

NYCKELN

Ett scenario från Blå Valross Spelstudio av Fredrik Ernstson



NYCKELN, EN INLEDNING



Patrick knäböjde till höger om Martin Videk, en av världens rikaste människor, och tittade ner i den vinröda mattan. Patrick var omgiven av artefakter, konstverk och bisarra samlarsaker. Stolen framför Patrick som Videk satt i var en gammal avrättningsstol. Den enda som den österrikiska staten någonsin haft. Inköpt från Ohio USA. Köpt av Videk för en sjusiffrig summa. Det gick många rykten om stolen, men ingen av skrönorna sa att den var bekväm att sitta i. Videk använde den som kontorsstol.

- Vi har inte hittat någon mera information om nycklarna, Herr Videk.

Videk la ner elfenbensstatyetten han hade undersökt på bordet framför sig och vred sakta huvudet mot Patrick. Videk var klädd i en mörkblå sammetskostym. Patrick var klädd i en stålgrå dyr kostym.

- Jag antar att ni fortsätter leta?

- Givetvis, Herr Videk.

ALLMÄN INFORMATION

Detta är ett konventsscenario. Det betyder att det är meningen att man skall kunna spela igenom scenariot på mellan tre till fem timmar. Det betyder också att scenariot kommer med färdigsskrivna karaktärer och det är meningen att man skall använda dem. Detta är ett KULT scenario, men är tänkt att spelas Friform och saknar därför regler och egenskaper. Detta är ett skräck/thriller scenario. Det är tänkt att man skall ha roligt medan man spelar Nyckeln. Välkommen.

BLÅ VALROSS SPELSTUDIO

Blå Valross Spelstudio är en persons, Fredrik Ernstson, namn på sin skrivarstuga som tillverkar konventsscenario till sveriges olika konvent, mest GothCon. Mera information om Blå Valross Spelstudio kan man hitta på hemsidan här under, där dessutom gamla konventsscenario finns att ladda ner.

<http://aftonspel.sverok.net/>

TACK TILL & SPELTEST

Stora tack till Robin, Fredrik och Maria som var de första som spelade KULT med mig som spelledare. Mera tack till Robin som har förblivit mitt bollplank genom åren och hjälper mig med arrangerandet av dessa små scenarion.

Daniel, Charlie, Maja och Pär. Tack för speltestandet.

RÄTTSLIGHETER

© 2006 Fredrik Ernstson & Blå Valross Spelstudio. Alla rättigheter reserveras. All reproduktion utan skriftlig tillåtelse från utgivaren är härmed förbjuden, förutom i resencions syften. Hänvisningar och syftningar till företag och produkter i denna produkt är inte en utmaning av deras varumärken eller upphovsrätt. Detta dokument (komplett, oförändrat och i pdf format) får spridas över världen i elektronisk form som Freeware.

SCENARIOT I KORTHET

En av de viktigaste personerna i KULT's världsbild är en figur vid namn Demiurgen. Demiurgen kan vara Gud eller åtminstone guds ställföreträdare i vår värld. Av någon anledning blev dock Demiurgen inspärrad på något sätt. Det sägs att i hans citadell i metropolis så finns det en dörr eller portal av något slag med sju nyckelhål som skall leda till hans fängelse. De sju nycklarna som går till låsen finns i vår värld men ser inte alltid ut som nycklar. De kan se ut och representeras av nästan vad som helst vilket gör det till en väldigt svår uppgift att samla ihop alla nycklarna, och sedan måste man på något sätt ta sig till Demiurgens citadell och den låsta dörren... något som inte görs i en handvändning. Men av de få som försöker sig på denna herkuliska uppgift verkar det nästan som om Herr Videk har en chans att lyckas. Han tänker i alla fall göra sitt bästa, och förutom en enorm förmögenhet har herr Videk en hel del andra knep och tricks till sitt förfogande. De fyra spelarkaraktärerna är ett av Videks små knep och Nyckeln handlar om ett av knepen.

En av nycklarna ägs av Ibn Hassan Jussof en väldigt rik och excentrisk person som har slagit sig ner i slottet Paterlhade i Västsahara. Bara några timmar innan scenariot börjar dog Ibn Hassan Jussof av vad som verkar vara en hjärtattack. Men då Hassan är en av metropolis invånare är det troligt att någon form av magi låg bakom hädangåendet. Dödsfallet utlöser en maktkamp i Paterlhade som karaktärerna kommer att snubbla rakt ner i. Scenariot går i korthet ut på att kontakta Michelle som är kontaktperson för ägaren av Ashramda (en av de sju nycklarna). Michelle kommer att föra karaktärerna till Paterlhade där en förhandling om artefakten med Abu There avbryts av Lady Ainsha's bröllop. Innan förhandlingarna om artefakten kan återupptas bryter ett inbördeskrig ut och illusionen rämnar fullständigt. Karaktärerna kommer att vara tvugna att tänka snabbt för att komma ifrån mardrömsnatten med psyket och deras kroppar intakta. Scenariot slutar med att Lady Ainsha berättar att Ashramda inte kommer att säljas och Michelle för karaktärerna tillbaka till vår värld och Marocko.

SPELARKARAKTÄRERNA

Nyckeln har fyra karaktärer som alla är anställda av InterSecure, ett stort försäkringsbolag nominellt från Tyskland. InterSecure har specialiserat sig på att försäkra och utreda onormala saker. Gamla artefakter, oljeriggar eller böckers relevans i framtiden är några av de saker som företaget kan försäkra. InterSecure är också kända för sin diskreation och journalister eller för den delen revisorer har aldrig kunnat beslå företaget med något större felsteg. För att lyckas med denna formen av extrem försäkringstagan måste företaget ha extrema anställda. För att få anställning på InterSecure räcker det inte med en vacker och prestigefylld utbildning. Talanger och intuitiva förmågor är lika viktiga som att kunna räkna på obskyr sannolikhet i huvudet. De fyra spelarkaraktärerna är något av ett dreamteam som en av InterSecures chefer Pollman har satt ihop. Gruppen, som Pollman kallar Troja, är specialiserad på att kunna mycket om allt. Mellan de fyra medlemmarna i gruppen finns det inte mycket vetande kvar i världen som de inte på något sätt kan ta del och använda sig av.

Katerina "Trine" Müllhausen är gruppens ledare och har en förmåga att skaffa sig en översikt på mycket kort sikt och ta fram en handlingsplan och få folk att följa den. Hon har dessutom en akademisk utbildning som civilingenjör med inriktning på sannolikhet och materiallära.

Jürgen "Jorg" Eskander kan prata förtroligt med vem som helst; man som kvinna, vän som fiende. Jorg har ingen formell utbildning att prata om utan lever på sin förmåga att locka fram sann information från vem som helst.

David "Dave" Machnik är utbildad konstvetare och har alltid föredragit bibliotek före människor. Han har specialiserat sig på senmedeltidens konsthantverk men kan väldigt mycket om konst generellt.

Michael "Misha" Stovovich kan värdera nästan allt. Han började som hälare i östblocket men skolade om sig efter att ha precis undkommit polisen i en stor härva. Han började jobba för Eurosecure och har ett rykte om sig att aldrig värdera något fel med mera än tio procent.





MAROCKO

eller den stora transportsträckan, ca en timme speltid

Marocko ligger precis söder om Spanien i västra afrika. Det är ett ökenland med mestadels arabisk kultur. Av de drygt 33 miljoner invånarna är de flesta sunnimuslimer. Våra hjältar landar på Mohammed V internationella flygplats i Casablanca när kvällningen precis har börjat sjunka ner.

Det är inget problem med att få ut bagage och passkontrollen går smidigt. Ingen i den röriga och överbefolkade ankomsthallen verkar vänta på dem. Det är dags att ringa Patrick och fråga vad Herr Videk vill ha dem att göra.

TA EGNA INITIATIV

Det går givetvis att ta sig ut från flygplatsen, hoppa in i en buss och åka in till centrala Marocko och skaffa sig ett hotellrum och göra andra saker. Detta kommer dock inte leda scenariot framåt. Men om spelarna väljer att göra sina egna saker så kommer tillslut Pollman att ringa dem och undra vad de håller på med och varför de inte har ringt Patrick än.

Om de ändå inte ringer Patrick så kan du som spelledare antingen ge dem en helkväll i en av afrikas större och kändare hamnstäder. Givetvis kan delar av scenariot återanvändas på något sätt, eller så kan du bara samla ihop papprena och tacka för dig.

HÄNDELSER

Lite då och då ser karaktärerna lite konstiga saker och kanske till och med råkar ut för lite konstiga händelser. Som spelledare behöver du inte använda dig av allt, men etablera att de verkligen inte är i Tyskland längre.

- Karaktärerna ser glimtar av verkligheten. Flygplatsen är egentligen en enorm ankomsthall i Metropolis och det kan man ibland märka. De krig, inbördeskrig och många olika kulturer och seder som blandas i området gör att väggarna kan se slitna ut, folk som passerar våra hjältar har fruktansvärda krigsskador, är iklädda konstiga rituella kläder och det kan tänkas att det sitter flera tusental i små rum och verkar vänta på något.

- Höknäsa. Personen som kallas för Höknäsa är hela tiden med karaktärerna och även om det inte skall vara uppenbart är det några personer som verkar iakta dem. Alla personerna, även om de ser annorlunda ut alla gånger, har en framträdande höknäsa. Efter att ha upptäckt honom kan man dock inte se honom i samma person igen. Se mera om Höknäsa under viktiga personer.

- Casablanca/Metropolis. Precis som på flygplatsen kan man när man färdas genom Casablanca upptäcka delar av Metropolis.

RINGA PATRICK

Patrick svarar på andra signalen. Han har en mörk röst som inger förtroende och talar engelska med en mjuk brytning som är svår att placera. Förmodligen är det franska eller italienska. Numret är långt och verkar sakna ett prefix. Patrick svarar med enbart sitt namn.

- Patrick hälsar dem välkomna och tackar dem för att de gör detta åt Herr Videk.

- De får ett telefonnummer till "Michelle" som kommer att guida dem vidare i Marocko. Michelle tillhör inte Herr Videks organisation utan är den person som säljaren använder sig av. De blir tillsagda att säga att de är intresserade av krokodilasken "Ashramda".

- De blir tillsagda att aldrig röja att Herr Martin Videk är köparen av artefakten men att de helst inte skall ljuga för Michelle.

- De har ingen övre kreditgräns för att köpa föremålet. De kan erbjuda droger, metaller, vapen(system), slavar eller nästan vad som helst för artefakten. Vid oklarheter går det att nå Patrick.

Patrick svarar på frågor men blir märkbart kortare i sina svar för varje fråga de ställer. Han svarar inte på frågor som rör hans eller Herr Videks personer och svarar att Herr Videks

organisation är av en sådan art och storlek att de hittar de mest obskyra saker på frågan om hur de hittade artefakten. På frågan varför just Troja säger Patrick inte mera än att deras tidigare arbete har imponerat på Herr Videk och att de behöver några som inte har några kopplingar till Videk.

KONTAKTA MICHELLE

Michelle svarar inte när de ringar. Men cirka fem minuter efter att de har ringt upp ringer deras telefon. Michelle har kontrollerat telefonnummret och bestämt sig för att undersöka vem det är som ringar. Michelle är väldigt kort i telefonen och hans röst är svår att bestämma, det kan lika gärna vara en kvinna som en man och han talar franska utan någon tydbar brytning. Han inleder samtalet med att fråga vem det är han talar med och varför.

- Michelle presenterar sig bara som Michelle och svarar inte på frågor om vem han är eller vilka han kan tänkas representera.

- När våra hjältar säger att de är intresserade av "Ashramda" undrar Michelle vad detta är och vad det kan tänkas ha med honom att göra. Michelle vill dock sälja och är intresserad av karaktärerna och kommer att erkänna att han kan hjälpa dem om de försöker förklara sig.

- Michelle säger till spelarna att de skall ta sig till puben "Abattre Marmotte" och att de kommer att träffa honom där senare under kvällen. De kan hyra rum på puben om de vill men bör hålla sig vid baren under kvällen om de vill prata med honom.

- Om de röjer att de jobbar för Herr Videk eller ljuger om vem de köper artefakten för kommer Michelle att skratta för att sedan vara tyst ett tag. I bakgrunden kan karaktärerna höra att han säger några meningar i ett fullkomligt främmande språk. Om de nämner Videk så kommer Michelle att säga att Martin förmodligen kommer att bli besvikna på dem och om de ljuger kommer han lugnt att säga att om de inte säger sanningen kommer mötet senare ikväll varken bli långt eller givande.

ABATTRE MARMOTTE

Marmotte är en fransk pub av lite skummare karaktär som ligger längs med Atlanten i de södra utkanterna av Casablanca. Det finns lite olika sätt att ta sig dit men enklast är med Taxi, som också går fortast, men bussar är också ett möjligt alternativ.

Puben ser utifrån ut som något från en kuliss från en piratfilm. Byggnaden andas sjuttonhundraårig, dekadans och något svårödmjukt elakt. Den ligger i ett kvarter med moderna lagerutrymmen och är i tre våningar med långsgående balkonger i bjärta färger och tyger. Också interiörer verkar vara tagen från någon hollywoodstudio. Bastanta och slitna bord och stolar står i ett stort rum med bjällklager, draperier och rejäla timmerstockar. Det enda som bryter mot inredningen är två skyltar som pekar mot baren "Barrent" och mot trapporna och något som ser ut att vara en reception "L'accueil".

L'ACCUEIL

I receptionen sitter en ung vit flicka på kanske arton år i moderna kläder med kort rött hår och en namnskyld som säger "Mona". Hon tittar förvånad på karaktärerna men ger och visar dem varsitt rum om de vill. Rummen är små men av modern hotellart. En smal säng, ett enkelt skrivbord med kylskåp och en liten tjugotums tv.


BARRENT

I baren sitter det några araber i normala kläder och pratar med varandra drickandes vad som ser ut att vara röd juice av något slag. Bakom baren står en enorm svart man med rakat huvud iklädd en svart galabia och plastofflor på fötterna. Han inleder inga konversationer och pratar enstavigt. Bakom honom finns det flaskor från hela världen, alla sorters alkohol och en stor juicepress med en stor variation av frukter.

MÖTET MED MICHELLE

Under tiden våra hjältar väntar på Michelle fylls sakta baren på med en vild blandning av araber, afrikaner och europeer. Ungeför hälften beställer in juicer av något slag och de andra dricker mest olika former av sprit. Puben är nästan halvfull när Michelle dyker upp och sakta





tar sig framåt mot karaktärernas bord. Han tar av sig sin keps och gestikulerar snabbt till bartendern och vänder sig sedan mot våra hjältar och presenterar sig. Bartendern kommer senare med ett litet glas med någon grön juice som luktar starkt av kaktus och citrus.

Michelle försöker ta reda på så mycket om karaktärerna som möjligt. Han frågar om deras namn, yrke, EuroSecure, hobbies och intressen och berör inte artefakten eller köpet överhuvudtaget och blir märkbart irriterad om spelarna gör det. Han förklarar att i Marocko gör man inte affärer förrän man har lärt känna varandra. Michelle viftar dock bort frågor om sig själv och säger bara att han är något av en mäklare på området och har haft nöjet att åtnjuta några klienters förtroende. Under hela samtalet rör inte Michelle vid någon av karaktärerna och tar inte i hand. Om spelarna frågar varför så säger han att han inte vill riskera att utsätta dem för afrikas egna bakterie och viruskultur.

Karaktärerna kan i ögonvrån förnimma att något förändrar sig med Michelle när han drickar av juicen. Ögonblick av blödande ögon i hans ansikte, eller sekundschnabba övertygelser att Michelle egentligen är flera meter längre.

Tillslut undrar dock Michelle vad spelarna kan tänkas vilja köpa "Ashramda" för. Då karaktärerna inte vet vad den är värd, eller vad säljaren vill ha för den, är det bästa de kan säga att pengar inte är ett problem. Om de nämner några summor ler bara Michelle och frågar vad de skall göra om artefakten inte kommer att säljas för pengar utan för något annat. Efter ett tag av dividerande verkar dock Michelle bestämma sig och ber våra hjältar att vara redo för att resa en kortare resa inom landet vid midnatt. De skall vara redo utanför Marmotte och ha med sig pass, pengar och annan utrustning som de finner lämplig. Michelle återupprepar att resan kommer att ske inom landet, men att det inte är lämpligt att lämna pass eller värdesaker bakom sig och ursäktar sig sedan.

FLYGPLATSEN

Klockan tolv på natten ser hamnen öde och ensam ut. Några ensamma katter, hundar och rättor kan ses i området. Baren har fortfarande öppet men spelar inte någon musik och klientelet betar sig lugnt och skötsamt. En svart Mercedes-Benz S65:s kör upp till ingången och Michelle hoppar ut och ber karaktärerna hoppa in. Det är precis att allt får rum i bilen som är komfortabel för fyra personer med lite bagage.

Under bilfärden, som går söderut ut från Casablanca, svarar inte Michelle på frågor och har inte på stereon. Han säger enbart att de är påväg till en privat flygplats och att deras värd kommer att besvara eventuella frågor.

Flygplatsen som de kommer fram till har ingen skylt och består av ett torn, ett litet hus, några hangarer och en landningsbana omgärdad av två ordentliga rader med staket med taggtråd. Området är väl upplyst och på landningsbanan står en litet svart jettflygplan med en liten trappa utfälld.

Flyplanet har platser för tio personer förutom kabinpersonal. En pilot tittar ointresserat på när karaktärerna stiger ombord och Michelle ursäktar sig för att han inte har haft tid att ordna fram en värdinna och att det tyvärr inte finns något ombord att äta eller dricka. Sätena är oehört bekväma och det tar inte lång tid innan våra hjältar har somnat, oavsett om de är trötta eller inte.

VIKTIGA PERSONER

De viktigaste personerna som berörs i denna delen av Nyckeln.

HÖKNÄSA

Det skall helst ta ett tag innan våra hjältar förstår att höknäsa är en och samma person. Bakom passkontrollanten på flygplatsen ser de en man i uniform med en markant höknäsa. Deras taxichaufför har samma näsa men andra kläder. Beskriv dem med olika utseenden men med samma kraftiga näsa. Höknäsa är en upplyst människa/semigud som har intresserat sig för karaktärerna. Han tror själv att han är den egyptiska guden Horus. Likt en agent från Matrixfilmerna kan han dyka upp varsom det finns människor, men hans näsa följer alltid med honom.

Höknäsa kan vid senare tillfällen förklara för karaktärerna vad det är som pågår och kan bli en av deras allierade för en tid även om han föredrar att vara neutral.

MICHELLE

En ung arabisk kille med androgyna drag och blek hudfärg. Han går klädd i lätta smutsgula linnebyxor och skjorta av fint snitt med en sliten grå basebollkeps utan något märke. Han har en liten blodröd läderväska där han förvarar sina viktiga saker (mobiltelefon, pengar och nycklar) och tunna beiga loafers på fötterna. Han är kortklippt med ett smalt och kvinnligt ansikte utan någon form av behåring.

Michelle är en av Metropolis invånare och i sin naturliga form är han tre meter lång med blödande kroppöppningar och kloförsedda händer. Hans mun innehåller inga tänder och hans huvud och kropp är täckt av skabb och smuts.





SLOTTET I VÄSTSAHARA

eller den huvudsakliga delen av scenariot, ca tre timmars speltid

Västsahara är mycket mera ett ökenland än Marocko och har stora problem med efterverkningarna av Marockos invadering. Öde landskap kan vara fyllda med minor och många öde och utbrända byar finns runt om. Våra hjältar anländer med flyg till Bir Gandus, en stad i södra västsahara med mycket militär närvaro, och kommer att färdas med bil ut i ökenlandskap. Karaktärerna kommer att bli vinkade igenom alla militära posteringar utan att behöva varken stiga ut ur bilen eller visa pass.

Bir Gandus är mestadels en betong och tegelstad utan några höga hus att tala om. Det enda gröna i staden är några få palmer och i övrigt domineras stadsbilden av små affärer, slitna trevåningshus, kärror dragna av åsnor, militärfordon och gamla bilar. Flygplatsen ligger centralt.

På vägen ut till slottet kommer karaktärerna att åka förbi många militärposteringar. Dessa består av många vägghinder och små torn där tungt beväpnade militärer stoppar allt och alla. Karaktärernas bil vinkas bara igenom. Bilfärden tar ca en halvtimme och sker i hög fart.

PATERLHADE, OKTOBERPALATSET

Slottet som karaktärerna kommer att spendera det närmaste dygnet i heter Paterlhade, vilket betyder ungefär Oktoberpalatset. Slottet ligger precis utanför en sönderbombad by utan namn. Paterlhade och dess omgivning finns inte i verkligheten utan ligger strax mellan verkligheten och Metropolis.

BYN OCH VÄGEN IN

Vägen in till byn patrulleras av ett tiotal soldater med lika många hundar. Det finns skyltar överallt som varnar för minor på ett tiotal olika språk. Byn verkar vara bombad av inte bara vanliga bomber utan napalm och splitterbomber. Det finns knappt något som är helt förutom, uppenbart lagade, hyddor och torn där soldaterna fördriver sin tid.

Omgivningarna har fram tills byn bara bestått av sand, elledningarna och ett eller annat söndrigt fordon men efter byn så dyker det upp cypresser med jämna mellanrum och vad som verkar vara ett bevattningsrör. Ju närmre de kommer slottet desto mera grönt dyker upp längs med vägen. Cypresser, blomstersamlingar, klängväxter med klarröda blommor till och med gräsmattor.

SLOTTET

Slottet, eller palatset, är ett enormt bygge i mexikansk hacienda stuk men med proportionerna från de stora europeiska slotten. Det är i fyra våningar och består av en enorm huvudbyggnad med tre lite mindre flyglar (baksidan). Hela slottsområdet är inmat av fyra meter hög mur som verkar sträcka sig runt hela slottets områden.

Inuti är Paterlhade en stilistisk blandning mellan franskt sjuttonhundratals och spansk bordell. Golven består nästan uteslutande av mosaikmönster (rena medelhavs och arabiska mönster) i marmor och väggarna är uteslutande målade i rena mjuka färger med en enorm mängd av konst i olika former, tidsperioder och presentation. Karaktärerna kan inte tänka sig att något försäkringsbolag skulle försäkra detta utan mindre än en stående arme på området för säkerhet.

De olika rummen är uppdelade i olika teman. Det finns rum med franskt sjuttonhundratals, stramt tyskt artonhundratals och modernare italienska designskapelser. Trots den sprakande grönskan utomhus syns inga plantor av något slag inomhus. Undervåningen består av enorma rum där middagar, möten och aktiviteter sker medan de två övervåningarna består av mindre rum för mindre sällskap/aktiviteter och sovrum. Den fjärde våningen och vinden håller på att restueras och är inte åtkomlig för karaktärerna... än.

Slottet har också en undervåning där ett enormt kök, förråd och personal har sin hemvist. Undervåningen är mycket mera spartansk och praktisk.

De tre vingarna innehåller alla på undervåningen varsin enorm balrum. De yttersta är rum för underhållning och det mittersta är det stora middagsrummet med plats för över tvåhundra gäster. Det stora middagsrummet innehåller en stor alkov på kortsidan mot trädgården med ett enormt kors av ebenholz.

TRÄDGÅRDEN/SLOTTSGÅRDEN

Trädgården bakom slottet är fyllt med grönska. Små parker, obelisker, vattenfontäner och trädgårdslabyrinter avväxlar varandra. Precis bakom den mellersta vingen står en enorm blodek med ett podium och stolar för ungefär tvåhundra personer. Vid sidan om podiet står ett cocktailtält med en träställning.

Alla former av träd och växter verkar finnas i denna enorma trädgård. Europeiska medicinalväxter samsas om utrymmen med asiatiska buskar och träd. Om det finns någonstans i världen är chanserna rätt stora att det växer någonstans i området.

PERSONAL

Det finns givetvis personal till detta enorma område. I golfbilar åker säkerhetsvakter runt två och två, det står lag med skötare till den enorma trädgården som krattar, vattnar och tar hand om grönskan. I slottet är skötarna mindre synliga men det går runt folk som dammar och städar. Personalen verkar komma från hela världen men det är främst araber av olika nationaliteter.

METROPOLIS

Hela slottet tillsammans med byn är en nästan en del av Metropolis. Det ligger utanför storstaden och närmare verkligheten men är i vilket fall som helst inte en del av Västsahara och finns inte på någon officell eller icke-officiell karta över den "verkliga" världen.

I den skuggigare världen drar hela tiden en lätt vind av aska igenom området. All grönska är på väg att ruttna och slottet och dess innehåll ser förfallet ut. Askvinden lämnar efter sig mindre spår och lite här och där finns det små drivhögar av aska. Det genomgående temat är ett slags prunkande förfall som avspeglar sig i innevånarna som är i fysisk perfekt kondition där muskler sliter sig loss från sina fästen och blod och var springer ut från spänd hud.

Tänk er en lite mera naturlig och nedtonad version av hur helvetet ser ut i filmen Constantine.

"YOU CAN CHECK OUT ANY TIME YOU LIKE, BUT YOU CAN NEVER LEAVE"

Eftersom området egentligen är en del av Metropolis går det inte att lämna platsen utan tillåtelse från ägarna. Oavsett hur man försöker lämna platsen kommer man tillslut att komma fram till slottet igen. Det finns inga egentliga väderstreck eller hållpunkter att följa. Det kan dock ta lång tid innan man plöstligt står framför soldaterna i byn, eller på vägen fram till palatset.

ANKOMST TILL SLOTTET

Michelle väcker karaktärerna när flygplanet har landat på flygplatsen. Utanför skiner solen, men det är bara tidigt morgon. Michelle ber dem att skynda sig och visar dem till en Mercedes-Benz S65:a som förutom registreringsskyltar ser identisk ut som den i Casablanca. Utanför bilen står en man med spanskt utseende som Michelle introducerar som Rodrigues. Rodrigues kommer att ta hand om dem och se till att de kommer till slottet medan Michelle tar hand om bröllopsgesterna. Vid frågor säger Michelle att klientens dotter skall gifta sig och att karaktärerna, om de har tur, kan få gå på bröllopet.

Rodrigues pratar utpräglad amerikanska och ber sällskapet stiga på och göra sig bekväma. Han tar hand om bagaget och ger dem varsin Evian flaska (med plastförseglingen intakt) och börja köra ut ur staden. Rodrigues har på bilstereon och har ett brett urval av amerikansk pop och hiphop, hans stora favorit verkar vara NWA, men han kan gå med på att stänga av stereon om karaktärerna insisterar.

Rodrigues pratar rätt mycket om ingenting. Han är en mästare på att fly obekväma frågor (vem är ägaren till artefakten, vart exakt är vi påväg, bröllop?) och hoppar från ämne till ämne. Till skillnad från Michelle ställer han dock inga frågor om vilka karaktärerna är. Till synes är han helt ointresserad av vilka det är han kör.





HÖKNÄSA

På vägen till slottet vid en av militärkontrollerna stannas bilen och Rodrigues måste gå ut och prata med soldaterna. En av soldaterna går fram till bilen och knackar på rutan. När karaktärerna öppnar ser de en soldat med kraftig höknäsa som på bruten engelska kräver att få se deras pass. Han ögnar snabbt igenom passen och lämnar sedan tillbaka dem och efter detta kommer Rodrigues tillbaka och de kan forstätta åka. Höknäsa kan nu genom sympatetisk magi ta sig till karaktärerna även om de befinner sig i en magisk avskärmd del av metropolis, dvs slottet med område.

STIG IN SA SPINDELN TILL FLUGAN

När de svänger in till palatset dyker fyra välklädda män upp som genast, och tyst, tar hand om karaktärernas bagage. De bär in det i huset samtidigt som Rodrigues ber våra hjältar att sträcka lite på benen och vänta på att värden skall komma. När bilen är tom på bagage och personer kör Rodrigues iväg med den runt hörnet.

Ut från palatsentren stiger en lång och kraftig man iklädd en vackert broderad galabia. Mannen ler tomt mot karaktärerna och presenterar sig som Herr Abu There Searentez, värd och ägare av Paterlhade. Han tar inte karaktärerna i hand men vinkar in dem i palatset och iaktar dem noggrant medan de går in, lite för ingående till och med.

”Ursäkta röran i mitt lilla hus, men min dotter skall gifta sig idag och min bror dog igår. Det är alltid en ära att få gäster och jag hoppas att ni skall trivas. Jag vet att ni är här för min broders Ashramda men ni får ge er till tåls medan jag visar upp mitt hus för er.”

Efter denna korta presentation visar Abu There runt karaktärerna. Han börjar med att visa upp undervåningen och dess kök, för att sedan gå våning för våning upp i slottet. Han är grundlig men hoppar över likartade rum. Det största krutet läggs på middagsrummet. Under genomgången blir också karaktärerna tilldelade rum på tredje våningen där de kan se att deras bagage redan är upppackat.

Genomgången slutar i ett litet samlingsrum på tredje våningen i den östra flygeln (där också deras rum ligger). Abu There ursäktar sig men säger att han har både en begravning och ett bröllop att planera och att de skall ses senare den kvällen. Han berättar också att karaktärerna har denna våning och flygel för sig själva och inte skall dra sig för att be om hjälp och tjänster från personalen.

VÄNTAN

Karaktärerna har nu en timme på sig att prata igenom sina intryck och upplevelser. Utanför kan de se bilar komma och lasta ur gäster och bagage. En enkel uppskattning säger att det kan vara ett hundratal personer som kommer under timmen de väntar. De primära förarna verkar vara Rodrigues och Michelle. Gästerna är alla klädda i olika varianter på dyra kostymer och klänningar från de stora modehusen och av olika nationaliteter.

Det går inte att lämna våningsplanet som karaktärerna är på. Dörrarna till huvudflygeln är låsta och personal i trapphusen stoppar dem och frågar vad de vill ha och låter ingen fortsätta varken upp eller ner på grund av aktiviteterna inför bröllopet och begravningen.

HÄNDELSER

Precis som i Casablanca kan karaktärerna ibland glimta verkligheten. Rodrigues sanna ansikte syns under en kort sekund eller blåser den svaga brisen in aska i deras munnar och näsor. Huvudsaken är att presentera att saker och ting inte är som vanligt.

ASHRAMDA

När klockan börjar närma sig tre kommer en livreklädd betjänt till karaktärerna och säger att Abu There Searentez nu kan ta emot dem i spegelsalen för english tea och frågar försynt vilken sorts tee eller kaffe de vill ha. Han visar dem också vägen till spegelsalen.

Spegelsalen är precis vad det låter som. En stor sal beklädd med speglar på väggarna. Taket är målat i mörkblått med små ljusa stjärnor vilket gör att det känns som om taket håller på att ramla ner i huvudet på karaktärerna. Golvet är klätt i tjocka och vackra arabiska mattor. Djupt nersjunken i en kraftig läderfåtölj sitter Abu There och vinkar in karaktärerna och ber dem sätta sig ner i fåtöljerna som omger honom.

”Vi dricker inte alkohol här men om ni vill så har vi de flesta spritsorter som finns att få för pengar och några till” inleder Abu There och sträcker sig efter något bakom hans fätölj.

”Men eftersom ni är här för min bror Ibn Hassan Jussofs, må han äga förlåtelse, Ashramda så är det väl dags att ni får se statyn” avslutar han och ställer ner en liten staty av en krokodil på det lilla bordet framför sig.



Krokodilen är tjugofem centimeter långt och naturtroget skulpterat ur vad som verkar vara en blandning mellan guld och silver. Kroppen är homogen och ledad så att krokodilen går att böja åt höger och vänster. Krokodilens gap är stängt men tänder av elfenben är skulpterade på sidan. Fjällen är utsökt modellerade och varelsen ser ut att antingen vila eller vara på jakt beroende på hur man vrider och tittar på den. Den väger mellan fem till sex kilon.

En första uppskattning skulle säga att den är gjord på femton-sextonhundratalet av någon silversmed tränad i antingen Spanien eller Italien. Den har inga märken eller symboler på sig. Beroende på tillverkare och tidigare ägare kan den vara värd mellan en halv till femtio miljoner euros.

”Det sägs att John Dee beställde Ashramda av en judisk silversmed i andalusien strax innan hans död. Specifikationerna skall vara från en av hans många uppenbarelser av ängeln Uriel. Krokodilen skall vara en portalväktare enligt legenden, men vilken portal eller varför portal behöver väktas lyckades min bror aldrig lista ut. Han fick den i arv av en vän för en lång tid sedan” berättar Abu There.

Abu There verkar vilja sälja artefakten, en summa som han stannar på är en miljon euros i sedlar, men är mycket intresserad i vem det är karaktärerna köper artefakten för. Om de har sagt till Michelle att det är Herr Videk vill Abu There veta mera om honom och hans relation till artefakten. Det kan komma fram i samtalet att såvitt Abu There vet var det ingen som visste att Ibn Hassan Jussuf varken hade artefakten eller att han dog för strax under ett dygn sedan.

KROKODILENS TÄNDER

Under samtalet låter Abu There karaktärerna inspektera Ashramda närmare. Välj ut en av karaktärerna och när den karaktärern handhar krokodilen så öppnar den plötsligt sitt gap och biter till i handen. Det blir inget blodvite men karaktären har en distinkt känsla av att tänderna skrapade mot benen i handen. Käften på krokodilen är dock stängt igen och Abu There säger att man ibland inbillar sig mycket ute i öknen och verkar inte bry sig mera.

INBJUDAN TILL BRÖLLOPET

När samtalet har börjat lugna ner sig stormar helt plötsligt Lady Ainsha Searentez in i rummet och börjar skrika på arabiska till Abu There. När hon inser att karaktärerna är där också tystnar hon och nickar menande åt Abu There. Han reser sig upp och presenterar sin dotter för karaktärerna och ber om ursäkt för avbrottet men hennes bröllop är om två timmar. Lady Ainsha tar i hand med alla karaktärerna men ger dem föga uppmärksamhet utan tittar oavbrutet på sin far. Abu There ber karaktärerna om ursäkt men säger att mötet för tillfället måste avbrytas, de kan ta med sig Ashramda upp på sina rum och han avslutar med att han och hans dotter gärna vill se dem på brölloppet. En betjänt kommer in i rummet och leder karaktärerna till deras våning där deras finkläder har strukits och lagts fram på deras säng. De kan fortfarande inte lämna sin våning.

TELEFONKONTAKT

I karaktärernas rum finns det tillgång till telefon och det går att ringa. Men allt prat om konstiga händelser verkar inte gå fram till den andra sidan som verkar bara höra hur bra allting går. Det konstiga är att fördröjningen i anslutningen gör att karaktärerna kan höra sig själva säga hur utomordentligt smidigt allt går och att de snart skall vara tillbaka. Ingen av karaktärernas eventuella medhavda telefoner kan ringa ut, eller skicka sms, mms eller email.





BRÖLLOPET

I trädgården bakom palatset kan karaktärerna se att en kista bärs fram till cocktailtältet och att en skara unga män i kostym vankar nervöst fram och tillbaka vid podiet. Med dem står en äldre nubier klädd i den katolska kyrkans biskopsdräkt. Karaktärerna kan också höra och se hur bilar kör fram och tillbaka till ingången och lämnar av person av blandad nationalitet. Det verkar vara främst Michelle och Rodriges som står för alla transporter.

Strax innan utsatt tid knackar det på dörren till rummet där karaktärerna har satt sig och in kommer Michelle klädd i en enkel grå kostym med alla tillbehör. Han går fram till baren i rummet och håller upp en whisky till sig själv som han snabbt håller i sig.

”Det dricks ingen alkohol på det här stället” säger han och går fram till karaktärerna. ”Familjen Searentez önskar er närvaro på bröllopet så jag hoppas att ni har dushat och luktar gott om hela kroppen för nu börjar det” avslutar han och visar dem vägen till samlingsutomhus. Michelle vet inget om Ashramda och säger att det inte är tillfälle att tala affärer för tillfället. Han verkar oförstående om de tar upp problem med telefonen och säger sig hoppas att de har funnit rummen till deras belåtenhet. Ju närmare platsen för bröllopet de kommer desto nervösare verkar Michelle bli.

Under blodeken har det samlats cirka tvåhundra personer som omväxlande sitter och står upp medan de talar med varandra. Det verkar finnas folk från hela världen och det är få språk som karaktärerna pratar som talas. Rodriges står vid en grupp asiatiska äldre herrar men närmar sig Michelle när han och karaktärerna kommer ut. Men Michelle och Rodriges hinner inte mera än att hälsa på varandra innan bröllopsmarchen startar och alla sätter sig ner på sina platser.

Bröllopet sker som ett hollywood bröllop. Bruden kommer gåendes längs med gången upp till sin man som står nervöst och väntar med biskopen. Det talas (italienska), sjungs och talas lite till innan biskopen undrar om de kan tänka sig att välja varandra in sickness and in health. Men när de väl kysser varandra ser karaktärerna för ett ögonblick hur Lady Ainsha tar stora tuggor ur sin makes mun och sliter loss läppar och tunga. Denna bild försvinner fort och brudparet vänder sig om till församlingen och vinkar.

När brudparet börjar gå in mot mittenflygeln märker karaktärerna att både Michelle och Rodriges har försvunnit. Alla andra bröllopgäster börjar gå mot flygeln och många av gästerna ser frågande på karaktärerna om de inte följer med in. I bakgrunden kan karaktärerna märka att biskopen tillsammans med fyra trädgårdsarbetare har börjat förflytta kistan som stod vid podiet.

STEPHEN ALZIS

På väg in i middagssalen i mittenflygeln, eller när karaktärerna står i trädgården bland stolarna och försöker bestämma sig, står helt plötsligt en tunn liten arab i en enkel vit linnekostym med en enkel hatt på huvudet vid karaktärerna. Han presenterar sig som Stephen Alzis och undrar om de är släkt med bruden eller brudgummen. Han verkar vara förvånad att de inte är bekanta med någon av dem båda och säger att han själv är bekant med de båda släkterna. Han följer dem till deras platser och sätter sig bredvid dem (där han är satt enligt bordsplaceringen). De sitter långt bort från brudparet.

Under middagen, som är lång och består av ett flertal olika rätter från runt om världen och lika många tal, pratar Stephen oavbrutet med dem. Han pekar ut olika personer runt borden (Herr Larsson militär från Sverige bekant med bruden, Lady Nakita hovdam till japans kronprinsessa bekant med den bortgångne Ibn Hassan osv...). Stephen förklarar att han till vardags bor i New York där han driver en herrklubb och kan svara på alla möjliga frågor. Han är bekant med Ashramda och väl bevandrad i konst och litertur och har ett flertal frågor om deras arbete på Eurosecure.

EN KALL VIND DRAR GENOM MIDDAGEN

Allt eftersom middagen fortsätter märker karaktärerna sakta att stämningen håller på att bli spänd. Många gäster skruvar obekvämt på sig och det verkar som om hedersbordet håller på att smågräla under falska leenden. De ser glimtar av hur gästerna ser ut egentligen (många är invånare från Metropolis) och rummet ändrar ibland utseende. Det hela slutar med att Lady Ainsha håller ett tal till församlingen på arabiska. Talet verkar till viss del vara hotfullt och när hon är klar och skålandet är över börjar genast församlingen att resa på sig.

STANNA ÖVER NATTEN

Stephen ursäktar sig och är en av de första som lämnar rummet efter brudparets tal. Han avslutar sin konversation med att be för karaktärernas välmående och hoppas att de kan träffas igen. Samtidigt som Stephen försvinner i folkmängden kommer Michelle fram till karaktärerna och ber dem följa honom till deras rum.

”Jag ber hemskt mycket om ursäkt men det verkar som om milismän har samlats i området och vi kan inte garantera allas säkerhet. Det kommer att ta ett tag innan militär från Marocko kommer till vår undsättning och vi hoppas verkligen att det inte gör er något att stanna en natt” säger Michelle till dem när de äntligen är uppe på sina rum igen. Utanför kan man höra hur bilar kör fram och tillbaka till slottet.

Michelle ursäktar sig med att han har mycket att stå i men att värden kommer att prata med karaktärerna imorgon och att förhandlingen om Ashramda kan genomföras då och avslutar med att önska dem en god natts sömn.

INBÖRDESKRIGET

Inbördeskriget är egentligen ett krig om makten i Paterlhade. Lady Ainsha Searentez (hon byter inte namn) tillsammans med sin hårt dominerade make försöker, och lyckas, ta makten från Abu There Searentez. Under hela inbördeskriget försvinner slöjan över verkligheten och karaktärerna ser saker, ting och personer för vad de egentligen är. Höknäsa försöker ta tillfället i akt och sno med sig Ashramda (nyckeln till Demiurgens fängelse) och karaktärerna men misslyckas. Inbördeskriget börjar efter begravningen av Ibn Hassan Jussuf.

NYA EGENSKAPER

Karaktären som blev biten av krokodilen är numera en av de sju nycklarna och kan därför öppna alla lås i Paterlhade. Nyckeln kan dessutom inte dödas av metropolis, men givetvis av fallskada, idioti och andra saker som inte kommer från metropolis (vapen t.ex).

BEGRAVNINGEN

Det enda karaktärerna hör av begravningen är klagande tjut från trädgården. Om de verkligen vill kan de smyga sig till begravningen, men sannolikt blir de påkomna och kommenderade tillbaka till sin våning. På begravningen står de kvarvarande från församlingen på var sin sida om graven med Lady Ainsha och Abu There längst fram. Biskopen genomför begravningen på arabiska.

DOGS OF WAR

Direkt efter begravningen anfaller de två styrkorna varandra. Karaktärerna kan se konstiga fordon som kör genom öknen utanför Paterlhade och hör skottlossning och ljud från strid och klagan från resten av huset. Det blåser upp en askvind som verkar dra genom väggarna och hela illusionen rasar.

Så länge karaktärerna stannar på sin våning riskerar de inte att bli överfallna, på sin höjd hållna som gisslan. Men om de tar sig utanför sin våning riskerar de att fastna i stridigheter. Karaktärerna har inga vapen men eftersom de inte är från Metropolis så är de inte givna mål och borde därför kunna ta sig ur dessa situationer, det kan dock bli blodigt.

- Ett mindre antal tjänare tar sig in i karaktärernas våning och börjar barrikadera sig. Beroende på hur karaktärerna betar sig kommer de att bli gisslan, vänner eller fiender.

- Karaktärerna vandrar rakt in i ett mindre eldöverfall. De båda styrkorna upptäcker dem och skriker åt dem att fly från denna strid och låter karaktärerna göra det. Om de ändå stannar kvar är det lämpligt att välja en sida fort.

- En grupp med bröllopsgäster som inte heller har hunnit lämna Paterlhade springer in i karaktärerna. Gästerna är livrädda och har, likt karaktärerna, inte mycket av en gissning om vad som försiggår.

HÖKNÄSA

Mitt i alla problem dyker Höknäsa upp. Han stannar till på behörigt avstånd och låter karaktärerna få syn på dem. Höknäsa är en magiker men är inte en av metropolis varelser och ser därför normal ut. Han närmar sig karaktärerna och erbjuder dem sin hjälp.





▪ Höknäsa kan berätta att Abu There och Lady Ainsha för tillfället slåss om makten över Paterlhade och att slottet ligger i utkanterna av Metropolis. Han kan också berätta lite om Metropolis men pga av situationen kan han inte dyka ner i detaljer.

▪ Höknäsa kräver att karaktärerna visar dem till Ashramda om han skall hjälpa dem ut. Om karaktärerna verkligen pressar honom kan han berätta att Ashramda innehåller en av de sju nycklarna till Demiurgens fängelse och att det är av största vikt att dessa nycklar inte faller i fel händer. Han tycker det är konstigt att krokodilen skulle attackera någon och säger att det är ännu viktigare att han får inspektera Ashramda om karaktärerna skulle fråga.

▪ Han kan berätta att han är en magiker och att han lärde sig magi på en anstalt för kriminellt galna i Amsterdam. Han kan visa dem lite magi genom att förvandla sig till några av de många personer som karaktärerna har mött under deras resa med en kraftig höknäsa. Och ja, han säger att han inte längre är kriminellt galen och att han representerar den "goda" sidan.

▪ Höknäsa kan också säga att han har följt Herr Videk en längre tid och därför vet om karaktärernas uppdrag. Han låtsas dock inte vara en av Herr Videks män och säger att han tror att Videk kan vara en av de onda.

Förhoppningsvis tar karaktärerna Höknäsa till spegelrummet där Abu There visade dem Ashramda. Höknäsa kan dölja hela sällskapet för galenskapen som händer omkring dem, förutsatt att karaktärerna inte gör något dumt, och färden till spegelrummet bör vara icke dödlig. Bakom fåtöljen som Abu There satt i står ett bord med en liten enkel träkista. I denna kista ligger Ashramda. Något känns fel i samma ögonblick som karaktärerna öppnar kistan. Från en alkov i rummet stiger en person fram som ser ut precis som Höknäsa (det torde vara uppenbart att det inte går att gömma sig i spegelrummet). Denna kopia av Höknäsa känns märkbart mera aggressiv och den riktiga Höknäsa föser karaktärerna, tillsammans med Ashramda, mot dörren de kom ifrån och ställer sig emellan.

Kopian av Höknäsa är hans onda tvilling. Höknäsa har nått en sådan maktposition att han måste slåss med sin kopia för att inte gå under och för att utvecklas vidare. Givetvis var det inte meningen att striden skulle ske nu... Höknäsa kommer att göra sitt bästa för att inte karaktärerna och Ashramda kommer att komma emellan i striden, något kopian givetvis kommer att försöka. Agera ut striden så mycket som möjligt. Detta är den stora finalen som också slutar med att den elaka kopian besegrar Höknäsa och anfäller karaktärerna när...

LADY AINSHA SEARENTEZ

När det ser som mörkast ut kommer Lady Ainsha in i spegelrummet. Karaktärerna märker detta när hon plötsligt står framför dem och sliter kistan (med innehåll) ur händerna på dem och konfronterar Höknäsa. Striden är patetiskt kort och även om kattmänniskan Ainsha verkar vara skadad tar det inte lång tid innan Höknäsa är ett minne blott.

När striden är över vänder sig Ainsha mot karaktärerna och illusionen bryter återigen ut. Lady Ainsha ser ut som hon gjorde vid sitt bröllop och speglarna i salen återger den "korrekta" bilden av rummet. In genom dörren kommer Michelle som ler mot karaktärerna och sätter sig på en pall vid dörren.

"Min far och min farbror är döda. Jag är ägaren till Ashramda och Paterlhade" säger Ainsha och tittar karaktärerna djupt i ögonen och för ett ögonblick rämnar återigen illusionerna. "Jag kan inte tillåta att denna artefakt faller i händerna på gridiga människor och tänker inte sälja den. Det var aldrig min mening att ni skulle få komma hit och uppleva allt ni utan tvekan har sett ikväll. Sådan är inte seden här. Michelle kommer att köra er till flygplatsen och se till att ni kommer hem till ert kära Europa. Hälsa er husbonde att Ashramda inte är till salu."

HEMKOMSTEN

Lady Ainsha vägrar att svara på frågor utan står som en staty och tittar på karaktärerna. Michelle ser till att de kommer ut till en bil, svart mercedes där deras bagage håller på att lastas in, och kör dem till flygplatsen. Natten släpper sitt tag om Marocko och solens uppstigande gör att karaktärerna förmodligen känner att de har vaknat från en (mar)dröm. Michelle ler bara hemlighetsfullt om de frågar någonting men lämnar över ett visitkort.

SLUTET GOTT ALLTING GOTT

Här slutar nyckeln.

VIKTIGA PERSONER

De viktigaste personerna som berörs i denna delen av Nyckeln.

RODRIGES

En lång och smal man i förtioårsåldern. Han pratar med bred amerikansk dialekt och går klädd i en enkel svart linnekostym. Hans svarta långa hår glittrar av hårprodukter. Ansiktet är ärrat av acne och läpparna förvånansvärt smala, till gränsen på icke-existerande. Han döljer sina ljusgröna ögon bakom ett par strikta fyrkantiga spegelglasögon. Rodrigues är från början en normal människa men har sakta påbörjat sin förvandling till en medborgare av Metropolis. I sin naturliga skepnad saknar hans ansikte och händer de yttre hudlagrena och läpparna verkar vara borttuggade.

ABU THERE SEARENTEZ

Abu There, som hans vänner kallar honom, är en lång och kraftig man med ett sydeuropeiskt utseende. Han går klädd i vackra och enkla mörka kläder med en enkel kraftig guldring runt hans högra långfinger. Hans huvud är rakat med kraftiga polisonger utan skägg. Han saknar ögonbryn och hans stora bruna ögon ser döda ut. Hans kraftiga röda läppar tuggar oavbrutet och verkar som om de aldrig har skrattat. I Metropolis är Searentez nästan fyra meter lång och klädd i en lång och draperande galabia. Hans hud ser ut att vara illa brandskadad och hans polisonger är i själva verket vackert arrangerat metallsplitter.

LADY AINSHA SEARENTEZ

Ainsha är en kort kvinna med långt blodrött hår som smeker sig ner längs med hennes rygg. Hennes uppträdande gör dock att man kan tro att hon är längre än alla andra i hennes sällskap. Hennes slöja täcker inte mycket hud utan framhäver snarare hennes kvinnliga former. Hennes bröllopsklänning är en enorm, lite för avancerad och designad, kopia av något som skulle kunna vara med i en disney film. Hennes hår, händer och hals glittrar av diamanter och guld. I vanliga fall har hon på sig en snäv mörkgrå affärskostym som framhäver hennes smala till gränsen på vassa ansikte. I sin naturliga skepnad, hon är också en invånare från Metropolis, ser hon ut som en blandning mellan en människa och en leopard och hennes händer och fötter är kloförsedda. Ansiktet är längre och smalare och hennes mun är fylld med sylvassa tänder med droppande blod.





BEDÖMNINGSLAPPEN

Vad var namnet på din spelgrupp?

Insert name here: [_____]

Tycker du att din spelargrupp gjorde bra personporträtt?

[] Ja [] Nej

Motivering:

Verkade din spelargrupp ha det roligt under spelpasset?

[] Ja [] Nej

Motivering:

Förtjänar din spelgrupp att vinna en hypotetisk rollspelstävling?

[] Ja [] Nej

Motivering:

Sades det några oförglömliga citat?

[] Ja [] Nej

Citaten:

Hade du som spelledare roligt?

[] Ja [] Nej