

ÅTERTRÄFFEN

**Ett scenario för lagturneringen i
Call of Cthulhu på GothCon XIX.**

**Konstruerat av Michael Krammer & Mats Ekblad
© Tentakelprodukter 1995**

FÖRORD

Hej och tack för att du ställer upp som spelare i årets lagturnering i Call of Cthulhu! Filosofin i detta scenario har varit att prioritera nöje framför regler och sånt. Meningen är att ni skall ha kul (...och även spelarna?)

Vi har försökt göra scenariot så lätt som möjligt både att lära sig och att leda. Det är inte speciellt avancerat men ger ändå mycket utrymme för kul rollspel. Vi har lagt tyngdpunkten på att skapa en atmosfär som stämmer med tidsandan 1923 och har därför lagt ned mycket tid på research. Som kuriosas kan nämnas att innehållet i hand-outs som teaterprogram och restaurangmeny är autentiskt och att alla händelser, utom de som direkt rör porslinselefanten, faktiskt har ägt rum på riktigt.

Nu börjar det...

TEKNIKALITETER

Men först det praktiska. Scenariot är tänkt att användas helt utan regler. De spelare som *måste* använda tärningar kan göra det, men får då själva skapa de situationer där det behövs. Vi har inga sådana.

Lagen kan bestå av antingen 4 eller 5 spelare. Lag med bara 4 spelare får (måste) välja bort antingen Emma Hardelius eller Gustaf Clausewitz. Om Gustaf väljs bort stryks hans roll helt och hållet, medan Emma blir NPC om det är hon som väljs bort. Vad som gäller är då att hon är mycket socialt utåtriktad och därför har tagit på sig många uppdrag och arbetsuppgifter inom välgörenhetskommittén och därmed sällan är hemma.

Häftet som du nu håller i handen bör innehålla följande delar: Scenariot, Appendix A: Spelardarpersoner, Appendix B: Viktiga fakta, Appendix C: Hjälpplistor samt Appendix D: Spelarnas utskick (inkl. karaktärsblad).

Hela appendix E (dvs hand-outs, kartor samt diverse bilder) och bedömningsmall kommer ni att få utdelade på konventet.

Bedömnings tyngdpunkt ligger på rollspel, men problemlösningen blir utslagsgivande vid oavgjort på rollspelet.

Vid frågor om scenariot och/eller arrangementet kan ni kontakta de ansvariga:

Michael Krammer
031-16 26 42 (telefonsvarare)
d1elric@dtek.chalmers.se

Mats Ekblad
031-21 69 62 (telefonsvarare)

INTRODUKTION

Vi befinner oss i H.P. Lovecrafts universum; en kaotisk och godtyckligt meningslös tillvaro. Människan är mindre än betydelslös och kan bäst ses som ett gudarnas tidsfördriv. Våra religioner, så som vi känner dem, är bara rester av dyrkan av vidunderliga livsformer, överlägsna och ofattbara ifrån andra delar av universum. Dessa entiteter som gjorts till gudar av människans oförstånd och fruktan har ett förhållande till Homo Sapiens som nog bäst kan beskrivas med den slitna parallellen människa/myra.

Det gudomliga eller utommänskliga i detta scenario representeras av Nyarlathotep – "the Messenger of the Outer Gods". Han är kaos och galenskap personifierad och hans mål är att driva mänskligheten till ruinens brant. Nyarlathotep ligger bakom allt "övernaturligt" som sker – hur är dock inte av intresse. Han är ödet, meningslösheten i tillvaron och den kosmiska skrällen som leker med människan.

Visst finns det idealister som har spårat sanningen och kämpar mot den med hagelgevär och bokbål, men vi vet ju alla att frälsningen blott är en dröm. "The Old-ones were, the Old-ones are, and the Old-ones will be long after they have devoured us..."

SCENARIOT

ROLLPERSONERNA

Karaktärsgruppen består av följande personer:

Johan Jacob Hardelius, museiintendent
Emma Hardelius, hemmafru
Sven Nordenstedt, docent i religionshistoria
Oscar Kristensson, byggmästare
Gustaf Clausewitz, doktor i fysik
Dessa rollpersoner beskrivs närmare på karaktärsbladen.

ÖVERSIKT

Ostindiefararen Götheborg går på grund vid Hunnebådan utanför Göteborg 1745 på vägen hem från Kina. Bland det förlorade godset finns ett antal indonesiska kulturföremål som andrekaptenen Georg Chitching stulit med sig från Batavia, nuvarande Jakarta, på ön Java. (Denne Chitching avled för övrigt under resan...) Under mitten av 1800-talet bärgades en del av lasten och bland dessa föremål ingick ett av kulturföremålen; en porslinsliknande statyett som liknar en elefant. En av arbetarna fascinerades av den och stal med sig den hem till sin gård i Kallebäck. I början på 1923 avlider den då 93-åriga mannen och hans son Petter Bergås (NPC) beslutar sig

för att riva faderns gamla förfallna gård och bygga nytt. Under byggarbetet hittas så statyetten och den lämnas in till museet. Museiledningen, som ungefär samtidigt återupptäckt en massa annat bärigt gods från skeppet i ett av sina magasin, beslutar sig nu för att göra en utställning om Ostindiska Kompaniet i samband med jubileumsutställningen. Den franske antropologi-professorn Francois Artaud (NPC) ser en annons om detta i Le Monde och beger sig omedelbart till Göteborg för att söka efter statyetten. Samma kväll som Artaud gör inbrott i museet har museiintendenten Johan Hardelius (PC) jobbat över och bestämmer sig för att ta med sig statyetten hem för att kunna visa den för sina inbjudna vänner (resterande PC) på deras välkomstmiddag. Artaud som står gömd i samma rum ser detta och skuggar Johan hem. När sällskapet går till en festlighet på Stora Teatern i samband med invigningen av jubileumsutställningen, gör Artaud inbrott i lägenheten och stjälar statyetten. Han tar den till sitt hotellrum. Artaud har fått i uppdrag av Nyarlathotep (NPC) att återföra statyetten tillsammans med så många av de andra förlorade kulturföremålen som möjligt. Han dröjer därför kvar i Göteborg för att eventuellt komma över flera liknande fynd från ostindiefararen.

Dagen efter det att sällskapet blir av med statyetten går de på middag på utställningens huvudrestaurang. Där träffar de Artaud som är ute efter mer information och Oscar, en av karaktärerna, råkar då få sin rock förväxlad med Artauds. I Artauds rock finner de ett antal ledtrådar som pekar på att Artaud måste vara den som stulit statyetten.

Samtidigt har den kristna mystikerorden Korset & Törnet under sina dagliga ritualer uppfattat störningar i de kosmiska krafterna. När så Artaud lyckas stjåla statyetten känner de att någonting oroväckande är på gång och att de måste agera snarast. De vet inte riktigt vad som har hänt, men genom mystiska ritualer förstår de att det rör sig om en statyett som är fokus för något ont och oheligt. Orden börjar nu söka efter den på museet och när de inte finner något där misstänker de att den kan finnas hos intendenten. De gör då inbrott i lägenheten, men hittar den inte där heller.

Samtidigt har Artaud hunnit börja utforska statyettens krafter och ett av ordens medier lyckas nu därför lokalisera den. De tar statyetten från Artaud som börjar dö eftersom han inte längre kan leva utan den. Orden börjar nu genast söka

efter ett sätt att förstöra porslinselefanten.

När karaktärerna sent om sider lyckas få tag i Artauds adress är det försent, ty orden har då redan varit där; statyetten är borta och Artaud är död.

Nyarlathotep söker därefter upp spelarna i skepnaden av en orientalisk man och lurar dem att tro att orden är ond. Han behöver dem som hantlangare eftersom statyetten är innesluten av heliga tecken ("elder signs") och han kan därför inte komma åt den själv. I samband med att Artaud dog blev Nyarlathotep huvudsakligen mest intresserad av att hindra Korset & Törnet från att förstöra statyetten.

När spelarna anländer till ordenslokalen för att stoppa ritualen låter Nyarlathotep en av karaktärerna råka ut för ett "gudomligt" mirakel så att de skall bli väl mottagna och få ordensmedlemmarna att tro att karaktären är gudasänd för att förstöra det onda föremålet. Om karaktären då tar statyetten utanför de skyddande tecknena inkarneras Nyarlathotep i den; skrottande antar han först skepnaden av den orientaliske mannen och därefter växer han till femtio meter med snabel och allt, hu hu. Alla blir vansinniga. (Alternativa slut finns också beskrivna.)

Observera att det alltså är meningen att spelarna skall tro att Korset & Törnet är onda, fastän även de är goda.

INLEDNING

[Hand-out 1: Vad Johan Hardelius vet om utställningen (till Johans spelare)].

Måndagen den 7 maj. Karaktärerna har varit på en mottagning på Börshuset. Ge en kort resumé av följande:

På Börshuset har det varit stor mottagning inför Göteborgs jubileumsutställning. Fint folk ifrån hela Sverige har kommit dit för att läsa upp hälsningar och lyckönskningar till Göteborg. Många långa tal hålles och en eller annan gäspning skymtas. Kvinnorna i Göteborgs välgörenhetskommitté överlämnar ett standar. Stadsfullmäktiges ordförande Axel Carlander, som var den som tog initiativet till utställningen, tackar alla som har hjälpt till med förberedelserna.

Karaktärerna går efter detta hem till paret Hardelius' lägenhet där hembiträdet väntar med middagen.

Karaktärerna är gamla vänner sedan gymnasietiden då de läste på det latinska läroverket (även känt under namnet Hvitfeldtska gymnaset). Johan och hans hustru Emma har bjudit hem

dem från förskingringen (hälften av dem är verk-samma utomlands – se karaktärsbladen) för en trevlig stund på utställningen. De har planerat att stanna i två veckor.

VÄLKOMSTMIDDAGEN

Karaktärerna är samlade i Hardelius' lägenhet på Vasagatan 34 alldeles bredvid Vasaplatsen. Klockan är fem på eftermiddagen och de har just kommit hem från mottagningen på Börshuset. Hembiträdet Agda Norin (NPC) serverar ankbröst med potatisklyftor och rönnbärsgelé. Till detta dricker man ett rött vin som Sven tagit med sig från Heidelberg. På ett bord bredvid står en liten trälåda fylld med halm. Försiktigt nedpackad i halmen ligger porslinsselefanten. Johan brinner av iver att få visa sitt fynd. Klockan 20.00 skall de vara på Stora Teatern för att se på en festföreställning för 500 speciellt inbjudna gäster. [Hand-out 2 och 3: Program och biljett för teaterföreställningen, Hand-out 4: Inbjudningar till invigningsceremonin, Hand-out 5: Inbjudningar till invigningsmiddagen]

Spelarna skall nu ges möjlighet att komma in i rollspelet. Låt dem prata lite gamla gymnasiemin-nen. Johan kommer säkert att berätta om sin del av utställningen och visa upp porslinsselefanten [Hand-out 10]. Sven försöker förmodligen tolka statyetten och ser direkt att den är från sydosta-sien och att den förmodligen är väldigt gammal (förhistorisk, d.v.s. minst 2000 år). Som SL bör du försöka tona ned statyetts betydelse en aning så att spelarna inte får för sig att ta med sig den till teatern. Om de drar ut på tiden kommer Agda viftandes med biljetterna och säger att de håller på att bli sena till teatern.

Lägenheten består av 7 rum och kök plus hall och badrum. Matsalen är inredd med mörka trä-möbler. På väggarna hänger målade släktpor-trätt, bland annat ett tre meter högt helfigurspor-trätt av värdparet som de fått i bröllopsgåva. Dyrbart rysch-psych som till exempel silverjusstakar och kristallkronor förstärker bara intryck-et av att värdparet är mycket välbeställda och hör till överklassen. I ett hörn står en liten flygel. Sovrummet domineras av den gustavianska dub-belsängen. Ovanför huvudänden av sängen hän-ger ett guldkrucifix och i ena hörnet står en Shiva-staty (se rollformulär). Arbetsrummet är möblerat med ett skrivbord av ekträ och två arkivskåp. På skrivbordet står en jordglob. Även gästrummet är mycket fint inrett. Här har Sven och Gustaf installerat sig. Hembiträdets sovrums har lite mer sparsam inredning. Agda har en säng, en stol och ett nattduksbord. Biblioteket

rymmer många udda och intressanta böcker, till exempel Adam Smiths "The Wealth of Nations", J.S. Mills "On Liberty", Madame Blavatskys "The Secret Doctrine" (Emmas), James Frazers "The Golden Bough" (gåva från Sven), Bibeln, Toran, Koranen samt Kants "Kritik der reinen Vernunft". Emmas syrum är fyllt med tyger, halv-färdiga broderiarbeten, spetsdukar, garnnystan, med mera. På en bänk står en fottrampad syma-skin.

OPERAN

Stora Teatern ligger längs Kungssportsavenyn nere vid Vallgraven mitt emot Bältesspännarparken (Kungsparken) och sällskapet kommer dit efter en kvarts promenad. Utanför ser de hur Göteborgs finare herrskap och diverse utländska digniteter blir avlämnade i bilar framför entrén. Flanörerna på Avenyn tittar storögt och avund-sjukt på. Efter att ha visat upp biljetterna i entrén blir de bjudna på champagne med lite tilltugg. Axel Carlander syns märkligt nog inte till (påpe-ka detta!). De träffar däremot Andreas Svensson som är en gammal klasskamrat. Andreas står och konverserar med en trevlig ung man med orientaliska drag. Mannen presenterar sig själv som Rajab ibn Hamad al-Thani och ger intryck av att vara antingen någon slags diplomat eller betydelsefull affärsman (i själva verket är det naturligtvis, som den listige SL redan gissat, Nyarlahotep själv). Strax därefter stöter Sven på sin holländske kollega Jochen Schleeffopper. Under föreställningen sitter professor B.H. Grauers (rektorn på Chalmers Tekniska Institut) med fru på ena sidan av sällskapet. På den andra sidan sitter Rajab al-Thani inklämd mellan sällskapet och den folktopartistiske stadsfullmäktige-ledamoten Peder Holmlund. Om spelarna någon gång senare tittar på en placeringslista finner de att det inte satt någon mellan dem och Peder. (Spooky!)

Operan framförs enligt programmet och avslu-tas med muntra applåder och ett antal inrop.

STÖLDEN

När sällskapet kommer hem efter operaföreställ-ningen är porslinsselefanten och Agdas handvä-ska borta. Det är naturligtvis Francois Artaud som har stulit statyetten och använt väskan för transport. Precis när de kommer in, innan Agda hinna berätta om inbrottet, ringer telefonen. Det är Axel Carlander, ordförande i stadsfullmäk-tige, som ringer och är *mycket* upprörd. Han säger att det varit inbrott på museet och att staty-etten är stulen (varken Carlander eller någon

INVIGNINGSMIDDAGEN

annan vet ju om att Johan har tagit med sig staty-etten hem). Carlander berättar att han var på väg till Stora Teatern tillsammans med museichefen Giert Stenbladh då nattvakten August Karlsson slog larm. De åkte omedelbart till museet, var-ifrån Carlander nu ringer. Om Johan säger att han har den blir Carlander lugn, men hotar att avskeda honom om något händer med den. Den skall finnas på ostindieutställningen vid öppnan-det den 14 maj! Om han inte nämner något säger Carlander att det är katastrof och att det absolut inte under några som helst omständigheter går för sig att blanda in polisen eftersom det skulle bli skandal (statyetten har ju faktiskt funnits på bild i annonser i både Le Monde och The Times). Som ansvarig för ostindieutställningen måste Johan se till att den kommer till rätta annars är det slut med både arbete och politisk karriär. *Klick!* (han lägger på).

Efter telefonsamtalet upptäcker sällskapet en uppskakat Agda som upprört berättar att hon var ute och skulle köpa en tidning och att när hon kom tillbaka stod dörren öppen. Ett fönster var sönderslaget och någon har stulit hennes handväska.

Om spelarna genomför en undersökning fin-ner de att det finns en brandstege utanför det krossade fönstret. Statyetten är borta men Johans originalemballage är kvar. Grannarna har inte märkt något.

August Karlsson, nattvakten på museet, kan berätta: Eftersom han är mycket fascinerad av "den dära elefanten" skulle han gå och titta lite på den precis som han brukar inne på arbets-rummet (Johan: "Inne på *mitt* arbetsrum?") och när han upptäckte att statyetten saknades slog han larm.

INVIGNINGEN

Invigningen äger rum tisdagen den 8 maj. Kungen i sällskap med kronprins Gustaf Adolf, hertiginnan Olga av Braunschweig-Lüneburg samt prinsessorna Ingeborg och Märta anländer till centralstationen och åker sedan i kortege till Gustaf Adolfs torg där det blir tal och flaggvift-ning med mer än 15 000 åskådare. Gustaf II Adolf hyllas med hurrarop och kransnedlägg-ning vid statyetten. Efter en kort lunchpaus fort-sätter invigningen på Götaplatsen vid jubileums-utställningens huvudingång. Landshövdingen Oscar von Sydow och Axel Carlander håller tal, varefter kungen förklarar utställningen öppnad.

Styr gärna upp själva invigningen men låt spe-larna ta egna initiativ efter det att kungen har klippt banden och utställningen har öppnats.

Middagen äts samma kväll på utställningens huvudrestaurang vid Stora Gården (Näckros-dammen) kl. 19.30. När sällskapet anländer får de hänga av sig ytterkläderna (det är lite småky-ligt ute) i en garderob. Kläderna hängs in efter bordsplacering då alla biljetter är nummerade. [Hand-out 6: Menyn]. Bredvid Oscar sitter en trevlig och pratsam men lite underlig fransman som kedjeröker cigarrer. Det är Francois Artaud som har lyckats köpa sig en plats bredvid sällska-pet. Han vill veta om det finns fler kultföremål på utställningen. Han är väldigt pratsam och visar ett stort intresse för Johans sysselsättning ("Vad är det för slags ostindiska föremål ni ställer ut?", "Finns det fler sådana föremål från skeppsvra-ke?" – dock inga direkta frågor om statyetten). Han presenterar sig som den han är – en fransk antropolog. Sven har faktiskt hört talas om honom, men känner inte till något i detalj om dennes arbeten. Stolen bredvid Artaud är tom och om någon frågar förklarar denne att hans fru hastigt blev sjuk och inte kunde komma med på Sverige-resan. Under middagen kan sällskapet givetvis också prata med andra gäster än Artaud, till exempel med professor Grauers som av en slump återigen blivit placerad i närheten av säll-skapet, med grosshandlare Gustaf Kling från Stockholm eller med den engelske officeren John Hartley med fru (Hartley har varit statione-rad både i Afrika och i Indien och är mycket kun-nig vad gäller inöfödingarnas kulturer, men till skillnad från de flesta yrkesmässiga antropologer ser han ner på dem och har en hel del "intressan-ta" kommentarer). När middagen är avslutad vid tiotiden bjuds det upp till dans och Artaud ursäk-tar sig då och lämnar restaurangen. Om sällska-pet försöker gå samtidigt som Artaud gör profes-sor Grauers hustru Elsa det klart för Johan att han inte kommer undan utan att ha dansat med henne. Artaud måste gå innan sällskapet så att ytterrockarna kan bli förväxlade. Klockan elva är det sedan ett stort fyrverkeri över staden.

När sällskapet så till sist är på väg hem upp-täcker de misstaget som har skett i garderoben – Oscars och Artauds rockar har förväxlats. Den rock som Oscar nu bär är näst intill exakt lika-dan, men passar inte riktigt storleksmässigt och Oscar upptäcker därför ganska snart förväxling-en. I rocken hittar han en mängd urklipp och notiser om statyetten och den ostindiska utställ-ningen (från Le Monde), en lapp med texten "Johan Jacob Hardelius, Vasagatan 34" samt ett paket franska cigarrer.

Oscars riktiga rock går ej att finna i gardero-ben på restaurangen och om inte någon av spelarna kommer på det, nämner någon anställd att rocken förmodligen förväxlats med ett klädesplagg tillhörande någon av de andra gästerna som satt i närheten av sällskapet, eftersom klädesplaggen hängs in efter bordsplacering. Om karaktärerna vill kan de be hovmästaren om placeringslistan, och de får då veta att platsen bredvid Johan skulle innehas av en viss fru Dahlgren (den tomma platsen tillhörde också henne), inte av Artaud som för övrigt inte kan återfinnas på någon annan plats heller. Vad som hänt är att Artaud helt enkelt tagit reda på vem som hade platsen bredvid Johans sällskap (dvs fru Dahlgren) och köpt dessa biljetter. Fru Dahlgrens adress är Linnégatan 7B. Övriga personer som suttit i närheten vet naturligtvis ingenting om Oscars rock.

INBROTT PÅ MUSEET

När sällskapet väl kommer hem säger Agda att någon vid namn August från museet har sökt Johan under kvällen. Om Johan tar kontakt med nattvakten får han veta att det nu har gjorts ett verkligt inbrottsförsök på hans avdelning, men att tjuvarna inte hann stjäla något då August upptäckte dem.

Vad som har hänt är att orden Korset & Törnet har sökt efter statyetten. August hörde ljud från Johans arbetsrum, men lyckades inte stoppa de tre svartklädda män som flydde när han tittade efter vad det var som lät. Vad han vet är det inte heller något som saknas. Polisen har inte kontaktats, inte heller Stendahl eller Carlander – "De blev så arga förra gången att jag inte har vågat prata med någon." August ber nu Johan om råd – vad skall han göra?

Om de bestämmer sig för att ta kontakt med Stenbladh eller Carlander säger dessa åt sällskapet att tala med polismästaren personligen, och ingen annan (mer om detta senare).

UTSTÄLLNINGEN

Nästa dag är det onsdagen den 9 maj och Johan måste arbeta några timmar på sin utställning som skall öppna nästa måndag (den 14 maj). Eftersom han är chef är det inga problem att ta med sig de andra om de vill följa med. På förmiddagen kommer några ordensmedlemmar och förhör sig om den berömda statyetten (de vill helt enkelt veta om det är Johan som har den i sin besittning). De är mycket trevliga och artiga och presenterar sig som medlemmar av en amatörantropologisk klubb (som är av privat natur

och därför saknar namn) och undrar om de skulle kunna få ta ett fotografi av porslinsselefanten eftersom de är mycket intresserade av främmande religioner. Förfrågan känns väldigt klumpig. Lägg helst in denna händelse när så många som möjligt av rollpersonerna är närvarande.

Efter att ha blivit nekade detta beger sig männen till ordenslokalen för att några timmar senare återvända till utställningsområdet för att samla in pengar för orden. Om sällskapet vill kan de skugga ordensmedlemmarna (som inte är speciellt försiktiga av sig) till villan i Landala utan att bli upptäckta. Om de inte gör så kan de några timmar senare känna igen dem någon annanstans på utställningen där de samlar in pengar tillsammans med andra ordensmedlemmar för mission i Afrika (en helt normal handling, men låt gärna karaktärerna inbilla sig något annat). De är klädda i svarta frackar med vinröda ordensband. Emma eller någon annan av göteborgsborna känner till orden som en stor välgörare, men vet inte så mycket annat mer än att framstående och ansedda personer som Göteborgs polismästare Greger Halldén, Margarinbolagets direktör Jacob Wikselgren samt Vasa församlings kyrkoherde Lennart Fridh är medlemmar (se appendix B).

ROCKLETANDET

På eftermiddagen har sällskapet fritt och kan till exempel leta efter Oscars rock, men de behöver naturligtvis inte göra det enbart just nu. Hemma hos fru Dahlgren på Linnégatan 7B är det hembiträdet som öppnar:

"Fru Cecilia Dahlgren är för närvarande bortrest och kommer åter på fredag" (dvs den 11:e), "Nej hon var inte på middagen och jag vet inte varför; hon var ju faktiskt bjuden.", "Välkomna tillbaka". Hembiträdet har nyss tillträtt och känner därför inte till så mycket mer. Om sällskapet lämnar sin adress hör fru Dahlgren av sig när hon kommer tillbaka (se nedan).

INBROTT I LÄGENHETEN (Igen)

Efter sällskapets möte med amatörantropologerna gör orden inbrott hos Hardelius när enbart Agda befinner sig hemma. De förhör Agda och när de inte hittar statyetten frågar de henne var den är någonstans. Då hon inte kan hjälpa dem avlägsnar de sig springande. Agda är så skräddad att hon inte gör något innan sällskapet återvänder.

Observera att dörren var olåst. Ordensmedlemmarna väntade tills sällskapet gått ut, men kände inte till att Hardelius hade något hembiträ-

de. Ingen materiell överkan har alltså gjorts och sällskapet har alltså inga bevis att presentera för polisen, förutom Agdas berättelse.

Agda: "Jag låg och vilade mig när jag hörde att någon öppna dörren. Jag gick ut i hallen och fann två män stående där. De greppade tag i mig och höll fast mig och letade runt i lägenheten ett tag och frågade sedan var den där statyetten var någonstans. Jag sa att den var stulen. De slog mig inte men verkade väldigt målmedvetna. Den ena var medelålders och hade hakskägg och den andra var slätrakad och tunnårig, fast han var yngre. Mörka rockar hade dom. Men de svor inte heller. Konstiga människor. Verkade inte som några vanliga tjuvar."

Om sällskapet kontaktar polisen utan att nämna att statyetten är borta kommer några polismän och gör en undersökning samt tar vittnesmål av Agda, men något mer händer inte eftersom polismännen inte har något att gå på.

Om karaktärerna däremot samtidigt vill anmäla att statyetten faktiskt redan var borta kan de antingen följa Carlanders råd (order) att enbart prata med polismästaren personligen (japp, polismästaren är ordensmedlem – osis va?) eller kontakta första bästa polisman. Om de pratar med polischefen händer absolut ingenting och vid förfrågningar om hur det går blir svaret ett korthugget "Utredning pågår. Jag kan tyvärr inte lämna några detaljer just nu.". Det andra alternativet leder till stora rubriker runt om i landet och lite mer normala rubriker utomlands. Johan blir avskedad utan förbehåll (om inte enbart för att statyetten är borta, utan även för att det hela läckte ut). Dessa konsekvenser gäller även ifall karaktärerna kontaktar polisen vid något tidigare tillfälle.

Oavsett vad sällskapet än gör lyckas ett av ordensmedier nästa dag med att lokalisera statyetten till Artauds hotellrum. Detta beror på att Artauds ritualer börjar ge "kosmiska ekon". Han kan nu inte längre lämna sitt rum förrän ritualerna är klara och en portal till Java har skapats så att porslinsselefanten kan transporteras hem. Han skulle dö om han skiljdes från statyetten. Detta gör nu inte så mycket för honom personligen eftersom han ändå skall dö när han fört statyetten till Java (detta har dock inte Nyarlathotep talat om för honom).

CECILIA DAHLGREN

Fredagen den 11 maj kommer Cecilia Dahlgren hem tidigt på morgonen och svarar nu gärna på sällskapets frågor. Har de lämnat sin adress kontaktar hon dem. Hon säger:

"Det var en man här på förmiddagen innan middagen och bad att få köpa mina biljetter. Jag hade tänkt att gå med min fästman Jonathan, han hade kommit ned från Stockholm bara för det, men jag blev erbjuden så mycket pengar att jag efter en stunds funderande inte kunde säga nej."

Hon vet också att Artaud bor på Hotell Kronan på Lasarettgatan 7 i innerstaden, eftersom hon var där och hämtade pengarna på eftermiddagen den 8 maj. Hon känner däremot inte till rum-numret eftersom hon väntade i lobbyn. Hon fick 400 kronor för de två biljetterna (en himla massa pengar - ungefär en månadslön!!!)

HOTELET

När orden lyckats lokalisera statyetten åker de till hotellet. De bryter sig in i hotellrummet och överraskar Artaud mitt under dennes pågående ritual. De tar statyetten och avbryter därmed ritualen. En av ordensmännen hänger ett halsband med ett tråkörs över den feberyge Artaud för att rädda honom från demonerna. Det går dock inte som mannen tänkt sig. Tråkorset fattar eld med ett nästan explosivt förlopp och ger Artaud ett allvarligt brännsår på bröstet. I panik lämnar de svårt chockade ordensmännen den döende Artaud.

Allt detta inträffar precis när karaktärerna också är på väg dit. Hotellet ligger på Lasarettgatan 7, en tvärgata till Kungsgatan, och ser ganska schabbigt ut. Lobbyn är lite halvmörk; bakom en enkel trädisk står en portier och en stentrappa leder upp till de andra våningarna. I ett hörn står en röd skinnsoffa med en åldrig liten dam sittandes i den. När spelarna traskar in genom entrén är de tre ordensmännen precis på väg nedför trappan. Låt karaktärerna få en chans att fråga efter Artauds rum vid receptionsdiskens innan du nämner (gärna "i förbifarten") att tre män går nedför trappan. Beskriv inte deras utseende om inte spelarna frågar. De tre ordensmännen är Johan Tengström (känd som "hobbyantropolog"), Bartolomeus Flink (mannen med hakskägg som Agda beskrivit) samt Sixten Krona (helt okänd för karaktärerna). Statyetten syns inte, då Sixten följer den under sin rock. Om karaktärerna följer efter ordensmännen springer de iväg och försvinner i en bil till ordensvillan i Landala. Sällskapet lyckas alltså inte skugga dem, inte ens om de råkar ha Oscars firmabil i närheten. Däremot kan de notera registreringsnumret på bilen (O 242CAX - registrerad på en viss Oscar von Sydow, landshövding i Göteborgs- och Bohuslän...).

Sällskapet finner Artauds rum öppet. Rummet luktar unket och man kan spåra dofter av blod, instängd svett och cigarrök. Fönstrena är stängda och rullgardiner stoppar effektivt ljus utifrån. Artaud ligger och yrar på sängen. Hans vita skjorta är halvt bortbränd och det glöder fortfarande i kanterna av det uppbrända hålet. På bröstet har han ett djupt brännsår i form av ett kors. Hans kropp skakar och han försöker säga något men lyckas bara spotta upp blod. I gurglet kan de urskilja på franska, tyska eller engelska (beroende på vilket språk de använt under den tidigare konversationen under middagen) "Figuren, hämta den, de förstör den." Strax därefter, närmare bestämt precis när sällskapet kommer för sig att göra något, aktiveras den magiska portal som Artaud försökt att frambesvärja, trots den ofullbordade ritualen. Ett kompakt mörker sprider sig kring sängen och Artaud försvinner med ett kvävt skrik in i skuggorna ut på den intergalaktiska motorvägen (Obs! EJ Internet). Han kommer dock ej till Java, av misstag (?) hamnar han istället i en saltgruva på Yuggoth. (Så kan det gå när man sviker Nyarlathotep.) När mörkret sakta försvinner efter några sekunder är han borta. Försök att beskriva detta på ett sätt som minimerar splatter-faktorn (Läs: ej Kult).

I rummet finns även Agdas handväska. Den är tom. I Artauds resväska kan de hitta skjortor, fackböcker för antropologer samt en dagbok där allt han gjort står [Hand-out 7]. På en klädhängare hänger Oscars rock välbehållen.

Om karaktärerna kallar på polis kommer några poliskonstaplar från stationen på Kungsgatan och tar upp vittnesmål. Givetvis tror de inte alls på sällskapet om de berättar vad som har hänt. Om sällskapet vill att polisen skall slå till mot ordens villa i Landala vill polismännen veta varför och ha bevis för att något olagligt har skett. Om någon polisman dessutom erinrar sig att polischefen är medlem kommer han att vägra att ens diskutera saken....

NYARLATHOTEPS BESÖK

Nyarlathotep försöker nu använda sällskapet som en sista chans för att få statyetten ur ordens klor innan den förstörs. Sedan Artaud blev av med statyetten är Nyarlathotep mest intresserad av att hindra Korset & Törnet från att förstöra den. Han kan inte ta den själv då den är omgiven av heliga tecken. Han beger sig till lägenheten på Vasagatan i gestalt av den orientalliska mannen från operan, Rajad ibn Hamad al-Thani. Han vill att besöket skall ha en övernaturlig prägel så att sällskapet lättare går att manipulera. Han vill få

dem att tro på att hans magi kan hjälpa dem.

Han kommer och hälsar på dem när de är i lägenheten. Helt plötsligt (ur sällskapets synvinkel) står han där och harklar sig bakom dem. Han presenterar sig åter, ber om ursäkt för intrånget och förklarar att det finns en ond kult som nu håller på med att utföra en farlig ritual som absolut måste stoppas. Han talar också om för sällskapet att deras sökta statyett är det nödvändiga verktyget för kultens ritual. Han vill inte förklara hur han vet detta eller hur han känner till att sällskapet söker statyetten – "Det är större saker på gång än ni anar och det är inte hälsosamt att känna till för mycket" – men han berättar var statyetten finns och att han skall hjälpa dem att få ut den.

Han ger dem en amulett och säger: "Den här kan komma till hjälp när ni försöker återta statyetten. Allt ni behöver göra är att gå till Korset och Törnets villa i Landala på Övre Besvärsgatan 2 och knacka på. Sedan behöver ni bara följa er intuition. Ta statyetten och återvänd hem. Kulten kommer inte att besvärja er. Min magi kommer att skydda er." Amuletten ser ut som ett helt vanligt guldsmycke i form av en gulddroppe. Han tackar dem på förhand och lovar att de skall bli rikligt belönade, om än inte materiellt, så i alla fall själsligt om de stoppar denna ondska. Om de frågar honom om hans intressen i affären svarar han att han kämpar mot ondskan i världen, var den än uppenbarar sig. Om de frågar honom varför han inte kan ta statyetten själv svarar han att han är alltför välkänd hos kulten. Han lämnar sedan lägenheten genom att klättra in i det stora bröllopsporträttet på matsalsväggen och promenera bort mot horisonten. Halvvägs stannar han upp, vänder sig om, vinkar åt sällskapet och ropar med kupade händer: "Svik inte världen, svik inte er själva. Lycka till!".

Om sällskapet inte tycks vilja stanna hemma får du som SL hitta på någon passande, motsvarande händelse.

Om karaktärerna därefter tar sig tid att undersöka vem det var som satt bredvid dem på operan finner det att Peder Holmlund, från kommunfullmäktige, satt där. Men han satt ju bortom den orientalliska mannen kommer de i håg! Peder och Andreas Svensson, som var den som introducerade Rajad, kommer inte alls ihåg honom. Mycket skumt. Men varför satt då Nyarlathotep där? Jo, han ville hälsa på sällskapet då han hade sett i sin kristallkula att de skulle komma till användning senare. Fräckt va?

ORDENSLOKALEN

Orden har sitt högkvarter i en villa i Landala. Adressen är lätt att få tag i. Om de trots allt inte vill knacka på får de bryta sig in på något kul sätt som de kommer på. Improvisera en stor villa med en massa rum, tavlor, krucifix, fina mattor, helgonbilder med mera. På bottenvåningen finns det ett kök, matsal med bar, biljardrum samt bibliotek med religiös och vetenskaplig litteratur (mycket mystik: Kabbala, Zohar, sufiska böcker, Rosenkors böcker, Blavatskys "The Secret Doctrine" etc.).

När de knackar på öppnas dörren efter ett tag och en ordensmedlem frågar karaktärerna vad de vill. Om de säger att de vill ha statyetten tvekar han ett tag men släpper sedan in dem och ber dem vänta i hallen. Han vet inte vilka de är, men släpper eftersom de uppenbarligen känner till porslinselefanten. Om sällskapet inte nämner statyetten utan kommer på någon annan bra ursäkt för att komma in, blir de insläppta så tillvida de inte är direkt otrevliga. Även i detta fall ber mannen dem vänta.

Han går iväg för att hämta Sixten Krona. Om de vill kan de utforska byggnaden själva och strunta i att vänta. De kan då själva hitta ner till tempelsalen: (se kartan i Appendix F)

En trappa bakom ett rött draperi i ett av rummen på bottenvåningen leder ned till tempelsalen i källaren. Där håller orden på med en ritual för att förstöra statyetten. Tyvärr så vet de inte riktigt hur de skall gå till väga, så de improviserar. På väg ned hör karaktärerna underliga psalmer och tungotal. De kommer ned i en korridor med två dörrar på vardera sida: skafferi, förråd, vinkällare och en garderob. I garderoben hänger 8 stycken ordenskåpor samt över femtio tomma klädhängare. Kåporna är vita med röda broderier föreställande en fisk.

Rakt fram i korridoren finns ett nytt skynke. Bakom detta kommer man in i en förkammare. Här finns det helgonbilder, tända vaxljus, vinkaraffer, några kistor och en bönepell.

Det stora rummet innanför är 15 gånger 30 meter stort. Längst framme finns ett altare med ett krucifix och en altartavla. Längs väggarna sitter facklor som lyser upp salen och kastar konstiga skuggor. Fyra stora pelare sträcker sig mellan golvet och taket (takhöjden är över 4 meter). I ena hörnet bredvid altaret står en mindre orgel som någon spelar på. I det andra finns en vattenbassäng (orden använder denna för dop). I mitten av rummet står *porslinselefanten* på en piedestal. Runt den finns det kristallliknande stenar på golvet som glimmar i facklornas sken ("Elder signs"

alltså). 25 personer i kåpor står runt statyetten och sjunger vad som låter som en mycket gammal psalm. Klagande dova röster. Orgelns bastoner vibrerar i kroppen. Andra sitter spridda på golvet och läser böner ur böcker. Då och då byter de plats med folket kring statyetten.

Om sällskapet har väntat i hallen blir de förda till baren i matsalen där Sixten Krona och tio handfasta ordensmän med samlade blickar väntar. Sixten vet vilka sällskapet är och vill förhöra dem om vad de vet om statyetten eftersom de själva ännu inte har kommit på något sätt att förstöra statyetten. Precis då börjar Nyarlathoteps magi att sätta igång. Den som bär amuletten (eller om ingen gör det, en valfri karaktär) kommer att få en svag gloria över huvudet och små sår på handlederna. Sixten och de andra blir stumma av vördnad och tror att det är ett helgon som kommer för att förstöra statyetten. De för ned karaktärerna till tempelsalen.

När amuletten förs in i salen ser Nyarlathotep till att en lätt vind som virvlar upp dammet på golvet ilar genom rummet. Alla tystnar och tittar upp på amulettbäraren. Han får en ljus aura omkring sig och tycks plötsligt sväva några centimeter över marken. Efter bara någon sekund landar han och allt ser ut som vanligt igen. Amulettbäraren börjar då blöda ymnigt från handleder, midja, panna och fötter (stigmata alltså!), men det gör inte det minsta ont.

Folket i salen utbrister "Nu börjar det!", "Det är tecknet!", "Ett helgon, prisa Gud!", etc. De börjar mäsas och en del faller på knä mot honom/henne. En man från mitten av cirkeln träder fram och drar bort sin kåpa från ansiktet (sällskapet känner igen Bartolomeus Flink, mannen med haksägget). Han säger: "Gör det du är sänd för" och pekar mot elefantjäveln (ursäkta).

Slut 1: Om karaktärerna för ut statyetten ur cirkeln med de skyddande tecknena blir den blytung och faller till golvet och landar med en dov duns. Stenen i golvet spricker och stendammet virvlar upp i luften. Statyetten börjar växa och antar så småningom formen av en man; vår kära orientalliska vän. Mannen skrattar högljutt och hänfullt. Han viker sig dubbel och faller till golvet; tjutande av vansinnigt skratt. Han reser sig sedan och bugar sig vördnadsfullt mot sällskapet, helt allvarlig. Han skrattar till igen, hans ögon blir helt vita och han börjar svälla upp och växa till ett gigantiskt (till en början några tiotal meter högt...) monster med snabel (se beskrivningen av Nyarlathotep i appendix A). De som då befinner sig i salen krossas när huset rasar ihop över dem. De som flyr ut ur salen när

Nyarlathotep inkarnerar statyetten hinner ut fysiskt oskadda, men smått vansinniga. Kompletta vansinniga blir de först när huset rasar och de ser en gigantisk skepnad växa upp bland molnen och vandra iväg. [Hand-out 8: Tidningsartikel om jordbävning i Landala].

Detta är det slut äventyrskonstruktörerna hade i åtanke när scenariot först konstruerades. Emellertid så är ju alltid spelarna mer irrationella än vad man tror och vi har därför konstruerat två slut till. Du kan säkert själv hitta på något eget slut, huvudsaken är att det blir en bra historia och att spelarna inte känner sig som några vinnare (fast du får gärna göra så att de tror det ...ett tag i alla fall).

Slut 2: Ett alternativt slut är att sällskapet inte bryr sig om att föra bort statyetten, utan bara sticker därifrån. De möter då vår vän Rajad utanför huset. Han hotar sällskapet med evig olycka om de inte hämtar statyetten omedelbart. Nu är han inte så vänlig längre, utan riktigt ond. Vänder de om så får de en ny chans nere i salen (hitta då på fler mirakel). Vägrar de anta Nyarlathotep sin riktiga skepnad (dvs Rajad blir snabelmonster) och river hela stället (nynnandes "Nu skall hela rasket rivas, nu skall hela rasket bort...") Sällskapet har då lyckats lägga krokben för Nyarlathotep, men kan inte känna någon större glädje över detta faktum då de är komplett vansinniga (de som överlever Nyarlathoteps lilla vredesutbrott alltså). [Hand-out 8: Tidningsartikel om jordskalv i Landala]

Slut 3: Ett annat möjligt slut är att sällskapet faktiskt inser att det är ordensmedlemmarna som är de goda (fråga oss dock inte hur detta skulle gå till) och därför försöker utföra en kristen ritual utan att föra ut statyetten ur stencirkeln. Låt spelarna improvisera ritualen och lägg in benägen assistans från ordensfolket, typ böner, sånger, och halleluja-skrik. Om spelarna rollspelar detta tillräckligt bra spricker statyetten och faller ihop i en hög med stendamm. Stendammet gör att de hostar och mår dåligt. Antagligen vill de gå ut, då de annars kvävs. Efter det att karaktärerna har rätt ut problemet med att statyetten är borta till utställningen (d.v.s. accepterat avskedandet av Johan) bör du låta dem känna att de har klarat av äventyret lyckligt, innan du delar ut artiklarna om deras begravningar. [Hand-out 9: Begravningar]

Antiklimax: Om de inte går ned i villan får SL improvisera vad som händer; polisen gör ingenting med sina ev. utredningar, Johan avskedas den 14 maj och det blir jordskalv i alla fall (Nyarlathotep har då insett att han inte kan få ut statyetten ur villan så han river hela stället och statyetten ligger då begraven under några ton makadam och byggmaterial).

Ja, så kan det gå, när Hastur ser på.

APPENDIX A: SPELLEDARPERSONER

ÖVERSIKT ÖVER PERSONER SOM FÖREKOMMER I SCENARIOT: ("In order of appearance")

Georg Chitching, andrekapten på Göteborg (avlider 17 juli 1745)

Petter Bergås, bonde (återfinns statyetten)

Agda Norin, hembiträde hos paret Hardelius (blir överfallen)

August Karlsson, nattvakt på Göteborgs Museum (upptäcker stölder)

Jochen Schleeffopper, holländsk akademiker (går på opera)

Andreas Svensson, gammal klasskamrat (går på opera)

Rajab ibn Hamad al-Thani, ond och mäktig gud i skepnad av ung vacker orientalisk man (går på opera och besöker karaktärerna)

Peder Holmlund, folkpartistisk kommunpolitiker (går på opera)

B.H. Grauers, rektor på CTI (går gärna både på opera och på middag)

Elsa Grauers, hustru (följer sin man och tycker ev. om att dansa)

Axel Carlander, ordförande i stadsfullmäktige, drivande kraft bakom jubileumsutställningen (upprörd, pratar i telefon)

Giert Stenblad, chef för Göteborgs Museum (också upprörd, fast står bredvid telefonen)

Oscar Gustaf V Bernadotte, Sveriges konung (inviger jubileumsutställningen)

Gustaf Adolf, prins (deltar vid invigningen)

Märta, prinsessa (deltar vid invigningen)

Ingeborg, prinsessa (deltar vid invigningen)

Olga von Braunschweig-Lüneburg, hertiginna (deltar vid invigningen)

Oscar von Sydow, landshövding i Göteborgs- och Bohuslän, medlem i K&T (håller tal och lånar ut bil till orden)

Francois Artaud, fransman, professor i antropologi, hängiven Nyarlathotep-kultist

Gustaf Kling, grosshandlare från Stockholm (middagsgäst)

John Hartley, brittisk officer (middagsgäst)

Berit Eskilsdottir, kassörska på Göteborgs Museum (släpper in Artaud på muséet)

Johan Tengström, medlem i K&T (utger sig för att vara hobbyantropolog)

Petrus Brännby, medlem i K&T (utger sig också han för att vara hobbyantropolog)

Greger Halldén, polismästare i Göteborg, medlem i K&T (håller sig passiv)

Jacob Wikselgren, Margarinbolagets direktör (enbart känd som medlem i K&T)

Lennart Fridh, Vasa församlings kyrkoherde (enbart känd som medlem i K&T)

Bartolomeus Flink, ledare inom K&T (gör inbrott hos folk)

Sixten Krona, medlem i K&T (magiskt medicum och ledande i jakten på statyetten)

Cecilia Dahlgren, fru (byter en middag mot en månadslön)

FRANCOIS ARTAUD

Artaud är en fransk antropolog, professor vid institutionen för antropologi på Sorbonnes Universitet i Paris, som har varit lite oförsiktig i sina studier. Efter en resa i sydostasien kom han i kontakt med en infödingsstam på Java och beslöt sig för att stanna hos dem en längre tid för att lära sig mer om deras liv. På universitetet, där han hade ett gott anseende (åtminstone fram tills dess) gillade man inte riktigt denna idé, men kunde inte göra något åt hans beslut.

På Java blev Artaud mycket fascinerad av vad han fick lära sig. Sexualmagi och meditation ledde honom in på en väg som han inte kunde undfly innan det var för sent. Under en ritual (som inkluderade en lila svampsoppa, två lättklädda infödda pojkar samt en stor mängd papayafrukt) kom han i kontakt med Nyarlathotep. Av denna fick han ett uppdrag, nämligen att återföra den försvunna statyetten (porslinsselefanten) och andra förlorade föremål till stammen. Artaud, som nu var ganska vansinnig, tog sig tillbaka till Frankrike där han började göra efterforskningar. Universitetet gillade inte att han varit borta i 13 månader men det är inte så lätt att sparka en professor! Hans tidigare vänner och kollegor var förskräckta över den förändring han hade genomgått.

I sju år letade sedan Artaud efter statyetten, utan att finna ett spår. Han var nu ganska stressad eftersom Nyarlathotep varje natt kom till honom i drömmar. När han så till sist får syn på annonsen om Göteborgs jubileumsutställning i Le Monde förstår han att det måste vara vad han söker och beger sig till Göteborg...

Han har skrivit tre böcker om Afrikas religioner och riter, som fått ett fint motagande i forskarvärlden tack vare sin grundlighet och sina systematiskt genomförda jämförelser mellan olika stammar (böckerna skrevs innan Java-visiten). Böckerna finns på universitet och bibliotek. De heter: "Afrikansk religion och rit - en jämförande beskrivning i tre band".

Sedan vistelsen på Java ser Artaud mer ut som en sjöman än som en professor i antropologi. Han är normallång (kring 175 cm) och ganska kraftig. Hans hår är mörkbrunt och lätt rufsigt. Ringarna i hans öron är ständigt föremål för förundran, medan tatueringarna anses smaklösa. När spelarna möter honom är han ganska stressad och nervös (spela dock inte detta alltför överdrivet). Han kedjeröker cigarrer som han är starkt beroende av.

Han har inte glömt några av sina tidigare akademiska kunskaper, men de senaste 8 åren har han inte riktigt hängt med. Det går bra att prata med honom såvida man inte pressar den stackars mannen för hårt då han antagligen drabbas av ett okontrollerat vredesutbrott. Om han måste slåss, vilket han helst undviker, klarar han lätt tre man ensam. Han är stark och har stora hårda nävar.

Om man ser på honom från håll kan han ibland verka väldigt långt borta, som om han stod och sov med öppna ögon. Detta är en sorts meditation som sätter honom i kontakt med Nyarlathotep. Om han inte gör det ibland skulle hans hjärna implodera av vansinne. Inte för att han egentligen blir bättre av denna övning, tvärtom, men Nyarlathotep gillar att äta människosjälar långsamt. Han klär sig i enkla kostymer.

NYARLATHOTEP/ RAJAD IBN HAMAD AL-THANI

Nyarlathotep har över tusen skepnader, till exempel den populära formen av ett 50 m högt trebent monster med snabel. Han är drivkraften bakom allt som händer i scenariot. Ett av hans kultföremål stals ifrån en infödingsstam på Java för flera hundra år sedan och Nyarlathotep vill nu att statyetten skall återlämnas till stammen så att hans makt över dem kan återtas. Han kommer i scenariot att ta formen av en ung arab. Han kallar sig Rajad ibn Hamad al-Thani och uppger, om någon undrar, att han är i Göteborg i affärer. Han är välklädd och vacker och gör lätt ett intryck av att vara stenrik. Han kan göra vad som helst i magiväg, det enda som stoppar honom är heliga tecken ("elder signs").

AGDA NORIN

Johans trogna hushållerska som har jobbat för paret sedan de gifte sig. Agda är 32 år gammal och har jobbat som hembiträde hela sitt liv. Hennes ansikte är lagom anonymt likaså hennes hela person. Lagar god mat, men städar sämre. God vän med Emma.

PETTER BERGÅS

Petter Bergås är son till bärgningsarbetaren som först hittade porslinsselefanten. Petter är en 60 år gammal bonde från byn Kallebäck, strax utanför Göteborg. Om sällskapet besöker honom för att fråga ut honom om statyetten bjuder han på kaffekask och kaka. Han kan berätta följande om sin nu döde far som var med och bergade vid fartyget:

"Jo, fadern hittade ju den där elefanten vid bärgningen och han berättade alltid för oss barn – och alla andra för den delen – om hur det gick till, men han visade den aldrig för någon. Det var faktiskt inte förrän jag nyligen hittade den inuti hans garderobsvägg som jag verkligen accepterade hans rövarhistorer. Tänk att faktiskt var sant."

AXEL CARLANDER

Axel är stadsfullmäktige och grosshandlare och något av en mångsysslare: ordförande i Svenska Kullagerfabriken (SKF) och Svenska Amerikalinen samt ägare till Gammelstadens Textilfabriker. Initiativtagare till och drivande kraft bakom jubileumsutställningen.

Axel är en stor tjock man med kraftig basröst. Han är van vid att domdera och bestämma. Om någonting går honom emot tar hans kraftiga humör vid. Axel kompromissar inte gärna.

AUGUST KARLSSON

August Karlsson är nattvakt på Göteborgs Museum. August är en skötsam familjefar i 35-års åldern. En mycket pliktrogen figur som gillar att arbeta sent. Tuggar tobak och läser noveller.

B.H. GRAUERS

Grauers är rektor på Chalmers Tekniska Institut och en ganska tråkig person; när han inte pratar teknik pratar han inte alls. Klär sig gärna i grått. Saker som han säger:

"Jo, maskinutställningen har ju många nya produkter som säkert kommer att revolutionera vår värld..."

"Den stålkonstruktion som bär upp linbanan är ett ypperligt exempel på hur hållfasthet kan kombineras med enkelhet och smidighet..."

"En bult är ju alltid en bult och det går inte att skriva i den, om du förstår vad jag menar..."

"...att en kolv av den kalibern som uppvisades på London-utställningen en dag skulle hittas i nästan varje vrå är ju något som inte ens jag kunde gissa..."

APPENDIX B: VIKTIGA FAKTA

JUBILEUMSUTSTÄLLNINGEN

Efter världsutställningen i London 1851 blir det populärt med utställningar och alla länder vill ha en. I och med industrialismens intåg finns det helt plötsligt ett behov av att visa upp sina varor för omvärlden. Utställningen i Göteborg 1923 kom att bli den dittills största i norra Europa. Man ville fira stadens 300-års jubileum och samtidigt visa upp svenska varor för utlandet.

Utställningens entré bredvid det nybyggda konstmuséet på Götaplatsen är inspirerad av antiken med fyra doriska kolonner krönta av en bjälke beprydd med Göteborgs symbol - det stora lejonet [Appendix E - Bild 1].

Inne på området slussas folket mellan de olika avdelningarna genom arkadbågar och broar. Efter ingången kommer man in på den långa gården. Här finns den historiska utställningen och den kommunala med porträtt över framstående Göteborgare. I borte änden står två sextio meter höga minareter uppresta [Bild 2].

Bakom ligger stora gården med planteringar och fontäner. Där ligger även den pampiga minneshallen utformad som ett grekiskt tempel med korintiska kolonner. I det enda rummet finns Göteborgs vapen och en minnesbok där vem som helst som ville hylla staden kunde skriva sitt namn. Framför hallen står två guldgänsande segelfartyg på kolonner. Runt minneshallen finns det en handels- och sjöfartshistorisk utställning samt en utställning som propagerade för bränning av lik vilket ansågs mer hygieniskt än den traditionella jordfästningen. På stora gården ligger även huvudrestaurangen som har plats för över 4000 gäster [Bild 3], den nyanlagda näckrosdammen samt idrottsutställningen.

Vid sidan av restaurangen går det en viadukt över till exportutställningen [Bild 4] som dominerar av den stora maskinhallen [Bild 5]. Här finns det järn-, sten-, trä-, läder- och livsmedelsutställningar, med mera. Från träutställningen kommer man in till nöjesfältet Liseberg som även kunde nås med linbana från området bakom minneshallen. På Liseberg fanns det en stor berg- och dalbana, karuseller, teater, skjutbanor, dansbanor, med mera.

På konstmuséet hölls en utställning med ung svensk konst. Den avantgardistiska konsten väckte starka känslor och många, bl.a. Bruno Liljefors uttryckte sig i starka ordalag. Tidningen Vidi tyckte att den traditionella, fina svenska konsten försumrades.

PORSLINSELEFANTEN

Porslinsselefanten är gjord i någon sorts gråvit sten som har polerats blank. Den är 24 cm lång, 16 cm hög och väger 2.9 kilo. Den är en klump med fem ben och snabel. Den förvaras i en trälåda fylld med halm.

Den föreställer egentligen Nyarlathotep och är en sorts nyckel för att åkalla den samme. Den tillverkades i förhistorisk tid av invånarna på en sydostasiatisk ö som dyrkade allas våran Nyarlathotep. Varför gör man sånt? Tja – de ville ha makt, guld och kunskap. Tror du att de fick det? Statyn kan användas till att kommunicera med Nyarlathotep och fungerar ungefär som en radiosändare. Man aktiverar den med vissa ritualer och kan sedan prata med det kravlande kaoset. Nyarlathotep kan även inkarnera statyetten om han känner för det (och det kommer han att göra, tro oss!).

Antropologer känner inte till något liknande, den enda referens som kan hittas är i Frazers the Golden bough (Sven kommer omedelbart att tänka på denna passage om han börjar bläddra i verket efter att ha sett porslinsselefanten – läs då upp det för spelarna):

"De [en liten stam på Java] har även snidade träfigurer som liknar elefanter med fem ben. Dessa har skapats i liknelse med ett enligt legenden försvunnit kultföremål. Denna dyrkan av tidigare kultföremål som någon sorts pseudoanimism hittas även hos vissa brasilianska indianer..."

Antropologerna på Göteborgs universitet som har undersökt statyetten har kommit fram till att den

- är väldigt gammal
- egentligen inte alls ser ut som en elefant eftersom den har fem ben
- antagligen är ett konstföremål utan religiös anknytning
- mycket vagt liknar vissa gamla kinesiska konstföremål

KORSET & TÖRNET

ALLMÄNT

Korset & Törnet är en kristen orden som bildades i mitten av 1800-talet i Tyskland. Det är egentligen en utbrytning från Rosenkreutzarna som ville vara lite mer utåtvända. Även om de håller sina ritualer hemliga, verkar de mycket utåt med välgörenhet och mission. 1896 startas en loge i Göteborg av Kyrkoherde John Brahms. Orden finns även i London, Hamburg, Wien,

Genua och Boston. De dyrkar helgon, ofta på ett katolskt sätt. (Detta kan man hitta på ett bibliotek.)

Logen i Göteborg har gjort sig kända som krigsmotståndare under första världskriget och gjorde mycket för att hjälpa krigsoffer. Nu har man börjat en omfattande insamling för att skicka tre missionärer till Afrika där de skall starta en skola. Medlemmar är bland andra Göteborgs polischef, några kommunalpolitiker, högt uppsatta handlare och storföretagare (se nedan för exempel). De har en villa uppe i Landala på Övre Besvärgsgatan 2 som möteslokal. Den är inte öppen för allmänheten. (Detta vet tidningsfolk och högt uppsatta personer, däribland paret Hardelius)

MEDLEMMAR

Orden har uteslutande manliga medlemmar. Medlem blir man genom att man rekommenderas som medlem och man i en omröstning inte får mer än en röst mot medlemsskapet. Endast medlemmar ur de högre klasserna brukar antas. Medlemmar som spelarna kan möta eller höra talas om:

Johan Tengström, utger sig för att vara hobyantropolog.

Petrus Brännby, han också

Bartolomeus Flink, har hakskägg och är en av de ledande krafterna i orden.

Sixten Krona, magiskt medium och ledande i jakten på statyetten.

Greger Halldén, polismästare i Göteborg

Oscar von Sydow, landshövding i Göteborgs- och Bohuslän

Jacob Wikselgren, Margarinbolagets direktör

Lennart Fridh, Vasa församlings kyrkoherde

KLÄDSEL

Ordensmedlemmarna bär svarta kostymer med vinröda ordensband när de är i 'tjänst'. Deras symbol som bland annat finns på banden är ett kors prytt med en törnekrona.

VILLAN I LANDALA:

En stor tvåplansvilla med mur runt den sparsamt odlade trädgården. Ser ut som hus brukar göra. För interiör se scenariot.

KRISTEN MAGI

Visst finns det det! Var kommer den ifrån? Det vet man inte riktigt? Eller rättare sagt: orden "vet" att den kommer från JHVH och Jesus, men vi vet att det antagligen bara är "the old ones" som spökar. Detta är dock inte så viktigt. Poängen är att det faktiskt finns magi som kan jobba mot Nyarlathotep.

Under vissa förutsättningar kan orden genom speciella ritualer lokalisera Nyarlathoteps porslinslefant. De vill förstöra denna stygelse men vet inte riktigt hur. Om spelarna försöker med en kristen ritual kommer det att fungera (se Slut 3). Kanske beror det på att alla i rummet tror så mycket?

Antagligen är det Nyarlathotep som jävlas på ett så invecklat sätt att det knappt går att fatta. Det beror helt på perspektivet. Den Nyarlathotep som eventuellt misslyckas i scenariot kanske bara är en liten del av den Nyarlathotep som har som mission att driva mänskligheten till vansinne. Alltså även om Nyarlathotep till synes 'förlorar' vinner han alltid eftersom kontakten med honom alltid driver mänskan till ruinens brant. Det finns alltså ingen räddning, man kan bara blunda, lägga sig i fosterställning och krama sitt hagelgevär hårt... Mycket hårt....

GÖTEBORGS MUSEUM

Address: Norra Hamngatan 12

Chefen: **Giert Stenbladh**. Vill gärna ha tillbaka elefanten innan utställningen börjar.

Nattvakt: **August Karlsson**. En mycket plikt-trogen figur som gillar att arbeta sent. Tuggar tobak och läser noveller.

Kassörska: **Berit Eskilsdottir**. Kommer från Island, är 27 år gammal, har blont hår uppsatt i en knut och är otroligt vacker. Hon har sett Artaud gå in på museet, men berättar endast detta om sällskapet frågar henne om hon har sett en man med Artauds utseende.

Huset: Historiska utställningar i tre våningar. En källare med mycket bråte; här står alla saker som skall till utställningen. Här finns även Johans arbetsrum.

APPENDIX C: HJÄLPLISTOR

BLUFFNAMN & BLUFFADRESSER

Här följer en sammanställning med olika namn och adresser som helt saknar direkt anknytning till scenariot. Dessa är avsedda att användas vid improvisation då det kan vara käckt att alltid kunna "slå upp" namn och adresser i sina papper (och på så sätt undvika att staka sig vid improvisationen och därmed avslöja för spelarna att det rör sig om ett sidospår).

MANSNAMN:

Jacob Jönsson
Anders Löwenberg
Rolf Källberg
Krister Winberg
Ewald Johansson
Eskil Nordahl
David Antonsson
Thomas Magnusson
Gunder Blixt
Karl Dahlström.

KVINNONAMN:

Hulda Lindstedt
Irma Wolin
Karin Ramsäter
Eva-Lena Antonsson
Ingrid Strömstedt
Gunvor Oxelberg
Thorborg Ingegerdsson
Esso Thörnkvist
Kristina Schultz
Naemi Axelsson

GATUADRESSER:

Lundgatan 15C (Lunden)
Solgårdsgatan 2B (Krokslätt/Johanneberg)
Bockhornsgatan 5B (Masthugget)
Fyrmästaregången 16 (Masthugget)
Storhöjdsgatan 11 (Strömmesberg)
Korsgatan 4 (Innerstaden)
Nedre Fogelbergsgatan 6 (Vasastaden)
Kaptängsgatan 12 (Majorna)
Oliverdalsgatan 7C (Linnéstaden)
Husargatan 5 (Haga)

KALENDER

Här följer en kort översikt över den tidsrymd under vilket scenariot utspelar sig. Kursiv stil betyder att det är mest troligt att den händelsen kommer att äga rum under denna dag, men att det inte nödvändigtvis måste ske just då.

Måndagen 7 maj

Sällskapet har varit på mottagning på börshuset. Välkomstmiddagen. Operan på Stora Teatern. Artaud stjal statyetten ur Hardelius' lägenhet.

Tisdagen 8 maj

Invigning av jubileumsutställningen på Gustaf Adolfs torg samt på Götaplatsen. Invigningsmiddag på stora restaurangen vid Stora Gården/Näckrosdammen. Rockarna förväxlas. Korset & Törnet gör inbrott på museet.

Onsdagen 9 maj

Johan måste jobba på sin utställning (i övrigt har han ganska mycket ledigt). Korset & Törnet utger sig för amatörantropologer. *Sällskapet letar förmodligen fler Oscars försvunna rock och pratar ev. med fru Dahlgrens hembitråde. Korset & Törnet gör inbrott i paret Hardelius' lägenhet och söker efter statyetten (inbrottet kan även ske under torsdagen).*

Torsdagen 10 maj

Artaud börjar med sina vidriga ritualer och Korset & Törnets medium lokaliserar statyetten. Fri tid för sällskapet att göra vad de vill, t.ex. söka efter Artaud/Rocken eller undersöka Korset & Törnet.

Fredagen 11 maj

Fru Dahlgren återvänder och kan ge sällskapet Artauds adress. *Korset & Törnet avbryter Artauds ritual och tar statyetten. Sällskapet möter ordensmännen på Artauds hotell och bevitnar sedan hur Artauds dör/försvinner (denna händelse inträffar när sällskapet beger sig till Artauds hotell). Nyarlathotep besöker sällskapet i skepnad av Rajad al-Thani, lurar (eventuellt) dem att tro att Korset & Törnet är en ond kult och talar om för dem att statyetten finns i ordens villa i Landala (denna händelse inträffar efter hotellincidenten). Sällskapet beger sig till villan i Landala och scenariot går mot sin upplösning.*

Lördagen 12 maj & söndagen 13 maj

Eventuellt händelserna ovan.

Måndagen 14 maj

Ostindieutställning öppnar och Johan får sparken om statyetten saknas.

Tisdagen 15 maj

Tidningarna skriver om den stora skandalen på ostindieutställningen (endast om statyetten ej återfunnits).