

# Uppdrag #5355-6

Ett scenario till Kult av Mattias Lejbrink och Robert Bjurshagen.



## Innehållsförteckning

Dokumenthistorik	...3
Dementi	...3
Bakgrund	...3
Hur det är upplagt	...4
Scen 1	...4
Scen 2	...4
Scen 3	...5
Scen 4	...5
Scen 5	...6
Scen 6	...6
Scen 7	...6
Scen 8	...7
Scen 9	...7
Scen 10	...7
Scen 11	...8
Tidshoppen	...9
Scen 12	...10
Scen 13	...10
Scen 14	...11
Scen 15	...11
Scen 16	...11
Scen 17	...12
Scen 18	...13
Scen 19	...13
Epilog	...14



## Dokumenthistorik

Scenariot skapades under första halvan av år 2K för att framföras på LinCon samma år. Alpha-versionen testspelades i maj. Den slutgiltiga versionen blev klar 000526. Scenariot får kopieras och användas fritt i icke-kommersiella syften. Kommentarer och frågor kan e-postas till mattias.lejbrink@usa.net.

## Dementi

Mattias och Robert tar personligen avstånd från all form av ondska som förekommer i detta scenario.

## Bakgrund

Det finns många gudar. En av dessa, en fruktbarhetsgud, hade starkt inflytande över mänskligheten innan han mördades av densamma under inkquisitionen, då människorna tog saken i egna händer. Guden (vi kommer att kalla honom så, och vi kommer att referera till guden som ett manligt väsen) var dock inte maktlös trots att han förlorat sin ställning i människovärlden, utan väntade passiv på en chans att återuppstå och att återfå sin forna maktställning. Året är nu 2000, och guden har funnit ett sätt. Det slutgiltiga nederlaget för guden kom år 1316 då han dödades av tre av inkquisitionens mäktigaste förkämpar. Om han kunde finna ett antal tillräckligt mäktiga krigare skulle han kunna sända dem bakåt i tiden för att understödja honom i slutstriden mot de tre inkvisitörerna, och på så sätt få honom att överleva. FBI-agenten Kirk O'Lean har utan att veta om det sedan födseln varit utsedd för detta ändamål. För att kunna bli mäktig nog att verkligen kunna förändra utgången av slutstriden måste han få tillgång till en uråldrig artefakt som ligger nedgrävd utanför Roswell i New Mexico, USA. Denna artefakt, som är ett fruktansvärt vapen, kommer att göra honom mäktig nog att vara en match för de tre inkvisitörerna. Artefakten kommer dessutom att skicka honom och hans kompanjoner bakåt i tiden via knutar i tidsväven för att kunna delta i slutstriden.

Artefakten har i vår tid uppmärksammats av FBI samt en rad andra organisationer. Ingen av dessa vet riktigt vad artefakten är, men de flesta är

övertygade om att det är ett massförstörelsevapen av stora mått. FBI har utsett en särskild återhämtningsgrupp bestående av fyra agenter och en professor i religion, för att lokalisera och återföra föremålet till Washington. De fem är:

**Nazisten (N).** Wayland Johnson (eg. Heinrich Kessler). 55 år, Vithårig, svarta pilotglasögon. Otroligt kompetent. Kall, lugn och beräknande. Från CIA, men representerar egentligen Odesa. Vill använda artefakten för att rena jorden. Handouts från början: fem utdrag ur registret, FBI-order, CIA-order.

**Messias (M).** Kirk O'lean. 42 år. Medlem i NRA branch Davidian, upplevs som konstig och egensinnig. Är (utan egen vetskap) gudens nya messias och skall rädda denne från sin undergång i början av 1300-talet.

Handouts från början: fyra utdrag ur registret, FBI-order, Davidian-order, minne av dröm med ängel.

**Krycek (K).** John Scareshorn. 25 år, neger. Den nye kadetten, bäst i klassen, ambitiös, ivrig, är egentligen utsänd av MJ 12 utan hans egen vetskap. Vill göra allting "by the book".

Handouts från början: fyra utdrag ur registret, FBI-order med inslag av MJ 12.

**Psykologen (P).** Isac Goldstein. Jude. Behaviorist, rationell, efterklok, psykiater. Tidigare sionist, men när hans fru dog slutade han tro på en (god) gud. Vill ha artefakten för att visa världen att det är bedrägeri, och därmed dra skam över sionistisk front (avslöja dem) samt desillusionera världen.

Handouts från början: fyra utdrag ur registret, FBI-order, Sionistisk front-order.

**Bedragaren (B).** Edward Livingsten (eg. Sergei Gregorov) Tidigare agent för Sovjetunionen, nu frilansare. Ersätter 58 år gammal teologi/ockultist-professor som han har dödat utan att få reda på hela sanningen om uppdraget. Känner vagt till de andras tillhörighet, men vet nästan inget om själva uppdraget. Intuitiv, believer, hypokondriker. Ser ut att vara ca 45 år gammal.

Handouts från början: fem utdrag ur registret, professors FBI-order.

Dessa fem är scenariots huvudkaraktärer. Det första namnet (t.ex. Nazisten (N)) är en kortrefrens till karaktären som vi använder oss av genom hela scenariot för att förenkla läsningen. Dessa beskrivningar är en sammanfattning. För ytterligare information hänvisas till respektive karaktärsblad.

## Hur det är upplagt

Scenariot är uppdelat i scener (totalt 19 stycken). De första 11 utspelas innan karaktärerna börjat färdas bakåt i tiden, de 9 andra efter detta. De första scenerna beskriver agenternas väg till att finna artefakten, fram tills dess att M aktiverar den och tidshoppen börjar. Ett par av dessa scener är flashbacks där spelarna tilldelas nya, tillfälliga karaktärer för att återuppspela någonting som hänt tidigare i anknytning till artefakten. Exempelvis är scen 1 en sådan scen. Vi har försökt att skapa flashback-scenerna på ett sådant sätt att ingenting av kritisk betydelse för scenariot skall utspelas i dessa. Spelarna skall med andra ord inte behöva "låtsasglömma" så mycket av det de upplevt som en annan karaktär tidigare. De sista 9 scenerna är alla varsitt nedslag i tiden fram tills att karaktärerna når slutmålet: 1316, där striden mellan guden och inkvisitörerna utspelar sig.

Ett stort antal lappar finns färdiga att utdelas vid olika tillfällen under scenariots gång. Ett fåtal av dessa är nödvändiga för scenariots gång, andra är till för att "knuffa" handlingen i rätt riktning, men de allra flesta är stämningsskapande och frivilliga. Det är, om inte annat för spelarnas skull, absolut att rekommendera att samtliga karaktärer tillåts överleva så länge som möjligt. Åtminstone tre av de fem FBI-utsända skulle lätt kunna eliminera de andra om det krävdes, men vi har försökt undkomma detta genom att på olika sätt instruera dem om att de inte får/kan ta livet av de andra innan de har artefakten säkert i sin hande (vilket de aldrig kommer att få).

Genom hela scenariot förekommer en hel del "fackord" vilkas innebörd är viktiga för stäm-

ningen. För att reda ut alla eventuella frågetecken får varje spelare (och SL) en miniordlista där dessa uttryck förklaras.

## Scenbeskrivningar 1-11

Innehåll: Scenens innehåll. Kommentarer till SL.

Karaktärer: Karaktärer som ingår i denna scen.

Text: Beskrivning för uppläsning.

Handouts: Ja, just det.

### Scen 1 - Flashback 1

Innehåll: En storviltsjägares tjänare tar hand om artefakten, som de hittat under en jakt. Fyra av karaktärerna spelar negertjänare, en spelar hans bortskämde och hjärnslöe son. Scenen skall sluta med att någon i sällskapet öppnar lådan. Om sonen vägrar, låt tjänare 2 ("Tjockläpp") lyckas med att slita åt sig lådan och öppna den i tron om att den innehåller ett vapen.

Karaktärer: N spelar den europeiske pojken. M, K, P & B spelar tjänare.

Text: *Klockan var strax efter två på eftermiddagen och solen gazzade över savannen utanför den vita trävillan. Utanför rörde sig ingenting annat än de enstaka jordekorrarna som med snabba rörelser löpte från håll till håll. I trävillan kök befann sig fyra afrikaner som alla stod samlade kring en mindre kista med metallbeslag som stod på köksbordet. Köket var belamrat med föremål. Det såg precis ut som om någon var i färd med att flytta ut. Just som en av dem skulle till att säga någonting för att dämpa tystnaden steg en liten rödhårig europeisk unge i beiga kläder in i rummet...*

När någon öppnat lådan slutar scenen utan kommentar.

Handouts: En lapp till tjänare 2 (att slita åt sig lådan) om scenen drar ut på tiden och/eller sonen vägrar öppna lådan. Andra lappar efter smak.

### Scen 2 - J. Edgar Hoover building

Innehåll: Gruppen träffas i byggnaden, Washington DC. P kommer tio minuter försent. B är inte där, utan ansluter senare. Gruppen får vårdnaden om B:s kuvert.

Karaktärer: B spelar Leonard, annars normala -

dvs agenterna.

Text: *I ett stort och ljusst konferansrum allmänt kallat "F223" möblerat med ett bord, tio stolar samt en whiteboard på östra väggen sitter tre personer...*

*Klockan på väggen ovanför dörren tickar ljudligt och gör var och en uppmärksam på hur sekunderna flyter iväg längs tidens garn. Flera minuter har gått sedan den avtalade tiden passerades...*

*..dörren öppnas och in stiger Leonard E. Holdinger, operativt chef för Spec.Ops. Han är en vit man i övre femtioårsåldern klädd i en brun kostym av äldre snitt. Hans panna är svettig och hans överkammade flint glänser.*

Leonard delar ut varsitt kuvert/mapp till spelarna och behåller tillsvidare två för sig själv. Efter någon minut anländer även P.

Handouts: Varsitt brunt kuvert med FBI-order, bilagor och fyra registerutdrag.

Rollpersonerna åker bil till flygplatsen. N har fått leasa en bil för uppdraget som kan lämnas vid flygplatsen.

### Scen 3 - Pistolman i tullen

Innehåll: Gruppen tar sig till flygplatsen. Vid tullkontrollen drar en spoling en pistol när vapnet blir upptäckt. Spolingen blir prydligt ihoppackad av en av karaktärerna, förslagsvis N. Efter detta, flygresan. Sköt scenen snabbt, spelarna skall klara den utan problem.

Karaktärer: B spelar spolingen, annars normala.

Text: *Washingtons flygplats var en enorm skapelse i stål och plast. Mellan de gigantiska väntesalarna ekade den ihåliga högtalarrösten som talade om för lyssnarna att de bör vakta sitt bagage och att flight 291 är försenat åtta minuter. Ni står och väntar på er tur att passera metalldetektorn då det plötsligt skriker till i alarmsystemet. Ni tittar dit åt och ser en ung man i skitiga jeans och brun läderjacka stå och vifta med en S&W revolver (.38 special) på ett ytterst okunnigt vis. Vakten ryggar tillbaka och höjer händerna mot skyn...*

Handouts: -

Rollpersonerna flyger till Roswell. En lättare lunch serveras på planet. Café Mounir är enkelt att finna på flygplatsen.

### Scen 4 - Flygplansfikat

Innehåll: Karaktärerna träffar B på Café Mounir. Edward sluter upp till sällskapet och de sätter sig vid ett bord och redogör för sina idéer för vad som kommer att ske. SL har chans att styra upp spelarnas eventuella missuppfattningar.

Karaktärer: Normala.

Text: *10.03 - flygplatsen i Roswell, New Mexico. Café Mounir har vietnamesisk inredning med vackra golvmattor och pösiga gardiner för fönsterna. Ur dolda högtalare strömmar lugnande gitarrmusik med kvinnlig solist. Ni har placerat er i ett lagom avskilt hörn, och precis fått er beställning. Wayland, den operativa chefen, är först att ta till orda:*

*- Jaha, mina herrar, då var vi här. Hur anser ni att vi skall gå tillväga?*

*Samtidigt kliver en man i kostym in och ser sig omkring. Han går världsvant fram till sällskapet och hälsar: -Professor Livingsten. Trevligt att råkas...*

Handouts: -

Rollpersonerna skall efter färdig diskussion ta sig fram till den gamla tågstationen utanför Roswell. Om inte annat kan de alltid ta en taxi (stor svart Chrysler). De släpps in i området av 52:a skvadronen vid uppvisande av sina identifikation. De blir tvugna att lämna sin eventuella bil utanför skyddsområdet, och blir istället inskjutsade med jeep av en soldat till någon sorts centralbyggnad. Låt gärna denne dra någon skröna om vad som egentligen hände med området och varför det nu är avspärrat. Väl inne på området kommer gruppen troligtvis att vilja uppsöka Överste Rivers. Han kommer att ställa en militärpolis med Humwee (amerikansk militärjeep) till agenternas förfogande så att de kan röra sig på området.

När agenterna når fram till ruinen av stationen startar scen 5.



### Scen 5 - Flashback 2

Innehåll: Det är natten till 20:e mars 1949 i Roswell, New Mexico. Spelarna spelar ku-klux-klanmedlemmar som är ute efter att mörda ett antal svarta ordsmedlemmar som vid scenens start barrikaderat sig inne i stadens tågstation. En av klanmedlemmarna är just sheriff Thompson. Scenen slutar och övergår till scen 6 då klanmedlemmarna kommit in och hållit på med sina grymheter ett tag, men innan alla negrerna blivit tillfångatagna. Eftersom det som sker skall återspelas en gång till, fast denna gång med negrerna som karaktärer, är det att rekommendera att man är något abstrakt när man beskriver händelserna. Exempelvis behöver man inte säga vem som sköts ner, bara att någon blev nedskjuten.

Karaktärer: 5 st klanmedlemmar.

Text: *Natten hade precis börjat lägga sig över den lilla staden Roswell i New Mexico natten till den 20:e mars 1949. I skymningsmörkret kunde man endast ana de mörka personerna som flydde in i tågstationsbyggnaden. I hjärt kontrast till dessa hukande veklingar stod fem tappra män klädda i skinande vita lakan. De fem kontrollerade sina vapen och skred sedan till verket...*

Handouts: Karta över stationsbyggnaden.

### Scen 6 - Flashback 3

Innehåll: Natten till 20:e mars 1949. RP:na spelar fem negrer som flytt in i tågstationen och förtvivlat försöker försvara sig. I stationens källare, som går att nå ifrån bagageinlämningen, finns stationens förvar av gammalt kvarlämnat gods, däribland lådan. En av spelarna skall drivas ned genom luckan och finna lådan där nere. Scenen slutar abrupt då någon av negrerna hittat lådan i samma ögonblick han ser den. Stormningen och resultatet av den skall bli detsamma som framträdde i scen 4. Dottern skall innan lådan hittas fly ut ur byggnaden och jagas av Thompson.

Karaktärer: Rollpersonerna spelar de fem mörkhyade personerna inne i stationen när den stormas. En av dem har med sin unga dotter.

Text: *Ett skrik, och någonting flammade upp utanför stationsbyggnaden. De sex hukande individerna inuti stationen höll andan och vänta-*

*de på nästa ljud. En - två - tre sekunder gick. Någon andades tyst. Svettpärlor kunde skimras i månljuset på kvinnan som krampaktigt höll om sin lilla dotter bakom en enorm packlår. Allt blev plötsligt så tyst... om man blundade kunde man nästan föreställa sig att man satt hemma framför elden och... då plötsligt [spelledaren fyller i med vad som hände när spelarna tog sig in i byggnaden i scen 5]..*

Handouts: En lapp till Elizabeth (M) som säger att hon måste springa iväg med sin dotter (så att Thompson kan jaga upp dem). Karta över stationen.

### Scen 7 - Ruinen

Innehåll: Spelarna spelar återigen agenterna. Dessa kan nu äntra byggnaden och undersöka den. De får använda sig av informationen ovan, trots att de inte upplevt det, eftersom de hittar aska, lik, hagelfragment samt brustna barrikader som hjälper dem att dra slutsatser om vad som hänt. Det är uppenbart att några människor barrikaderat sig här inne, blivit nedskjutna eller på annat sätt mördade under kamp, samt att byggnaden brunnit. Byggnadens östra del (med toaletterna) har rasat ihop under branden, och själva toalettstolarna av porslin är det enda som klarat sig. En hel del sand har blåst in under tidens lopp och täckt igen all golvyta. Sanddjupet varierar mellan 3 dm och 1,5 m (närmast väggarna där sanden samlats upp). Samtliga kvarvarande väggar är svedda. Under sanden står resterna från striden 50 år tidigare att finna - allt lämnat orört men ansatt av tidens tand. Gamla vapen, benrester, koagulerat blod samt enstaka mynt kan med lätthet upphittas.

Förr eller senare kommer någon att finna luckan. Den sitter lätt fastkilad i marken, och handtaget sitter inte längre kvar. En av karaktärerna finner källaren som har en gnisslande dörr. De andra märker att han funnit den. Alla vill gå ner först.

Scenen bryts när personerna skall till att klättra ner genom luckan.

Karaktärer: Normala.

Text: *Framför agenterna bredde sig en enorm ödslig slätt ut sig. Den enorma tomheten avbröts*



*endast av den svedda, halvt sönderfallna, stationsbyggnaden som tornade upp sig framför dem. De lösa bräder, som kanske en gång varit en dörr samt de brustna glasskärvorna i de tomma fönsteröppningarna vittnade om att något eller någonting en gång i tiden försökt ta sig in - eller ut. Vid en närmare titt kunde de fem männen se att hela östra delen av stationen rasat ihop och att sanden och stäppvinden gjort sitt bästa för att täcka över allt som blivit kvar i rummen efter den härjande elden gjort sitt. Solen gassade ihärdigt på de kostymklädda herrarna när de betraktade byggnaden. Några av dem trodde sig fortfarande kunna urskönja lukten av brand och aska - men det måste varit inbillning. Förutom den fläktande vinden och enstaka harklingar från männen var det dödstyst på stäppen. Det kändes nästan synd att behöva bryta tystnaden...*

Handouts: Massor av lappar.

### **Scen 8 - Flashback 4**

Innehåll: Fyra av karaktärerna ligger och brinner, då Thompson kommer in efter att ha våldtagit dottern Marion. De alla manar Thompson mot fienden i mörkret i källaren. Negern sitter där nere, brinnande, skrattande och med hugtänder. Han har funnit lådan, öppnat den och förvirrats av de onda krafter som föremålet härbärgerar. Thompson måste skjuta demonen med allt han har.

Karaktärer: Klanmedlemmarna, fast med tillägget att de brinner alternativt kommer tillbaka (i Thompsons fall).

Text: *Mellan stationsbyggnadens svedda väggar ekade skriken av fyra brinnande män som vred sig i plågor i ett sista försök att släcka elden som omgav deras kroppar. De dansande lågorna avtecknade sig storartat mot väggarna och golvet såväl som skuggor i månljuset som gnistrande ljusfenomen. Allt annat var stilla. En femte, fortfarande vitklädd, man steg in genom huvudingången...*

Handouts: Fyra lappar till spelarna som brinner. Lappar till Thompson. Karta över stationen.

### **Scen 9 - Källaren**

Innehåll: Under luckan leder en smal trappa ner i den kolsvarta källaren. Källaren innehåller rester av bagage som legat i mer än 50 år. Mot trappans motsatta vägg vilar skelettet efter demonen. SL rekommenderas att göra en ingående beskrivning av det deformerade onaturligt växta skelettet och de långa armarna... Någon av karaktärerna finner i skelettets ena knutna näve en sheriffstjärna av äldre utformning med ett litet avslitet tygstycke på. Texten på stjärnan lyder "Sheriff Joseph Thompson". Denna ledtråd bör få spelarna att söka upp den fortfarande levande sheriff Thompson.

Karaktärer: Normala.

Text: *Den tunna metalluckan öppnades nästa ljudlöst för att blotta en smal uthuggen trappa som tycktes leda ner i kompakt mörker. [Här behöver någon tända en ficklampa] Trappan ledde ner till ett ungefär 5x5 meter stort rum med betonggolv och utan belysning. En kvav doft slog emot dem när de gick ned - ingen kan ha varit här på väldigt länge. Mannen med ficklampan lät dess ljuskägla spela över rummets väggar. Ljuscirkeln löpte över gamla förmultnade väskor och packlårar för att till slut stanna på det enorma djurliknande skelettet som såg ut att sitta ihopkrupen vid väggen tvärs över trappan.*

Handouts: Karta över stationen. Lappar efter smak.

Att finna var sheriff Thompson håller hus idag är inget större problem. De lokala myndigheterna samt folkbokföringskontor kan informera om att herr Thompson sedan tio år tillbaka bor på ålderdomshemmet (sanatoriet) "Blå rosens slutna äldrevård".

### **Scen 10 - Sanatoriet i Oklahoma**

Innehåll: Den nu 88 år gamle Josef Thompson sitter i ett kallt, kliniskt rent rum på ett pensionär/psykhem av medelklasstandard. Väggarna pryds av diverse medaljer och gradbeteckningar i stort sett samtliga härstammande från WW2. Han är gravt dement och förvirrad. Så fort någon av karaktärerna frågar någonting om stationen kom-



mer han att bli tyst, tugga fradga samt skaka, för att ett par minuter senare kunna dödförklaras. Om de genomsöker rummet finner de hans dagbok. Om de inte gör det kommer de att tilldelas hans personliga ägodelar, däribland dagboken. Karaktärerna får uppläst sista sidan i Thompsons dagbok där han på något sätt beskriver hur han efter det som hände vid stationen halvgalen panikflydde ut i öknen. Fast övertygad om att han fortfarande förföljdes av onda demoner gömde han lådan i öknen vid det gamla vattenhjulet i ravinen utanför stan. Dagboken sträcker sig från någon gång 1947 fram till 20:e mars 1949 (då stationen brann ned). SL får själv hitta på innehåll i andra passager om spelarna frågar.

Karaktärer: Normala.

*Text: Eftermiddagssolen kastade ett klart sken in i det kala blåa rummet genom de två enorma fönstren som satt placerade i låg höjd på väggen mitt emot dörren. Väggarna var helt nakna sånär som på ett tiotal diplom och utmärkelser som alla satt samlade över det gängliga skrivbordet i ek mitt emot en bred, perfekt bäddad, säng. Den enda lukt som fanns att urskönja var en svag nyans av rengöringsmedel och något annat - kanske rakvatten. Utskikten genom fönstren var mycket behaglig: en enorm grön park med en vacker gammalmodig fontän i mitten. En eller annan gammal man eller kvinna rörde sig saktmodigt med sina rullatorer på stigarna som löpte genom parken. Rummet, och hela platsen, hade en atmosfär av lugn och fridfullhet. Den gamle mannen som satt på en pinnstol framför ett av fönstren rycktes plötsligt ur sina tankar när dörren öppnades och fem kostymklädda män steg in i rummet.*

När karaktärerna läser passagen från 20:e mars 1949 (det sista som står skrivet):

*Ta mig fan om jag någonsin kommer att uppleva något liknande. Ikväll var alla helvetets demoner efter mig. Det hela måste ha kommit från lådan. Jag vet att det var den. Jag fick honom i alla fall. Den apan från helvetet kommer aldrig mer att sprida sin ondska på jorden. Inte konstigt att jag drabbades av panik. Det händer mig aldrig annars. Jag är alltid kolugn. I vilket fall var det jävligt bråttom. Hela byggnadshelvetet*

*brann och fan vet vad för fanstyg som kunde dyka upp om jag inte tagit hand om lådan. Det var nära att han fick mig. Jag kunde känna hans stinkande andedräkt och känna klon centimetrar från att trycka hål på min bröstorg. Jag sprang ut till vattenhjulet i ravinen där jag noggrannt stoppade ner lådan i en klyfta och fyllde igen med sten, så att ingen apa någonsin mer skall få tag på den. Kanske skall jag själv använda deras eget vapen mot dem. Läger mig nu... har så jävla ont i huvudet.*

Handouts: -

### Scen 11 - Ut i öknen

Innehåll: Karaktärerna tar sig till platsen, förmodligen medelst bil, och börjar gräva. Lådan ligger nedgrävd i en klyfta som numera är igentäckt av grus och sand. Klyftan ligger bara några meter ifrån det numera totalt förmultnade vattenhjulet. Efter ett par timmars sökande, och ett tiotal minuters grävande, finner de en sönderrostad tunna i vilken en gammal trälåda kan skyntas. Här skall det intrigeras - uppmuntra detta! Denna scen får gärna dra ut på tiden om spelarinsatserna tillåter det. Det kan mycket väl hända att karaktärerna officiellt beslutar att ta med lådan men att alla i hemlighet funderar på bästa sätt att stjäla den eller att ta kål på de andra. Ingen karaktär bör dö slutgiltigt. Det hela skall sluta med att Kirk får händerna på artefakten (använd lapp om det behövs).

Karaktärer: Normala.

*Text: De fem männen stod och blickade ner i den torrlagda ravinen. En gång forsade en mäktig ström fram här, men nu kvarstod bara enstaka vattenpölar och nerslipade klippblock vitnades om naturkrafternas råa styrka. Trots att det började bli sent på dagen sken solen på med vad som tycktes vara oförändrad intensitet. Det var säkert fortfarande minst tjugo grader varmt, och det skulle inte bli bättre nere i ravinen där vinden inte fläktade. De gamla förmultnade resterna av ett vattenhjul var lätt synliga här uppfifrån, men i övrigt fanns inga landmärken att urskilja. Mannen som stod längst bak i sällskapet tog ett djupt andetag och började följa den provisoriska stigen ned.*





Handouts: Lappar! Lapp till Kirk att han måste slänga sig och greppa artefakten.

När Kirk får händerna på artefakten kastas karaktärerna bakåt i tiden för att till slut nå det avsedda målet: kapellet i spanien 1316.

## Tidshoppen 12-19

Kirk lämnar nu in sin karaktär och erhåller den nya (den utvalde, eller Messias). Artefakten har smält in i Messias kropp, och är dold inuti honom fram till slutstriden i kapellet. Messias vet inte om detta och har ingen aning om vart artefakten tagit vägen. Förutom att förändra hans personlighet och att ställa hans hår på ända ger artefakten Messias ett antal krafter. Han kan färdas genom tiden med hjälp av vissa platser där tids-garnet slingrat sig runt sig självt och åstadkommit en skada som möjliggör tidshopp. Dessa platser visar sig för Messias som glödande/lysande portar. De kan finnas på de mest skilda platser. SL får improvisera fritt - ett förslag kommer att ges för varje scen. När Messias färdas genom portarna färdas de andra fyra med honom vart de än befinner sig. Om SL vill kan han konfundera Messias med två olika lysande portar. Bägge leder till nästa scen, men det har han ju ingen aning om.

Messias får vidare kraften att hela och återuppliva andra (obs - inte sig själv). När han nyttjar denna förmåga stiger grön rök från honom och lägger sig över platsen. Allt organiskt (med undantag för allt levande) påverkas genom att det börjar växa allsköns växtlighet ohämmat ur det. Läkandet tar allt ifrån ett par minuter till ett par timmar beroende på skadans grad. En speciell lapp som informerar Messias att han kan läka finns och bör delas ut första gången någon karaktär skadas under tidshoppen. Messias tar skador precis som vanliga människor. Om han dör återuppstår han tre dagar senare (eller annan tid som SL finner passande) och karaktärerna måste snällt vänta eftersom han är den ende som kan hitta/öppna och färdas genom tidsportarna. Låt gärna Messias skyddas partiellt av "gudagiven tur", men spänningen och utmaningen ökar när

spelarna märker att han faktiskt kan dö.

En annan effekt av tidshoppen är att rollpersonernas utrustning "degraderas", dvs förvandlas till äldre varianter av samma föremål (eller något liknande). Exempelvis blir en pistol först till revolver, sedan flintlåspistol och slutligen handarmborst. En speciell "degraderingslista" för rollpersonernas föremål finns att tillgå. Det är upp till SL att avgöra om föremålen förvandlas direkt vid tidshoppet (enklare) eller först när karaktärerna försöker använda föremålet (överraskningseffekt).

Tanken med tidshoppen är att artefakten får sin kraft (bla till att göra hopp i tiden) av ondska. I varje scen sker någonting som representerar en sorts ondska (terrorism, kölhalning osv). De tillhörande kartorna till varje scen får användas som SL önskar. De kan läggas ut i sin helhet, visas efter hand eller bara fungera som hjälp vid beskrivningar.

När karaktärerna slungas bakåt i tiden:

*Plötsligt tonar alla kontraster och färger bort för att nästan övergå till total intighet. Landskapet förlorar snabbt sitt djup, och de förut så prydliga och organiserade tredimensionella bilderna som landskapet och alla objekt det innehöll uppvisade förvrids i spiralform, och formar en enorm allätande malström med kistan.. eller artefakten som centrum. Er rumsorientering försvinner i en skrämmande takt - det är inte längre enkelt att tala om vad som är upp och vad som är ned. Allt vrider och kröker sig för att konformera till den nya världsordning som objektet i kistan skapat. Ljuden ni utstöter vrider och vänder sig i ett kaotiskt virrevarr, återkommer till dess ursprungliga ägare i förvrängd form, och flyr sedan plötsligt iväg mot mittpunkten. Ni vet inte längre var ni är, om ni är vakna eller om ni drömmer. Era sinnen som tjänat er så troget tidigare förråder er. Ni befinner er i detta tillstånd under en tidsrymd som är omöjlig att precisera. En minut? En timme? En dag? Så plötsligt framträder ett intryck...*

Denna text är tänkt att läsa första gången karak-

tärerna upplever tidshoppen, och kan utgå som grund att improvisera från när de sedan färdas vidare. En kortare beskrivning av vad de upplever när de anländer står under respektive scen.

### Scen 12 - 1970

Innehåll: Agenterna dyker upp i en gammal avstängd byggnad i vilken en grupp ryska terrorister barrikaderat sig med gisslan. Byggnaden är omringad av poliser, och ett SWAT-team inleder i samma stund som karaktärerna anländer en stormning av byggnaden. SWAT-poliserna står utmärkta som S på kartan, terroristerna som T, och gisslanpersoner som X. Agenterna startar i det mittersta rummet på övervåningen. Den sudriga kvadraten och de två S:en i rummet representerar luckan i taket samt de två SWAT-poliserna som just slängt ner tårgasgranaten genom den. Utgången i denna scen kan placeras i stort sett var som helst, förslagsvis en bit bort i byggnaden så att karaktärerna måste forcera.

Karaktärer: Kirk har blivit Messias, de andra normala.

Text: *Ni står i ett avlångt kontorsförråd. Pappersstaplar och kartonger står i oordning i de fasta hyllorna som sitter längs väggarna. Ett tunt lager damm täcker det mesta i rummet. Mitt på den ena långsidan bredvid Isac finns en vitgrå inomhusdörr. Längs den ena kortväggen, bakom John står en gammal kopian. Den är riktigt gammal, kanske från tidigt 70-tal. Alla är ni något yra. Ni ser på varandra. Mitt i rummet står Kirk - hans frisyr står på ända och han ser allmänt förvirrad ut. Alla de andra står vända mot honom vid varsin vägg. Edward har en gammal dammig gardin över sig och Wayland står mitt i en flyttbar talarstol. Något är fel.*

*Innan ni hinner tänka längre öppnas plötsligt en taklucka som ni inte lagt märke till och en liten pysande behållare slår i golvet. Det sticker till i ögon och näsa. Tårgas...*

Handouts: Karta över huset.

### Scen 13 - 1920

Innehåll: Agenterna befinner sig nu i ett stort lagerhus där ett antal gangsters är i full färd med att gjuta en annan mans fötter i cement för att sedan slänga honom i ån. Utanför byggnaden är dock ett tiotal andra män tillhörandes en annan familj på väg in för att ge igen för att gänget i byggnaden tidigare mutat in sig på deras territorium. Eldstrid är en oundviklig följd... Utgången kan finnas i en bilarna. Bagageluckan eller en av bildörrarna. Agenterna dyker upp bakom ett par enorma packlådor.

Karaktärer: Normala (som i scen 12).

Text: *Det är dunkelt och fuktigt. Ni är inomhus. Det är minst 4 meter högt i tak. Väggen bakom er är gjord i rejäla träplankor. Rostiga halvslagna spikar sticker ut ur tvärslån likt kala grenar. Den bortre väggen kan ni inte ens se för alla lådor överallt. Någonstans hör ni ett mekaniskt malande. Någon form av kugghjul som vrids och gnisslar mot varandra. Era ögon börjar sakta vänja sig vid det dåliga ljuset. Någon talar engelska med italiensk brytning någonstans i lokalen, troligtvis bakom de där lådorna där borta. Ni skymtar en lastbil i mörkret i rummets ena hörn. Det här måste vara en lagerlokal eller något liknande...*

Plötsligt börjar någon skrika:

*“Nej sluta! Sluta.. vi kan väl lösa det här? Nej ni skämtar väl bara? Jag ska betala..”*

*“Det var inte vad ni sa till Don Pizarri”, svarade en skrovlig röst som bröt på italienska.*

*Ni smyger fram och kikar över ett par lådor framför er.*

*Tre män i trenchcoats, välputsade skor och stetosonhattar står runt en tredje man som har fötterna i en hink. Mannen med fötterna i hinken blöder lätt från ett sår på ena kinden. Hans händer är bakbundna, och hans gröna jacka vårdslöst slängd på betonggolvet bredvid honom. Bakom honom står en urgammal cementblandare. En av männen vevar runt cementblandaren med handkraft.*

*Då öppnas plötsligt garageporten bakom lastbilen. Ni ser en grov flintskallig man med knäckt näsa kliva in. I händerna håller han en Tommy-gun (gammal k-pist)...*

Handouts: Karta över lokalen

### Scen 14 - 1880

Innehåll: Agenterna kommer inrusandes genom dubbeldörrarna i en kyrka mitt under högmässan. Allas uppmärksamhet är riktat mot dem. Prästen kommer att insistera på en förklaring till det plötsliga intrånget. Om karaktärerna börjar vifta med vapen kommer panik att utbryta i lokalen. Mestadelen av kyrkans besökare är äldre människor som kommer att ramla ihop om folk får panik och börjar knuffas för att komma ut. Porten ut kan finnas i dörren till sakristian bakom altaret.

Karaktärer: Normala.

Text: *Ni kliver med fart in genom dörren... En utsirad dubbeldörr? Era klackar ekar mot stenbeläggningen och de höga vitkalkade väggarna. Prästens stämma tystnar men hänger sig kvar som ett sakralt eko. Församlingen som sitter bänkad i den stora kyrksalen vänder sig om, hundratalet förvånade ansikten tittar mot er. Solljuset strilar stilla in genom de blyinfattade fönstren och färgar golvet i olika mönstret. Det är knäptyst.*

Prästen ser irriterat upp på er från predikstolen:

*"Mina herrar, ni stör friden i guds hus!"*

*"..ni stör mig när jag förleder dessa dumma får och lurar dem på deras världsliga ägdomar"*  
sade Kirk högt.

Handouts: -

### Scen 15 - 1720

Innehåll: Agenterna befinner sig på ett piratskepp mitt ute på havet. 16 av skeppets totalt 20 medlemmar är på däck för att se på när en tidigare medlem kölhalas (halas under däck fastbunden i en kedja). Bakgrundsljudet är högt, och de flesta av piraterna är alldeles för fulla och/eller uppeggade för att ha märkt av dem. De är beväpnade med alla olika sorters vapen: flintlåspistoler, huggare, kroksablar, dolkar och träklubbor. Om de ser karaktärerna kommer de att vilja göra processen kort med dem. Porten ut finns förslagsvis på något av de nedre däcken så att de

måste röra en del på sig. Någon uttråkad stackare sitter säkert vakt på kanondäck, och det kan mycket väl finnas slavar väl packeterade på de undre däcken.

Karaktärer: Normala.

Text: *Den vita bakgrundsfärgen övergår sakta men säkert till ljusblå. Det dröjer en stund innan ni inser att de vita fläckarna mot den ljusblåa bakgrunden inte är en kvarleva av det ni just färdats genom, utan moln mot en klarblå himmel. Ni ligger på ett fuktigt trägolv, och av ljudet av kluckande vågor drar ni slutsatsen att ni ligger på däck på en båt. Ni sätter er sakta upp och följer en skrånande fiskmåls med blicken - inget land att se, bara klarblått vatten. Skeppet har tre master med enorma vita segel som bågvar sig praktfullt i vindriktningen. Dörren till kabinen står öppen bakom er, och skeppsdäcket är belamrat med lådor, tunnor och säckar. Längs ena relingen, strax till höger om en mindre båt som måste var någon form av livbåt står ett femtontal män i bjärt kontrasterande färggranna kläder av alla de sorter. Alla verkar de ha uppmärksamheten riktad nedåt vattnet, där en tjock kedja löper ned. Vågornas brus och fåglarnas tjut dränker de flesta ljud. Det verkar inte som om någon upptäckt er.*

Handouts: Karta över båten.

### Scen 16 - 1640

Innehåll: Agenterna kommer till en gata i centrala Paris. Ute på gatan håller en skurk på att våldta en ung kvinna. Rollpersonerna skall ledas in i huset som är en taverna. Större delen av borden i skänkrummet upptas av kardinalens vakter (jfr de tre musketörerna). Dessa kommer att reagera på agenternas otidsenliga klädsel och vilja arresteras dem. De är beväpnade med flintlåspistol, värja och dolk, och är alla kompetenta krigare. När en av männen talar till agenterna skall lappar delas ut till N, K och B, som alla förstår franska. Porten kan finnas på övervåningen i någon av ingångarna till värdshusets rum. Karaktärer: Normala.

Text: *Ni befinner er på en halvt upplyst gata, kanske fyra meter bred. De smala, höga tvåvåningshusen av tegel och korsande bräder ligger*

tätt intill varandra, såsom om man försökt tränga in för många av dem på för litet utrymme. Någoting kommer utflygandes ur ett fönster och krossas i tusen reflekterande bitar mot den kullerstenslagda gatan. Förmodligen ett glas eller någoting liknande. Era blickar riktas mot huset från vilket glasföremålet kom. Från ett öppet fönster med fönsterluckor hörs stämmingsfull musik ackompanjerad av handklapp och gladynta röster. En doft av vin och rök slår emot er från dörren in till huset. Ni kommer osökt att tänka på de mindre ansedda barerna nere vid hamnområdet i gamla serietidningar...

Ni slits från era tankar av en gäll kvinnoröst från andra sidan gatan.

“Non monsieur... Merci!”

En skäggig man med halvtrasiga röda och svarta kläder och höga stövlar har tryckt upp en slank ung kvinna i volymniös klänning mot en husvägg. Kvinnan stretar förtvivlat emot, men mannen håller henne i ett järngrepp med den ena handen medan den andra rör sig ned mot midjan där klänningen är knäppt.

När de kommer in i värdshuset:

En doft av lagat kött, nybakt bröd, rök, svett och vin slår emot er när ni kliver in i det folkfyllda skänkrummet. Samtliga tio bord är fullsatta, de flesta av dem av män med identiska uniformer: röda rockar med vita kors, pösiga svarta byxor, kragstövlar och svarta plymhattar. På två av borden som är besatta av dessa herrar dansar två kurviga damer klädda i spetsklänningar som sitter åt över bröstkorgen och framhäver damernas fylliga bröst. Nedtill slutar klänningarna upp i enorma lager av tyg och spetsar. Ljus brinner på borden och i den enorma ljuskronan som hänger i taket, och kastar skuggor på väggarna bakom de dansande damerna och de tre män som sitter på någon sorts upphöjning längs bortre väggen och spelar någon form av stränginstrument. Endast ett par personer verkar ha reagerat på ert intrång. En av dessa, en av de röd, svart och vitklädda männen, stiger fram till er. Mannen drar blixtnabbt en värja från sitt bälte, riktar den i er riktning och tilltalar er på snabb franska...

Handouts:-

## Scen 17 - 1524

Innehåll: Agenterna befinner sig i en mindre aztekisk stad (ca 10,000 invånare) som just anfällits av spanska conquistadorer. Aztekerna är (som bekant) militärt underlägsna, och staden kommer slutligen att ödeläggas. Spanjorerna bär alla metallharnesk, öppen hjälm, svärd och musköt. Spanjoren i byggnaden har drabbats av panik och kommer förmodligen att försöka fly. Om han tilltalar förstår endast Wayland vad han säger (lapp). Den stora byggnaden är stadens centrala tempel där alla offer utförs. I staden pågår striderna för fullt. Spanjorerna kommer tillfälligt att retirera om de bekämpas effektivt. Aztekerna slåss till sista blodsdroppen. Öppningen kan finnas i ett av husen, eller kanske inuti templet?

Karaktärer: Normala.

Text: Ni står i ett vitkalkat rum med två öppningar, varav den ena tycks leda ut. Det är natt, men månens sken ger er tillräckligt med ljus för att kunna urskilja det mesta inuti rummet. På väggarna hänger vävnader med geometriska mönster och i ett hörn av rummet står ett par vackert målade keramikkrutor. Det är varmt och kvavt. Mitt i rummet ligger en indian kvinna i en vit särk. En pöl av blod blir allt större under henne. Hennes vita kläder färgas sakta blodröda och hennes förvridna ansiktsuttryck slappnar plötsligt av och hon stirrar blint ut i luften framför henne. En stickande doft av krut letar sig in genom dörren. Ett högt skott smäller till och ni blir alla medvetna om stridslarmet som stiger utanför. Genom dörröppningen bakom er stiger en smutsig man klädd i rött med ett stålharnesk och en spetsig öppen hjälm på huvudet in. Han ser förvånat på er, och det darrar till i hans långa mustachtömmar...

När karaktärerna går ut ifrån byggnaden:

När ni kommer ut genom dörren stannar ni plötsligt upp för att njuta av det ni ser framför er: en enorm, majestätisk, pyramidliknande byggnad med enorma dubbeltrappor som leder upp till någon sorts avsats där en mörkröd formation, förmodligen någon sorts altare, står centralt placerad. Det är svårt att urskönja byggnadsmaterialet. Förmodligen uthuggen sten. Bort ifrån tempelbyggnaden leder en akvedukt, även

*den i sten, ut över ett majsält som verkar sträcka sig så långt ögat når. På andra sidan av den enorma byggnaden fortsätter staden med fler byggnader liknande den ni just kom ut ifrån - en våning, fyrkantiga och vitkalkade. En doft av grillat kött, förmodligen gris, kommer till er ifrån staden. Skrik från kvinnor, män och barn blandas upp med sporadiska hornstötter och ekar ut genom gatorna. Ut mellan två byggnader kommer två män springande. De bägge har bar överkropp, höftskynken och vackert färgade fjädrar i håret. De stannar upp när de ser er, skriker någonting på ett språk ni inte förstår, höjer sina svärd och försvinner in bland byggnaderna igen.*  
Handouts:-

### Scen 18 - 1390

Innehåll: Agenterna befinner sig längst upp i ett av tornen (det norra) i en feodalborg i 1300-talets England. Ingen detaljerad beskrivning av borgen ges, utan SL uppmanas att improvisera utifrån den tillhörande kartan. Vakterna har tunnhjälm, ringbrynja, svärd och båge. De flesta som finns i borgen är dock tjänstefolk som inte har minsta lust att göra något motstånd. Långt mer viktigt än vakternas motstånd är att pesten härjar i borgen. Det är inte meningen att någon av karaktärerna verkligen skall smittas, men det kanske kan få dem att svertas lite. Ingående beskrivningar från SL av uppsprucken hud och variga sår hjälper säkert till. Utgången kan finnas i stort sett var som helst. Kanske någonstans i tvåvåningsmatsalen?

Karaktärer: Normala.

Text: *Vinden viner över era huvuden. Under er känner ni kalla träplankor och ni ser upp mot en stjärnklar himmel. Ni huttrar till när ett lätt regn börjar falla. Runt er löper ett bröstvärn i sten och från en trappa som leder ned i mörkret hörs snarkningar. Ni ställer er upp och kan blicka ut över ett mörkt landskap. Ni befinner i ett högt torn, nedanför er ser ni flera avsatser med bröstvärn och en katapult. En ensam vakt går av och an. Det är långt ner till marken.*

Handouts: Karta över borgen.

### Scen 19 - Slutstriden 1316

Innehåll: Agenterna hamnar på en äng vid ett mindre och till synes ödsligt kapell i sydspanien där striden mellan guden och de tre inkvisitörerna pågår för fullt. En magisk rit har förhindrat att någon sorts ljud eller ljus tar sig ut ur kyrkan medan dörrarna är stängda, men denna förtrollning bryts så fort karaktärerna öppnar dörrarna. Vad som skall hända nu är öppet, beroende på hur spelarna agerar. Det viktigaste är att detta blir en bombastisk och praktfull avslutning på scenariot. En bit in i striden är det meningen att artefakten skall tränga sig fram ur Messias ena arm. Denna är ett kraftfullt vapen i striden mot de tre männen. Hur artefakten anfaller sin motståndare är upp till SL. Ett förslag är att de svar-ta molnen "förtär" vad än det angriper.

Följande riktlinjer för stridens utveckling kan ges: De tre inkvisitörerna är inkquisitionens tre mäktigaste förkämpar. De är alla väl fullt förberedda på striden och betäckta av skyddsformler mot det mesta guden skulle kunna bringa mot dem - däremot hade de inte räknat med fem (fyra) agenter från 700 år in i framtiden. Mannen med boken är någon form av magikerpräst, och reciterar kontinuerligt skyddsformler varvat med attackformler mot guden. Den andra mannens tvåhandssvärd och den tredjes enorma kors är bägge heliga vapen, speciellt utvalda till detta ändamål. Messias med artefakten är likvärdig med en av männen. Guden besegrar en av männen men förlorar marginellt mot två av dem. Agenternas position i det hela avgörs av deras agerande. I ren närstrid har en av dem inte stor chans mot en av inkvisitörerna, men med fula knep kommer man långt. Låt gärna inkvisitörerna slåss vidare trots sina skador tills att de är helt nergjorda. En bruten nacke är inga problem om man har sig egen guds skydd i ryggen...

Karaktärer: Normala.

Text: *En mild bris blåste över den gröna ängen på vilken de fem männen stod och blickade mot horisonten. Solen kastade behagliga värmande strålar över den släta, ja nästan perfekt plana, mattan av grönska. Himlen var klarblå sånär som på ett par släntande cirrusmoln och någon enstaka fågel. Ett hundratal meter framför män-*



nen kunde en mindre byggnad, ett kapell eller en mindre kyrka, skymtas. Hela scenen ger ett lugnt och fridfullt intryck.

När de kommer närmare kapellet:

Ni ser nu att det lilla kapellet är byggt ur någon form av vit sten, men höga vackra kyrkfönster med svarta karmar. En bastant dubbeldörr pryder kapellets framsida. Inga rörelser kan skymtas genom det halvtransparenta glaset och inte ett ljud tränger sig ut genom väggarna.

När de kommer in:

De bastanta dubbeldörrarna kastas förvånansvärt lätt upp på vidgavel när vid dem, och blottar en scen som får er alla att hålla andan. Bakom raderna av bänkar precis framför altaret står en enorm varelse, minst tre meter hög, med kraftig kropp och läderartat grönbrunt skinn. På huvudet, som mest liknar ett vildsvins, växer klungor av taggar inte helt olika de på rosenbuskar. Taggarna fortsätter nedåt ryggen och ut längs den långa svansen som piskar vilt i luften. Både händer och fötter avslutas med långa krökta klor. Varelsens ljudliga vrål förstärks av kapellets ingjutna akustik och slår er som en slägg i ansiktet i kontrast mot den perfekta fridfullheten ni precis upplevt. Framför er, vända mot varelsen, har tre resliga rödkåpade män stålsatt sig. Den förste mannen står balanserad på ryggstöden till den näst främsta bänkraden. Han har ett långt grått bockskägg och buskiga ögonbryn. Mannen har en stor uråldrig bok uppslagen framför sig i sin ena hand, ur vilken han tydligen försöker recitera ljudligt nog för att överrösta varelsen vrål. I den andra handen håller han i någon form av symbol, tydligen någon sorts skyddsrit. Rakt framför varelsen, med ryggen vänd mot er står den andra mannen i någon form av kampställning. Ända bakifrån salen kan ni se det enorma välslipade och utsmyckade svärdet med vilket han gör utstuderade rörelser i väntan på rätt läge att anfälla. Till höger om honom står den tredje mannen, även han synbart orädd inför monstret framför honom. Den tredje mannen har långt utsläppt blont hår, och greppar stadigt med båda händerna ett enormt juvelbesatt kors, säkert två meter långt. Efter en stund som tycks oändligt lång har passerat, vänder mannen med boken sitt huvud mot

er. Ni ser hur ett långt ärr löper tvärs över hans ansikte, som en djup fåra. De buskiga ögonbrynen dras samman då hans ögon smalnar av och betraktar er. För ett ögonblick tycks allting stanna upp.

Då Messias hand förvandlas till artefakten:

Ett skrikande och gnisslande ljud når fram till er från Kirk. Ni ser hur hans ena arm sakta förvrids och sväller tills att fingrarna och lederna inte längre är urskiljbara. Vad som istället växt fram är svårt att definiera. Något enorm grönt och svullet med någonting som liknar en gapande käft med rakbladsvassa tänder eller klor. Hela skapelsen tycks ständigt skifta form när ni ser på den, men ni tycker er kunna urskilja metall och någonting som precis liknar en elektrisk krets. Runt det som tidigare varit en arm dröjer sig tunga svarta moln.

Handouts: Karta över kapellet. Lappar till Messias angående guden samt angående artefaktens förvandling.

## Epilog

Vad som händer med karaktärerna efter slutstriden beror på vad som hänt under tidshoppen. Följande alternativ finns:

### \* Om någon dött under tidshoppen:

Rollpersonen återkommer till Nevadaöknen och de enda minnen han har av det inträffade är i drömform. Dock har han en bunt ärr från den dödande skadan. Man får själv avgöra vad man vill göra, om man vill fly eller möta sin chef osv. Något effektivt kan vara att låta personen vakna upp liggandes nere i hålet där de grävde upp artefakten och se hur sanden börjat rinna ner i hålet igen...

### \* Om rollpersonerna räddar guden.

Guden lever vidare och kommer att påverka jordens framtid, varandes en fruktbarhetsgud med stora krafter. Detta innebär en nutid med överbefolkning och en ökad växthuseffekt (polerna smälter). Resultatet av dessa fakta blir i sin tur fattigdom, svält och krig, med ett fåtal utvecklade i-länder. En tidningsartikel som behandlar detta utdelas till spelarna. Vad som händer med karaktärerna själva är upp till SL. Man kan läm-





na det osagt.

**\* Om rollpersonerna låter inkvisitörerna (eller hjälper till att) döda guden.**

Guden dör, Messias dör en kvalfull död och artefakten upplöses i vit eld. Rollpersonerna är kvar på 1300-talet och kommer att behöva konfrontera ev. överlevande inkvisitörer. SL kan bestämma att det är möjligt för några av karaktärerna att fly tillbaka till sin egen tid, men det blir en annan historia...

Copyright 2000 Mattias Lejbrink och Robert Bjurshagen.

