt och redan samma dag som inflyttningen skedde så fick han många nya vänner som han fortfarande umgås med av och till. Ett för Andreas trevligt år förflöt nu varefter skolstarten kom, med för honom de blandade reaktioner något sådant brukar innebära.

Han fick en hel hög nya kompisar och skolan i sig var en lätt match, eftersom han kunde läsa ett bra tag innan den började. Allt eftersom månaderna gick utformades Andreas plats i klassen allt mer till slagskampens. Hans storlek och fysiska styrka gjorde nämligen att han kunde göra pannkaka av barn som var både ett och två år äldre än han själv.

Andreas var ytterst sällan orsak till något bråk själv utan det var hans klasskompisar som hade blivit slagna av äldre barn och som bad honom läxa upp sina plågoandar, något som han oftast ställde upp på. Han var trots detta inte dum på något vis utan utmärkte sig som en av de bästa i klassen inom de flesta områden.

Det var när Andreas var tio år gammal något inträffade som kom att förändra hans liv stort. Det var en ett år äldre kamrat som introducerade honom till rollspel. Spelandet var givetvis enkelt, men Andreas blev otroligt fascinerad redan från första stund. Hans fritid ändrades totalt. Han och hans kompisar spelade i stort sett varje dag och trots att läxor inte var att tänka på så gick det bra i skolan och ingen klagade. Andreas började sedan högstadiet och denna period ses av honom än idag som fruktansvärt rolig. Han fick nya kompisar i klassen och spelade som aldrig förr. Skolan blev givetvis lidande, men det gick okej ändå.

Andreas blev redan i sjuan stämplad som bråkmakare av kuratorer och rektor, främst på grund av att han var på kollisionskurs med 2/3 av alla sina lärare. Det var också på grund av att han faktiskt gjorde en del fanstyg, som sedan överdrevs av andra. När Andreas gick i åttan så var han redan en aktad medlem av "Fräcka Gänget". Han hade börjat röka och sket i det mesta utom att spela och att läsa efter egan smak intressant litteratur om ockultism och religion. Han var ofta ute och festade och kunde snart imponera på andra att konsumera stora mängder alkohol (främst folköl). I takt med detta så växte också bråkmakarstämpeln från skolledningen. Så fort någonting hände på skolan fick Andreas skulden och besök hos rektor

och kurator blev vardagsmat. Genom hela nian så klassades Andreas och två klasskamrater som hjärnorna bakom allt ont som företogs på skolan och det var med stor lättnad från skolans sida de sade adjö till dem efter vårterminen -90.

Efter en rolig sommar började Andreas gymnasiet (samhällsvetenskaplig linje). Det var här han träffade Kalle för första gången. Han gick nämligen isamma klass som Andreas och de två klasskamraterna fann varandra redan på uppropet och upptäckte snart sina gemensamma intressen i ockultism och rollspel.

Tiden gick och vänskapen mellan de båda växte sig stark. Andreas klassade och klassar fortfarande Kalle som en av sina bästa vänner någonsin. Det var genom Kalle han lärde känna också Bo och tillsammans spenderade de tre mycket tid spelandes rollspel och med ockulta förehavanden. Året efter slöt sig ytterligare en person till gemenskapen, nämligen Pär, som passade in i umgänget och snabbt blev accepterad.

Efter tvåan på gymnasiet blev Andreas tvingad att byta över till social linje. Dels på grund av sina dåliga studier och dels på grund av en (enligt Andreas) totalt bränd klassföreståndare som int tålde honom. Detta inverkade dock inte nämnvärt på umgänget med de andra. Andreas hamnade dessutom i en klass som enligt hans bedömningsmallar var fylld av ytliga plastmänniskor och han smälte därför inte in särdeles väl i klassgemenskapen. Under denna tid fullbordades vänskapskretsen med Ivar som med sin ovanligt stora ockulta kunskap och förmåga att få saker att hända i ockulta sammanhang snabbt accepterades av alla.

Efter detta så genomförde Andreas ytterligare ett gymnasieår på samhällsvetenskaplig påbyggnadsutbildning. Detta år gick som de övriga gymnasieåren och hans otaliga intressen och ovana att vara sent uppe om natten resulterade i relativt medelmåttiga slutbetyg. Han har nu precis tagit studenten och ser fram emot en skön arbetslös sommar med mycken samvaro med de andra fyra innan han i oktober skall rycka in i lumpen - ett faktum som ger honom stora skälvan. I och med att Andreas föraktar fysiskt våld så funderar han på att söka vapenfri tjänst eller totalvägra.

### **Fysisk karaktäristika**

Ekelund är en ganska kraftig bit på 105 kg och en längd på ca 185 cm. Han har blå ögon och halvlångt, ljust lockigt hår. I hans kropp dväljs en tämligen stor portion fysisk styrka, en styrka som han väldigt sällan använder i och med att han sedan länge tagit avstånd från allt vad fysiskt våld och idrottande heter.

Nämnas bör också att han har dålig kondition på grund av rökning och ovilja till fysisk aktivitet. Hans relativt stora kroppshydda gör också att han inte är särdeles smidig, men hans utseende i övrigt är av den arten att flertalet individer ur det täckta könet finner honom attraktiv.

### **Psykisk karaktäristika**

Ekelund är i grund och botten en mycket social människa som älskar att inte göra någonting utom att sitta och diskutera allsköns frågor, men främst ockultism och rollspel. Han har dock väldigt svårt att tala om sig själv och har dessutom svårigheter att ta till sig god kritik, men desto lättare att ta åt sig dålig. Han är kort sagt väldigt ödmjuk.

Han verkar nästan alltid glad och öppen gentemot andra. Även om han inte är på särdeles bra humör så anser han att detta inte skall gå ut över andra. Han älskar också att kläcka ur sig

dåliga ordvitsar(främst tillsammans med Pär)och är alltså mycket pratglad.Han kan dock ibland verka lite frånvarande och tyst bara sitta och fundera över olika saker.

Andreas är också till största delen en driven teoretiker som gillar att använda skallen till det mesta, vilket han brukar klara av ganska bra.Något annat han är bra på är att ta folk på ett bra sätt.

Ekelund är också av väldigt lat karaktär och "det ordnar jag imorgon"är en väl använd fras i hans mun.Till detta bör också läggas att han är relativt glömsk.Han blir ständigt påmind(särskilt av Kalle)för att han inte skall glömma t.ex.jacka,väska eller cigaretter.Han är även ganska lätt att manipulera till saker och ting -inte vad som helst förstås, men ändå.Nämns bör också att han har en(milt sagt!)stor portion tur, främst med tärningar men även med annat.

Våld är något som Andreas har försökt tränga ur sin vokabulär.Han tar bestämt avstånd från alla fysiska våldsamheter och skulle inte kunna tänka sig att tillfoga andra fysisk skada.En annan sak som bör nämnas om Andreas är att han konsumerar abnorma mängder hemmarullade cigaretter.

### **Intressen**

Ekelund är intresserad av lite alltmöjligt.Han läser mycket, både på svenska och engelska, vilket medför att hans engelska är god.

Han tycker mycket om att lyssna på och spela musik.Han lyssnar så ofta han bara kan på sin favoritmusik(Fields of the Nephilim,Skippy Puppy,The Doors,Garden of delight,Sisters of mercy-för att nämna några)och går ofta och sjunger på någon av dessa gruppers alster.Hans två stora förebilder är också kopplade till musikvärlden:Jim Morrison och Carl McCoy.

Som sagt var spelar han också musik och är musikalisk.Han spelade i barndomen klarinett i ett antal år och trummar dessutom lite då och då.Han är dessutom väldigt bra på att debattera , detta p.g.a. sitt stora ordförråd och sin förtjusning att leka med ord.Denna förtjusning är också en av de saker som gör honom till en stor humorist och han skulle säkert kunna nå stor framgång inom humorbranschen.

Andreas hyser också en stor förkärlek för citat, främst från enligt hans tycke filmatiska mästerverk men även från låtar.Mest förekommande filmer ur vilka citaten är tagna är:Bladerunner, Aliens och Apocalypse Now-Alla filmer han har sett över 30 gånger per film.Han är även intresserad av krigshistoria(särskilt Andra världskriget och Napoleon-krigen)och är väl bevandrad inom detta område.

Största intresset är dock ockultismen.Ekelund säger själv att han är ganska adept inom detta område, även om kunskapen inte når upp i Ivars eller Kalles klass.Hans ockulta intresse ligger främst i att få svar på grubblerier om döden-livet och liknande, men han ser med intresse på alla typer av ockultism.

### **Vad han bär på sig**

Kläder: svarta jeans,svart T-shirt eller tunisisk skjorta och läderväst och kängor.

I fickorna:Plånbok,nycklar,billig tändare och dylikt.

Svart kompostpåse innehållande: papper, penna, freestyle,en stor mängd kassetband och tobak, filter och rullpapper.Ibland även också någon intressant lektyr(spelsupplement el.dyl.).

## Vad han tycker om sina vänner

Kalle Andersson: En trevlig, men något udda individ med bra musik och filmsmak. Han är i stort sett den enda person som jag tar på riktigt allvar när han säger något. Det ligger oftast bra saker bakom hans argument och påståenden.

Kalle är också en mycket bra människokännare med klar psykologisk talang. Han har dock en tendens att bli lite besserwiesseraktig, men det är inget att hänga upp sig på. Tyvärr kan han ibland vara aningen introvert, men jag klassar honom ändå som min bästa vän.

Pär Jorwén: En glad och trevlig prick med en stor portion humor. Han kan också konsten att ta skämt väldigt bra så uttryck som pederast-Pär och fjortisraggaren är skoj att använda. Pär är annars en klipsk datafetischist som är trevlig att umgås och diskutera med. Dock så är han dels glömsk och har dels en förmåga att aldrig "få tummen ur" till någonting, men är allt som allt en mycket god vän.

Bo Engwall: Bosse är en underlig men intressant och trevlig individ, som är ganska svår att förstå sig på. Han är socialt trevlig men kan vara något introvert. Hans kreativa förmåga är stor. Tyvärr så är han för lat för att göra något av den. Han är en individ man kan lita på i vått och torrt-en verklig vän!

# KALLE ANDERSSON

*"Jag har en diktares själ,  
men en mördares hjärta.  
En profets tunga  
men en galnings blick.  
Är då alla bara en maskerad  
för smärta?  
Eller visioner,  
som en cyniker fick?  
Med blicken i fjärran  
slocknar min stjärna.  
Jag går in i dunklet  
utan en tanke på dig.  
Jag hade helst sett kärlek  
- Men hata mig gärna!  
Käna mig inte!  
Och glöm mig ej!"*  
(Ur Ögonblick - Kalle A)

## Bakgrund

År 1974 (den 6/10) föddes i Göteborg det gossebarn som kom att kallas Kalle. Sina första år tillbringade han i sin födelsestad, tillsammans med sin infödde fader (tillika läkare) och sin finskfödda moder. Därefter flyttade han med sina föräldrar till den gudsförgätta hålan Bengtsfors i Dalsland, nära den norska gränsen.

Bengtsfors kan liknas vid en modern version av ett Lovecraftsamhälle, fast i Sverige. Det är alltså en liten ort där alla verkar känna varandra och där den, tillsynes, lugna ytan döljer en fruktansvärd konspiration.

Familjen accepterades till en början och Kalle verkade få en någorlunda lycklig barndom. Han märkte dock ganska snart att han var annorlunda.

Han lärde sig att läsa tämligen tidigt (i 5-års åldern) och när hans jämnåriga kamrater var ute och lekte så satt han hemma och plöjde igenom allt mer avancerade böcker och serier. En annan sak som gjorde honom annorlunda (och nästintill predestinerad till att bli rollspelare) var att han ej heller hörde till de pojkar som tyckte om idrott, och läste följaktligen inte böckerna om Åshöjdens BK, utan hellre t.ex. Narnia-serien och Ursula K. LeGuins Övärlden.

Kalles känsla av alienation och utanförskap, som dels kom av läsningen och dels av en ogripbar gemenskap han inte var en del av, förstärktes under de första skolåren. Det var nämligen då Kalle upptäckte att han tillhörde en personlighetstyp andra tycker om att mobba och det var också då de vuxna började kalla honom lillgammal. Hans känsla av alienation förstärktes nu till ett förakt mot mänskligheten i allmänhet och mot de mobbande idrottsgrabbarna i synnerhet. Eftersom Kalle visste att han var någorlunda intelligent så utvecklade han i undermedvetet självförsvar mot världen en känsla av att han var överlägsen de andra och att han kunde saker de inte kunde. Det var också nu han började experimentera med det ockulta och det okända, dock utan framgång.



Kalle var alltså en mycket ensam pre-pubertal pojke på elva år då den stora olyckan slog till. Hans pappa svek både honom, familjen och sina löften när han separerade från hans mamma. Detta till förmån för en av sina arbetskamrater-en sjuksköterska.

Det var inte endast Kalle som hade svårt att acceptera detta, utan också det småaktiga samhälle de bodde i reagerade kraftigt. Det konspiratoriska skvallret kom igång och familjen blev, mer eller mindre, utfrysad. Resultatet blev att Kalles mamma tillsammans med Kalle och hans två småsysstrar flydde till Borås ett år senare.

Kalle har nu bott i Borås i ca. åtta år, den längsta tid han har tillbringat på ett och samma ställe och även en såpass instabil människa som han känner nu att en viss känsla av stabilitet har infunnit sig. Han har under åren börjat bryta sin isolering och börjat våga släppa folk in på sig och följaktligen fått en del kompisar.

Den som blev hans första kompis och som introducerade honom till rollspel är hans vän sedan sexan, Bo Engwall, som han anser sig stå i stor tacksamhetsskuld till. Bo och Kalle upptäckte också tidigt att de hade en sak gemensamt -intresset för det ockulta och de studerade under högstadiet intensivt detta ämne.

När de började gymnasiet lärde Kalle också känna Andreas Ekelund som sakta men säkert kom att bli en stor trygghet för Kalle och tillika hans bästa vän. Att de hade gemensamma intressen i ockultismen och rollspelen gjorde endast saken bättre och när den ett år yngre Pär Jorwén slöt sig till sällskapet kändes cirkeln sluten. De fyra började nu på allvar praktisera magi och utförde diverse ritualer.

Ritualerna fungerade dock ej till en början, men detta ändrades drastiskt när Anders "Ivar" Ivarsson kom in i bilden. Ivar hade under några år umgåtts sporadiskt med Kalle och de andra men uttryckte nu en önskan om att få vara med. Detta accepterades och med Ivars hjälp och till Kalles stora förtjusning blev de nu ockultister på riktigt. Vad Kalle dock har lite svårt att acceptera är att det är Ivar som har "förmågan" och inte han själv, men eftersom Kalle (och även de andra) betraktar honom som en vän ifrågasätts aldrig hans översteprästatus.

Vidare kan även nämnas att det sedan två år tillbaka finns ännu en mycket viktig person i Kalles liv - hans flickvän Pia. Hon är tyvärr i London under den tid då scenariot utspelar sig. Det är viktigt att nämna att ovan nämnda personer är de viktigaste i hans liv och hans första riktiga vänner. Han uppskattar storligen att de står ut med honom och skulle göra vad som helst för att vänskapscirkeln inte skulle brytas. Kalle är för första gången i sitt liv lycklig också vill han att det skall förbli!!!

Slutligen bör sägas att visst ser Kalle fram emot sommaren med allt vad den innebär, men eftersom Pia är bortrest så är hans vänner om möjligt än viktigare för honom än annars.

### **Fysisk karaktäristika**

Sitt stillasittande och idrottsföraktande liv till trots är Kalle i någorlunda god fysisk form. Han är seg och något över medelstark, dock har han väldigt dålig kondition (flera års rökning sätter sina spår) och är något klumpig. Han är fruktansvärt översynt och bör bära sina glasögon för att undvika en sprängande huvudvärk.

Kalle är ej endast en storrökare utan han är också gravt beroende av koffein. Detta innebär att han måste dricka sina 5-10 koppar svart, starkt kaffe om dagen för att må bra.

Den enda del av sitt utseende han är någorlunda nöjd med är sitt halvlockiga, mellanblonda hår som har passerat nacken och som han tänker låta fortsätta växa. Beträffande hans utseende i övrigt kan väl endast sägas att han inte hör till typen kvinnor faller i drivor för, ej heller är han den man är rädd att möta en mörk natt. Han kan dock le väldigt elakt.

### **Psykisk karaktäristika**

Kalle är tämligen intelligent och viljestark. Han är dock lite neurotisk vilket t.ex. visar sig när hans annars så väl genomtänkta ordsvada blir hysterisk och outhärdlig. Han är också något av en besserwiesser och tenderar till att verka ganska kategorisk gällande människor och dessutom vara väldigt elak mot folk han inte tycker om och som han vill skall tycka samma sak om honom. Han kan ändå vara ganska kvick och i par med Ekelund så har han fått mer än en person att gå ivredesmod med hjälp av roliga elakheter.

Detta till trots kan Kalle vara väldigt charmig och trevlig, mycket p.g.a. sin empatiska förmåga som han tyvärr oftast använder för att hitta andras svaga punkter och ha lättare att såra dem. Den empatiska förmågan gör honom också till en innerst inne god människokännare och spelledare(enligt andras utsago).

Kalle har en väldigt god självkännet och självkänsla(ej att förväxla med självförtroende), vilket gör att andra ibland felaktigt uppfattar honom som kaxig. Han beskriver sig själv som en "romantisk cyniker", vilket tydligt beskriver hans kluvenhet mellan känsla och intellekt och förenklat kan förklaras med att han hoppas det bästa men väntar sig det värsta.

Han tänker och grubblar mycket och tenderar till att ibland analysera sönder saker. Får han någon gång tummen ur så är han en god organisatör med känsla för strukturer och disciplin, men detta händer ytterst sällan. Hans strukturkänsla hjälper honom dock ej geografiskt, då han har ett väldigt dåligt lokalsinne.

Två av de viktigaste sakerna med Kalle är dels att han fanatiskt anser att man inte får bryta löften(han föregår själv med gott exempel)och dels att han har en stark tro på personlig frihet(åtminstone för egen räkning)och har därför extremt svårt att lyda order och jobba under tvång.

Kalle är också väldigt kreativ med god problemlösningsförmåga och en stor portion fantasi. Lite väl stor fantasi kan ibland tyckas. Kalle kan ibland nämligen flippa och få för sig lite väl konstiga saker, typ konspirationsteorier och dylikt. Detta är något(kanske det enda)han talar tyst om.

Slutligen kan sägas om Kalle att han säkert skulle kunna nå framgång i flertalet yrken, men lika gärna skulle kunna bli en paranoid schizofreniker-allt beroende på framtida omständigheter. Han är som sagt var lite instabil.

### **Intressen**

Kalle har en viss känsla för språk och speciellt hans verbala förmåga är välutvecklad. Han har ett stort vokabulär och en ordsvada som gör att han är bra på att argumentera och en väldigt duktig manipulator.

Förutom svenska så behärskar han även det engelska språket väldigt bra. Han har också läst franska i sex år och förstår språket någorlunda. På grund av sin finska moder förstår han finska

hjälpigt men talar det inte så bra. Man skulle kunna säga att Kalles allmänna språkkunskap är bra då han förstår och kan använda ett fåtal ord på även andra språk.

Två av Kalles andra intressen är historia och, naturligtvis, psykologi. Sistnämnda ämne har han även precis läst klart grundkursen till på universitetet under hösten och innevarande års vår. Han har tänkt läsa historia till hösten eller eventuellt börja på gymnasieläroprogrammet ifall han mot all förmodan kommer in. Han hade nämligen en kort selour som lärare under ett halvår och upptäckte att detta yrke passade honom som kniven i länsman.

Överhuvudtaget kan man säga att Kalle är väldigt allmänbildad (dock ej inom de flesta naturvetenskapliga områdena) mycket p.g.a. att han läser så mycket. Han har väldigt lätt att greppa mystikens och ockultismens högre esoteriska system, men allt som har med datorer att göra förstår han sig inte på. En talande bild om vad Kalle tycker om datorer kanske är hans dröm om att gå loss med en slägga i en datafabrik.

Kalle skriver också en del poesi och ibland ett eller annat scenario. Han har också funderingar på att skriva en roman eller/och ett rollspelssupplement. Ännu fler av Kalles intressen är film och musik utan vilken han inte kan klara sig långa stunder i sträck.

Hans stora intresse är förstås verklighetens mörka och mystiska sidor. Detta visar sig ej endast i hans stora ockulta intresse och kunnande, utan också i hans fascination för t.ex. gothmusik och framförallt vampyrer. Han och, oftast, Ekelund kan i timmar sitta och älta sin stora triviakunskap inom dessa ämnen.

Vidare kan sägas att Kalle har en konstig förmåga att hitta sådant som han och andra letar efter eller kan finna intressant. Han bara trillar över saker som han ibland inte ens vet att han letar efter.

Avslutningsvis kan sägas att Kalle är en boren teoretiker. Rör det sig om någon teoretisk humaniora kan man vara nästan säker på att han har kunskaper i ämnet. Han är däremot absolut inte praktiskt lagd. I princip är det enda praktiska Kalle klarar av att rulla filtercigaretter för hand utan rullmaskin, något han dock är mycket duktig på.

### **Vad Kalle oftast bär på sig**

Kläder: Någon svart T-shirt med lämpligt tryck (typ: Fields of the Nephilim, Sandman, Vampire el. dyl.) och/eller skjorta och väst. Han bär också kängor, svarta jeans, diverse halvmystiska halsband, förlovningsring i guld på vänster ringfinger och glasögon. Bär han jacka såhär på sommaren så blir det antingen hans mörkbruna sextiotals-moccajacka eller en grovstickad överdragsjacka, med huva, i luriga färger.

I fickorna: har han plånbok, mönstrat silverfärgat cigaretttui + matchande Zippo med namngravyr, filter, cigarettpapper, tobak (Hamiltons cigarettsnitt) och en vit tiosidig tärning. Svart kompostpåse innehållande: Linjerat kollegieblock, 0.7 stiftpenna, två valfria Vampiresupplement, skönlitterär bok, CD-freestyle, tre Cd-skivor (minst en Fields of the Nephilim) och eventuellt någon form av facklitteratur.

### **Vad han tycker om sina vänner**

Andreas Ekelund: "Extremt bra musiksmak och en social förmåga jag är avundsjuk på. Tyvärr är han väldigt glömsk så jag får påminna honom om saker titt som tätt. Jag tycker också att han är för instängd i sig själv och jag borde nog få honom att tala mer om sig själv och sina

känslor. Ekelund är en av de jag trivs bäst tillsammans med och dessutom min bästa vän. Han är också en av de extremt få människor jag skulle kunna dö för.

*Pär Jorwén:* Min lillebror (åtminstone tror vissa andra det). Jag känner ett visst ansvar för honom och tycker att han är för datafixerad och att han dricker för mycket, något jag mer än gärna talar om. Det är synd att han har dåligt självförtroende och det borde man hjälpa upp, men det är så roligt att driva med honom (Pederast, mytoman och kleptoman är alla favoriter)! Pär har själv väldigt dålig humor så man måste ju göra något för att lätta upp stämningen! Det är dock bara jag och de andra som får driva med honom. Om jag skall göra ett seriöst arbete tillsammans med någon så väljer jag Pär alla gånger. Vi kan vara oerhört kreativa tillsammans och han är dessutom den ende jag kan jobba med en längre stund utan att börja hata.

*Bo Engwall:* Man kan lita på Bo på i vått och torrt och kan tryggt räkna med att han ställer upp vad det än gäller. Man kan tyvärr också lita på att Bosse då och då missuppfattar saker och personer totalt. Tillexempel så tror han sig jämt veta vad jag tycker och tänker trots att han nästan alltid har fel i den frågan. Jag tycker ändå mycket om Bo, för vi liknar varandra på många sätt och så har han hjälpt mig oerhört mycket ända sedan jag flyttade hit. De enda gångerna jag blir irriterad på honom är när han försöker ge mig goda råd om hur jag skall uppträda i olika situationer - då är han för(!) lik mig. Det är synd att Bo är så lat, eftersom han har en stor kreativ potential som då aldrig blir utnyttjad.

# Bakgrund

att läsas av spelarna innan de börjar spela

*"Here they stand  
brothers them all.  
All the sons  
divided they 'd fall"*

(Seventh son of a seventh son - Iron maiden)

Det var under gymnasietiden det började hända saker. Några av er kände redan varandra, men det var först nu ni formades till en grupp. Till en början drogs ni till varandra av det gemensamma intresset rollspel, men sedan också av intresset för det ockulta.

Ni hade alltid känt er lite annorlunda eller, i vissa fall, till och med utanför, men nu fann ni personer som delade era ståndpunkter och plötsligt så var ni inte ensamma längre. Ni var en del av gemenskapen. Spelen som förde er samman var Kult och Vampire och från dessa var steget inte långt till att börja praktisera ockulta riter. Detta var något ni i varierande grad hade funnit intressant redan innan, men nu kastade ni er alla in i det med själ och hjärta.

Folk i allmänhet tyckte att ni var lite underliga som klädde er i mörka kläder och talade om saker de inte förstod. Ni brydde er dock inte-de kunde få ha sin tråkiga vardag och om de inte förstod var de ju endast ignoranta! Er gemenskap, rollspelen och riterna ni försökte utföra räckte gott och väl för er.

Det enda mörka molnet på er himmel var att riterna inte fungerade. Det var då Ivar trädde in i bilden. Ivar (eller Anders Ivarsson som han egentligen heter) hade länge varit med och spelat sporadiskt, men det var först nu han visade ett intresse för riterna.

Efter en viss tvekan fick han en gång vara med och resultatet var enastående! När han var med fungerade de ju! Han blev snabbt upptagen i gruppen och på grund av också andra gemensamma intressen en god vän.

Till en början var Ivar bara med, men efter ett tag så var det han som ledde riterna, något som godtogs av er andra. Mycket för att ni är vänner men också på grund av hans uppenbarligen stora ockulta kompetens. Efter något år fick ni också höra att han hade startat en annan ockult sekt på egen hand, något han inte talar om speciellt mycket och ni respekterar hans tystnad. Det enda ni har hört om saken i fråga är namnet Fritjof Segerstedt och årtalen 1805-1867. Ni har lurat ut att det rör sig om en grav på S:t Ansgars griftegård (allmänt känd som Borås kyrkogård) som ligger vid Sven Erikssonskolan (Teknis).

Ivar hoppade av från teknis redan -92, Kalle och Bo tog studenten -93 och ni väntade bara på att Pär och Ekelund skulle ta studenten nu (-94), så att ni kunde ägna mer tid åt er "fritidssysselsättning". Under tiden har ni förutom ockulta riter ägnat er åt att sitta på Borås kaféer (se sep. handout) främst Kafé Kvarnen, umgåtts med era andra kompisar (= de som tillhör den minoritet av stadens befolkning som inte är så grå och trista), spelat rollspel, matat i en och annan femma i flipperautomaterna (dock inte Ekelund) och ständigt förundrats över hur lite folk vet om de under som döljs bakom verklighetens slöja.

Ni förväntar er mycket av sommaren, då Ivar har lovat att inviga er i magins större mysterier och ni ser också fram emot att någon gång i framtiden få visa den här tråkiga, regniga hålan

vad verklig makt innebär!!!Ni tackar de mörka makter som förde just er fem samman och som har gett er den potential ni har i och med Ivar-potential nog för att förverkliga era vildaste drömmar!

När scenariot börjar har det gått några veckor på sommaren, Ivar har börjat förbereda er för er initiering i de större mysterierna och ni känner alla en, även för er, aldrig tidigare känd gemenskap.

# Platser i Borås

Den här delen beskriver kort de vanligaste ställena karaktärerna brukar "hänga på". Besök gärna de här ställena för att få en bättre uppfattning om miljö och utseende. Låt gärna spelarna ta del av informationen på den här sidan, eftersom karaktärerna känner till det som står här.

**Kafé Kvarnen:** Den vanligaste träffpunkten för RP:na och deras vänner. Här tillbringar de en ganska stor del av sin fritid (och även arbetstid!) med att småprata, förtära kaffe med tillbehör och planera vad de skall göra när de går där ifrån. Klientelet för övrigt består mest av låginkomsttagare i varierande åldrar och former.

Atmosfären i lokalen är ganska gammaldags och den kristna personalen är väldigt trevlig, men inte speciellt service-inriktad.

Kafét ligger i slutet av Gågatan, åt Centralstationen och Borås Kyrkogård till, vid Sven Eriksson skolan och "Knalle Köket".

**Kafé Orion:** Det typiska söndagsstället för karaktärerna, eftersom Kvarnen är stängt under söndagar p.g.a. deras religiösa övertygelse. Här brukar de tillbringa tiden med att diskutera gårdagens fest och tycka fruktansvärt synd om sina pulserande huvuden och upproriska magsäckar (faktum är att konstruktörerna lyckades skriva 1992 års konventsscenario till KULT just här), eller prata rollspel (eftersom väldigt hög procent av alla som är här spelar rollspel).

Lokalen är trång och fulltryckt med slumpmässigt utplacerade bord och stolar, vilka alltid tycks hamna på ett sådant sätt att man irriterar sig över dem. I taket hänger två stora fläktar, som gör sitt bästa för luften i den rökiga lokalen.

Kafét ligger nära Södra Torget (där all busstrafik utgår ifrån) och man tar ett par snabba steg in på gågatan därifrån och svänger direkt till höger, så ser man snabbt skylten på väggen i den lilla gränden där det är beläget.

**Kafé 5:an** (ej att förväxla med Biljard kafé med samma namn. Vi i Borås har fantasi...): Det finaste kafé i Borås. Hit brukar RP:na gå när de vill bort från allt stim och stoj på de andra kaféerna, för att diskutera något viktigt, ta det lugnt eller bara njuta av kaféets gudomliga kaffe. Både Pär och Kalle har lyckats göra sig till god vän med paret, som äger stället och får alltid extra påfyllningar och reducerade priser (som vanligtvis ligger snäppet över de normala kafé priserna, men ändå väldigt prisvärt).

Kafét klappade tråkigt nog igen i mitten av sommaren och bytte ägare (inget ont om de nya ägarna, dock så saknar vi gratis kaffet!).

Lokalen: Den är väldigt smakfullt och harmoniskt inredd, med svarta stolar och mysiga skinnfotöljer. Väggarna är ljusa och hela lokalen känns rymlig och luftig. Borden är grupperade med god marginal mellan sig, så att man slipper sitta "i knät" på övriga gäster.

Kafét ligger bakom Gustaf Adolf kyrkan och man ser ganska tydligt skylten "5:an" (numer "Bakgården") hängande utanför.

**Midas:** Om man skall gå ut och dricka en öl, så brukar Midas vara det vanligaste valet. Inte för atmosfärens skull, utan mest för det goda priset på "stor stark" (även maten också är billig och håller en relativt bra kvalitet).

Här kan man spela bort ett par slantar på Black Jack ("If you like to gamble, I tell you I'm your man..." Ace Of Spades - Motorhead) och på Fredagar/Lördagar och tjöta fyllesnack med mer än måttligt berusade ungdommar. Helt enkelt är det ett trevligt ställe, om man inte är ute efter att dansa.

Det ligger på Österlånggatan och är numer ihop kopplat med "Times" (vilket det inte var då).

**Biljard Kafé 5:an:** Denna håla ligger på gågatan i en källarlokal, som består av en disk, ett par biljardbord, övriga bord och stolar och sist men inte minst tre flipperspel ("And this is how we say goodbye in Germany!" - Indyflippret), vilka karaktärerna begagnar mer än vad de borde göra. Klientelet består mest av mörkhyade personer och karaktärerna passar liksom inte riktigt in bland dem, men de är enda i närheten av Kafé Kvarnen som har hyffsade flipperspel.



# Ivars Prylar

Sakerna ligger i en gammal bananlåda övertäckt med en rutig filt. När ni lyfter på filten finner ni:

\* Ett gyllene halsband med en amulett, föreställande en månguddig stjärna innesluten i en triangel

\* The Satanic bibel

\* Ett tiotal papper med ockult rappakalja + se separat handout.

\* En reklamfolder i fyrfärg från ett frireligiöst samfund, som kallar sig "De upplystas församling".

\* Två hårdrockströjor med reklamtryck för grupperna: "Iron Maiden" och "Metallica". Tröjorna är svarta, väl använda och luktar svett och rökelse.

\* Tjock lunta inbunden i svart läder med ett halvt tusental sidor, som tycks vara gjorda av människo hud.

\* Rostig liten handyxa

\* En trehundra-sidors bok om kvantfysik

\* Första upplagan av WH40K

# Ivars prylar hos Eviga Elden

I era händer håller ni nu svarta plastpåsar, innehållande följande:

- \* Ett tusental traktormatade skrivarpapper, fyllda med massor av ettor och nollor.
- \* Två omärkta disketter
- \* Två svarta bärbara datorer utav okänt märke.
- \* 37 svarta stearinljus
- \* Massor av lösa kablar
- \* 27 små lampor med hållare

# Förklaringar

- \* Amuletten bär Eviga Eldens symbol, som även återfinns på deras byggnad. För att ta sig till Eviga Elden finns det flera vägar att gå och flera knep för SL att använda. Exempelvis:
  - \* Genom Brain kan de bli hänvisade till olika sekter, dock ej Eviga Elden ("Jag vet inget om amuletten, men uppe vid biblioteket finns det några gamla stofiler som...")
  - \* Låta någon sekt tala med dem och ge dem tillfälle att få information (kräver dock rollspel från spelarna).
  - \* Som **nödlösning** kan du låta spelarna passera Eviga Eldens byggnad och lägga märke till symbolen på huset.
  
- \* Pappren med ockult rappakalja är en salig blandning av symboler, obegripliga verser och lösryckta ord, som trots att de är skrivna på språk som RP:na är familjära med, är totalt obegripliga för dem (de torde dock förstå att alla papper + ritual pappret hör ihop). När karaktärerna sedan har fått magisk intuition, så förstår de förutom att ritualen fungerar också hur den fungerar med hjälp av pappren (se nedan).
  
- \* Reklamfoldern innehåller en retorik och ideologi, som kraftigt påminner om en känd nu existerande anti-rollspels frireligiös "kyrka" (inga namn nämnda). Den är dock en ledtrås senare i scenariot.
  
- \* Den tjocka svarta boken är ockultismens ekvivalent till "Nådiga luntan". Den är alltså lika tidsödande, tråkig och farlig för hälsan, som dess motsvarighet inom politiken. SL får bestämma valfritt innehåll och fobi, som drabbar den som är dum nog att försöka sig på att läsa den (ej viktigt för scenariot).
  
- \* Papprena hos Eviga Elden är programlistningar till programmen på disketterna. Det enda de kan säha spelarna är att det verkar vara någon slags evighetsloop. Detta tar dock ganska lång tid att lura ut.
  
- \* Disketterna innehåller programmen, som skall köras under ritualen. Det är bara att starta upp datorerna och låta det sköta sig självt.
  
- \* De mystiska datorerna är omärkta svarta lådor, med utseende liknade "Powerbooks". Om de kör igång dem utan disketterna, så blinkar "INSERT DISK" på skärmen. Om de nu skulle köra igång datorerna utan att utföra första delen av ritualen, så händer inget eftersom programmen väntar på första delen av ritualen.
  
- \* Stearinljusen skall sättas upp där de svarta prickarna är på ritualantecknarna.
  
- \* Kablarna skall kopplas enligt mönstret på anteckningarna och lamporna skall sättas där det är en ring med ett kryss i.

# Eventuellt andra frågor

Ritualen: När någon/några spelare får magisk intuition, så förstår de med hjälp av ritualanteckningarna och skisserna hur detta skall fungera. Det fungerar så här:

Spelarna skall under mässandet av några verser från anteckningarna, dra upp en stor cirkel runt byggnaden, där ritualen skall utföras. Detta paralyserar och immobiliserar det som är innanför cirkeln det detta utförs. Väl inne i bibelskolan skall det tvåhalvcirklarna dras upp och Ivar läggas i mitten. Sedan skall de 37 stearinljusen placeras ut i pentagramcirkeln på de markerade platserna. Även glödglamporna skall kopplas till någon form av strömkälla och placeras ut. Därefter skall springa runt och mässa på ännu fler verser från anteckningarna. Resten beskrivs i scenariot.

Om det är av intresse, så symboliserar pentagrammet makt över elementen och de magiska energierna. Den invävda triangeln med ljusen symboliserar ordning och balans. De olika tecknen symboliserar Metropolis, drömmarnas värld och portarnas väktare (mångfalden av tecken av ritualens marginal hör ej till, utan är bara utsmyckning). Kopplingsschemat beskriver det intrekata mönstret, som visar hur sladdarna skall dras. De svarta rektanglarna med pilar, är givetvis datorerna och pilarna visar åt vilket håll skärmarna skall vändas.

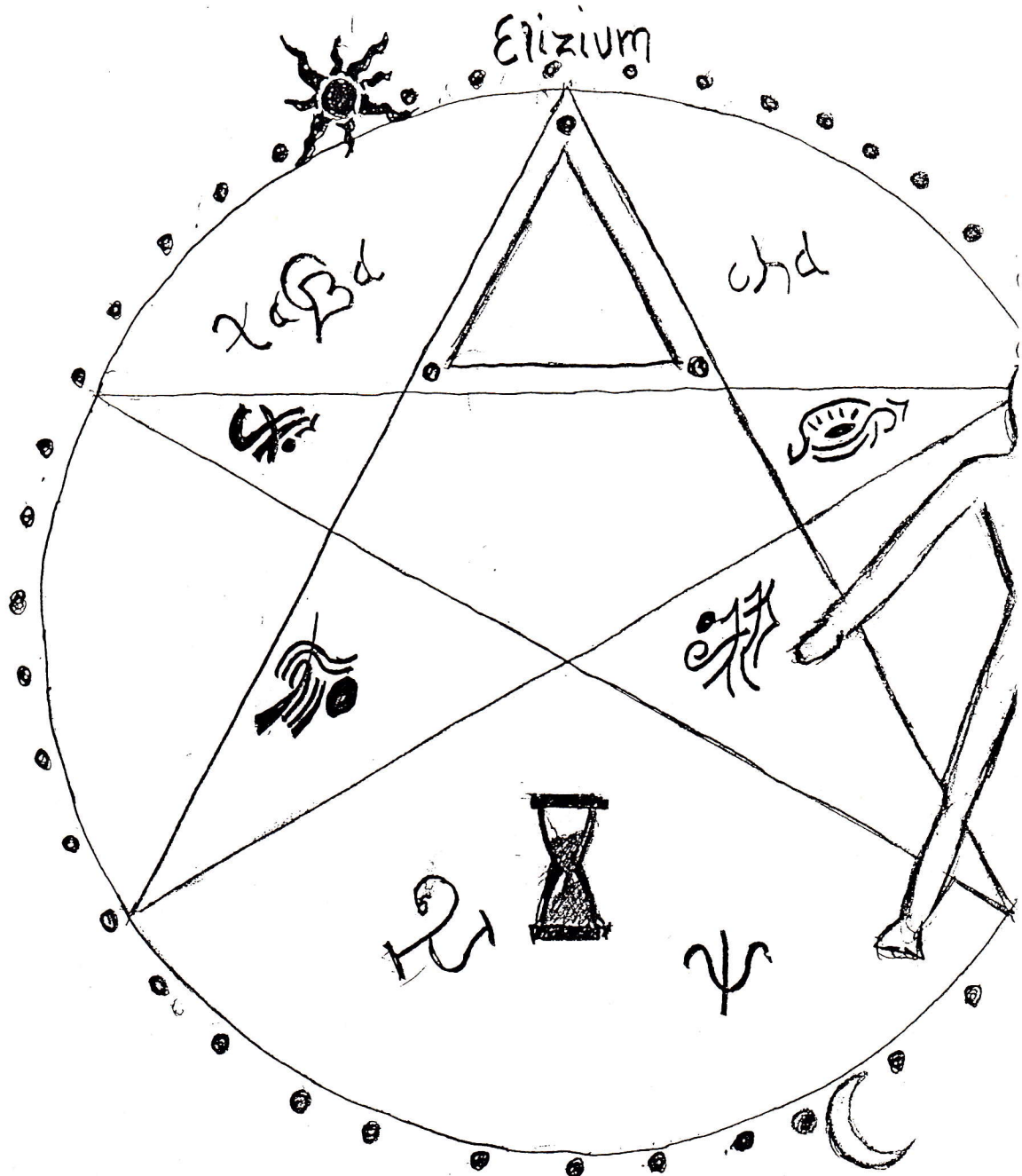
Vidare står det i anteckningarna skall målas med någon from av målarfärg i diverse färger. Färgerna anges och är lätta att få tag på i vilken färgaffär som helst. Verserna som står vid ritualen skall mässas medan man kopplar på datorerna.

För att vara skyddade från alla makter, som släpps lösa under ritualen, så bör karaktärerna ställa sig i mitten av pentagrammet. I fall de inte fattar detta själva så kan SL tala om det för de spelare, som besitter magisk intuition.

Ritualen behöver naturligtvis inte utföras exakt som det här beskriver och det är också kul om spelarna på egenhand försöker klura ut hur allt skall utföras, men om de skulle köra fast eller spära ur, så använd er av karaktären med magisk intuition.

Handwritten symbols and characters along the top edge of the page.

Vertical handwritten symbols and characters along the left edge of the page.



IA! SHADDUAY IA!  
 BARRA! BARRA! IA KANPA!  
 IA KANPA! ISHNI GARRAB!  
 IA? NNGI IA! IA!

Handwritten symbols and characters along the bottom edge of the page.

