

TIONDE

HIERAKKIN
T I O N D E

HIERAKKIN
T I O N D E
HIERAKKIN

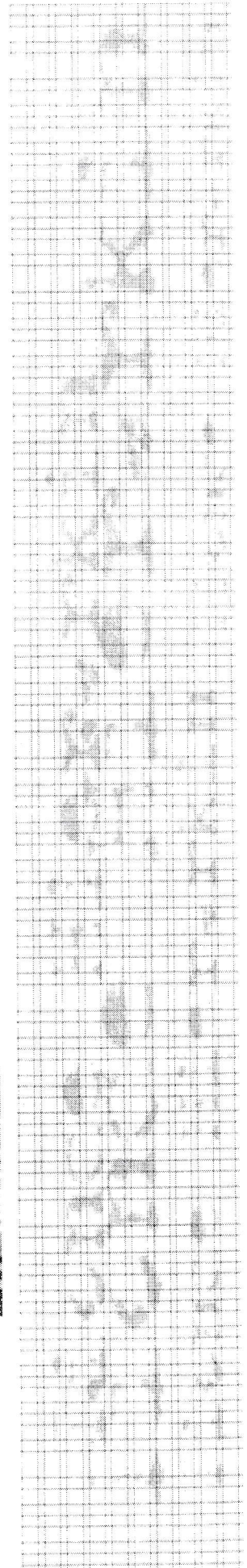
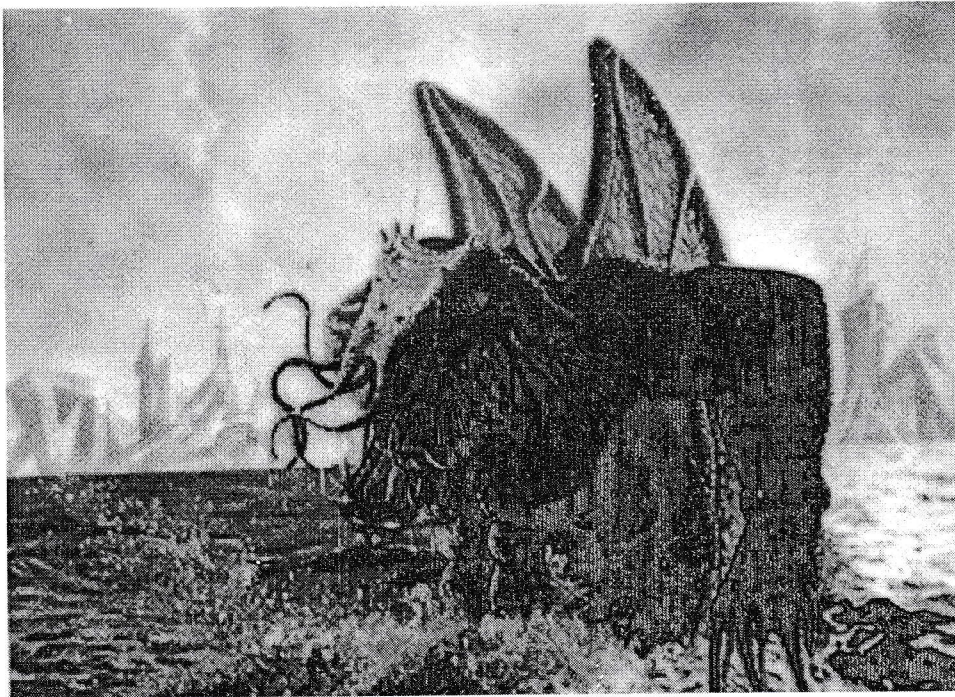


av Björn Larsson
med Joakim Waern

Äventyrsidé: Björn Larsson och Joakim Waern
Litteratur: Joakim Waern, Jennie Jönsson
och Björn Larsson
Manus: Björn Larsson
Illustrationer: Andreas Svensson
Layout: Andreas Svensson

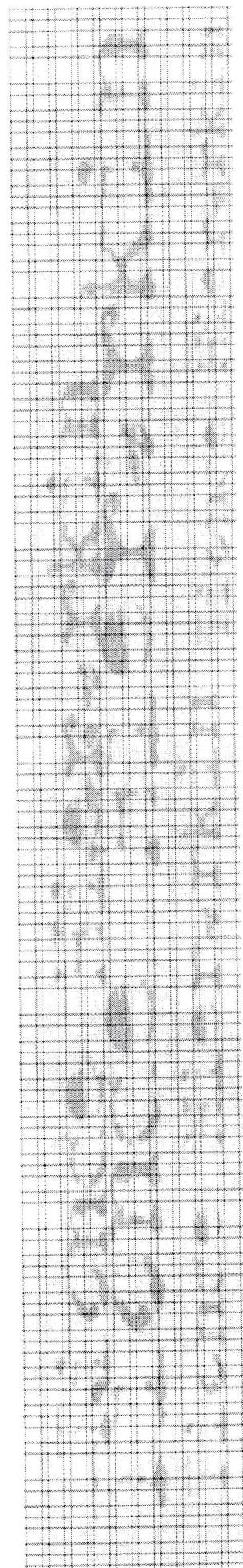
That is not dead Which can eternal lie
Yet with strange aeons Even death may die
(Howard Philips Lovecraft)

"The message is that all who deny the reality of the
higher spiritual world will become food for the demons."



Innehållsförteckning

Myten om ondskan	1
Resumé av Cthulhu	1
Cthulhus dream	2
Paralleller mellan Cthulhumyten och religionen	2
Spelledarinformation	6
Inledning	7
Scen 1: "Gruppterapi"	9
Scen 2: "Maxie Kleins bostad"	10
Scen 3: "Miskatonic University"	12
Scen 4: "Arkham Sanatorium"	13
Scen 5: "The beasts of the Bayou"	16
Scen 6: "Cedar Hill Cemetary"	18
Scen 7: "Trumman"	20
Scen 8: "Tillbaka till Arkham"	20
SLUT	26
APPENDIX I	27
APPENDIX II	37
APPENDIX III	40



MYTEN OM ONDSKAN

Varje stor religion har sin egen onskas upphov. Den judekristna traditionen och Islam har sina varierande versioner av samma fenomen; den fallne ängeln Lucifer, Belsebub - Flugornas herre, åk-lagaren Satan i Jobs bok som i traditionen kommit att bli likställd med onskans högsta väsen. Andra, idag mindre religioner som zoroastrianismen, har en dualistisk gudstro där entiteten Ahura Mazda står för onskan. Likaså mindre pragmatiska religioner så som buddhismen har sin egen ondska.

Religionsvetenskap och framför allt teologi är komplexa områden fulla av paradoxer och motsägelser så det är därför omöjligt att ge en sann bild av hur forskare och olika religiösa utövare i världen ser på onskans herre eller det ondas ursprung.

Inom filosofin diskuteras man om det över huvud taget existerar någon ondska och om ondska inte bara är människans eget sätt att etikera olika företeelser på, för att lättare kunna tillrättalägga tillvarons förvirrade och ibland oförklarliga skeenden. Andra hävdar att onskan existerar oberoende av oss människor, att den skulle existera i ett universum utan vår närvaro. I detta äventyr råder en kombination de två ytterligheterna emellan.

Det är karaktärernas uppgift att upptäcka sanningen om religioners upphov till myterna om ondska, att finna dess gemensamma nämnare som tagit sig olika uttryck i olika tider och på olika platser och möta konsekvenserna av en sådan upptäckt. Äventyret är helt enkelt ett studium som går ut på att finna djävulen.

RESURSE AV CTHULHU

För att passa äventyrets ram kommer Cthulhu-myten att genomgå några smärre justeringar. I H.P. Lovecrafts mythos är Cthulhu en överstepräst från en okänd ras som tagit plats på jorden. Han ligger i dvala någonstans på havsbotten, där han drömmer. Hans drömmar påverkar människor som är speciellt mottagliga för dessa. Genom dessa drömmar påverka Cthulhu människor i en enda riktning; att få dom till att avguda honom så att han har ett rike av undersåtar att återvända till den dagen han stiger upp ur havsdjupet. Men dyrkande undersåtar är inte det enda som behövs utan han kan endast vakna då stjärnornas konstellationer är i precis placering, något som ännu inte skett, men som håller på att hända i detta äventyr. R'lyeh är den stad som Cthulhus avkomma byggt åt honom på havsbotten, denna avkomma är mindre kopior av Cthulhu själv som uppkommit på ett, för människan, okänt sätt. Dessa undersåtar fungerar som hans agenter runt om i världen och uppvisar sina omänskliga drag för Cthulhus mänskliga dyrkare så att de inte tappar tron och stadfäster den.

De som är mest mottagliga för Cthulhus vedervärdiga drömmar är människor som har ett speciellt batteri för mottaglighet

så som djupt religiösa människor, sinnessjuka och i viss mån vetenskaps-
män och idealistiska politiker. Eftersom det är dessa människor som leder de andra i världen är "den vanliga människan" endast ett verktyg, bränsle, åt Cthulhus åtra att regera en ny värld.

Det är Cthulhu som genom sina drömmar, som i grund och botten har samma innehåll, som tolkats av religiösa ledare runt om i världen, under olika tider och givit upphov till olika religioners myter om ondska. Kända uttolkar av Cthulhus drömmar om en ny världsordning är Muhammed, Jesus, Siddharta Gautama, profeterna Ezekiel och Johannes (författaren till Uppenbarelseboken) och politiker som Adolf Hitler och härskare som Karl den Store och Konstantin den Store.

CTHULHUS DREAM

Huvudbudskapet från Cthulhu till sina mänskliga undersåtar handlar om en utsatt rebelledare (Cthulhu själv) som genom en tapper kamp mot sin okända ledare förvisats från sin ursprungliga plats och fallit genom universum tills han hamnat på jorden. Hans dyrkare får lära sig att människan är starkare än sina känslor, känslor som lurats på dom så att de förblir blinda inför deras egen plats i universum, som upptäckt, är underbar och vida överlägsen det nuvarande jordelivet.

Här kan man dra paralleller till ett av den "allmänna satanismens" axiom att ett infall till handling står över det mänskliga känslolivet och att det endast är de riktigt starka och ledande personligheterna som egentligen har en chans att uppnå total lycka.

PARALLELLER MELLAN CTHULHUS DREAM OCH RELIGIONEN

Den kristna mystiken

Gnosticism: Inom den kristna mystiken, gnosticismen, talas det om en "Gud" som här enkelt kan förklaras som ett ljus. I detta ljus råder harmoni och evig kärlek. Från detta ljus faller en gnista. Denna gnista vill återskapa den härliga tillvaro den stammat ifrån. Detta blir ett patetiskt försök i att återskapa himlen, resultatet blir vår värld. Denna gnista kallas på grekiska för demiurgen, världsskaparen. I likhet med Platons lära är det materiella för gnostikerna av ondo och endast anden (som är en del av den fallna gnistan) av godo. För att ha en chans att återkomma till det härliga, eviga ljuset måste människan frigöra sig från det materiella, detta sker genom en klättring uppåt, längs

tio nivåer, hierarkier, där den tionde är mänskligheten och det sista stadiet är himlen. Den tionde hierarkin är mest ond och förgänglig och står så långt ifrån Gud som möjligt eller så nära djävulen som möjligt om man vill.

I Cthulhu mythos: Demiurgen är vad de gamla kyrkofäderna och mystikerna i den kristna traditionen, baserad på de antika lärorna, det samma som Cthulhu. Så inom denna tradition är djävulen det som står så långt ifrån Gud som möjligt och som gör kött för istället ande. Denna djävul är Cthulhu eller som den i gnostisk tradition kommit att kallas för; Demiurgen.

Kyrkan: Kyrkan och den traditionella kristendomen har genomlevt långa, bittra teologiska strider, rörande bland annat treenigheten och nattvardsläran. På 1500-talet genomgår kyrkan en schism som idag har två stora överlevande falanger; katolikerna och protestanterna. Vad som pågått vid de många kyrkomöten, reformationen och religionskrigen är föga intressant för detta äventyrs Cthulhu-myt.

I denna tradition talar man om den förstskapade ängeln Lucifer som tillsammans med sina änglakamrater gör uppror mot Gud och faller från himlen (72 till antalet inklusive Cthulhu själv). Lucifer tar plats i en annan dimension kallat helvetet eller Hades beroende på vilken tradition man åberopar och styr sedan det religiösa kriget mot himlen i en kamp att besegra det goda. För att vinna folk till sina legioner frestar han människor till synd. När sanningen i detta äventyr når Vatikanen kommer dom att försöka hindra mänskligheten från att ta del av sanningen då kyrkan inte vill förlora sin ställning i världen, vilket den skulle om sanningen om deras religion kom fram.

Den judiska traditionen

En smula lik gnostikernas tio hierarkier finns det tio principer graderade på en "skala" kallad Livets träd, där Kether står närmast "ljuset" och Malkuth, vad man kan kalla moder jord, står längst ifrån.

Den judiska mystiken, kabbalah (finns olika stavningar) är en komplex och svår tradition som det tar flera år att behärska. Viktigt för detta äventyr är att veta att det finns en negativ avspegling av Livets träd kallat Qlipoth, som är den onda sidan, likt helvetet till himlen i de kristna traditionen.

Kabbalahn innehåller dessutom en mängd magi och numerologiska undersökningsmöjligheter, sigill och namn på änglar och demoner.

I Cthulhu mythos: Kabbalahns väsen är inget annat än drömmar och uttolkningar av Cthulhus drömmar. I den beryktade förbjudna boken Lemegethon Infernalis, vars nuvarliga ursprung är okänt, finns en beskrivning av Lucifer (som också finns i den judiska traditionen). Kopierade delar och manuskript från denna bok, vars original sägs lika begravna i kung Salomos bibliotek som begravts i en mystisk sandstorm, har paralleller och myter kring Lucifer. Delar av Lemegethon Infernalis har kopierats av assyrier

för ca. 2000 år sedan. En modern omskrivning av deras ord för ondska, som sedan kommit att bli hebreiska för Cthulhu, är Chadel.

Så inom den judiska traditionen är Cthulhu Chadel (ondska) och då i det långa loppet ett traditionell namn på mörkrets prins; Lucifer, morgonstjärnan. Morgonstjärnan kan sägas vara den stjärna som brinner klarast, precis som Lucifer gjorde innan sitt fall. Alltså kan Chadel, Cthulhu, Lucifer även kallas för morgonstjärnan.

NOTERA: I Dantes Den gudomliga komedin sägs det att djävulen befinner sig i mitten av en frusen sjö. Vilket kan visa på ännu en uttlokning av Cthulhus plats i världen, nämligen under havet nära Sydpolen, någonstans i Stilla Havet.

GUDARNAS VREDE

I tidningar, på nyhetshemsidor och i vetenskapliga magasin talas det om att vissa avlägsna stjärnor radikalt börjat ändra positioner på himlavalvet. Vad detta beror på vet ingen med säkerhet men det finns en del radikala teorier och spekulationer. Den mest vanliga förklaringen till detta fenomen, som tycks totalt ointressant för den vanlige invånaren på jorden, är att en av stjärnorna träffats av en enorm komet som likt ett bowlingklot spränger in bland käglor och fått andra stjärnor att radikalt ändra position genom en kedjereaktion. Varför astronomer och vetenskapsmän blivit överraskade förklaras med att denna komet legat i en blind vinkel i förhållande till jorden och att den nu splittrats. Det alla inblandade vetenskapsmän framhåller är att det inte råder någon som helst fara för mänskligheten och det skämtas att horoskoperna inte kommer att ändras på grund av detta då ingen av stjärnorna ingår i en stjärnbild.

Ockultister och astrologer har en annan uppfattning och varnar mänskligheten om faran med detta. Den vanliga människan lyssnar inte.

Vad som egentligen hänt är att Azathoth, gudarnas kung, ändrat på universum, enligt kunskap som är obegriplig för människan, för att förbereda sig för Cthulhus återkomst. Dessa två demigudar är bittra fiender och Azathoth har uppmärksammat hur Cthulhu växt sig starkare på planeten jorden, en plats som tycks mata honom med aldrig sinande kraft. Enkelt förklarat Azathoth = ande, Cthulhu = kött. Kampen mellan Azathoth och Cthulhu är oviss för människan men är helt enkelt en klassisk strid mellan en stark kung,, Azathoth och en uppstickare, Cthulhu som i detta fall är mycket svagare. Cthulhus uppror mot Azathoth är väldigt lik den som beskrivits om demiurgen i gnostiska läran. När stjärnorna är rätt kommer Cthulhu att resa sig upp ur havet i ett tidigare stadium än väntat och han kommer att vara försvagad och sårbar för Azathoth's mordkommandon som skickats genom dimensioner för att röja den gamle rebellen ur vägen. Det är med andra ord: Domedagen som står för dörren men inte som den förklarats i profetior.

Cthulhu har märkt av en störning den senaste tiden i den kosmiska balansen. I drömmarna intensifierar han sin

påverkan på mänskligheten för att öka sin kraft så att han kan vara beredda på det stundande kriget. Cthulhu kallar sina nya arméer till den slutliga striden; Den tionde hierarkin. Nu medan Cthulhu sakta vaknar ur sin slummer står mänskligheten inför sin undergång. Det finns bara en liten hake som vare sig Cthulhu eller Azathoth räknat med; Spelgruppen.

HYPERSCIENCE

Hyperscience, hypervetenskap, kan lite enkelt sägas vara dimensionsforskning eller forskning om parallella världar. Denna relativt unga vetenskap är inte etablerad i alla akademiska korridorer och betraktas genom tvivelaktiga linser bland många etablerade forskare. Dess tankar och filosofi är något som tilltalar moderna magiker och utövare av magi. Huvudsyftet med att använda hypervetenskap i detta äventyr har sin grund i tanken på parallellt existerande världar och trafiken mellan dessa. Vare sig äventyrsskaparna eller spelarna eller någon annan kan egentligen veta vilken som är spelarnas riktiga värld.

Därför kan det de upplever under spelets gång vara lika verkligt som dröm. Varför detta över huvud taget uppstått anses av många forskare på området ha att göra med någon oerhörd händelse i någon av världarna. Den teori spelarna kommer att stöta på kan sammanfattas så här; Materia består av atomer.

Atomer snurrar med olika hastighet och upprätthåller olika materiamaterials fasthet eller om man så vill densitet. När människan 1945 tar befälet över atomerna och använder dem som ett vapen uppstår en reva i dimensionerna vilket gör att "materia och tidssopor" flödar fritt men även entiteter om de så vill.

Det är detta som är ett av äventyrets stora frågetecken. Denna reva i tid-materiakontinuumet har uppstått i Sutton, USA av någon anledning och gör denna plats till den mest effektiva att väcka Cthulhu på.

Det finns en parallell till här nämligen; de tio sefiroterna på Livets träd sägs vara alltings byggstenar. Det talas dock om en elfte, Daath, som enkelt beskrivs som en svart tunnel som leder mellan Livets träd och Qlipoth, dess baksida, där alla de dåliga sakerna finns, sefiroter som Lilith och Gamaliel; i tradition, onda entiteter. Det är då rimligt att anta att själva denna reva är det Cthulhu väntat på och att han, när han vaknar, kan skeppa in förstärkningar från andra dimensioner för att hämnas på Azathoth. Även om Azathoth omtalas som den mäktigaste varelsen i universum är det rimligt att anta att han inte kan existera i tid och rum på samma sätt som Cthulhu och därför är hans styrka där begränsad.

Spellexinformation

Cthulhu är på väg att göra sitt inträde i världen. För detta krävs inte bara rätt stjärnkonstellationer utan vissa verktyg. Han har valt spelarna som sina verktyg. Sedan urminnestider har det funnits olika tolkningar på jordens undergång men vad som avses är Cthulhus återkomst. Hans återkomst är inget en mentalt frisk människa kan önska sig men det är inte iheller jordens utplånande utan en ny era som stundar där endast människor som spelar i hans lag har en chans att överleva i den nya ordningen.

Detta äventyr handlar om en grupp människor som genom vissa händelser i deras tidigare liv valts ut att bli gruppen som slutgiltigt öppnar helvetets portar. Men som brukligt är i H.P. Lovecrafts anda är saker och ting inte svart och vitt, gott och ont utan totalt kaos och förvirring. Hela äventyret går ut på att spelarna skall skaffa sig en förståelse om vad det är som håller på att hända. Detta gör de genom extensiv undersökning och uppdagande av fruktansvärda hemligheter. Till slut tvingas de fatta ett beslut.

Det står mellan deras välbefinnande eller jordens undergång, eller?

Det finns sju karaktärer färdigskrivna till detta äventyr. Äventyret är beräknat för 4 - 5 personer. De karaktärer som inte får någon spelare blir viktiga slp.'s. Dessa kan föra fram handlingen då gruppen fastnar eller bli lämpliga offer när något farligt händer så att gruppen kan känna allvaret.



INLEDNING

SUTTON
1969

Det är en solig sommardag i detta lilla fiskaresamhälle på USA's östkust. Stolta familjefädrar pysslar om sina trädgårdar medan mödrar sitter framför radioapparaterna och lyssnar till USA's framgångar i Vietnam. Barn springer längs små pittoreska gator och leker vattenkrig och fyller hela denna idyll med sina ärliga skratt. En glassbil rullar in på området och spelar sin truddelutt.

Likt ett kavallerihorns stöt inleder denna truddelutt ett glasssuget anfall av skrikande barn. Föräldrar kivar med sina barn innan de skänker dom några slantar.

En av de uppmärksamma fäderna upptäcker att Richie Roland, den vanlige glassförsäljaren, ersatts av en vacker ung kvinna i långt svart hår. På grund av hennes vackra yttre glömmar de lustfyllda fäderna på industrisemester bort den långa gänglige herren som kommer gående längs gatan med ett barn i varsin hand. De två små gossarna verkar vara tvillingar. En moder som just dumpat dagens sopor förundrar sig, från sin position på garageuppfarten, hur dessa två gossar kan överleva hettan under sina tjocka, stickade mössor.

I detta kvarter ligger en gammal rivningskåk. I dess källare pågår just nu en av de mest oheliga ritualer människan känner till. Åtta personer har samlats här för att tillbedja den ende sanne guden.

På de fuktiga tegelväggarna finns bisarra tecken ritade i blod. Svarta lakan vajar i den svala brisen från det närliggande havet. Av någon anledning droppar havsvatten från väggarna.

Dessa sju personer står långt ifrån semsterveckornas eufori, just nu utkämpar de var sitt moraliskt krig och inte ens världens hela lycka kan lindra deras plågor. Kusliga psalmer ljuder ur desperata strupar, förbjudna böner reciteras ur dimmiga minnen. Allt är koncentrerat på den grönsvarta statyett som står på ett improviserat altare byggt av gamla ölbackar.

Utanför fortsätter glasförsäljningen. Mannen med tvillingarna passerar den senseulla glass-försäljerskan. Han nickar ett tecken till henne, hon nickar tillbaka. Mannen fortsätter leda upp tvillingarna mot huset. Kvinnan uppmannar barnen att äta så mycket glass de orkar vilket förbryllar den uppmärksamme fadern. Kvinnan lämnar sin glassbil och börjar gå mot huset.

Mannen med tvillingarna smeker sakta av de två tjocka luvorna. Där under syns två förvuxna pannor.

Tvillingarnas ögon börjar lysa av koncentration samtidigt som kvinnan drar fram två välskötta .45:or.

De går upp emot huset, det verkar som tvillingarnas telepatiska styrka öppnar ytterdörren trots att den är låst. Till denna bisarra kvarttet sluter sig tre män i svarta kappor, alla bär de M16 automatgevär.

Oron sprider sig i den fuktiga källaren. Någon är i huset!

De exstatiska kultisterna rycks ur sin trans.
De finner sig omfamnade av förvirring och skuld känslor.
Plågan blir inte långvarig när den gänglige mannen och hans
grupp kommer ner till dom och öppnar eld. Systematiskt
avrättas kultisterna.

Den vackra kvinnan sliter tag i en ung hippieflickas
svalande hår och stoppar in sin ena .45:a i hennes mun.
Ledaren för kultisterna börjar gråta i sorg när han ser hur
hans älskande bröder och systrar faller döda till marken.
Sex kultister skjuts ihjäl kallblodigt. Ledaren står kvar.
Var är nummer åtta?

En av kultisterna har lyckats gömma sig och sitter där nu
tyst och sorgsen och ser sitt livsverk gå i bitar. Den länge
gänglige mannen går fram till kultisternas ledare. Han
öppnar sin kaftan och blottar två korsade axelhölster och
ett vacker krucifix. Två av hans medarbetare grabbar tag i
kultens ledare och tvingar honom på knä. Kyrkans man plockar
fram en liten flaska med vigvatten. Sakta läser han
kultledarens sista smörjelse på välartikulerad latin innan
den nu blodfläckiga skönheten sparkar ner honom på mage,
trycker ner hans huvud med ena foten och sätter två skott
genom hans hjärna.

"Ta med liken, syster", säger den kyrklike ledaren "Och
bränn allt!

En kvart senare står gruppen framför husets veranda på rad,
segervissa och stolta. Kardinal Passionate Monasterio
plockar fram en zippo-tändare som han kvickt tänder och
kastar över axeln.

Det tar inte lång tid förrän huset fattar eld bakom dom.

CITY OF ARKHAM
3rd NOVEMBER - THREE DAYS TO HALLOWEEN

Området kring Miskatonic University genomsyras av rena
karnevalsstämningen. Det är snart Alla helgons dag och då är
Arkham staden man vill vara i. Utklädda studenter rusar
förbi en grupp flickor på väg mot en föreläsning. Längre
bort sträcker sig Arkhams gotiska skyskrapor mot skyn och
skänker boutiquernas Halloween-drive en passande skugga.
Långa rader av taxibilar trängs och tutar åt de rika, vackra
människorna som bestämt sig för att shoppa allt det
nödvändiga till sina exklusiva bjudningar. Uteliggare
passeras och få skänker dessa olyckliga själar en extra
tanke i denna hetsiga affärsrush. En grupp
fräslningssoldater skänker de passerande en religiös
eftertanke genom sång och spel. Men inte alla trivs i denna
uppviglade spökstämning, det finns de som inte behöver vigla
upp någon spöklikstämning över huvud taget, det finns de som
finner verkligheten tillräckligt skrämmande.

En av dessa personer är teologistuderande Maxie Klein som
just nu rusar fram längs High Lanes folktäta trottoar och
skriker åt folk; "Flytta er för satan! Undan! Flytta!".
Han banar väg genom folkhavet som en ilsken torped. En
gammal kvinna faller till marken i ett hav av varor, ett
ungt vackert kärlekspar som håller hand kastas åt varsitt
håll när Maxie Klein bryter deras gemenskap, en man och två
kvinnor som oroligt tittar sig omkring ser Maxie Klein
passera som ett galet godståg. Han efterlämnar sig en opera
av upprörda skrik.

Hans ork börjar sina och han tar in på ett stort köpcentra.

Efter ett tag blir han stående framför en staty. Människor tittar på honom, vissa håller avståndet medan andra närmar sig. Säkerhetsvakter sammanstrålar. Maxie Klein drar fram en kromad .45:a och laddar den. Han pekar vapnet mot halvcirkeln av människor som samlats kring honom. "Undan! Undan för helvete!"

Vakterna försöker lugna honom men det tjänar inget till. Han ler och sätter mynnigen till sin tinning, Han ler och säger; "Dags att betala tillbaks djävulen!". Ett skott bränner av och Maxie Klein faller bakåt i fontänen i ett fint, rött moln av blod. Folk skriker och gråter runt omkring.

SCEN 1: "GRUPPTERAPI"

CURWEN STREET
LATER THAT MORNING...

På Curwen Street ligger doktor Harrod Cravens privata psykiaktriska klinik. Klinken ligger på 28:de våningen i Scoszcek-Tower. Utanför det enorma panoramafönstret syns St. Thomas-katedralens enorma kyrktorn och bakom den glöder en svag förmiddagssol som verkar färgar allt rött. I detta exklusiva kontor finns ett vackert skrivbord och bakom det på väggen hänger diplom från Harvard, Oxford och Miskatonic University. Samtliga är utdelade till doktor Harrod Craven. Framför skrivbordet finns åtta bekväma läder fotöljor. Ni och två (Alt. tre) andra patienter sitter här och väntar på den gode doktorn, alla perplexa inför det faktumet att ni är kallade till gruppterapi. Efter ett tag kliver doktorn in med en hög journaler under ena armen. Han hälsar artigt på de närvarande innan han sätter sig bakom skrivbordet och gör några anteckningar i en filofax. Han tittar upp och ler och ringer på interntelefonen; "Justine, ta in lite kaffe och hälsa sedan alla att jag är oanträffbar de närmaste två timmarna."

En vacker sekreterare i 25-års åldern i klänning och glasögon kommer in efter ett tag och placerar en bricka med kaffe och tillbehör vid ett bord nära ett av de stora fönstrena. Hon ler varmt och försvinner sedan ut. När de som vill tillskansat sig läckerheterna från brickan säger doktor Craven; "Jaha då saknar vi bara mr. Klein."

Ni väntar ett tag sedan säger doktorn; "Det ser ut som vi får fortsätta utan honom. Det var ju tråkigt."

Han fortsätter; "Ja, ni känner alla mig. Jag har samlat er här för ett samtal jag tror kan belysa viktiga beröringspunkter vad det gäller era åkommor. Vi kan börja presentera oss för varandra."

Doktorn börjar sedan att ställa frågor till spelarna, han är försiktig och känslig, han vill inte röra upp något obehagligt utan låter alla tala så mycket som möjligt. Han berör drömmarna och kommer med trygga psykiatriska lösningar allt eftersom spelarna och de andra lägger fram sina problem.

Efter terapin blir rummet tyst. Vissa snyftar, andra sitter som förstenad av skräck. Doktor Craven;

"Vi har hört mycket idag och det har varit tufft, men jag tycker mig också finna vissa positiva ting och ser gärna att vi träffas igen på måndag igen." (Det är fredag i äventyret.)

Han tar adjö av terapigruppen vid dörren och ger dem uppmuntrande kommentarer. Väl ute ur hans kontor befinner sig delar av terapigruppen hos sekreteraren. Justine sitter bakom sitt skrivbord och ser skärrad ut. Två kriminalpoliserna väntar på doktor Craven.

TILL SL: Det är viktigt att SL får gruppen att känna sig nära varandra. Viktigt att tänka på är också att förtydliga de eventuella likheter som finns hos respektive patient. Karaktären/SLP'n Victor Chalfont känner igen den ene kriminalaren som nyss börjat på han distrikt en viss Dave Richards. Hur som helst får de reda på att Max Klein skjutit sig själv tidigare på dagen inne på Crystal Palace-köpcentra.

Det är viktigt att SL verkligen förtydligar hur viktig Max Klein känns. Med tanke på att han egentligen skulle ingå i terapigruppen men har skjutit sig istället är ganska ororande.

SCEN 2: "MAXIE KLEINS BOSTAD"

FRENCH HILL STREET
01.07pm

LOBBYN: Maxie Klein bodde på Arkhams Lower East Side, Arkhams mindre välskötta kvarter. Här finns 12- våningar höga hyreshus i rött tegel, tegel som svartnat under ett ständigt närvarande täcke av gifter som kommer från de närliggande fabrikerna och bruken. Lite varstans finns inhägnade byggnadsplatser. Tidningar och sopor blåser omkring i vinden.

Maxie Kleins bostad ligger i ett av alla dessa höghusen. I lobbyn till hans byggnad sitter en tjock man med vitt linne med en kraftig hårväxt på sina breda axlarna, bakom en byrå med hönsnät som skydd. Han stirrar på en TV-skärm där någon ointressant wrestling-match pågår.

Paulie, The Landlord

Paulie, hyresvärden är en otrevlig och penninglysten girigbuk som kommer att käfta till det tills Victor Chalfont visar sin polislegitimation eller de lyckas muta honom med ett lyckat Bargain- och Fast Talk-slag.

KORRIDOREN: En rostig hiss leder upp till sjunde våningen där Max Klein hade sin bostad. Korridoren på sjunde våningen har ett golv som är täckt av en väldigt illa åtgång plastmatta. En trappa leder både upp och ner en bit bort och i ena ändan av korridoren finns en brandtrappa där en tjock, gammal mulattkvinna står och röker och i andra ändan finns ett fönster med en pappskiva och en fläkt. Nedanför detta

PAULIE, THE LAND-
LORD

STR 14	CON 9	SIZ
16	DEX 7	APP
6		
SAN 35	INT 11	POW
7	EDU 9	HP
13		

SKILLS: Bargain
75%, Fast Talk 75%

WEAPONS:
Baseballbat 65%

LANGUAGES: None

fönster kan man höra katter bråka och skramla bland sopptunnor.

723B - Maxie Kleins bostad. Arkham Police Department har plomberat dörren med de karaktäristiska remsorna i gult och svart.

LÄGENHET 723B (HALL): Man möts av en vedervärdig stank från avloppet i toaletten och sopor och ruttnad disk i köket. Här är det mörk. Vid hatthyllan hänger en dyr Timberland-jacka i blått och på en hängare syns en elegant herrkappa från Ralph Lauren. Under ytterkläderna finns en hög med skor av olika modeller. En dörr till vänster står på glänt och verkar leda in i den illaluktande toaletten. Ljudet från en fläkt hörs. Ljudet är något skorrande och otrevligt.

LÄGENHET 723B (TOALETT): Toaletten är smutsig och har ett fett lager av hår, gammal tvål och damm på det smutsiga kakelgolvet. Här finns en dusch bakom ett snusligt duschdraperi. Badrums-skåpet och dess spegel är smutsiga men rena hygienexemplet om man jämför med vasken som verkar ha intorkad tandkräm från Reagan-eran och en pöl med vatten som inte verkar vilja sjunka. Det porlar hela tiden från toalettanken.

TILL SL: Ett Spot Hidden-slag renderar spelaren två upptäckter. I badrumsskåpet finns en rad sömn-tabletter och antidepressiva medel. I toalettanken finns en ihoptejpad plastpåse. När denna avlägsnas börjar vattnet att rinna normalt. Påsen innehåller en gummisnodd, en spruta i rostfrittstål, ett paket med kanyler, en flaska sjukhussprit, en matsked och en mindre, ihoptejpad plastpåse med ett vitt, ihopklumpat pulver. Pulvret är givetvis heroin. Slutsatserna våra hjältar kan dra från detta är att doktor Craven medicinerat Klein på samma sätt som han medicinerat resten av terapigruppen och att Klein försökt att medicinera sig själv med, eller?

LÄGENHET 723B (VARDAGSRUM): Vardagsrummet är inte så olikt en vanlig 70-talists vardagsrum. Här finns långa rader av CD-skivor med varje års största artister allt från Nirvana till Wu-Tang Clan, från Soundgarden till Eternal. På väggarna hänger filmplanscher från The Crow, Reservoir Dogs och Shaft. Trots att Klein bott i de sämre kvarteren har han haft råd till en widescreen-TV en DVD-spelare och en dyr stereo. Här finns ett lågt glasbord. På det står en nästan tom flaska rödvin. Här ligger några kursböcker i judastik och ett A4-block. Här finns ett sönderslaget vinglas, utspillt, intorkat vin och ett väldigt illa behandlat nummer av Arkham Post (Hand-out 2).

Fönsterraden är nästan helt täckt av nerdragna persienner. I fönsterkarmarna står några halvt döda gröna växter. Det känns lite kusligt att röra sig i en lägenhet med så många personliga saker. Det verkar som det fortfarande bor någon här, den som lämnat lägenheten för evigt verkar ha gjort det mot sin vilja. Till vänster ligger köket och till höger sovrummet.

LÄGENHET 723B: (KÖKET): Det stinker vämjeligt från den ruttnande disken med dess mögliga vattenyta. Det stinker av sopor under diskbänken. Det är något svalare här inne. Kökets enda fönster som leder mot brandtrappan är något öppet. Där utanför finns tre majaplantor täckta med plast. Här hörs fläktens oregelbundna ljud starkare. Vaxduken på köksbordet vittnar om en liten fascination av kitch. På detta bord står en halväten portion flingor med mjölk. Ett fint lager damm täcker mjölken.

TILL SL: Ett Spot Hidden-slag renderar den ene hjälten en upptäckt. I köksfläkten ligger en inplastad samling papper. Mappen innehåller standard ockult paraferalia, som exempelvis nedtecknade evokeringar och invokeringar samt en sida med text, skriven på ett okänt språk. Efter denna mapp avlägsnats susar fläkten normalt igen.

LÄGENHET 723B: (SOVRUMMET): Persiennerna är neddragna men släpper in lite blåaktigt ljus som lyser upp dammet. Här finns en dubbelsäng som ser mjuk och behaglig ut. Svarta sängkläder i siden ligger huller om buller tillsammans med ett par ljusblå pyjammabyxor. Vid fönstret finns ett skrivbord. På skrivbordet finns vanliga atiraljer samt en PC. På skrivbordet ligger ett ihopknycklat brev i ett kuvert (Hand-out 1).

På golvet finns mer eller mindre en helteckningsmatta av böcker och papper. Många av böckerna är skönlitterära science-fiction-böcker och pulp fiction-deckare. På nattduksbordet ligger en liten anteckningsbok klädd i röd filt (Hand-out 3 och 4 a,b,c,d,e) och på golvet bland alla böcker finns en drös böcker däribland litteratur författad av John Dee, Aleister Crowley, Kenneth Grant, Madame Blavatsky, Gurdjieff och Ouspensky. Här finns även litteratur som *In The Track of Time* av Ph. D. Szandor Kemp och *Between Worlds* av Ph. D. Elisabeth Law. De två verkar handla om en relativt ny vetenskap kallad hyperscience. (Hand-out 8,9).

SCEN 3: "MISKATONIC UNIVERSITY"

MISKATONIC UNIVERSITY

03.46pm

CAMPUS: Universitetsområdet är så mycket New England man kan komma. De anrika byggnaderna, den ena mer auktoritär än den andra, tornar upp sig kring det frodiga gräset och de lövlösa, kusliga trädungarna. Det verkar finnas obegränsat många studenter som rusar fram och tillbaka mellan byggnaderna i trendiga kläder, bärandes på rycksäckar och böcker. En blondin blir jagad av tre fulla studenter, alla tre utklädda till mördaren i *Scream*-filmerna.

Två killar, utklädda till *Dracula*, passerar under en av de gamla gaslyktorna som nu har elektriskt ljus och säger hur coolt området ser ut med sina pumpa-lampor.

(Om Bella Steinmetz är med kan hon knappt gå tio meter utan att någon hälsar på henne, bjuder henne på någon fest, ber

henne luncha eller komma på någon middag.)

THE LIBRARY: Miskatonic Universitetets bibliotek, kanske en av världens största boksamlingar. Byggnaden äri rött tegel och har fönster liknande någon gammal katedral. En bred trappa leder in i detta enorma kråkslott av kunskap. Väl inne slås ni av att det är så modernt. Överallt verkar det finnas datorer och både personal och inredning verkar väldigt professionell och management-inriktad. Hundratals studenter brottas med tentaångest och boksökningar vart än man drar fram. Under er promenad genom detta kunskapens tempel passerar ni ett rum som bevakas av två beväpnade säkerhetsvakter. Det finns ingen dörr till rummet men det råder hög varning för att utlösa alarm. Inne i rummet finns en monter och i den, rummets enda bok; *The Necronomicon* som från spelarnas position mer ser ut som en stor, ut-torkad bibeln inbunden i svart läder. Spelarna finner ett lärum med en dator högt upp i byggnaden med god utblick över universitets-området.

TILL SL: Varje person i sällskapet får ett *Library Search*-slag. Varje lyckat slag renderar dom viktigt information. De finner *Hand-out 5,6,7*. Viktigt är att SL på ett snyggt och subtilt sätt belyser att Frankie Fosanova, den ende överlevande från Sutton -69, sitter inspärrad på Arkham Sanatorium.

SCEN 4: "ARKHAM SANATORIUM"

På väg mot mentalsjukhuset börjar en kraftig åska ljunga över Arkham och ett våldsamt regn öser ner. Spelarna ser hur Arkhams invånare tar sig fram på trottoarerna under ett läckande tak av paraplyer. De bredfiliga vägnas trafik maskar sig sakta fram. Spelarna får nästan en känsla av att allt rör sig i slow motion då de känner en kuslig undergångskänsla. Som om något fasansfullt är på väg att hända. Folkmassorna och det skräckinjagande vädret skänker färden upp mot Arkham Sanatorium en apokalyptisk stämning.

ARKHAM SANATORIUM
THE WORLD'S MADEST HOUSE
07.59pm

UPPFARTEN OCH PARKERINGEN: Bakom höga vittrande kalkmurar lurar en stor park planterad för att skänka patienterna ro, nu verkar den mest ha motsatt effekt. Den lilla sjön på området ser ut som ett svart, ödesmättat håll. De svarta, elektriska grinderna glider upp och blottar denna borg av galenskap i all sin bisarra härlighet. De spetisga tornen och tinnarna, de gamla fönsterna och den väldigt teatraliska fasaden drar tankarna till Hitchcock eller Tim Burton. Grusparkeringen är placerad framför mentalsjukhuset.

ENTRÉN: Väl inne slås spelarna av en skarp stank från desinfektionsmedel. Bakom en enorm disk sitter en blond, storbystad sjuksköterska som ser ut som en pastisch på en Playboy-brud. Hon tar emot gruppen med ett leende. Hon ringer på interntelefonen och efter ett tag kommer en lång och mager läkare ut ur en av de stora, ekande korridorerna. Han har grått, vilt hår och smala läppar. Han går fram till sällskapet och presenterar sig som doktor Reinhold, institutionschef.

TILL SL: Doktor Reinhold förklarar att besökstiden är över och att de får komma tillbaka någon annan gång. Victor Chalfont kan ge ett vinnande motargument med sin polislegitimation. När de berättar vem de vill besöka får den den inbjudande sjuksköterskan ett skräckslaget ansiktsuttryck. Doktor Reinhold ser plötsligt väldigt nervös ut.

Doktor Reinhold går fram till en hiss och tar fram ett magnetkort. Han slår in en kod och hissen öppnar sina dörrar. Hissen tar ner sällskapet till en fuktig tegelkorridor. Korridoren leder till an-staltens mest välbevakade område.

MAXIMUM SECURITY WARD: Två tjocka vakter i khakiskjortor kastar undan sin take-out food när de får besök. Här ser det stökigt ut. En kalender med en blondin på en strand och sporten på TV:n vittnar om att hit kommer få kvinnor. Bakom dem finns en enorm, grön stålport. Doktorn talar med vakterna. Efter ett tag får alla i sällskapet ett formulär de måste fylla i. Under tiden ber doktorn att samtliga besökare tar av sig klockor, smycken, skonsören, skärp, eventuella hårnålar och piercingsmycken; att de överlämnar alla pennor, pennknivar, nycklar och andra lösa föremål. Doktorn tittar nervöst på den ene vakten som svarar med ett lika nervöst uttryck. Den andre vakten backar och går mot ett skåp med hagelbössor som han sakta låser upp.

Doktor Reinhold och den ene vakten går fram med varsitt magnetkort. De knappar in en kod. Med ett pysande glider den gröna stålporten upp och avslöjar ännu en tegelkorridor med en slut. På var sida av korridoren finns fem tjocka pansardörrar. De fortsätter nervöst in och stannar framför dörr nummer '7'.

CELL 7: Vakten och läkaren kliver in först och lämnar sällskapet ensamt i denna kusliga korridor. Efter ett tag kommer de ut bleka och lite tillruffsade. Innan dörren stängs hör de ett väsande där inifrån. De låser upp och säger att de väntar utanför. Cellen är liten och mörk och saknar fönster. Väggarna och taket är madrasserade. Här finns en röd plastsäng utan löstagbara delar och utan skarpa kanter. På en stol, i samma stil som sängen, sitter en mager man med rakat huvud och spetsiga öron och med de mest vansinniga, stirrande ögon spelarna någonsin sett. Bara blotta anblicken av Frankie Fosanova ger dem kalla kårar. Han är barfota och klädd i en mörkblå, sliten overall. Han bär tvångströja och hans fötter är fastlåsta med stela stänger.

Vid närmare anblick ser spelarna att hela hans ansikte och hans händer och fötter har ärr efter djupa knivskador. Ärren föreställer kors, halvmånar och Davidsstjärnor.

TILL SL: Det är dags för SL. att dra fram sina Oscars-talanger. Att spela Frankie Fosanova kan få äventyrets kusliga anda att stiga en oktav. Fosanova stirrar galet mest hela tiden och hans mun är halv- öppen. HAN VERKAR KÄNNA IGEN BELLA, CORNELIA OCH GABRIEL.

Frank Fosanova

Frank, den gamle arkitektstuderande, är en mycket sjuk man som dedikerat sina unga år till Cthulhu och hans stundande rike. Efter att han bevittnat utplåningen av sina 7 närmaste vänner blev han inte bara fylld med sorg och förtvivlan utan även en personlig kris då han sett hela sin världsbild rämna. Då han sett kyrkans behandling av hans bröder och systrar förstod han att han spelat i fel lag. Hans stora skräck ligger i att bli dömd till ett evigt helvete nekad Guds nåd, därför ägnar han hela sin vakna tid åt bot och bättring där av lemlästningen av hans kropp.

TILL SL: FOSANOVAS BERÄTTELSE: Frank berättar hur han alltid känt att han varit ämnad åt något speciellt. Han drömde redan som liten om att bli präst då hans tre låtsasvänner Bella, Gabriel och Cornelia sa åt honom att det var det ända rätta. Men sedan fann han en fascination för att bygga saker. Han skulle bli arkitekt och en dag uppföra något viktigt. Sommaren 69, veckorna efter han fått inkallelseorder, gick han under jorden. Han hade redan då terroriserats av fruktansvärda drömmar som på ett kusligt sätt ändå tilltalade honom. I drömmarna samtalade han med en lång, gänglig man i svart kaftan som sade att han begått en synd då han vänt bort från Guds ansikte men att det fanns en chans att återupprätta ordningen. Han skulle äntligen få lov att rita den speciella byggnad han drömt om. Denna person talade om för Frankie att denna byggnad skulle få pyramidernas storhet att se ut som klumpiga klotsar.

Men först var han tvungen att bege sig till Sutton och sluta samman med sju utvalda. Denna grupp skulle inreda ett tempel och genomföra en ritual som skulle göra slut på människans förfall som kommit att perverteras av droger, sex och krig. Han berättar vidare hur denna ritual kom att avbrytas av Guds män och att dessa saliga korsfarare räddat världen från en säker undergång. Det var Guds vilja att Frankie överlevde Sutton-massakern så att han kan föra vidare budskapet till de efterlevande, nämligen spelgruppen.

Han fortsätter att berätta hur de drömmar de nu drömmer inte är något än Satans uppenbarelser. Att den fallne ängeln Chadel eller den ilsket brinnande morgonstjärnan Lucifer, valt ut dom som Harmageddons sju vredesänglar. Att de är den lägsta av alla änglahierakier och att Chadel eller som hans sanna namn egentligen är Cthulhu, valt sin armé ur Den Tionde Hierarkin.

Han berättar vidare att det finns de som vet sanningen, de som kan visa dom, deras drömmars sanna natur, de som kan visa dom ondskans sanna ansikte och på så sätt vända dom

FRANK FOSANOVA

STR 10	CON 7	SIZ
11	DEX 9	APP
8		
SAN 15	INT 17	POW
3	EDU 14	HP 9

SKILLS: Cthlhu
Mythos 36%

LANGUAGES: Latin
25%, Languages of
R'yleh 35%

WEAPONS: None

ifrån det. Detta var en väg han blev erbjuden genom sina egna studier men fann denna vägen ut, som djävulens gift, för när han var som mest insyltad var Gud djävulen och djävulen Gud; denna räddning finns hemligt bevarad hos New Orleans träskfolk, voodoo-utövarnas speciella ritual som kallas för Witchwalkin'. "Se den Tioende Hierarkins sanna fördömelse i New Orleans innan det är för sent!"

SCEN 5: "THE BEASTS OF THE BATOU"

NEW ORLEANS
THE MECCA OF VOODOO
THE NEXT DAY...

New Orleans, Cajun-kökets och gumbons Mekka. Efter en lång och orolig flygresa har de nu letat sig in i centrala New Orleans, där modern arkitektur trängs med gamla, anrika byggnader daterade så långt tillbaka som till 1700-talet. Det är över 30 grader varmt och solen verkar bränna osynliga hål i skuggan. Där värmen dallrar ovan ojämna trottoarer står gatuförsäljare och smutsiga gatukök. Lösa hundar och svarta barn i endast underkläder och smutsiga t-shirt's rusar fram medan gamla överviktiga färgade damer finner lugnet under parasoller med cigarrer mellan sina korta, tjocka fingrar.

HOTELLET: De finner ett hotell som heter Ma Rose's Bed & Breakfast. Här har rummen en ålderdomlig karaktär. Vattnet i kranarna är brunt av rost och sängfjädrarna gnisslar som döende kattungar. Kackerlackor och flugor verkar finnas överallt. Varje rum verkar täckt av en massa små prylar som pappersark, askfat, fjärrkontroller och broschyrer. Väggarna är spruckna och har för länge sedan tappat sin original färg. Bakom halvt öppna fönsterluckor syns och hörs New Orleans jazzklubbar.

PROMENADEN: Förr eller senare måste gruppen ut och röra på sig. De vet egentligen inte vart de skall eller vad de letar efter. Mannen som kan hjälpa dem heter Shadow Light men vem de än frågar har de aldrig hört talas om honom. Efter ett tag passerar de en gränd. På den smutsiga tegelväggen ovanför en hop soptunnor finns ett tecken ritat; det är i röd färg. Tecknen drar till sig deras uppmärksamhet. Efter en noggrann undersökning verkar tecknet föreställa sju varelser med spetsiga vingar som går genom en vägg. Längs ner i gränden finns en ståldörr i en mur. Ståldörren är låst med kedja och hänglås.

TILL SL: Försök att beskriva hur de känner sig iakttaga av både dolda par ögon och fullt synliga. Själva promenaden genom New Orleans statsbild är hemsk och ångestfylld.

BAKOM DÖRREN: Här finns en bakgård. En alkis ligger och sover i ett hörn. Dörrar leder upp i de höga, gamla, nedgågna tegelhusen. Ovanför alkisen finns ett nytt tecken

ritat. Under tecknet finns en text; "YOU'D BE DRINKIN' THAT RUM TONIGHT, CREOLE!"

TILL SL: Om spelarna ger alkisen pengar till rom kommer han att ge dom ett smycke föreställandes en sol omgärdad av ormar, Han säger; "Det där är det enda jag kan ge er i gengäld. Det är sagt att det hjälper mot ensamma och dystra hjärtan men mig har det aldrig hjälpt."

NATTKLUBBEN QUEEN CREOLE: Efter ett tag passerar de nattklubben Queen Creole. Neonskylten har en liknande sol i sig som amuletten spelarna fick av alkisen. Bredvid klubben finns en gränd. En bakdörr verkar leda in till klubben.

TILL SL: Om spelarna bankar på dörren och visar amuletten öppnas dörren av Clyde, en stor, svart utkastare i svart smoking. Han tar amuletten och släpper in ägaren till amuletten.

Clyde, The Bouncer

Clyde, är bordellens enmanna säkerhetsstyrka. Detta gigantiska muskeltorn kommer inte att släppa in någon som inte äger en kopia av amuletten, om de så mutar honom med ett konugarike. Clyde är omutlig och totalt ointresserad av en massa bortförklaringar. Han kommer att fråga efter amuletten två - tre gånger, sedan smäller det.

QUEEN CREOLE - BORDELLEN: Varje degenerad, utbölning i Louisiana verkar äga tillträde till denna genomvidriga bordell. De mest vidriga perversiteter pågår här och den insläppte spelaren får en allvarlig troskris och undrar om det är detta folk Gud så högt sägs älska. En vacker färgad kvinna går fram till spelaren. Omgivningen verkar berusande. Parfymerna och alla ljud och alla intryck blir för mycket. Panikångesten och stressen kommer krypande och den vackra horan verkar närma sig spelaren på sned. Hon lutar sig fram och verkar med ens mycket längre. Plötsligt blir hennes ögon helt svarta och hon säger med en mörk, kuslig röst; "Shadow Light kommer inatt."

TILL SL: (Upplevelsen renderar ett Sanity-loss på 1\1D4.)

SHADOW LIGHT: (TILL SL: Gradera spelarna på en skala från 1 - 7. Slå sedan en D8 där '8' är omslag eller SLP. Den som tärningen väljer, väljer Shadow Light att uppenbara sig för.)

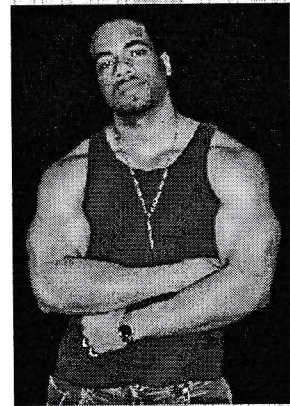
Spelaren ligger i sin säng och drömmer. Drömmen: Han eller hon är klädd i konservativa kläder (Man skjorta, hängslor och slips, Kvinna byxor och kavaj.) Personen i fråga går genom en korridor som är en del av ett större kontorslandskap. På avstånd syns panoramafönster som visar Arkham City.

Personen passerar några av de andra karaktärerna, även de klädda konservativt. Samtliga verkar totalt hemma på stället. De hälsar på varandra.

Plötsligt hörs ett väsende ljud. Utanför, långt borta syns ett svampmoln från en atombombsexplosion.

Sedan kastas spelaren in i ett virrvarr av mörker.

TILL SL: Detta mörker är materia och tid som lösgjort sig genom den första A-bombsexplosionen. Denna explosion är det Klein studerat när han läst hyperscience.



CLYDE, THE BOUNCER

STR	17	CON	12	SIZ	
16		DEX	10	APP	
11					
SAN	60	INT	12	POW	
12		EDU	9	HP	
14					

SKILLS: Hand-to-hand combat 85%, Melee 75%, Handgun 45%, Fast Talk 65%

LANGUAGES: French 75%

WEAPONS: Bersa DeAuto (Semi-automatic pistol) 55%

Plötsligt vaknar spelaren av att en väsande, obehaglig röst viskar dennes namn. Spelaren vaknar skräckslagen och tittar sig omkring i rummet. Först syns ingen i det skumt upplysta rummet men efter ett tag syns en lång, mager gestalt som står på VÄGGEN!! Han lutar sig fram... Mannen är Shadow Light. Han är lång, svart, mager och klädd i khakishorts, sandaler, svart smoking och cylinderhatt med en fjäder i. Hans ansikte har strimmor av vit färg som gör att han ser ut som en dödskalle. Hans ögon är gula och påminner om en ilksen pytons, tomma blick. Han klappar med sina långa gula nagler och spricker upp i ett diaboliskt leende; "Sååå ni har slutligen kommit. Le Diable har återkommit till denna världen för att proklamera sin rätt till den och ni har valts ut som hans instrument. Vill du se djävulen? Du skall bege dig CedarHill Cementary. Imorgon vid midnatt skall ni leta upp drömvandrarens grav och väcka honom till liv och allt skall bli förklarat!" Shadow Light tar sedan fram en rund liten flaska med kork. Flaskan innehåller en självlysande vätska. Han ger flaskan till spelaren. Sedan erfar spelaren att han plötsligt finner sig gå ut genom en dörr på samma kontor och börjar om sin marsch genom samma korridor. Sedan vaknar spelaren och känner att han nyss vaknat ur en hemsk mardröm. Saker och ting blir inte bättre när denne ser flaskan i sin egen hand.

TILL SL: (Sanity-loss 5\1D6)

SCEN 6: "CEDAR HILL CEMENTARY"

CEDAR HILL CEMENTARY MIDNIGHT

Ett kraftigt ösregn strömmar ner från den kompakta mörka himlen. Ibland lysas allting upp av ljungande, blå åskblixtar. Bakom gamla svarta, spetsiga staket ligger kyrkogården. Den upp-
värmda marken får det nyfallna regnet att förångas och området är insvept i en tung dimma.

Denna gamla, nedlagda kyrkogård har hundratals, ojämna gravstenar, de flesta övervuxna av diverse klängväxter. Här finns flertalet statyer föreställandes änglar och demoner. I bakgrunden finns ett litet kapell med sönderslagna rutor och graffiti på väggarna. Strax bredvid ser det ut som om det finns ett murket träskjul.

Träden på kyrkogården är alla grå och döende och kastar kusliga skuggor över sällskapet där de klaffsar fram i leran med spadar, ficklampor och den underliga vätskan. Efter ett tag ser de en enkel grav som indikerar på att Moses Ladruie ligger här.

Poängen är att de skall gräva upp liket och använda vätskan på honom. När graven grävs upp blottas delar av en mörk träkista. När den öppnas flyger grått damm ut ur dess innandöme. När dammet lagt sig syns ett grått, förtorkat lik i svart kostym. Likets händer håller krampaktigt kring två,

utgraverade trumpinnar. När vätskan ger effekt ökar vädret i intensitet. Någonstans ylar en hund. Ladruies ena hand börjar röra sig och snart sätter sig zombien upp och öppnar ögonen. Ett långt väsande följer. Till spelarnas skräck ställer sig liket upp och säger; " Jag lever än en gång!. Vem har väckt mig ur min eviga dröm?"

TILL SL: (Sanity-loss 5\1D4) Moses förklarar att han en gång gått djävulens ärende i sin blinda strävan att befria sitt folk från de vitas överhöghet men att han insett att det inte var rätt väg. De trumpinnar han tecknat ner sina drömmar på var till en början till för att visa loan Agwe's (Cthulhus) ansikte för sin församling. Men något gick förskräckligt fel.

Församlingsmedlemmarna började dyrka styggelsen och Moses kunde inte hindra förloppet. Han försökte förklara att Chadels mål med sin återkomst är att förinta världen som vi känner den men då hade Chadels påverkan på församlingen blivit för stor.

Moses hann att nedteckna en till dröm som sågs av församlingen som ett försök att lura dom. Han begravdes levande med stickorna. Dryga 30 år senare fick en ung voodoo trollkarl, Shadow Light, höra berättelsen om Moses frihetskamp. Han blev inspirerad och väckte honom från de döda. Moses förklarade situationen för Shadow Light och gjorde honom till sin agent i det jordliga livet. Efter detta genomförde Shadow Light en Summon the Old Witch of Life-ritual vilket innebär att han "satt in sin själ" och vandrar på jorden som en odödlig tills hans själ får vila. Shadow Lights själ får inte vila förrän hans jobb är genomfört, nämligen att informera spelarna om Moses. På detta sätt är Shadow Light en anonym hjälte som offrat sitt jordliga liv för att rädda mänskligheten. Vad Shadow Light mer gjorde var att dölja drömprinsen, Moses Ladruies, drömvärld för obehöriga så att endast Cthulhus utvalda kunde komma så pass nära att de kunde väcka honom och se Cthulhus rätta ansikte. Shadow Light försökte hindra Sutton-sektens arbete men misslyckades och det var här Vatikanens inblandning räddade mänskligheten den gången.

Slutligen förklarar Moses att hans arbete i denna dimensionen är över och att spelarna är de sista utvalda på 10 000 år och att det kommer att komma andra efter honom med samma uppdrag, vem vet kanske det blir spelarna själva. Han förklarar att om de vill se verkligheten som den ser ut skall de använda trumpinnarna och orda en drömtrumma som finns i vilken Häxaffär som helst i New Orleans och sedan vandra i drömmarna; Witchwalkin'.

När Moses berättat sin historia går han en bit bort...

Moses tittar dystert på våra hjältar och ett tag ser det ut som han gråter. Sedan går han en bit bort och sätter sig på en sarkofag. Sakta betraktar han soluppgången med ett saligt ansiktsuttryck. "Jag har inte sett solen på över 50 år. Hur kan jag ha glömt dess skönhet." Sedan blir han sittande orörlig. Moses har dött. Hans kamp är över... En stark vindpust blåser omkull hans lik som slås i bitar när den träffar marken.

SCEN 7: "TRUMMAN!"

TILL SL: Om de spelar på trumman Se Appendix som innehåller drömmarna. Efter de drömt berätta följande för spelarna...

JFK AIRPORT

"Flight 233 från Rom anländer vid Gate 12. Flight 233 från Rom anländer vid Gate 12." Minuterna senare anländer ett udda sällskap människor på JFK flygplatsen i New York. Den verkar ledas av en lång, gämlig man med kort mörkt hår. Han håller en liten flicka i schalet i sin högra hand. De är åtföljd av en lång, vacker kvinna och två män i långa kappor. Kring ledarens hals glimmar ett kors.

TILL SL: Monasterio och hans grupp har anlänt till USA för att förintia spelgruppen.

SCEN 8 "TILLBAKA I ARKHAM"

TILL SL: Om inget annat drar dem tillbaka till Arkham informera dom i så fall att de har ett terapimöte imorgon.

a; Nu börjar våra hjältar undra vem som är vem och vad det är som egentligen håller på att hända. För eller senare hör de en radioutsändning (kanske i någons lägenhet, i en taxi eller motsvarande.)

Radoröst

...forskare vid Miskatonic University har funnit en radikal förändring av vissa konstellationer vid Sirius. Professor McClean säger till nyheterna att det antagligen rör sig om en asteroid av enorm storlek som slagit ner på en av stjärnorna och ändrat dess bana. Efter detta har flera stjärnor påverkats. Professor McClean är fascinerad av det inträffade och säger att detta mycket väl kan förklara mycket om Jordens ursprung. Fortsättningsvis säger han att denna katastrof har föga påverkan på jorden. Och nu sporten...

b; En av spelarna ser en man på avstånd som känns bekant men denne kan inte placera personen ifråga. När spelaren söker kontakt lyckas den mystiske främlingen försvinna i mängden för att inte dyka upp mer på detta ställe.

c; Om en eller flera av spelarna vill söka upp Frankie Fosanova för att ställa ytterligare frågor, kommer doktor Reinhold berätta att Fosanova lyckas sätta eld på sig själv och således avlidit.

TILL SL: Vad som hänt är att Monasterio och hans grupp haft ihjäl Fosanova genom häxbränning. Om de frågar ut doktor Reinhold kommer han att berätta att Fosanova senaste haft besök av två mörklädda män från regeringen, (Monasterios män).

d; Om vår hjältar vill ta kontakt med doktor Craven, under

undersökningens gång kommer hans sekreterare att först berätta att den gode doktorn befinner sig på en konvent i Haag, Nederländerna.

Om de försöker senare kommer Cravens sekreterare att svara gråtande; Hon kommer att berätta att doktor Cravens flygplan från Holland störtat i Atlanten och att den gode doktorn antas avliden och kan således inte hålla i terapin på fredag.

e; "Time to give The Devil his due..." Så slutligen dyker Cthulhu Avatar upp i den rådande världen störd av de ingrepp som drabbat hans plan. Han kommer i sitt bekanta utseende för att påverka våra hjältar i rätt riktning. Han kommer att argumentera för sin sak och försöka få spelgruppen att förstå hur sinnessjuk den nuvarande världen är och att hans materialistiska framtid är ett bättre alternativ.

Han kommer att erbjuda dom förlösning från deras plågor och lova dom evigt liv.

Chadels argumentation: (TILL SL: Försök att argumentera för hans ståndpunkt så kallt och rationellt du bara kan. Det skall kännas att gruppen pratar med en auktoritet som man inte avbryter i första taget.)

[Människan har varit lurad sedan första början, jag vet för jag var länge en av de förledda. Den Gud ni tillber är inget annat än en diktator som sitter i mitten av skapelsen och leker med era liv. Ni tror att det finns ont och gott och att hans vägar alltid leder fram till det goda. Det är den största lögn som någonsin uttalats. Han är ett skämt, en travesti, en galning med för mycket makt i sina händer. Om ni vetat den kosmiska ordningens beskaffenhet skulle ni sett att han inte är mer än en sadist som låter allt inom tid och rum dansa efter hans pipor. För länge sedan, när den här stora stenen var täckt av bakterier och lera levde jag i ljus och härlighet och spenderade varje vaken sekund med att tillbe och älska honom ända fram tills jag började ställa frågor. De svar jag fick tillfredställde mig inte så jag begav mig ut i rymden för att leta upp honom. När jag kom för nära den Ursprungliga hemligheten dödade han hela mitt folk förutom 72 stycken som istället fick falla genom tid och antimateria bortom all evighet. Vi hamnade här i detta materialistiska, förgängliga helvete. När vi vaknat ur vår slummer hade denna sten blivit sprud-lande liv. Liv han skapat. Så en dag fick han en idé, att låta mig, hans mäktigaste präst bli helvetesbunden och orörlig och utveckla ett dualistiskt tänkande i de nya varelserna, människorna. Sedan planterar han frö av olika trossystem i olika människor, trossystem som alla innehåller gott och ont där myterna om mig får stå för all ondska. Sedan låter han trossystem kämpa mot trossystem och skyller denna konflikts ondskan på mig, medan han lovar frälsning åt alla som följer de paradoxala tros-systemen. En av era författare Milton sade att det är bättre att regera i helvetet än styras i himlen. Tro mig mer sanna ord har aldrig uttalats. Hjälp mig. Öppna vägen för mig och jag skall förvandla den här planeten till ett paradys. Res till Sutton och uppför mitt tempel. Jag älskar er mer än Gud!]

TILL SL: Efter detta har spelarna ett beslut att fatta. Tiden tickar och ett beslut måste vara förestående.

f; Som om de behövde mer problem dyker nästa hinder upp. Efter ett tag kommer våra hjältar att stöta på en underlig figur. För eller senare kommer de att passera en byggnadsplats i Arkham och ågon där inne kallar på dom...

BYGGNADSPLATSEN: Fuktig betong och bruna armeringsjärn sticker upp ur den djupa, rostiga grunden. De närliggande byggnaderna skänker hela området en evig skugga, där solens strålar inte verkar kunna nå fram. De nedrivna väggarna från den förra byggnaden ligger uppslängda på lastbilsflack eller i stora högar bredvid grunden. På en av dessa högarna sitter en man. Även han är klädd i en svart kaftan. Hans hår är svart. Hela tiden verkar en skugga täcka hans ögon. I handen håller han en dubbelpipig-flöjt. Snett bakom honom till vänster står en lång, gänglig man. Denne man är vacker, har långt blont hår och är klädd i en vit, men smutsig särk av något slag. (Azathoth reser ALDRIG ensam.)

När de kommer närmre ser de att den flöjtbärande mannens skugga ser ut som en rörlig oljepöl. Denna skugga ändrar form. Ibland föreställer skuggan någon varelse med spetsiga

vingar, ibland ser den ut som silouetter av människor som rör sig onaturligt på grund av obarmhärtiga plågor. Mannens skugga är skrämmande. Längs de fuktiga, spruckna väggarna syns skuggor av vedervärdiga varelser men deras kroppar syns inte någonstans!



(TILL SL: Att se denna duo innebär en Sanity-loss på 4\1D4. Något mycket ovanligt har inträffat. Azathoth har kommit till jorden tillsammans med en av sina följeslagare. Tydligen har Cthulhus planer stört honom så mycket att det är värt att komma hit personligen och undersöka

läget.)

Azathoths argumentation: (Azathoth är mer än en översittare, helt säker på sin seger. Han är lite nyfiken och har helt enkelt beslutat sig för att skaffa sig lite svar. Jordens öde är något han för länge sedan beslutat sig för att strunta i. Men att vara Azathoth innebär att han även måste agera, det ligger i hans kosmiska natur. Spelarna behöver aldrig få reda på vem Azathoth är för han presenterar sig inte som annat än deras Gud.)

Azathoth Avatar

Barn! (ler finurligt och slår ut med händerna) Jag är alltings början och alltings slut. Jag är solen och stjärnorna, natten och dagen. Så säger Herren; Se när den yttersta tiden är slagen kommer Herren som en människoson

för att frälsa de utvalda. Ni vandrar i Dödskuggans dal på väg mot evig förbannelse men se Herren er Guds kärlek; Med evig kärlek frälser jag er från era missöden men om ni lyssnar till den fallne kommer Herren er Gud att fälla er till marken som fuktig råg. Helgade vare ni som följer Herren. Helgade vare era namn. Jag har upplöst ert förbund med djävulen och frälst er ifrån ondo i detta nu då ni beslutat er för att bita den svekfulla hand som fött er. I den by som kallas Sutton måste allt upphöra. Bege er dit och bind besten. Amen.

Trots detta uttalande om godhet och fräslning är det något lurt med det hela. Små tassande steg hörs inne i skuggorna. Skuggorna på väggarna är minst sagt fasansfulla och verkar komma från finlemmade figurer med stora huvuden. Emellanåt ger Azathoth ifrån sig ett olycksbådande väsande.

"Ängeln" bakom stirrar på dem med en mordisk blick och rör sig på ett onaturligt sätt.

Azathoth Avatar hoppar ner från sin position och landar ljudlöst, fortfarande med skuggor täckande hans ögon. Han går fram och viskar något i den närmaste spelarens öra. Efter detta läger Azathoth sitt finger på sina läppar "Schh!" och lägger dom på spelarens läppar.

TILL SL: Det Azathoth viskar är en bindande ritual som låser fast Cthulhu på sin plats och hindrar honom från att agera som han gjort tidigare. Efter som denna ritual är hemlig vet den enskilde spelaren vad som måste göras men han kan inget säga. Hans läppar är förseglade. Han eller hon vet vad som måste göras när denne person funnit rätt plats och tid.

SUTTON 2000

Villa området i Sutton är ett av många som ni kört runt och studerat de senaste timmarna. Ni glider upp på en gata som tycks sluta vid en kulle. På kullen finns en nedbränd gammal ruin som spärrats av, av byggnadsinspektionen.

Ruinerna: Det mesta är sotig betong och gammal, bränd inredning. Lite varstans under allt bråte kan man skönja att det en gång i tiden funnits någon som bott här. Plötsligt klyvs den stillsamma förortstystnaden av en fasansfull fågelsång. På ruinens högsta punkt syns Azathoths "ängel". Han betraktar spelgruppen ett slag sedan dyker han bort och verkar försvinna.

Källaren: Det här är en av de mest ömtåliga platser på jorden. Den har antagligen valts ut av en kosmisk slump. Det är från denna plats man enklast kan öppna upp passager mellan olika dimensioner. Det är en ytterst känslig plats att utföra ritual magi på.

Spelaren vars läppar är förseglade finner sin själ i total harmoni och vill gärna sätta igång med att förbereda bindandet av Cthulhu. Problemet är bara; Vem har rätt Cthulhu eller Azathoth? Vem skall gruppen följa? Vad är rätt och vad är fel? Finns det något rätt eller fel? Var och en verkar åt sitt håll men ett beslut måste fattas för att de skall kunna läka sig själva, det är alla överens om.

TILL SL: Oavsett vilket beslut som fattas kommer "förloraren" att dyka upp mycket ledsen och besviken. "Segraren" kommer att dyka upp och försvara spelarna för egen vinningsskull. Den de valt kommer att vinna.

SLUT 1:

Om Azathoth vinner: Ner i källaren kommer Azathoth Avatar och hans "ängel". Hans ankomst inleds med att kusliga skuggor börjar dansa på väggarna, onaturlig ackompanjerade av små, tassande, ivriga steg. Azathoth Avatar återfinns plötsligt sittande ihopkrupen i ett hörn med grinande ansikte. Bredvid honom står hans ängel. Cthulhu Avatar står och stirrar på spelarna. Med en tordönsstämma skriker han åt spelgruppen; "Förbannad vare ni i evighet!" Ängeln lyfter från marken och dyker emot Cthulhu Avatar med skrikande vingar som en störtbombare.

Han sliter ut Cthulhu Avatars hjärta och kastar kroppsdelens genom luften samtidigt som Azathoth Avatar reser sig upp och fångar den. "Herren giver och Herren tager!" I ett ögonblick syns hans ögon vilket resulterar i att hela spelgruppen som ser detta kastar sig till marken i total skräck. Azathoth tar ett brett av hjärtat. I samma sekund förvandlas Cthulhu Avatars kropp till havsvatten. Hans fuktiga kläder blir kvar på golvet och ut ur kläderna rinner havsvatten.

I samma stunde rusar Monasterio och hans grupp ner för trapporna; "Mer vänner...!", ler Azathoth Avatar. Skrattande går Azathoth in i väggen och blir en svart skugga.

Monasterio och spelgruppen kommer att utkämpa en strid till siste man. Om Monasterios män vinner lämnar de byggnaden igen. Den här gången apterar de sprängladdningar, hoppar in i en svart skåpbil och spränger bygget i luften en gång för alla.

Om spelarna lyckas beseгра Monasterios män verkar inget hända. De mår precis lika pyton som innan.

Allt verkar bestå. Flytta i så fall fram till:

NEW YORK
NINE MONTHS LATER...

En sandstrand utanför New York. Ett gäng ungdomar har ett strandparty. Medan solen går ner sänker sig en alkoholosande, cannabisdimma över strandfesten. Drygt trettiotalet ungdommar blir två mindre när en ung man och en ung kvinna springer iväg hand i hand. Minuter senare ligger de och hånglar på en öde sandstrand. Han är ovanpå henne de rör sig. Plötsligt hoppar tjejen till av en plötsligt smärta.

De reser sig upp. Något sticker upp ur sanden. Det tycks vara en blå plast påse och i den syns något i trä. Killen tar upp påsen och ser två trumpinnar. Två graverade trumpinnar; "Cool. Dessa skall jag lätt använda när jag repar med bandet på tisdag."

SLUT 2

Om Cthulhu vinner: De börjar utföra ritualen som det är

planerat. De bygger sitt altare. Tänder svarta ljus. Ritar de olika tecken som blivit uppenbarade för dom i drömmen. De börjar sjunga sina svarta psalmer och snart börjar rummet stinka av havsvatten. I detta ögonblick kommer Monasterios grupp ner rusande. Ritualen fortsätter ett litet tag och vatikanens folk börjar få svårt att andas. De tar sig om halsen och kräker. Detta gör att utövarna får mer geist att fullfölja ritaulen för att rädda sina egna liv.

Havsvatten står som kvastar ur vatikanens folk. De faller en efter en döda ner, drunknade till döds. Vatten och fiskrom och sjögräs rinner ur deras halvöppna munnar. Till slut når ritualen sin pik. Allt tumlar omkring och blir svart. Genom denna svarta virvelstorm stöter de på alla möjliga sorters känslor och intryck fast inget är greppbart. Plötsligt blir allt tyst. Det sista som någon hör är en ekande kvinnosång.

TILL SL: Välj en valfri spelare av Gabriel, Bella eller Cornelia. Följande händer denne:

Du vaknar i din säng en vanlig höstdag. Mardrömmen du hade var fruktansvärd men det är svårt att komma ihåg mer än vissa detaljer så som en liten kuststad, en fasansfull stämning i New Orleans och en massa bekanta ansikten. Ännu en arbetsdag på kontoret där du jobbar som investerare på Arkham Investment. Bredvid ligger din sambo och sover tryggt. Du vill inte väcka någon i huset och smyger ner för att laga frukost. Lagom när denna är färdig kommer din sambo ner tillsammans med din son och dotter. Du är klädd för jobb, pussar familjen adjö och går ut på uppfarten. Här sätter du dig i din BMW. Du kör genom Arkhams gator. Det är tydligen snart Halloween, det hade du glömt nu när du måste sluta det nya kontraktet med tyskarna.

Du parkerar bilen i parkeringshuset hälsar på några kollegor och går in i hissen. Hissen är på väg mot din avdelning då den stannar då (de två andra karaktärerna) kliver in från ekonomiavdelningen. Med en gång känner ni igen varandra mer än någonsin tidigare. Alla i kör börjar skrika att de dörmde om varandra. Den lustiga känsla föranleder en tidig lunch i byggnadens kafeteria där en av er plötsligt säger; Jag känner en psykiater Harrod Craven som är expert på det här med drömmar.

Mycket krävs inte för att de tre skall ta ledigt och söka upp denne doktor för hur som helst börjar detaljerna att skrämma upp trion. Ni tränger er igenom folkvimlet på väg mot Curwen Street där doktor Craven har sin mottagning. De passerar en gränd där en mörk figur står och lurar. Skuggorna bakom honom föreställer små förvridna varelser. Han lutar sin ena hand mot en liten flicka klädd i skoluniform. Azathoth reser aldrig själv. Bakom trion hörs skrik "Flytta er för satan! Undan! Flytta!" I nästa sekund knuffas trion undan av en synnerligen desperat man som de känner igen från drömmarna. Nu verkar saker och ting falla på plats. Trion sätter efter den panikslagne Maxie Klein. Maxie Klein rusar in på köpcentrat och efter kommer trion. Samtidigt i gränden höjer Azathoth sitt högra pekfinger mot sin tinning. Han spricker upp i ett diaboliskt leende;

"Bang! Du är död!"

SLUT

TILL SL: Alla andra alternativ slut (Inkl. de två skriva) måste givetvis logisk följa med hur spelarna spelar.

APPENDIX I

MOSES LADRUIES DRÖMMAR: R'LYEH - CTHULHU'S STAD

TILL SL: Moses Ladruie är den överstepräst som på 1930 och 40-talen konsoliderade den Cthulhu-kult som slagits isönder i New Orleans på 1920-talet av inspektör LeGrasse (Se novellen Call of Cthulhu).

Moses Ladruie, en före detta metodistpastor och sonson till en av de slavar som kommit till USA från Haiti, hade alla förutsättningar för att bli den nye ledaren på orten. Moses Ladruie blev Cthulhus kontaktman i New Orleans, en av de platserna på jorden där Cthulhus inflytande är störst.

Kontakterna

skedde genom drömmar som Moses nedtecknade på sina magiska trumpinnar. När dessa användes kunde hela församlingen uppleva Moses' drömmar. Ryktena om havsguden Cloo-Cloo (Cthulhu) vandrande från sängkammare till sängkammare, gränd till gränd och snart var Cthulhu-kulten större än någonsin. (Ibland kallas Cthulhu även Agwe, en loa en havsgudinna.)

Moses som endast hade tankarna inställda på att krossa den vita överhögheten med nyvunnen hjälp från sin havsgud Cloo-Cloo begrep aldrig riktigt vad det var han startat, förrän han i en av drömmarna fick se Cthulhus sanna ansikte. Galen och skrämmd bortom all rationalitet började Moses arbeta emot sin egen församling vilket resulterade i att Cthulhu sände drömmar till en grupp församlingsmedlemmar som begravde Moses Ladruie levande, tillsammans med de magiska trumpinnarna, på Cedar Hill Cemetery där han ligger än idag. Moses Ladruie vet att det som vilar ute i Stilla havet är en styggelse och en fara för mänskligheten men det är en vetskap han tagit med sig i graven.

Ladruie stick's - Ladruies trumpinnar verkar vara tillverkade av ett ljusträslag som blivit lite medfaret med åren men som verkar förvånansvärt intakta. På varje pinne finns en rad sigill, varje sigill är ett "Cthulhutecken" som i sig är en dröm. Genom att använda sig av en drömtrumma eller en shamantrumma (vilken trumma som helst duger men vanliga trummor är inte lika anpassade), kan man försätta sig själv och de närvarande i trans. I detta trans-tillstånd upplever man Ladruies dröm som om man själv drömde den. Det behöver inte sägas att *sanity point's* försvinner i snabb takt när man vistas i R'yleh, även om man vistas där i sina drömmar. För att förklarliggöra vad som menas med dessa trumpinnar och drömtrumman kan man enkelt säga att det rör sig om ett slags ockult virtual reality. Spelarna kan röra sig fritt i denna värld. När spelarna så börjar trumma händer följande...

DRÖM 1: [Inledningen av ceremonin får anpassas av SL. beroende på var de utför den.]

Som genom ett trollslag tycks den nära omgivningen inneslutas i ett välbekant ljud; havets böljande musik. Trummandet blir mer monotont, trumslagarens ögonvitor börjar bli allt tydligare...

Efter några sekunder tycks stanken av saltvatten och fisk dra in över utövarna. Sekunderna senare börjar vatten droppa från (väggar och tak)... Ett inträde inträffar; man känner sig omsluten av en mörk intighet. Man virvlar genom denna avskrädeshög av övergiven materia och tid tills...

Gruppen befinner sig i en korridor. Det tar tid för deras otränade ögon att insupa denna arkitektur som inte kan vara uppförd av mänsklig hand. Långt där uppe goda 200 meter kan man ana närvaron av ett tak. Korridoren är minst lika bred och man ser inte sammanslutningen av golv och väggar som är höljda i en oroväckande skugga. Det av väggarna som syns består av ett slags grön marmorsten som glittar av fukt och den påtagliga havsstanken är kväljande. Det verkar inte finnas någon ände någon-

stans. Fortsätter man framåt kommer man fram till ett stup som efter ett tag visar sig vara ett trappsteg. Detta trappsteg tillhör en trappa som leder ner djupt under havet. Går man åt andra hållet finner man till slut ett ljus i tunneln. Denna enorma tunneln mynnar ut i tomma luften. Solen skiner och långt där nere finns havet. Hav verkar vara överallt och det står snart gruppen klar att den byggnad de befinner sig i är belägen mitt ute på havet. Vilket håll de än väljer så hörs ett dån in i från byggnaden. Dån får gips och småsten att droppa från taket. Efter dryga minuten hörs det igen. Efter ett tag står det fast att det taktfulla dån är fotsteg. Och de är på väg upp för trappan!

Dånen ökar, blir starkare, har allt kortare tid mellan sig. Ett primalvrål som får nackhåren att stå ut hörs inifrån byggnaden. Steg ökar... Cthulhu springer genom korridoren. Hans enorma kropp är inte möjlig att se till fullo. Han börjar springa i korridoren mot mynningen som leder mot havet.

Det enda de ser av Cthulhu är något som ser ut som ett rörligt berg eller en skyskrapa som rör sig ovanför dem. Det enda de ser är delar av en fot som ser ut som den var gjord i sten.

Plötsligt blir det mörkt i korridoren! Cthulhu täcker för solen innan han hoppar i vattnet. Sedan skiner solen in igen. Det verkar som tingesten i denna sinnessjuka katedral begivit sig ner i havsdjupet för att äta. Vad som skrämmer slag på gruppen är att varelsen verkar äga en intelligens avgörande på det sätt den rör sig. Efter ett tag återkommer Cthulhu ur havens djup.

Stora massor av vatten forsar in i tunneln och den stora entiteten vandrar tillbaks samma väg den kommer ifrån. Stora massor av fisk regnar ner från dess kropp och landar kring gruppen.

[Sanity loss 3D6\15 efter den första drömmen. Viktigt att SL förklarar spelarnas psykiska ohälsa efter denna fasansfulla dröm.]

DRÖM 2: Drömmen börjar på likadant sätt. Trummande, havsljud och ett virvlande genom tid och rum.

Arkham ligger öde. De gamla gotiska byggnaderna är lagda i ruiner. Inte en byggnad är hel och allt verkar täckt av ett fett gråblått damm. Rostiga, gamla bilar står uppradade i bilköer och bakom varje ratt sitter ett dammigt skelett. Ni ser ett varuhus där samtliga skyltfönster är sönderslagna; inne i affären ligger skelett med kläder på. En kundvagn rullar i vinden med skelettet av ett litet barn i barnsitsen. Vinden blåser stilla, över allt gnisslar rostig metall och gamla tidningar yr omkring och ger ifrån sig sitt karaktäristiska frasande ljud.

Gruppen befinner sig på en trottoar nära den förintade bilkön. Hela tillvaron verkar insvept i ett rött sken som stammar ifrån den svagt, glödande solen i väst. Även om denna fasansfulla vision är tillräckligt för att börja gråta i fruktan är det ingenting i jämförelse med vad som väntar dom när de vänder sig om. Där bakom dom, i centrala Arkham ser de en grön marmorbyggnad av sådan storlek

att alla andra byggnader verkar vara leksaker. Byggnaden är som en komprimerad gotikstad med sinnessjuka statyer och kusliga inskriptioner. Där inne i denna byggnad tycks det finnas en närvaro som talar till dom genom telepati. "Detta är er Guds framtid." Samma budskap ekar genom deras huvuden som ett mantra tills de avbryter ritualen!

[Sanity loss 3D6/15 - Spelarna mår än sämre av denna dröm.]

DRÖM 3: Samma inledning som de förra två...

Plötsligt befinner sig gruppen på en grön äng. I bakgrunden brusar en frodig skog som stilla sträcker på sig under det ljuvliga solskenets öma smekningar. En bit bakom porlar den renaste bäck ni någonsin skådat och en romantisk liten träbro är uppförd över den. Barnskratt från lekande barn ekar som den ljuvligaste av sånger. En bit bort sitter Max Klein i vita kläder, framför ett stafli. Han målar en källarelokal, där mörka figurer verkar utföra en ritual. Målningen ser mer ut som en instruktion.

Efter en stund kommer en man gående över bron. Han är gänglig, lång, har kort svart hår och blå ögon. Han är klädd i en lång svart kaftan. Runt hans ben yr lekande barn omkring.

Han sätter sig på huk och ger en liten flicka en blomma innan han går fram till spelarna.

Han tittar på dem och de ryggar tillbaka för den intensitet som bor i denna blick. Han sträcker fram händerna och blottar sina långa naglar. Han säger; "Jag älskar er mer än Gud!"

[Sanity loss 1D6/5]

VAD ÄR DESSA DRÖMMARS MENING?

Som det är sagt skall stjärnorna hamna i rätt position innan Cthulhu kan vakna ur sin dvala. Detta inträffar med jämna mellanrum men om Cthulhu skall ha en chans att leva ovanför vattnets yta måste han veta vad som pågår där. Denna information erhåller Cthulhu genom sina agenter, drömmarna, vissa personer som är särskilt

mottagliga och beredda att göra hans vilja så som spelgruppen. Men det är inte allt. För att Cthulhu skall resa sig när tiden är rätt krävs det vissa ritualer för att den kosmiska ordningen skall acceptera Cthulhu och hans folk. Dessa ritualer kan endast utföras av människor (på jorden). Detta är kultisterna. Det är dock inte alla kultister som ser "Cthulhu rising" som något positivt, däribland den levande begravde Moses Ladruie. Varje gång Cthulhu försöker resa sig ur havet behöver han en grupp för att utöva ritualerna. Den här gången är det spelarna. Denna rituals regler erhåller man genom Cthulhus drömmar. De drömmar som finns nedtecknade på "Ladruie-pinnarna", i form av tecken, är Moses Ladruies visioner som han erhållit från Cthulhu. De är Cthulhus dröm om ett liv ovan jord och hur det var innan.

Konflikten inom Ladruies Voodoo-kult var orsaken till att Cthulhus återkomst gick i stöpet den gången men det har funnits fler försök och det kommer fler.

VATIKANEN

En av de mäktigaste organisationerna i hela världshistorien är den katolska kyrkan. Än idag expanderar den och styr över miljoner människors religiösa liv. Vad skulle hända med världen, om det kom bevis på att den tro kyrkan byggt sin makt på, var bluff? Miljontals människor skulle gripas av panik, gamla institutioner skulle rämna och inget skulle någonsin bli sig likt igen. Detta vet kyrkan om. Deras bläckfiskarmar kontrollerar regeringar och hela vetenskaper, de sätter standarden för stora delar av världens utseende. Många i den inre kretsen av organisationen resonerar som så här; "Ja, vi kanske tvingar på människor en livslögn, men den är bättre än verkligheten och således gör vi mänskligheten en välgärning." Andra resonerar fortfarande efter de gamla traditionerna. Viktigt är att kyrkan har ett järngrepp över den individuella människan, Gud eller ingen Gud.

Inom den kristna kyrkan är djävulen, det ondas princip, en fallen ängel, en entitet som fallit från den sanna tron. I sin nya position lurar djävulen människans själ ifrån tron med frestelser och falska löften.

Inom dagens kyrka vet ingen om Gud existerar eller inte, många har en tro andra har det inte. De är precis som alla andra människor med en skillnad; de vet en hemlighet som ingen utanför kyrkans innersta krets har ett hum om. Det hela började med det tredje korståget då korsfararna medförde en bok från Palestina som funnits i sultan Saladins ägor. Bokens namn är Lemegeton Infernalis, Salomons magibok.

Det tog kyrkan över två hundra år att tolka hela boken men under tidigmodern tid stod det fast att djävulen inte var en fallen ängel i den bemärkelsen de trott innan. De gamla skrifterna var de kosmiska skeenden tolkat med dåtida profeters begrepp. Faktum är att det tydligen finns någon form av Gud men inte som Han beskrivs i bibeln. Denne Gud vet kyrkan inget om idag men de har sina aningar. Vem den Gud är, är inget annat än den blinde idioten Azathoth som styr kosmos från dess mittpunkt. Cthulhu tillhörde en civilisation som fanns miljoner år

innan jorden ens fanns. Hans civilisation dyrkade Azathoth som vår kyrka dyrkar Gud. En av alla dessa präster, Cthulhu, lyckades genomsåda Azathoths riktiga identitet och mening och krävde att ställa honom till svars. Azathoth blev vred och förintade Cthulhus hemvärld och kastade uppkomlingen genom universum, för Azathoth kunde inte förstöra Cthulhu då den växt sig alltför mäktig med den nya kunskapen.

Parallellen till judendom och kristendom finns här. Enligt dessa traditioner var Cthulhu den mäktigaste av änglar, men i dessa traditioner bär han andra namn så som Lucifer, morgonstjärnan eller Chadel, ondska. Eftersom man räknade med att det fanns en god och allsmäktig Gud var Lucifer (Cthulhu) tvungen att vara ond och avundsjuk och som resultat av detta blev Cthulhu dömd till att regera i helvetet. Genom årtusenden på jorden har olika religioner i olika tider uppenbarat brottsstycken om den kosmiska sanningen och det har blivit våra religioner och vår teologi.

Faktum är att det inte finns något helvete utom den tioende hierarkin VÅR VÄRLD, där Cthulhu är den mäktigaste av dem alla. Cthulhu hatar Azathoth för dennes idioti, Azathoth avskyr Cthulhu av den anledningen att han är en inbiten kosmisk diktator som ej kan tåla konkurens. Av en ödesnyck har dessa två mäktiga varelsers krig valt jorden som sitt slutliga slagfält. Ironiskt nog verkar detta krigs sista slag stämma överens med uppenbarelserna rörande jordens undergång, apokalypsen. Men någonstans kanske Gud existerar i den traditionella bemärkelsen. Om så är fallet kommer han inte att märkas på något påtagligt sätt i det här äventyret.

Påven som leder kyrkan tror blint på den kristna beskrivningen av Azathoth och tar alla gamla texter och manuskript som gallimatias och nonsens. Det finns dock nytt blod inom kyrkan som är fullt medveten om vad som pågår i vår värld. Detta nya blod är personifierat i den mycket rationella och kalle kardinalen Monasterio. Monasterio vill skydda världen från sanningen så att den inte hamnar under kaoset oordning. Det är därför som han kommer att motarbeta spelgruppen så länge de går Cthulhus ärenden. Han vill helt enkelt inte att deras information om djävulens sanna natur skall komma till allmänhetens kännedom. Man kan lite humoristiskt säga att kardinal Monasterio leder kyrkan Men in Black styrka.

GRAALRIDDARORDEN

Monasterio är ledare för en urgammal orden, den orden som förde kopior av vissa delar av Lemmegethon Infernalis från Palestinas öken. Han vet vad som behöver göras för att låta mänskligheten fortgå bortom misär och galenskap. För sin uppgift har han en handplockad grupp som är till för att lösa de mest komplexa problem.

KARDINAL MONASTERIO

Kardinalen är snart 50 år men ser mycket yngre ut. Han har kort svart hår och blå ögon. Han är gämlig och vältränad och verkar ha en oklanderlig hygien. Han ses ofta klädd i sin svarta kaftan. Under denna bär han två axelhölster,



krucifix, en flaska vigvatten och en bibel. Han är rationell och sansad och kompromisslös, på det sättet är han väldigt lik en fullblodspsykopat eller en ren fanatiker. Han är dock vänlig emot sin grupp och behandlar dem som sina barn.

Kardinal Passionate Monasterio ser sig som ledare för den yttersta frontlinjen som är dragen mellan människans välbefinnande och den totala galenskapen. Han åberopar den kristna Gud som kanske finns där någonstans och därför håller han sig strikt till det kristna religionsutövandet. Han läser alltid en bön för sina trupper innan strid, är alltid beredd att hålla fortet fritt från muslimsk eller judisk inbladning och skrattar åt de okunniga ateisterna. Men en sak vet han och det är att det finns *Great Old Ones* och dessa vederstyggelser bekämpar han med glatt hjärta, dom och deras kultiser och efterföljare.

Kardinal Monasterio i detta äventyr: Förr eller senare kommer det att komma till hans vetskap att det finns en grupp personer i Arkham, USA som kommit alldeles för nära sanningen och han kommer att vilja eliminera dem skoningslöst, snabbt och smärtfritt; ingen diskussion.

MALLEUS DEI (GUDS HAMMARE) - KARDINALENS GRUPP

Detta är Vatikanens underrättelsetjänst med traditioner som dateras bak till korstågens tid. De är handplockade ur olika organisationer och sammanslutningar och dylikt. De är en främlingslegion bestående av vetenskapsmän och militärer, lönnmördare, personer med parapsykiska förmågor, matematiska genier, musikgenier och en hel massa andra. De har olika uppgifter. Den första är att alltid skydda kyrkan och dess makt. Detta gör de bland annat genom att iscensätta "religiösa fenomen" runt om i världen. Om man hör talas om människor som upplever stigmatan eller sett änglar är det ofta Malleus Dei som ligger bakom. När saker och ting stör ordningen, när oförklarliga fenomen är på plats, är det Malleus Dei som ofta är först på plats. Det är dom som bland annat kommit att kallas Men in Black vid UFO-fenomen och dylikt.

I detta äventyr opererar de för att skydda världen från sanningen och för detta har deras ledare kardinal Passionate Monasterio samlat på sig den yttersta eliten.

EON SALAMANDER alias EL CONDOR

Nummer två i gruppen och den ställföreträdande ledaren är den kvinnliga yrkesmördaren som endast är känd inom det internationella polisväsendet som Kondoren (El Condor). Hennes riktiga namn är Eon Salamander. Vatikanen fick snabbt upp ögonen för henne när hon var liten flicka och levde tillsammans med nunnor på den spanska landsbygden. Hon hade alla de tecken som en lönsam yrkesmördare måste ha. Eon är en knivskarp livsfarlig femme fatale som i mångt och mycket kan sägas vara en kvinnlig James Bond fast inom rimliga gränser.

Hon är Vatikanens i särklass bästa lönnmördare och ligger bakom flera berömda avrättningar av kända personligheter. Hon är en expert i förklädnad och utbrytning men inte minst i skytte. Hon behärskar dessutom 10 språk och fem

KARDINAL PASSIONATE MONASTERIO

STR 14 CON 15 SIZ
14 DEX 14 APP
16
SAN 90 INT 18 POW
18 EDU 18 HP
15

SKILLS: Anthropology 85%, Archaeology 55%, Cthulhu Mythos 75%, Debate 80%, Dodge 28%, Drive Automobile 45%, History 80%, Occult 75%, Oratory 75%, Theology 85%, Handgun 65%.

LANGUAGES: 12
Languages Keeper's choice 75%

WEAPONS: 2 X 9mm
Semi Automatic
Smith & Wesson 5906



EON SALAMANDER

STR 15 CON 15 SIZ
14 DEX 18 APP
18
SAN 75 INT 15 POW
15 EDU 15 HP
15

SKILLS: Camouflage 90%, All Handguns 95%, Sneak 80%, Drive Automobile 75%, Dodge 36%, Throw 70%

LANGUAGES: English 100%, German 100%, French 100%, Italian 100%, Spanish 100%, Japanese 75%, Latin 75%, Afrikaans 55%

WEAPONS: Custommade
FN-FAL, IMI Desert
Eagle, Beretta 93F,

kampsporter.

Eon är 178 centimeter lång och har bruna ögon. Hon väger 64 vältränade kilon och har ett exceptionellt vackert yttre som hon vet hur hon skall använda. Eon går klädd i tigha latexbyxor och ett tight latex-linne. Över detta har hon en lång kaftan i läder, en kaftan med en uppsjö av specialfickor där hon håller sin utrustning. Hon tar sällan av sig sina ultramoderna solglasögon och sina fina läderhandskar.

SHIA SAMARIA

Detta är gruppens telepatiska vapen. En sjuårig flicka med mystisk bakgrund som tidigt uppmärksamats av kyrkans folk. Hon kan med telepatisk hjälp exempelvis öppna stängda dörrar, flytta ting och krypa in i huvudet på människor och läsa deras tankar. Det sistnämnda har kyrkan rått tillfällig bot på det och Shia Samarias oförmåga att ibland tappa kontrollen över sin förmåga. Detta bot är en specialkonstruerad hjälm som hon ofta bär på. Hjälmens ser ut som ett brett pannband i massivt järn. Med denna på kan hon inte använda sin förmåga. Denne ende som kan öppna detta pannband är Monasterio. Nyckeln hänger kring hans hals. Shia Samaria är liten, späd och har långt blont hår och strikta, mörka och vita kläder. Vad man mest lägger märke till med henne är hennes intensiva, pastellblå ögon.

JIMMY STEEL

Jimmy Steel är gruppens råskinn och inkvisitor. Han är en veteran från främlingslegion. Han har även tjänstgjort i Falklandskriget, Irak och Kosovo. Han är en smärtans mästare och finns här bara för att få folk att tala och utföra de fysiskt krävande uppgifterna så som inbrott. Han står också för gruppens kontakter med den undre världen. Jimmy Steel är ett brutalt råskinn på 200 cm med en vikt på 115 kg. Han har kort blont hår och bär ofta solglasögon. Hans enorma kroppshydda kan ofta ses täckt av en vit, tight T-shirt och gröna militärbyxor. Över detta bär han en halvlång, beige rock.

BARCLAY DAVENPORT

Barclay Davenport försvann en regning dag från en motorväg utanför New York på väg hem till sin fru från ett seminarium han hållit angående bredbandens stundande tidevarv. Kyrkan ville ha hans tekniska kunskaper. Barclay är gruppens dataexpert och proffs på allt vad elektronik och mekanik heter. Han är en ganska alldaglig person som saknar sin fru föga då kyrkan håller honom på dyra hotell i Monaco och på franska rivieran där han får förlusta sig på unga mannekänger och kröka så mycket han bara orkar.

VATIKANENS ROLL I DETTA ÄVENTYR

Malleus Dei-gruppen kan användas av SL. som han eller hon vill. De kan dyka upp lite varstans och sätta griller i



SHIA SAMARIA

STR 6 CON 7 SIZ
5 DEX 9 APP
12
SAN 140 INT 16 POW
28 EDU 12 HP 6

SKILLS: Telepathy
85%, Throw 15%

LANGUAGES: Italian
85%

WEAPONS: None



JIMMY STEEL

STR 18 CON 17 SIZ
18 DEX 11 APP
11
SAN 40 INT 12 POW
8 EDU 13 HP
18

SKILLS: Dodge 22%,
Drive Automobile
45%, Make Maps 45%,
Mechanical repair
55%, Swim 65%,
Throw 75%

LANGUAGES: English
100%, French 95%,
Italian 75%, German
50%

WEAPONS: M16A1 with
rocket launcher,
Walther P88, IML,
Desert Eagle

huvudet på spelarna som exempelvis "Är dessa kyrkans folk?". Deras "Gubben-i-lådan"-medverkan kan ha många positiva effekter och kan i värsta fall fungera som ett slut för spelgruppen.

Även om gruppen är liten har de kontakter över hela världen och kan lätta rekviära extra manskap, utrustning och fordon. Om spelgruppen börjar känna sig illa till mods med att vara Cthulhus eller om de så kallar det Lucifers springpojkar, kan Vatikanens folk mycket väl ta dem under sina vingar för att suga ut information och sedan eliminera dom, då gärna genom ett rituellt häxbål, kosrfästelse eller motsvarande.

Karaktärerna är precis den typen av människor som Monasterio lever för, för att spåra upp, förfölja och utrota. Han är kompromisslös på denna punkten, allt för mänsklighetens bästa.

DOKTOR HARROD CRAVEN

Doktor Harrod Craven är en väl ansedd psykiatriker som står bakom många moderna teorier och populära böcker. Han ser psykiatrin som en av de dolda men mest viktiga företeelser i en modern västerländsk civilisation. Han är öppen mot andras teorier och världsbilder. Han avskyr inskränkthet och fördomar. Han har i ärlighetens namn ingen vetskap om att hans patienter (spelgruppen) är brickor i ett kosmiskt krig med evinerliga konspirationer och förfärlig ryktesspridning. Han kommer att tro att karaktärerna lider av ett kliniskt, plågsamt fenomen som han ser som sin största uppgift att finna ur-

sprunget till. Karaktärerna kommer nog att misstänka honom som detta äventyrs Keyser Sose, mannen med den briljanta planen som ligger bakom allt men så är inte fallet. Doktor Harrod Craven har ingenting annat i bagaget än ett rent samvete och en önskan om att bota de stackars karaktärerna. Doktor Craven är välartikulerad, artig, ärlig och en mycket varm och älskvärd personlighet och SL. bär verkligen lägga en tyngdpunkt på detta.

Doktor Craven är någonstans mellan femtio och sextio år. Har tjockt grått hår, väl omhändertagen hy och gråblå snälla ögon och ett piggt och glatt sätt men han utstrålar samtidigt professionalism och auktoritet. Han är alltid elegant klädd och har väldigt god hygien.

MAX KLEIN

Detta är mannen det går åt skogen med. Han är en av de åtta i den nystartade terapigruppen men den som biter i gräset först av dom alla. Denne 26-årige teologistuderande juden har kommit farligt nära sanningen. Hans stora karriärsdröm var att bli rabbin och syssla med judisk mystik på heltid. Hans vida kunskap vad det gäller just mystik och religion renderar honom en uppfattning om vad som håller på att hända och att djävulen, i hans begreppsvärld, tagit honom till sig och gjort honom till ett av undergångens instrument. Maxie Kline har kommit i kontakt med Cthulhus drömmar och baserat på Klein förkunskaper har Cthulhu utsett honom till den som skall arrangera de nödvändiga ritaulerna och leda de andra sju nödvändiga genom allt det praktiska. Till



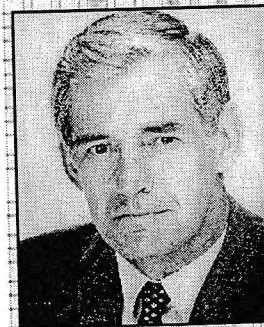
BARCLAY DAVENPORT

STR 13 CON 14 SIZ
13 DEX 12 APP
14
SAN 50 INT 18 POW
10 EDU 18 HP
14

SKILLS: Computer
95%, Operate heavy
Machinery 75%,
Mechanical Repair
85%, Electrical
Repair 85%, Elec-
tronics, 90%,
Security 65%,
Program 95%

LANGUAGES: English
100%, Italian 95%,
French 95%, German
65%, Japanese 75%

WEAPONS: None



DOKTOR HARROD
CRAVEN

STR 12 CON 11 SIZ
13 DEX 10 APP
15
SAN 90 INT 17 POW
15 EDU 18 HP
12

SKILLS: Oratory
75%, Pharmacy 90%,
Psychoanalysis 95%,
Psychology 95%,
Fast Talk 75%

LANGUAGES: French
85%, German 75%

WEAPONS: None

en början har Klein fört noga anteckningar över sina drömmar och ritat alla välbehövliga tecken. Så en dag finner han vad det är han ritat.

Då Cthulhu blir vred på honom hotar han att förstöra hela Klein familj. Kline vänder sig till Gud men där finns ingen räddning och snart har Cthulhus anhängare av det lägre slaget mördat hans flickvän.

Galen av sorg och förvirring skjuter han sig på allmän plats strax innan första gruppterapi mötet.

Det är viktigt att SL. leder in spelarna på inledningsspåret nämligen Maxie Kleins död. Efter det kommer resten att ge sig. Karaktären eller SLP'n Victor Chalfont som är polis kan mycket väl få reda på det ena och det andra om Maxie Kliens plötsliga bortgång. Det viktiga är att SL. gör detta så att det känna realistiskt.

Den Mystiske Mannen i svart

Genom århundradena har många människor påstå sig ha mött djävulen. Han uppträder oftats som en artig och belevad intellektuell med en oerhörd attraktionskraft på det motsatta könet. Denne "Satan" är Cthulhu Avatar; Cthulhu är som bekant både död och levande samtidigt. Denne avatar är hans mänskliga form som egentligen är en samling energi som inte är materiell i den bemärkelsen att han är kött och blod utan mer som en ande som anpassar sig till materia och rådande förhållanden. Han kan således anta vilket utseende han vill och befinna sig på flera platser samtidigt. Han vandrar i drömmar och i dimensioner. Det är han som är den mystiske mannen i vissa av karaktärernas drömmar. Förr eller senare kommer han att söka upp splegruppen.

APPENDIX II

SPELLEDARETIPS

För några år sedan utvecklade jag en form av rollspel som jag kallade Cinematique. Detta har en grundinställning som kan sammanfattas så här: Att få spelarna att låtsas att de är en känd skådespelare som spelar en roll i en populär biofilm. Efter filmen haft premiär betraktar de sig eget verk utifrån.

Detta låter kanske både naivt och konstigt men min erfarenhet säger att stämningen blir mer konsistent, precis som en novell eller film. Det är rimligt att anta att de mentala bilderna blir mer klara för den enskilde spelaren om SL. beskriver scenerna som filmscener, men replikskiften och ökar realismen både vad det gäller doft och känsla.

Som SL. till Den tioende hierarkin behöver du inte spela cinematique utan du kan mycket väl spela på ett traditionellt sätt. Men det finns en del *pointer's* jag gärna ger till SL.'s av detta äventyr. *Set the frame...* Bestäm från första början hur du vill ha stämningen. Vill du ha en stämningen som är dödligt allvarlig fast det rör sig om väldigt obskyra och onaturliga saker ala Clive Barker mannen bakom *Hellraiser*, *Lord of Illusion's*, *Candyman*? Du kanske mer tycker om Tim Burton stilen som han bland annat visar i de två första *Batman*-filmerna, *Nightmare before Christmas*, *Sleepy Hollow*?

Man kan även blanda stilar, det viktiga är att SL. har ett eget *framework*. Den tionde hierarkin är ett storslaget äventyr som skulle kosta åtskilliga miljoner dollar att göra som Hollywood-film. Det är en hastig, kuslig berättelse som verkligen visar delar av Cthulhu Mythos, det ÄR verkligen Lovecraft.

Den tioende hierarkin handlar inte om en liten ort som attackerats av några *Mi-Go's* eller en bergskedja i Tibet som terroriseras av en snöman, det handlar inte om en grupp forskare som fått ett brev från en avlägsen släkting som förklarar att hans boskap lemlästats av någon flygande drake. Den tionde hierarkin är *The Real Thing*. Det är frontlinjen som skiljer mänskligheten från totalt galenskap, det är den slutliga striden, det är Cthulhus tidevarv som stundar. Det är därför viktigt att SL. snabbt sätter ribban. Det skall kännas at det rör sig en rad händelser som skakar om mänsklighetens religiösa och vetenskapliga världsuppfattningar, det skall kännas att det är något nytt och skrämmande som står för dörren. Musik och rummets stämningen är viktiga bundsförvanter för SL. för att skapa denna stämning. Det kan bli svårt att hitta Den tioende hierarkins kärna i ett upplyst klassrum med en grupp spelare som sitter och läser pamfletter om Games Workshop-artiklar under tiden de drömmer Cthulhus vidriga mardrömmar.

SL. var auktoriteten och avgörandet.

DE COOLA DETALJERNA SÄLJER HISTORIEN

CTHULHU DYKER: I Ladruies dröm, som framkommer om spelgruppen spelar med drömmarens trumpinnar, vistas ju spelgruppen i toppen av R'yleh, Cthulhus stad. När Cthulhu rusar genom korridoren för att dyka ner och äta av havets läckerheter kan man göra denna sekvens väldigt detaljrik. Det är detaljerna som säljer historien; *Beskriv gärna fotstegens tyngd och intensitet. Hur gammal gips och havsvatten droppar från taket. Hur det värker i bröstet av det enorma trycket. Hur Cthulhu frustar och andas. Korridoren blir då fylld med lungornas hetta och stanken från 100-tals kilo rutten fisk. Beskriv hur stegen ökar då han tar sats för att hoppa. Det enorma berg som kontrolleras av en skarp intelligens som rör sig ovan dom, utan att de egentligen ser vad det är som kommer rusande. Hur havsvatten forsar in i korridoren när han dykt; fisk och havsskum yr i korridoren och får gruppen att tappa balansen. När han kommer tillbaka efter sin mattur, hur fisk ramlar ner från kroppen, ett stort avbitet fiskhuvudet, mängder av sill som krossas under en av hans enorma fötter, hur rom och blod stänker på väggar och blandas med det stilla utforsande havsvattnet.*

MONASTERIO ATTACKERAR: En actionscen i rollspel kan göras på många sätt. Som SL. var inte rädd för att avbryta och visa spelgruppen vad "skurkarna" gör bortom karaktärernas vetenskap, ungefär som när man ser terroristerna i Die Hard-filmerna göra saker som Bruce Willis-rollfigur aldrig ser. Det ger tryck och allvar åt fienden. Speciellt om de talar med varandra och behandlar varandra som människor. Speciellt våldscener med skjutvapen är så jävla oerhört för en svensk man eller kvinna mellan 18-30 år så man tänker genast polis och långa utredningar, jag brukar göra det i varje fall. Skit i det.

Blanda inte in en massa onödigt dravel. Man hinner ändå inte uppfatta läget i en hel strid. Om du vill använda tärningar gör det sparsamt. Sälj striden med detaljer. Som när Monasterio anfaller. Det blir inte riktigt coolt om en grupp okända människor rusar in och skjuter. Spelgruppen börjar antagligen skrika och alla vill göra allt samtidigt. Börja en strid istället på ett udda sätt (om SL. känner att hon eller han klarar av det): *Beskriv hur en av Monasterios folk har spelgruppen i sitt sikte. Spelgruppen kan inte göra ett skit för de vet inte att han är där. Spelarna vet det, karaktärerna vet inte ett dugg. Berätta hur skytten väljer sitt mål, hur hans hjärta bankar, hur salive stör honom ett tag och han blir tvungen att sikta om, hur han osäkrar. Skottet går av.*

Beskriv skottets färd genom luften, hur kulan passerar exempelvis en familj som har grillparty, hur kulan fortsätter över en frodiggräsmatta, flyger igenom en glasruta i ett hav av moln, hur kulan av en slump tar sig igenom en liten fågel; mörker följer, skottet kommer ut på andra sidan i ett hav av moln.

Beskriv hur karaktären som är målet tappar något samtidigt som kulan passerar ovanför det tilltänkta offret.

En liknande beskrivning ger en helt annan känsla. Ett nästan erotiskt eller pornografiskt språkbruk angående våld

kan ge känslor av vämjelse och avsky. Då infinner sig en form av allvar och att spelarna verkligen vill ta avstånd ifrån våld. Då blir det inte en jakt på erfarenhetspoäng utan kanske ett uppvaknande att våld inte är något kul.

Tänk på dessa två beskrivningar när du spelar detta äventyr; Improvisera mycket och gärna och försök hela tiden hålla ett jämnt och stämningsfullt stuk.

MYCKET NÖJE!

APPENDIX III

INTRODUKTION

Detta är hand-out appendixet. Det är viktigt att SL. läser igenom var och ett av dom och förstår dom.

Dessa är äventyrets andra ryggrad. Det kommer att stå i själva äventyret när dessa skall användas.

Ett tips är att kopiera varje hand-out och klippa ut dem och ha dem i sn strategisk ordning så att spelet flyter snabbt och smärtfritt.