

# KULT

AV

PÄR JORWÉN & KALLE ANDERSSON

**expressionism** subst. *~en* • konstriktning som söker ge (stark) uttryck för subjektiva känslor på bekostnad av verklighetsbeskrivningen

**surrealism** subst. *~en* • konstriktning som söker återge drömmens fria flöde av associationer

**jul** subst. *~en ~ar* • stor högtid

**uteliggare/e** subst. *-(e)n =*, best.plur. *-na* • hemlös person som sover utomhus under primitiva förhållanden

**kult** subst. *~en ~ar* • en gemensam dyrkan av viss gud eller annan helig företeelse, som utövas genom fastställda högtidliga handlingar

**Innehåll**

Förord .....	3
Bakgrund .....	3
Staden & Världen .....	4
Synopsis .....	5
Hur det hela börjar .....	6
Ohelig mark .....	6
Platser .....	7
Händelser .....	10
SLP:s .....	11
Slutet .....	14

## Förord

*För femte året i rad har vi nu lyckats skrapa ihop ännu ett KULTarrangemang och i år har vi (precis som alla gånger tidigare) försökt satsa på att hålla oss till temat och även skapa något nytt och annorlunda. Det som kanske är mest påtagande är rollen, som en spelare får axla, att beskriva verkligheten bortom Illusionen för de andra spelarna. Tanken är att vi vill försöka visualisera konflikten som uppstår i människornas sinnen, när deras verklighetsbild rasar samman.*

*En annan sak som kanske bör nämnas är världen som vi har valt som skådeplats. Denna är en karikatyr av vår värld (och då kanske något speciellt land), vilket avspeglar sig i miljön och diverse andra detaljer. Namnen på karaktärerna är bygger till stor del av associationer och fördomar. Istället för att sätta ett namn på en karaktär, så har vi tagit ett förnamn och ett efternamn, och sedan givit karaktärerna sin personlighet efter vad man (vi i alla fall) förknippar med respektive namn.*

*Vi har väl inte så mycket mer att tillägga nu, utan ta och läs igenom detta och skulle det uppstå (när det uppstår) frågor på texten, så skriv ned dem så tar vi dem på spelledarsamlingen. Skulle det vara akut, så ring någon utav oss eller försök rycka tag i oss under konventet.*

## Bakgrund

I vår fiktiva tideräknings gryning, då illusionen skapades av Demiurgen, skapades nådens och medlidandets princip - arkonten Chesed. Demiurgen insåg Cheseds betydelse för människans fångenskap och lät honom få tillgång till de elysiska härskarorna, seraphim, för att underlätta hans arbete. Detta har lett till att änglar av människan ofta har uppfattats som himmelska budbärare med nådens och medlidandets budskap. Främst bland dessa var en som Chesed tidigt handplockade p.g.a. dess naivitet och godtrogenhet och gav namnet Hopp. Denna ängel kom att bli ett viktigt instrument för Chesed för att hålla människan i schack och har följaktligen kommit att stå oss nära.

Hopp har hjälpt till att invagga oss i säkerhet om en paradisk tillvaro efter döden, i en säkerhet om att bara man accepterar den hårda verkligheten (illusionen), så bli allt bättre. Utan Hopp så skulle vi människor inte blivit så pacificerade utan hade kanske tidigt försökt ändra vår situation och testat verklighetens gränser - det finns ingen som kämpar så hårt som en desperat människa utan hopp. Nu hade vi dock Hopp under en mycket lång period och levde följaktligen relativt lyckliga i vår illusion.

Vårt förhållande till Hopp var inte enbart ett envägsförhållande, utan Hopp behövde även oss. Vår glädje när, då och då, våra hopp uppfylldes var det som tillsammans med Cheseds och Demiurgens kraft som fick honom att fortsätta och bli starkare. Det senare ledde tyvärr till att när Demiurgen försvann och Chesed bleknade bort, så föll även Hopp. Han försvann dock inte helt, utan hamnade, i princip kraftlös och utan minne, i illusionen. Här fortlever han som en hemlös lodis med vaga framtidsdrömmar - en känsla av att allt har varit bättre och nog skulle komma bli det igen. Han dövar sin ångest och tomhetskänsla med diverse droger, vilket nu efter långvarigt bruk, har gjort honom mer än lovligt avtrubbad och har släckt allt utom en liten gnista hopp i hans en gång så stolta och jublande änglahjärta. Det som håller kvar honom i existens är denna lilla gnista hopp, relaterad till det lilla hopp människorna känner, och dessutom hans tro på människan.

De flesta arkonter och dödsänglar är inte medvetna

om Hopps fortsatta existens. Den lilla gnista som återstår av honom är alldeles för obetydlig för att registreras från deras höga och låga sfärer. En av de få som vet om hans existens är Malkuth, som alltid har stått människan nära och hon har insett den symbios som Hopp lever tillsammans med människan. Denna symbios skulle, i händelse av att Hopps gnista släcktes, resultera i att människans hopp försvann, vilket i sin tur skulle påskynda illusionens sammanbrott med rekordfart. Utan Hopp skulle människan förfalla i lika delar apati och besinningslös lustutlevelse - något som skulle innebära att världen, som vi känner den, skulle gå under i en malström av våld och dekadens. Malkuth vill att Hopps gnista skall släckas.

Eftersom Malkuth länge har haft illusionens sammanbrott och människans befrielse (åtminstone den promillen som överlever sammanbrottet) som mål, kan man fråga sig varför hon inte gjort sig av med ängeln på ett tidigare stadium. Detta är p.g.a. att hon har haft vissa svårigheter med att lokalisera ängeln, då denna sedan fallet rört sig i samhällets lägsta och mest obetydliga skikt och dessutom p.g.a. att hon inte vill göra något alldeles för uppenbart, som skulle bli uppmärksammat av de andra arkonterna och dödsänglarna, vilka möjligen skulle ha andra planer för det stackars kreaturet. Därför har Malkuth, sedan hon fann ängeln för ett tjugotal år sedan, verkat i det fördolda. Hon har genom sin allra lägsta agenter försett Hopp med den avtrubbande narkotikan och hon har manipulerat på så sätt att Hopp har försatts i situationer, vilka har visat ängeln människans förfallenhet och hopplöshet.

Denna subtila manipulation, vilken har varit mycket effektiv, skulle ha lyckats driva ängeln över gränsen för flera år sedan, om det inte hade varit för Aztaroths inblandning. Aztaroth som har blivit allt mer omniscient sedan han delvis har börjat överta Demiurgens roll och person har länge varit medveten om Hopps existens och har lika länge brottats med frågan om vad man skall göra med densamma. Hans naturliga instinkter sade honom att Malkuths väg är den rätta och att han inte borde blanda sig i, för att istället marschera in i illusionen vid sammanbrottet och förslava mänskligheten. Instinkterna sade honom samtidigt att flera av

hans generaler - dödsänglarna -, vilka hade börjat smida upprorsplaner mot honom, säkerligen skulle ta tillfället i akt och att de i det kaos sammanbrottet skulle innebära, skulle göra gemensam sak mot honom. Demiurgen (vilken är en av orsakerna till oron i de egna leden) sade att illusionen, fångelset, bör bevaras.

Azta-roth fann en lösning på denna konflikt då han insåg vad Hopp betydde för Inferno. Utan Hopp - ingen fruktan. Plågorna blir betydelselösa om man inte kan hoppas att det skall bli bättre. Azta-roth insåg att han måste rädda Hopp, men han liksom Malkuth, skulle vara tvungen att verka i det fördolda. Hans aktion skulle ju kunna tas som ett tecken på svaghet av de som var missnöjda med honom.

Efter ett idogt sökande i sin rullar fann Azta-roth ett verktyg för sina planer -Jerome Swanson- en syndare, ännu ej död, vars själ Azta-roth hade i en liten ask. Han lät Swansons vägar korsa ängeln och påverkade honom så att han kom att tro att ängeln var hans brorson (Jakob), vilken han inte hade sett sedan denne var sex år. Som Azta-roth hade beräknat tog Swanson den utslagne "Jakob" till sitt hjärta och försökte, kanske i ett sista förtvivlat försök att rädda sin fördömda själ, att hjälpa honom till ett bättre liv. Ängeln, utan minne, godtog Swanson som sin farbror och började långsamt och obemärkt att med hjälp av Swansons hopp för dem bägge att stärkas och tillfriskna.

Swanson har nu, när scenariot börjar, tagit hand om "Jakob" i sju år och tror sig ha fått honom att sluta med drogerna och har t.o.m. fått honom att skaffa ett säsongsjobb som jultomte på ett större varuhus. Jobbet som jultomte, med kontakten med en massa glada och hoppfulla barn, skulle kunna ha varit precis vad Hopp behövde för att börja återfå mer än lite av sitt gamla jag. Det hade han också fått - ifall inte Malkuth insett vad som var å färde och inlett en intensiv kampanj för Hopps försämrande och slutgiltiga fall.

Det första Malkuth gjorde var att, med hjälp av sina agenter, få Hopp in på de gamla knarkarbanorna igen och efter detta dra med honom på en färd genom Stadens mest nedgångna och hopplösa kvarter. Kvarter där minderåriga säljs på gatan av sina föräldrar för pengar till droger, där mord begås för nöjes skull (folk som mördar för skor anses vara föredettingar) och akter av den värsta grad av perversion utförs på företagens kundkontaktmans befallning. Denna mörka, nedåtgående Odysée har nu pågått i en månad och Malkuth har planerat att avsluta idag, på självaste julafton, med Swansons död som en sista knuff på vägen. Det Malkuth inte har räknat med (och inte heller Azta-roth, som i princip är i ett upplösningstillstånd av beslutsångest) är Swansons vänner.

Scenariot börjar med att Swanson, döende av ålder och sjukdom (och experimentella mediciner som Malkuths läkemedelsagenter delar ut i slumkvarteren), ber karaktärerna att leta upp hans brorson Jakob som han inte har sett på en månad - Malkuth rasar, Azta-roth jublar, Hopp går mot sitt slutgiltiga fall (?) och äventyret kan börja!

## Staden & Världen

### Beskrivning

Skådeplatsen för vårt scenario är något annorlunda än den värld som målas upp i KULT. Den väsentliga skillnaden är att världen benämns "Staden". Detta skall inte förväxlas med Metropolis, utan den är bara ett substitut för vår verklighet.

Världen (illusionen) består alltså bara av en enda stad, som fungerar ungefär som vår värld idag. Dock är Staden en mer abstrakt plats, där individen spelar en väldigt liten roll. Allt styrs av de olika organisationerna, vilka man bör tillhöra för att ha en ordentlig plats i samhället. Utan tillhörighet blir man en av de utslagna, vilket kanske är en tillhörighet i sig.

Geografiskt sett består hela världen av Staden och det som ligger utanför kallas för Förorten följt av Utländet. Eftersom det är ganska oväsentligt för scenariot att beskriva precis hur Staden ser ut i detalj, så nöjer vi oss med att måla upp de viktigaste karaktärsdragen och de stämningar som finns där. Givetvis kommer vi att beskriva de delar, som figurerar i scenariot mer noggrant. Det viktigaste är dock att du snappar upp idén med denna expressionistiska verklighet och filtrerar alla händelser genom den.

För att då försöka beskriva staden lite bättre, så är detta en gråare plats än vår verklighet. Dock inte mörkare, men mer färglös och cynisk. Hopplöshet och egoism genomsyrar atmosfären i de flesta samhällsklasser, vilket gör att varje individ är en ganska ensam varelse. Förmodligen existerar det inte en enda själ, som ens känner till vad ordet altruism betyder. Kultur och nöjen är till för de som har pengar och till viss del för de som har TV. Gameshows med smilande programledare har blivit kulturellt accepterade och för en medelklassens invånare är det en önskedröm att få delta i en av dessa.

I de centrala delarna av Staden är husen höga och moderna, men här och var finns det inslag av något äldre och lägre hyreshus i betong med flagnande fasad. Här och var kan man även stöta på gamla byggnader, som tyckts blivit bortglömda där de ligger inklämda mellan en skyskrapa och baksidan av en idrottsarena. Dessa byggnader vittnar om svunna tider. De enda som tycks bry sig om dem är stadens hemlösa, vilka ofta övernattar på sådana ställen. Kanske är det just det att de lever tillsammans så mycket, som gör att den starkaste gemenskapen i staden är just bland dessa människor. Visst finner man sammanhållning i familjer, men mellan syskon ligger alltid svartsjuka och den till synes lyckliga ytan sträcker sig aldrig djupare.

Det finns dock en sak som enar familjerna, nämligen högtiderna och då framför allt julen. Då glöms allt gammalt groll och man försöker desperat bli kvitt det dåliga samvete, vilket bubblar fram allt eftersom en viss familjeromantisk nostalgi infinner sig. Ofattbara summor spenderas på klappar, som om det skulle vara någon sorts avlatsbrev, och ett gemytligt ljus av glädje

tindrar inne hos varje familj. Detta värmande ljus bildar en okrossbar barriär vid fönsterrutorna mot den stilla världen utanför. Där bor de ensamma och utstötta. Ibland kan man se dem under självaste julaftonskväll, när de står utanför i mörkret ensamma och kikar in, minns och längtar.

Hur stor Staden egentligen är spelar mindre roll. Dock så skall den uppfattas som en mångmiljonstad, med ett rikt spektra av stadsdelar. Utanför Staden, som är själva hjärtat i världen, sprider Förorten och Utlandet ut sig i evighet. Allt och alla som inte är från Staden är ifrån Förorten eller Utlandet. Att vara ifrån Förorten ses på med förakt i de högre samhällsskikten, men denna form av rasism är inte lika vanlig bland de fattigare. Eftersom karaktärerna inte kommer röra sig ute i Förorten under scenariot, så lämnar vi den nästan helt åt sidan, men det kan vara värt att nämnas, att den till utseendet ser ut som vilken svensk förort som helst, med skillnaden att den är enormt mycket större.

Om det ses ned på att komma ifrån Förorten, så är det ingenting mot att komma ifrån utlandet. Folk därifrån saknar totalt status och de tycks bli dömda efter andra, hårdare lagar än de som gäller för Stadens invånare. Även om vissa av dem lyckats arbeta sig upp från botten till en välbärgad tillvaro, så löper de ständigt risk att puttas ut ur samhällets övre krets, bara för att lämna plats av någon från Staden.

## Stämning, Tema, Målsättning

Förmodligen har ni redan förstått att vårt scenario kommer att utspela sig i en tämligen cynisk och karikatyrisk miljö. Det är också vår mening att det skall kännas medan scenariot utspelar sig och därför är det viktigt att skapa en sådan stämning. Givetvis är det du som spelledare som vet hur du vill spelledda, men förslagsvis bör du göra allt i moll. Låt alla färger som karaktärerna stöter på vara mörka eller grådaskiga (förutom på TV, enstaka neonskyltar och där vi beskriver det annorlunda) och håll igen med skämten. Förstora dock upp de glädjeämnen som tänkas kan, så att de känns som om de är meningen med livet. Det som är positivt för karaktärerna skall ge intryck och lika så skall den gråa verkligheten.

Temat är, trots allt det cyniska, hopp! Och hopp(!) skall det bli på ett eller annat sätt. Man brukar säga att hoppet är det sista som överger en människa, men när scenariot börjar så har karaktärerna inte ens det kvar. Dock är det trots allt jultider och julen är ju miraklens stora högtid, för de som nu tror på sådana. Karaktärerna gör det inte.

## Scenariosynopsis och Bakom scenen-information

Äventyret börjar i ett soppkök på julafton, där fyra av karaktärerna, vilka alla är uteliggare, har samlats för att äta julmiddag tillsammans, vilket de brukar göra. De saknar den femte karaktären, Swanson, och ger sig iväg för att leta reda på honom. De finner honom i en gränd, döende, och innan han dör avkräver han dem ett löfte att leta reda på hans brorson Jakob (ängeln Hopp) och se till att denne inte dekar ner sig. De får vidare reda på att Jakob har jobbat på Varuhuset och de beger sig (förmodligen) dit för att börja leta.

På vägen till Varuhuset blir det snöstorm och karaktärerna söker skydd i en kyrka, som visar sig vara ett tillhåll för satanister. Här uppmärksammar Aztaroth karaktärerna, ser i dem perfekta verktyg för sina planer och frammanar Swansons spöke för att skrämman bort dem från kyrkan. Nu bryter karaktärerna även igenom Illusionen för första gången, och spelaren som spelar Swanson får nu pröva sina vingar som beskri- vare av den sanna verkligheten.

När karaktärerna i flykt lämnar kyrkan hamnar de i Varuhuset och får där tips om var de vidare kan finna Hopp. Tipsen leder dem (inte nödvändigtvis i nämnd ordning) till bl.a. Polisstationen och Kvarten och de hamnar upphörligen i situationer, som förhoppningsvis stärker dem och inger dem Hopp om sin framtid. T.ex. kanske helvetesuppvisningen övertygar Maria om Djävulens och följaktligen Guds och himlens existens, och inger henne hopp om att få återse sitt barn. Påverkan som händelserna har, kan även ha en mindre konkret innebörd för karaktärerna, t.ex. kanske Buddha inser att han kan påverka saker och att han är värd något.

När sedan ca. 2/3-3/5 av scenariotiden har runnit ut och karaktärerna inte har fler ledtrådar att gå på, blir de överfallna av ett ungdomsgäng, illa tilltygade och släpar sig in i en övergiven men välskött kyrka (en symbol för hopp i denna mörka värld). Förhoppningsvis har då även Konstantin fått lite hopp och tro på Gud och ber för sina döende vänner. Det som sedan följer är att: Aztaroth hör bön, skänker Konstantin kraft att hela (ett mirakel på julafton, väldigt hoppfullt) och sänder Swanson till gruppen för att föra dem till Hopp, eftersom ärendet har börjat bli brådsakande. Skulle det nu vara så illa att Konstantin inte ber, så skänker Aztaroth honom kraft att hela ändå - det bör väl vara nog för att få honom att tro!).

Efter en vandring genom en stad i kaos och med en svag Illusion (allt beskrivet av SL, då Swanson/Sanningen nu endast spelar Swanson), så tar sig sedan karaktärerna upp i Malkuthägda Skrapan, för att där med hjälp av sitt (eventuella ny nyfunna hopp) övertyga ängeln Hopp om att han inte skall hoppa (men hoppas! Rörigt?). Vad som sedan händer beror lite på huruvida karaktärerna försöker och lyckas, men den lyckliga (och

trevliga varianten) av slut är att Hopp återfår sin forna form, ordning återinträder i Illusionen och julefrid härskar. För alternativa slut- se relevant avsnitt i scenariot.

Nu - över till själva scenariot!

## Hur det hela börjar

Efter att ha sett till att alla har hunnit läsa igenom sina karaktärer (i Swanson/Sanningens fall - skummat igenom sina pappar) och har sett till att spelaren i rollen av Swanson/Sanningen inte avslöjar vilken roll han har i scenariot, förutom att vara Swanson, så kan du fråga hur spelarna föredrar att spela scenariot. Friform, regelbögeri, en hälsosam blandning (av vissa av oss idioter kallad rollspel) eller annat? Vidare kan du se till att spelarna introducerar sina karaktärer för varandra på lämpligt sätt.

När allt detta är avklarat är det dags att sätta igång med själva scenariot.

### Inledning

Informera spelarna om att alla karaktärer utom Swanson befinner sig på ett, av kyrkan anordnat, soppkök och att det är julaftons kväll (kl. är ca.18.00). Beskriv soppköket för dem och konstatera att det är lika varmt och mysigt som det har varit de senaste åren, som de fem har samlats där för att äta julmiddag (alkoholfri glögg utan mandlar, risgrynsgröt och pepparkakor i form av änglar), men att det även är lika deprimerande som vanligt - alla som är där befinner sig ju i samma beklämmande situation som de själva gör och verkar vara lika uppgivna och utan hopp. I år finns det dessutom mer smolk i glädjebägaren än någonsin tidigare: Swanson har inte dykt upp än! Han brukar vara först på plats och nu har alla suttit och väntat i minst en timme.

Poängtera att det är tradition att alla fem samlas på julafton och ifall en av dem uteblir, så är något väldigt galet. Låt sedan oron gro och låt karaktärerna interagera en liten stund och hoppas på att de själva kommer på idén att ge sig ut och leta efter Swanson. Om inte så får du hjälpa dem på traven lite. Anmärk att snön börjar falla tätare ute och det vore förargligt ifall gamle Swanson hade ramlat och gjort sig illa därute och nu låg ensam i någon snödriva eller liknande. Om inte annat så kan någon av veteranerna i soppkökets frivilliga personal be karaktärerna leta upp honom eftersom hon har en present åt honom.

Hur som helst bör karaktärerna när några timmar har gått, inse att de bör ge sig ut och leta efter Swanson. Buddha vet vilken gränd han håller till i och Maria såg honom där så sent som igår. Det räcker dock (visar det sig) att de går en liten bit för att de skall höra ett hackande hostande som de känner igen som Swansons från en gränd. När de går in i den möts de av en tragisk syn: Swanson ligger ihopsjunknen invid en soptunna och är halvt övertäckt av snö. På hans hud syns tecken av köldskador, han har hög feber, skakar och blöder från näsan. Gränden i övrigt är äcklig t.o.m. med äckliga gränders mått. Den ser, kort sagt, ut som om invånarna i

husen runt omkring inte har gett upp medeltidens ovana att kasta ut allt icke önskvärt från sina fönster. Det ser dessutom ut som om renhållningsverket inte har gjort sitt jobb alls, på cirka trehundra år ungefär.

Det är nu meningen att Swanson skall lyckas övertala de andra att leta reda på hans brorson Jacob, och att han skall dö. Verkar inte Swansons spelare uppfatta detta, får du diskret förklara det för honom och skiter sedan de andra i att leta reda på Jacob, så har de ett mycket trist (och kanske väldigt kort) scenario framför sig, om inte du lyckas motivera dem på något sätt. Eventuellt kan du gotta dig ihop med Swanson/Sanningen och låta Swanson dyka upp som ett spöke och "inspirera" dem. Detta bör i så fall åtföljas av en del skräckeffekter och kan kanske vara roligt. I den händelse att du inte lyckas motivera spelarna, så är sista utvägen att göra sig av med karaktärerna och i så fall hoppar ängeln vid slutet. Vill du, så kan du alltid spela ut scenen i det alternativa slutet.

Hädanefter antar vi i våra beskrivningar av händelseförloppet dock att karaktärerna är på jakt efter Jacob.

Efter Swansons död beger sig karaktärerna förhoppningsvis mot Varuhuset och funderar på vad de vet om Jacob. De vet mycket litet då de endast har träffat honom någon enstaka gång. Det enda de vet är ungefär hur han ser ut (se separat beskrivning under "Slutet") och att de minns att de instinktivt tyckte bra om honom (varje karaktär minns ett drag hos honom, som enligt deras personliga värdeskala var positivt). Tala om detta för dem.

När de har kommit en liten bit i sina funderingar avbryter du dem med att säga att vädret börjar bli sämre och går över till avsnittet "Ohelig mark" (se nedan).

## Ohelig mark

På väg efter mötet med Swanson börjar snön falla allt tätare och vinden blåsa kallare. Efter ett tag befinner sig karaktärerna i en mindre snöstorm och eftersom deras kläder inte håller högsta kvalitet inser de att de bör söka skydd - och det snabbt! SL kan ju ge dem vinkar om detta i stil med: "Du känner inte dina tår / fötter / ben längre" o.s.v. ifall de inte uppfattar situationens allvar. Det är nu karaktärerna skymtar ett ljus en bit fram på sin sida av gatan och ifall de inte vill frysa ihjäl, så bör de bege sig ditåt - alla andra portgångar och dörrar är nämligen väldigt låsta och gränder existerar inte på denna gata.

När de närmar sig ljuset ser de att det strömmar ut från porten till en liten stenkyrka, som en vansinnig arkitekt har placerat bland alla moderna bostadshus. I portöppningen står en präst som, när han får syn på karaktärerna, börjar vinka dem till sig och erbjuda dem mat och skydd från stormen inne i kyrkan. Oavsett vad karaktärerna tycker om präster och kyrkor bör deras sunda förnuft säga dem att det nog är vist att acceptera prästens inbjudan och förresten - han kanske vet något om Jakob?! Frågar de om Jakob, säger han att han väl vet vem denne är och lovar dem information om var han befinner sig, bara de kommer in...

Kyrkan är ingen trevlig familjekyrka, utan istället ett tillhåll för den lokale satanisten Peter Lockley och hans smådemoner, och därför ett helveteshål av värsta sort. Orgier inkluderande människooffer, barnskändande och kannibalism kan ibland pågå dygnet runt, och trafiken med det närliggande infernot är tät. Vad karaktärerna ser är dock inget ovanligt. Tvärtom är synen som möter dem av värsta julkorts-karaktär: i vapenhuset sprider ett par vägglampetter, modell äldre, ett gult trivsamt sken och man kan förnimma en gosskör sjunga inne i kyrkan. Väl inne i kyrkan är platsen framför altaret upptagen av en krubba i naturlig storlek, där ett tiotal barn repeterar ett julspel. Till höger om bänkraderna övar ett trettiotal pojkar julsånger och till vänster är ett dignande julbord uppdukat. Allt är upplyst av skenet från hundratals flackande stearinljus och övervakat av de blida ögonen hos den jättelika madonnabilden, som bär Jesubarnet i sin famn och är uppsatt under predikstolen.

Det är när karaktärerna kommer in i kyrkan som Aztaroth för första gången, p.g.a. ställets närhet till Inferno, blir medveten om deras existens och inser att de kan spela en roll i hans planer att rädda Hopp. Han inser samtidigt att han inte kan låta Lockley slå sina klor i dem, utan att han istället måste motarbeta sin trogne tjänare. Detta gör han genom att låta fjällen för en stund falla från karaktärenas ögon, så att de får skåda hur kyrkan egentligen ser ut. Han låter dessutom Swansons själ slippa från Inferno, så att den på olika sätt kan vägleda dem.

Fjällen faller från karaktärernas ögon precis när de skall hugga in på maten som Lockley erbjuder dem eller vid något annat lämpligt tillfälle som Swanson/Sanningen bestämmer. När så sker skall du (SL) fortsätta att beskriva kyrkan och dess invånare som de ser ut i illusionen, men med allt lägre röst ifall du märker att spelarna lyssnar allt mer S./S.än på dig och tvärtom med allt högre röst, ifall att du tror att de lyssnar mer på dig. Detta är för att något klumpigt åskådliggöra människans förmåga att förtränga - vår selektiva varseblivning. Modifiera din beskrivning efter vad som verkligen händer (ex. smådemonerna sliter i RP:na = barnen rycker i deras kläder med glada leenden o.s.v.). Utnyttja denna teknik varje gång S./S. beskriver något.

Syftet med scenen är dels att införa lite övernaturliga element och spänning i berättelsen och dels att få karaktärerna att lita på att Swanson är på deras sida nästa gång han dyker upp och varnar dem. Det är även för att få lite fart på dem och driva dem fram mot nästa anhalt: Varuhuset. Du kan därför styra deras steg därhän när de flyr ur den hemska kyrkan och låta dem upptäcka att de står vid Varuhuset när de stannar för att hämta andan.

Kyrkan är även ett ställe där karaktärerna kan börja återfå lite hopp och självrespekt (finns Djävulen, så kanske även Gud finns?), så uppmuntra egna aktioner och initiativ från karaktärerna och låt dem bevisa att de kan påverka sin egen situation! Märk även att när

illusionen har rämnat, så är det S./S. som styr SLP:nas agerande medan du sköter den speltekniska.

## Platser

### Allmänt

De platser som vi tar upp är ställen där vi har tänkt att händelserna skall utspela sig. Varje plats har någon eller några händelser knutna till sig, vilka beskrivs under kapitlet Händelser. Dessa kan utspela sig på andra platser om du finner det lämpligt, men vi rekommenderar att du använder dem på de platser som de står under, eftersom det gör det lättare att synkronisera det med "Verkligheten". Under varje platsbeskrivning finns även några mindre betydelsefulla händelser, som du kan låta inträffa om du känner för det. Viktigare karaktärer beskrivs närmare under SLP:s.

### Soppköket

Soppköket är inrymt i nedervåningen på ett gammalt slakteri och består av ett stort samlingsrum med vitkalkade väggar och betonggolv. Från samlingsrummet leder ett antal dörrar ut till mindre rum, som i princip inte används längre och är oviktiga. I taket på samlingsrummet hänger fortfarande krokarna kvar som man brukade hänga djurkroppar på, men så här på julafton är de pyntade med girlanger och andra prydnader. I rummet är tre långbord utställda, vid vilka man äter, och ett fjärde vid vilket man blir tilldelad mat. Bakom detta står två av de fyra frivilliga kvinnorna, ler och försöker sprida julstämning. I ett av rummets hörn står en sparsamt dekorerad julgran och sprider ett trivsamt sken med sina stearinljus. Dessa stearinljus är också den enda ljuskälla som gäller i övriga delar av rummet.

Det är varmt och svettigt i rummet och de flesta sitter och tittar dystert i sin julgröt. Några av de äldre uteliggarna har bildat en improviserad julkör tillsammans med en av de frivilligt arbetande äldre strikta kvinnorna och stämningen är i övrigt så god som man kan vänta hos ensamma människor utan hopp under gemenskapens högtid.

### Polisstationen - 69:de distriktet

Polisstationen för 69:de distriktet är en av de hårdast belastade av kriminella verksamhet i Staden. Här är personalen utled och hatisk mot alla "avskum" och inte samarbetsvilliga för fem öre, men för större summor hjälper de gärna till. Mutor anses inte som något brott här, utan som en förmån. Priset varierar beroende på tjänsten som skall utföras. Är det en rättighet (som att få besöka någon intern) kostar detta fem till tio dollar, men om det är något olagligt kostar det kanske femhundra till tiotusen dollar, beroende på brottets natur.

Stationen ligger inbyggd i en större byggnad med bl.a. en 7/11 butik, Runars Videohörna och Kafé Blå. Ingången till stationen är en automatisk svängdörr med videobevakning och är upplyst av gula lampor bakom plexiglas. Innanför breder ett sprucket marmorgolv ut

sig fram mot några receptionsluckor i skottsäkert glas. Mitt i detta rum finns en trasig kölappsmaskin och några fastskruvade bänkar står grupperade längs vägarna. På väggarna hänger diverse tavlor med polismotiv och polishistoriska tidningsurklipp, och på högerväggen finns en hiss som styrs från receptionen.

Nu under julhelgen, så är stationen kraftigt underbemannad (påminner en del om svenska företag under semestertider). De flesta poliser som finns till hands är ute och förhindrar bråk på diverse olika ställen, och personalen på stationen består av två vaktande poliser och en översminkad blond dam i fyrtiofemårs-åldern (Marta). Hon sitter i receptionen och svarar på en del av de samtal som kommer in, löser korsord och flirtar med vakterna.

När karaktärerna kommer in sitter Marta och filar naglarna samt tittar på ett lättsamt underhållningsprogram på en svartvit TV. Hon tar ingen större notis om karaktärerna, om de inte går fram till luckan och ber om hjälp. Skulle de uppträda hotfullt på något sätt eller störande på annat sätt, så ringer hon på snabbtelefonen efter vakterna.

Den information de kan få här, är att Hopp inte är straffad för något, men misstänkt för narkotika-verksamhet. De kan också få reda på vilka kretsar han rört sig i och få adressen till "Kvarten". Låt dem dock inte få någonting gratis...

Händelserna som beskrivs nedan är till för "Swanson":  
\* Den här händelsen passar ganska bra om någon eller några karaktärer börjat få tillbaka hoppet. Det är en fribrytning från fängelset, eller purgatoriet som är beläget där egentligen. När karaktärerna är på väg därifrån, så stannar plötsligt svängdörren och belysningen blinkar till. En röd lampa börjar blinka på Martas skrivbord, och på de bevakningsskärmar som finns bakom henne blir det liv och rörelse. Hon fortsätter titta på sin TV, som nu visar någonting som verkar vara en hybrid mellan ultravåldsam Manga-film och rave-video. De kan se på monitorerna hur fångarna bryter sig ur sina celler och rusar genom korridorer. Vissa monitorer börjar flimra, som om respektive kamera skulle ha blivit krossad. På en av skärmarna kan de se hur någon har klottrat "Hopp", men strax börjar även den flimra. Strax tänds alla kameror upp igen och allt verkar lugnt, men så kommer någon gående längst bort i bilderna. Han är med i varenda kamerabild i olika vinklar, trots att detta är fysiskt omöjligt.

Har ni spelat eller spellet något av våra tidigare scenarion, så kanske ni börjar ana vem detta kan vara. Givetvis är det Zonvandrar (för beskrivning se SLP:s), som vi absolut inte kan vara utan.

Han stannar när han är ungefär mitt i bild och tittar upp mot kameran (syns på alla monitorer), varefter han tar av sig sina svetsglasögon och stirrar. Sedan börjar helt plötsligt den automatiska svängdörren att fungera igen och karaktärerna, som fastnat i den slungas mer eller mindre ut på gatan. Tar de sig tillbaka in igen, så är allt som vanligt, förutom att "Hopp" står kvar på väggen (Marta ser det inte).

För att initiera händelsen om inte Swanson fixar det själv, så kan du börja genom att låta svängdörren fastna och sedan avvakta. Tar inte Swanson något initiativ, så låt den börja fungera igen och lämna detta åt sidan.

\* På ett pulserande oregelbundet sätt skiftar illusionen och varje gång "den andra sidan" lyser igenom händer följande:

På bänkarna sitter döda brottslingar och väntar. Kölappsmaskinen fungerar igen och just nu lyser 188 på en tavla. Efter ett par "blink", så byter den nummer och de kan höra hur hissen börjar arbeta. En utav personerna tittar på sin lapp, reser sig upp och går mot hissen.

Försöker någon av karaktärerna gå med, så varnar "den döde" dem. Följer de ändå efter, så bjuds de på en resa ner till de kriminellas purgatorium och är fast där (om de inte lyckas smita in i hissen igen).

Låt Swanson sköta jobbet med den här scenen, men ta över om du tycker att det är på väg att spåra ur.

## Varuhuset

Detta enorma köpvaruhus är egentligen flera byggnader man byggt samman med hjälp av diverse tak, gångbroar och våningar. I hjärtat av det finns en springbrunn med belysning och runt denna står solida metallstatyer föreställande barn. Runt detta lilla torg ligger de finaste avdelningarna, där man kan hitta allt man kan tänkas att inte behöva. Klassisk julmusik spelas ur väl dolda högtalare.

Tänk dig ett gigantiskt (amerikanskt) shoppingcenter med allt vad det innebär, så har du en god uppfattning om hur det ser ut. Allt är pråligt och krims-kramsigt nu under julen och färgerna här är starka och klara. Det som är intressant för scenariot är leksaksavdelningen, där Hopp arbetade. Han finns dock inte där, men de kan få tag i ledtrådar, som styr dem mot "Kvarten" (om de inte redan har varit där, vilket inte spelar så stor roll). Dessutom är detta en bra plats för att belysa den värld som karaktärerna inte längre tillhör och det är också meningen att det skall inträffa åtminstone några intressanta händelser här.

Nu under julen finns det tomter på de flesta avdelningarna och Hopp arbetade på barnavdelningen som tomte tillsammans med två andra. Den ene av de två andra heter Anton Karlsson och är en alkoholiserad f.d. "Svensson". Honom kan de inte hämta några speciella uppgifter av. Han vet bara att Hopp var kompis med "den där andre" och att karaktärerna nog skulle behöva lägga lite pengar i hans svarta kittel.

Den andre tomten (David 'Dibs' Harris) känner Hopp lite bättre än Anton och han sitter för tillfället inne i fikarummet och kopplar av med en mugg kaffe och några valium. Han hävdar att han inte har sett Hopp på ett par dagar och att det är väldigt olikt honom. Hopp verkar annars ha trivts med jobbet, men han verkade lite likgiltig och hängig den sista tiden. Kanske har det hänt honom något? Men, det händer ju alla något förr eller senare...



Dibs kan även ge dem nyckel och adress till kvarten, om de verkar vänligt inställda till Hopp. Han har alltid tyckt om Hopp och vill gärna hjälpa till om han kan. Dock vill han inte följa med till kvarten nu eftersom han har ett jobb att sköta och han ber karaktärerna att skynda sig, eftersom ”Döden kommer ofta till en snabbt.”

Händelsen nedan är endast till för dig som spelledare:  
\* Låt en välklädd far med en femårig dotter komma fram till Anton medan karaktärerna pratar med honom. Han ber att dottern skall få sitta i hans knä medan han fotograferar dem. Dottern står bakom pappan och tittar blygt fram med stora blåa ögon. Anton säger ja till förslaget och ber karaktärerna att vänta ett ögonblick. Han tar med sig den lilla flickan och sätter sig på en bänk med henne i knät. Med ett stort leende plockar pappan fram kameran och ber henne krama tomtén. Dottern protesterar dock högljutt och tycker att tomtén luktar äckligt. Pappan ställer till en stor scen och vill absolut tala med personalchefen om vad det är för typer som anställs här egentligen.

Hur ställer sig karaktärerna? När personalchefen dykt upp och mottagit mängder av hårda ord från överklassfadern, så kan karaktärerna ingripa om de vill. Utgången av den här situationen beror till stor del på hur de agerar. Tar de parti och försöker hjälpa den skamsne Anton, så lyckas de faktiskt förvånansvärt lätt. Personalchefen är mån om billig arbetskraft och ursäktar sig hövligt och instämmer att spritluktande tomtar inte hör hemma på barnavdelningen, varefter pappan tycks nöja sig med det och tar sin dotter och går därifrån. Anton får en varning och blir tillsagd att gå hem för dagen. Försök att få karaktärerna att känna att de har gjort något bra och ge dem lite hopp att allt inte är menlöst. Anton är i alla fall tacksam för det de gjort.

Om de inte ingriper eller hjälper till i motsatt riktning (det senare är dåligt rollspel), så blir Anton avskedad på fläcken och en nöjd pappa handlar presenter till sin dotter. Nu bör du ge karaktärerna lite att tänka på; Hade det hjälpt om de hade försökt hjälpa honom? Är det någon mening att göra något för någon? Finns det något hopp för utelligare? Finns det något hopp för någon?

## Kvarten

Denna förfallna lägenhet ägs av Dibs, men han har egentligen inte så mycket med den att göra. De som hänger där brukar betala alla kostnader, genom att slänga pengar i en burk och ge Dibs lite av det goda ibland.

Kvarten är en tvåa i ett sjaskigt hyresområde bestående av trevåningshus i brunt tegel. Inredningen består av ett par skitiga madrasser, ett större antal askfat och enstaka lampor utan skärmar. I köket finns dessutom några odiskade kokkärl och djupa skålar. Golvet är täckt av diverse trasmattor av bristande kvalitet och ett lager med aska och fimpar. De få växter, som en gång i tiden har placerats i detta botaniska helvete, är alla för länge sedan vissna och står som martyrer för

miljön i de olika fönstren. Trots att luften här inne påminner om offentliga toaletter och Bob Marley, så är den inte så fruktansvärt tung och unken, vilket tyder på att lägenheten vädras ganska ofta. I själva verket är det så att de vädringsfönster som finns inte går att stänga och att toalettöfönstret helt saknas. Givetvis förklarar detta varför temperaturen är så låg som den är.

Karaktärerna kommer hit med förhoppningen att de skall finna Jacob, men tyvärr blir de ännu en gång besvikna. Visst finner de tomtar, men ingen av dem visar sig vara Jacob, utan en samling dekadenta pundare. Det enda de vet om Jakob är att han skall jobba på Varuhuset och att han inte har varit här på ett tag.

Eventuella händelser:

\* Karaktärerna känner hur det har blivit vått om fötterna och när de tittar ned, så ser de hur hela golvet har täckts av en illaluktande och lös sörja. Tant Kjell (se SLP:s) grinar mot dem och tycker: ”Faaan... Det jävla avloppet... Kan ni fixa det tror ni...? Det vore sååå sjsst... å cool, liksom...”. Om karaktärerna inte vill, så ber han igen och tillägger: ”Okey...! Va inte så griniga... Hjälper ni mig, så hjälper jag er, liksom... Me’ Jakob asså... coool...”. Vill nu karaktärerna inte ändå, så svarar han bara: ”Skit it då... va så ooola...” och smiter iväg mot ett ledigt hörn för att lägga sig och ”händelsen” uteblir, förutom att Swanson kommer att uppenbara sig, peka mot utgången och nicka för att sedan försvinna igen.

Godtar nu karaktärerna, så kommer Tant Kjell att le brett och svarar (genom Sanningen) ”Bra!”. Sanningen: Swanson uppenbarar sig vid toalettdörren och vinkar avvärijande. Går de ändå dit, så märker de hur sörjan börjar sugas ner i avloppet. Först långsamt och sedan hastigare och häftigare. Karaktärerna får svårt att hålla balansen p.g.a. trycket och de känner hur de sugas med strömmen nedåt, tills den plötsligt avstannar och avloppet börjar stötvis spruta upp något rött, varmt och klubbigt. Tant Kjell grinar och byter sin lugna tonart mot en skrikande och vrålar ”Han är påväg ner! Hit! Mot helvetet!!! Det är där ni kommer att finna honom!! Ge upp ert sökande!!”. Allt blir lugnt igen och SL tar över.

Tant Kjell tänder en joint och blickar mot karaktärerna som om ingenting hade hänt. Frågar de honom något mer, så får de bara kryptiska svar som: ”Cool...”, ”Tapeterna skall väl inte blomma än?”, ”Endast din binnikemask vet...” eller ”Precis som farfar i vinden...”. Sörjan på golvet är fortfarande kvar.

Om de vänder om vid Swansons varning, så uteblir ovanstående och Tant Kjell suckar och går för att fixa avloppet själv.

## Pysklad Kyrka

När det börja sig slutet av scenariot, så kommer karaktärerna bli överfallna (se Händelsen ”Väld på öppen gata”) och efter denna incident tar de sig hit för att söka skydd och slicka sina sår.

Utifrån sett är kyrkan en förfallen modern byggnad

med de klassiska attributen för en kyrka. Den ligger inklämd mellan hus i äkta sjuttiotalsbetong och ser ut att vara helt övergiven, så när som på det svaga fladdriga ljusskenet från stearinljus, som sipprar ut genom förbommade fönster. Kyrkans stabila port står aningen på glänt och karaktärerna känner sig dragna dit.

När de väl öppnat porten, så är det som att kliva in i en annan värld. Mängder av stearinljus kastar ett nästan övernaturligt vackert sken omkring sig, och ett andligt välbefinnande infaller så plötsligt att det nästan känns som ett slag. Egentligen finns det ingenting som låter här inne, men stämningen här inne är såpass tung, att en avlägsen och finstämd kör tycks ljuda innanför kyrkans skyddande väggar. Luften känns varm, fuktig och välbehaglig och den invaggar karaktärerna nästan i ett andäktigt rustillstånd, som får alla konturer att bli oskarpa. En välbehaglig söt doft av rökelse sprider sig från altaret genom resten av kyrkan.

Inredningen i kyrkan är väldigt enkel men fullt funktionsduglig och välvårdad. Till skillnad från de flesta andra gamla halvraserade kyrkor i staden, så har denna inte förfallit på samma sätt. Någon eller några har skött om den invändigt och det är förvånansvärt välstädat och rent. De mörka träbänkarna är enkla och slitna, men dock hela eller åtminstone lagade och prydligt iordningställda. Stearinljusen, som är den tillsynes enda belysningen här inne, är placerade i alla möjliga former av ljusstakar. Vissa brinner i kandelabrar, andra i gamla vinflaskor eller i dricksglas. Bakom ett altare längst in i lokalen hänger den verkliga dyrgripen här inne: ett krucifix i naturlig storlek med en mycket skickligt gjord Jesus.

Karaktärerna känner sig, efter den första anblickens paralysering, manade att fortsätta in för att vila och söka skydd. Tröttheten slår mot dem som en tung slägg och kraften, som den senaste tidens adrenalin har fört med sig, försvinner nu fort. Ge dem en känsla av lycka, lugn och harmoni. Låt julen komma till dem och få dem att känna sig som en familj.

Puffa eventuellt på Konstantin om han har problem med sitt hopp och nämn att kyrkan är ett hopp i sig. En övergiven kyrka som någon/några bryr sig om, vilket visar att folk har någonting att tro på och leva för. Det måste finnas människor med någon form av hopp för att överhuvudtaget kunna förmå sig att göra någonting sådant här.

## Händelser

Följande händelser skall inträffa under scenariot, och vissa av dem är knutna till speciella positioner under scenariots gång. Det som skiljer dessa från de som nämns under Platser är att dessa är obligatoriska. De skall alltså uppleva dessa innan de når Slutet. Meningen med dessa scener är att de skall ge någon eller några av karaktärerna lite hopp. Om de nu inte tar till sig budskapen i dessa, så kommer det att påverka utgången för scenariot, men det kommer absolut inte att skada handlingen.

Vi har försökt göra så att vi har en speciell händelse

per karaktär, som skall ge denne aningen hopp tillbaka. Om händelsen ”lyckas”, så var noga med att poängtera för spelaren vad karaktären upplever och vad den ger honom. Tänk även på vad allt som händer kan ge varje karaktär och om de rollspelar fram hopp, så hjälp gärna till och styrk detta.

### Det första hoppet

Detta är egentligen ingen händelse i sig, utan faktorer från händelser som kan påverka karaktären Maria (och kanske andra också).

Den som förmodligen först kommer att få en gnutta hopp att börja tändas inom sig är Maria. Ateismen ligger som ett tungt ok på hennes axlar och när verkligheten börjar bevisa motsatsen, kan hon kanske börja tro på något annat. Om inte spelaren uppfattar detta själv, så kan du påpeka att om nu helvetet finns (det som de upplever i ”Ohelig Mark”), så borde väl himlen också finnas, vilket för med sig ett liv efter döden och ger ett hopp om att hon kan återse sitt barn. Börjar karaktären komma in på tankarna att ta livet av sig, så kan du lägga till att hon förmodligen kommer att hamna där nere, medan barnet nog är på det andra stället, och för att komma dit bör hon försöka göra så gott hon kan i livet (rädda Jakob, vilket hon har lovat).

### Flickan med svavelstickorna

Innan karaktärerna når Den Pysslade Kyrkan, så kommer denna lilla scen att utspela sig. Förslagsvis bör du dock lägga in den någonstans utanför Varuhuset, vilket vi har anpassat beskrivningen efter, men behövs det så har du fria händer att placera den någon annanstans. Den är även speciellt riktad till Ali, men om han redan har återfått hoppet, så kan du modifiera den åt någon annan. Meningen är annars att Ali skall få visa en bättre sida av sig själv.

Om du är bekant med julsagan ”Flickan med svavelstickorna”, så bör det vara ganska lätt för dig att visualisera händelsen:

När karaktärerna lämnar varuhuset och börjar vandra mot nya mål, så lägger Ali märke till en bedrövlig syn vid ett skyltfönster. I snöyrnan, under en lyktstolpe med matt sken, sitter en blåfrusen liten flicka och blickar med stora vädjande ögon upp mot Ali. Locka honom närmare flickan, så att han kommer bort från gruppen lite och låt honom få spela själv litegrann. Lyckas du inte med det så strunta i det och låt i så fall alla deltaga i scenen.

Flickan sträcker fram en darrande hand och ber med ynkelig röst att han skall köpa en ask stickor. Hon vädjar till hans samvete, men är inte på något sätt påstridig. Säger han nej tillräckligt bestämt, så sjunker hon ihop en aning och den lilla livsgnista som brann i hennes ögon slocknar. Uppgiven släpar hon sig därifrån och Ali förstår att hon inte kommer överleva kvällen om ingen hjälper henne.

För att händelsen skall ge något till karaktären, så bör han åtminstone köpa några stickor. Om det hela går riktigt bra, så ger han henne en del av sina pengar och kanske lite kläder. Skulle nu händelsen resultera i nå-

gonting i den där stilen, så blickar hon med tacksamma ögon mot honom, kramar honom och flämtar fram "Tack snälla farbrorn!". Det går upp för karaktären att han har räddat ett liv och en varm våg av självtillfredsställelse går igenom honom. Med sig själv som exempel, så tänds en gnista av hopp för mänskligheten och honom själv inne i honom. Bryr han sig nu inte om henne, utan låter henne vara, så kommer de kunna återfinna henne senare i scenariot: blåfrusen, blåslagen och stendöd i en snödriva. Eventuellt kan hon dyka upp i deras färd mot skrapan.

## Våld på öppen gata

Denna händelse infaller när karaktärerna har kört fast efter att alla ledtrådar har tagit slut (alltså innan de kommer till Den Pysslade Kyrkan och scenariot går in i "Slutet"). Det som händer är att karaktärerna blir offer för det meningslösa våldet. De blir ordentligt sönderuggade av ett gäng rika spolingar, som har som tradition att ge sig ut varje jul och jaga uteliggare. Meningen är att de sedan skall ta sig till Den Pysslade Kyrkan för att där gå in i slutskedet. Platsen och miljön väljer du själv, men den skall ligga i närheten av "Pysslad Kyrka".

Precis innan angreppet kommer, så kan du ge Maria en lite dåliga "vibbar" genom att nämna att något är fel för henne. Hon är ju som bekant en ganska nervig person med ett sjätte sinne och om du har givit henne falska "vibbar" (paranoia) tidigare, så är det ännu bättre.

När väl attacken kommer, så sker den plötsligt och från flera håll samtidigt. Ett gäng huvbeklädda individer (bl.a. då Silfwerbladh) rusar mot dem med diverse tillhyggen och öser diverse smädelser (som "Drägg!", "Avskum!" och dyl.) över dem. En brutal och orättvis strid utbryter, där karaktärerna slås sönder och samman. Det är dock viktigt att inte Konstantin dör under denna slakt, utan försök att fuska med tärningarna eller något annat för att hålla honom vid liv.

Karaktärerna skulle säkerligen dö här, om det inte vore för Buddha, som nu får chansen att rädda sig och de andra. Vid ett lämpligt tillfälle (eller om karaktärerna sköter det själva), så skall Silfwerbladh förlora sin huva och hans blickar skall korsas med Buddhas. Våldet runt omkring fortsätter ett ögonblick, men de två stannar upp. Bollen är nu hos Buddha och låt nu honom agera fritt. Vad han än tar sig till (utom en våldsam lösning), så kommer Silfwerbladh att kalla till reträtt och karaktärerna kan släpa sig in i kyrkan bredvid, för att söka skydd mot vädret och ta hand om sina skadade.

Tanken är att Buddha skall ge Silfwerbladh en ordentlig läxa verbalt och därigenom påverka sin och de andras situation. Lyckas detta på ett bra sätt, så försök att stärka Buddha när de har hunnit att samla sig en aning. Peka på att han har gjort något för de andra och att han klarar av situationer om han bara vill.

## Tvivelaren

Den f.d. prästen Konstantin ställs inför ett hårt prov strax innan scenariot går över i slutfasen. Han måste återfå en tro på något, för att kunna rädda karaktärerna när de ligger sönderslagna i Den Pysslade Kyrkan. Sin

tro, eller kanske någon annan(!?), bör han redan ha återfått när de har kommit hit, eftersom saker har inträffat som tyder på övernaturliga influenser. Finns nu helvetet så måste även himlen existera.

Innan du drar igång scenen, så skall du ge de sista sidorna till Swansons spelare. Där får han information om vad som hänt honom och att de skall bege sig mot Skrapan. Han får även upplysningar om att han skall släppa sin roll som Sanningen och nu endast inträda i egenskap av Swanson.

Meningen är att Konstantin nu skall hela de andra med kraft han får av Aztaroht. Om han ber för dem eller av någon annan orsak, så känner han en värme inifrån och när han snuddar vid någon av de andra märker han hur dennes sår läker ihop. Hjälpa nu honom med att återfinna det han tror på och upptäcka någon form av mening med det han gör. Påvisa en överhet och att den står på hans sida. Ber han nu inte, så kommer Aztaroht ändå att hjälpa dem på samma sätt, men Konstantin får inte "hjälpa" med sitt hopp.

När Konstantin är färdig med att hjälpa de andra, så lägger de märke till att Jesus saknas på det stora krucifixet och att Swanson står under det tomma korset. Han skall nu leda dem mot slutet.

## SLP:s

Spelldarpersonerna är sorterade efter var de skall finnas med i scenariot. Vissa av dem är inte knutna till någon speciell plats och då står de sist här. När det gäller färdigheter och andra egenskaper, så tar vi bara upp det som är någorlunda väsentligt och lämnar resten till er som spelledare.

## Ohelig mark

### Peter Lockley

I illusionen är Lockley en man något under medellängd med tunt svart, grånande hår. Han har vänliga, men nervösa bruna ögon och hans fårade, långa ansikte är slätrakat. Han bär en svart sliten kostym och nätta bruna lågskor med mörka fläckar. Hans långa fingrar är kraftigt nikotinfärgade och slutar med kraftigt nedbitna naglar. En doft av gammal rök och Old Spice står kring hans något kutryggiga person.

I sitt uppträdande är Lockley hövlig och uppmärksam, men något påträngande. Vill karaktärerna inte komma in i hans kyrka, så blir han desperat och börjar t.o.m. erbjuda dem nattvardsvinet och ifall inte det lyckas skickar han sin razid efter dem, för att klubba ned dem och släpa in dem i kyrkan. Han har en ljus, behaglig stämma som går upp i falsett ifall nämnda desperation inträder.

Rollspelstips: Le nervöst och lite snett. Var vänlig och hövlig samtidigt som du då och då biter på någon nagel. Gör gärna stora och aningen hastiga rörelser, men ursäkta dem genast om någon verkar bli skrämmd eller nervös av detta.

### Barnen i krubban

Barnen verkar vara mellan sex och tio år, av båda könen, och är förödande gulliga i sina något förstora

julspelskostymer.

### Gosskören

Är en bakgrundseffekt som, ifall den inspekteras närmare, visar sig bestå av kusligt identiska pojkar i tolvårs-åldern.

## Polisstationen

### Polis

De flesta poliserna i de här regionerna är tuffa och hårda pojkar, som är härdade av sin omgivning. Deras hårda attityd är mer än bara en image och de är verkligen duktiga på det de gör, d.v.s. lösa konflikter med våld. Dock är väl deras moral filad i kanterna och de är mer eller mindre korrumpade och köpta allesammans.

Ute går de klädda i uniformer av svart läder och inne är det svarta byxor och blå skjorta med slips som gäller. Alla är välbyggda, kortklippta och tycks alltid vara nyrakade (eller så kanske de rent av saknar skäggstubb). Rollspelstips: Låt blicken gå hela tiden och sitt eller stå rakryggad. Tala enstavigt och kort. Hota med något om någonting inte går som planerat och se till att verkställa hoten om det inte hjälper.

RÖR 15      UTB 12      TÅL 15      UTS 11  
UPP 17      KAR 9      EGO 13      STY 16

Förflyttning: 7.5      Handlingar: 2

Initiativbonus: +3      Skadebonus: +3

Uthållighet: 105

Skadepacitet:

4 Skråmor = 1 Lätt

3 Lätta = 1 Allvarligt

3 Allvarliga = 1 Dödligt

Färdigheter:

Köra bil/MC      15

Pistol      15

Gevär      15

Slagsmål      17

Brottsplatsundersökning 15

Beväpning:

Beretta M 93, Batong

### Marta Nyberg

Vi har tidigare nämnt att mutor är en förmån för poliserna och likaså är Marta. Det finns dock en herr Nyberg, men han existerar inte under arbetstid. Marta är dock en riktig romantiker, dvs när hon lever sig in i de smörserier som går på TV. Annars är hon en ganska blasé nymfoman med fallenhet för män i uniform.

Rollspelstips: Var lite nedlåtande i tonfallet och håll benhårt på de saker som du säger. Om det skulle finnas någon attraktiv polis i närheten, så gör dig till, le, skratta mycket, gestikulera mjukt och kvinnligt och var besserwisser.

### Zonvandringen

Man i medellängd med grov, mörk skäggstubb och ovårdad, långt, mörkt hår. Han har lång skinrock (dammig), bredbrättad skinnhatt, svetsglasögon och bär stor ryggsäck. Detta förställer Carl McCoy i "Hardware" som "Zonetripper" och för en detaljerad beskrivning av honom, så ber vi er läsa vårt förra scenario.

## Varuhuset

Ordningsvakter: se Poliser

### Personal

All personal här är hövlig, fast på ett falskt sätt. De ser ned på folk med små plånböcker, men visar det endast genom ironiska kommentarer på ett spelat hövligt sätt. Det är till största delen kvinnor som arbetar i kassorna, medan männen har de högre posterna. Alla är klädda i röd kavaj med namnbricka på bröstet. Männen bär mörkblå byxor med pressveck, medan kvinnorna bär knälånga kjolar i samma färg.

Rollspelstips: Håll näsan högt och tala med ihopsnärrt mun. Var lugn och ge ett likgiltigt och kallt intryck. Kommer det dock någon respekterad kund, så bred på leendet med hela munnen och ge ett aningen fjäskigt intryck. Var snäll mot barn medan deras föräldrar ser på och banna dem när de tittar bort.

### Anton Karlsson

Han har liksom karaktärerna glidit ur samhället och hakar sig nu fram på småslantar, som han för tillfället tjänar som tomte i varuhuset. Även han har tappat allt hopp, men det bryr han sig inte om. Han har ju flaskan.

Det är svårt att se hur han egentligen ser ut för all tomteutstyrsel, men om den nu hindrar hans utseende att tränga fram, så lyckas den inte lika bra med hans andedräkt, vilken kan få små barn att gråta. Han är dock en tunn och snäll gammal farbror med tunt vitt hår, men i tomtemunderingen liknar han mest den fylliga tomten i Kalle Ankas jul.

Rollspelstips: Prata långsamt och mumla gärna. Håll huvudet aningen böjt och titta med stora snälla ögon på spelarna. Låt trött och uppgiven.

### David 'Dibs' Harris

Det är inte många i denna värld, som känner till vad Dibs egentligen heter. För de flesta är han Dibs och ingen har brytt sig om vad han egentligen heter eller var han kommer ifrån.

Dibs är en ganska härdad person, med rötter i Utlandet. I stort sett hela sitt liv, så har han hankat sig runt på mindre välbetalda skitjobb, vilket har passat honom alldeles utmärkt. Dibs är och förblir en ansvarslös människa och han skulle aldrig klara av ett arbete som kräver någon form av ansvar. Dock skulle han kanske klara av det rent praktiska, då han annars är en ganska begåvad människa.

Med sin oproportionerade kropp ser Dibs ganska lustig ut. Alldeles för stora händer och fötter kombinerat med långa ostyrliga armar, ger honom en lätt förvuxen uppsyn. På detta hänger ett tungt huvud med kal hjässa och platta kinder. Hans två ögon sitter djupt bakom de buskiga ögonbrynen och allt i ansiktet vittnar om dekadens och förlorat hopp.

Rollspelstips: Agera slött och oengagerat.

## Kvarten

## Tant Kjell

Denne man är en aningen feminin människa i trettiofem-års-åldern. Han är tunn, har blek hy, svarta ringar under ögonen, lång och stripigt hår, sneda gula framtänder och en mjuk och harmonisk röst. De få klädesplagg han har på sig består av ett säckigt, gråvitt linne, ett par röda tofflor och ett par tunna, säckiga och psykedeliskt färgade tygbyxor. Dessutom pryds hans kropp av mängder av olika smycken, som t.ex. smaklösa halsband av tänder och vulgära ringar i någon billig metall.

Rollspelstips: Gestikulera på ett fjolligt sätt, men lite okoordinerat. Titta på dem, som om du skulle kika över kanten på ett par solglasögon. Häng mot någon vägg och använd något monotont röstläge och tala mjukt.

## Flickan med svavelstickorna

### Den lilla flickan

Något namn har hon aldrig haft, därför att så länge hon kan minnas har hon bott hos "farbror" och han har alltid kallat henne "lillan". Denne farbror är en alkoholerad gnet i femtioårs-åldern, som skickar ut "lillan" (som han hittade övergiven när hon var två år) för att sälja stickor. Kommer hon tillbaka utan några pengar, så blir hon utan mat men får smaka på riset.

Nu är lillan åtta år och har ett vackert och dockliknande ansikte, som är fläckat av smuts och tårar. Hennes blonda hår är uppsatt i två risiga flätor och på den späda lilla kroppen sitter tunna röda paltor och en liten läderryggsäck fylld med svavelstickor.

Hon besitter en vacker, men gråtfylld, stämna och har ett kliniskt rent hjärta. Ord som "tack" och "snälla" förekommer väldigt ofta när hon talar och hon ger ett intryck av självutplåning.

Rollspelstips: Böj nacken, som en skamsen hund och sjunk ihop. Var väldigt artig och säg aldrig emot. Be snällt men tjata aldrig.

## Våld på öppen gata

### Johan Silfwerblad

En rik slyngel med böjning för män och droger. Han är uppfödd med en silverservis i munnen, men har kanske inte haft det så lätt ändå. Hela hans barndom har präglats av ensamhet och osäkerhet, då han har fått privat undervisning i hemmet och inte fått träffa jämn-gamla kamrater. Nu har en form av revolt slagit till och han tillsammans med andra i liknande situation har utvecklat vissa traditioner.

Han har även utvecklat en bra relation med Buddha, som egentligen är det närmaste vän han har. Tjänsterna han får av Buddha är egentligen inte det viktiga, utan det är just kontakten och närheten av honom. Därför kommer det uppstå en väldig lojalitetskonflikt när han tillsammans med sina "vänner" anfäller karaktärerna och han blir avslöjad inför Buddha.

Utseende: Tänk dig en ung Tom Cruise i citykamouflage.

Rollspelstips: När han blir avslöjad, så försök att se uppriktigt ledsen ut. Säg ingenting om det inte behövs och stirra på Buddha och blicka undan då och då.

## Övriga slynglar

Dessa står "under Johans befäl" och de lyder om han skulle beordra dem något. De går in för händelsen med adrenalin och hjärta. Alla är en samling gossar i tjugofemårs-åldern och är iklädda citykamouflage. De är utrustade med diverse vapen som t.ex. baseballträn, järnrör och batonger.

Rollspelstips: Ropa slagord och agera vilt! Höj tänkta vapen och gör angrepp mot spelarna.

RÖR 16      UTB 15      TÅL 12      UTS 16

UPP 13      KAR 14      EGO 15      STY 13

Förflyttning: 8      Handlingar: 3

Initiativbonus: +4      Skadebonus: +3

Uthållighet: 90

Skadepacitet:

4 Skråmor = 1 Lätt

3 Lätta = 1 Allvarligt

3 Allvarliga = 1 Dödligt

Färdigheter:

Ducka                      10

Smyga                      12

Gömma sig                12

Slagsmål                 17

Övriga typer av närstridsvapen 15

Beväpning:

Påkar, baseballträn etc.

## Slutet

När karaktärerna har träffat Swanson beger de sig förhoppningsvis mot Skrapan, och vare sig Swanson har talat om för dem vart de är på väg eller inte, så förstår de strax att det är dit deras vandring skall föra dem. Karaktärerna bör nu vara annorlunda personer än de var vid scenariots inledning. De bör ha fått en känsla av hopp och att allt inte är helt kört. Det finns förmodligen en Gud, man kan förändra sin tillvaro och man kan hjälpa andra. Det finns t.o.m. hopp om liv efter döden!

Vare sig karaktärerna är mer hoppfulla eller inte beger de sig förmodligen mot Skrapan. Är de av någon anledning ovilliga att bege sig dit, så kan du göra på flera olika sätt: du kan låta det bero (=slutet blir snöpligt), du kan låta dem bli jagade dit (t.ex. av raziden från kyrkan eller något annat) eller kanske Swanson befaller dem och de finner det svårt att säga nej. Förhoppningsvis skall du dock inte behöva ta till dessa pinsamma nödlösningar, utan istället låta färden ta sin början.

Skrapan är det högsta huset i Staden och tornar upp sig mörk och hotande över alla andra hus och gruppen märker, som sagt var, att det är dit de är på väg. Staden de vandrar genom bör beskrivas som mer och mer apokalyptisk. I början är tecknen små och få - ett fönster till en radioaffär som krossas av en ensam föröväre som sedan springer iväg med en TV, ett omänskligt ansikte som skymtar i ett fönster och ett mullrande, som ett annalkande åskväder, i skyn. De blir sedan större och fler: tidningsförsäljare ropar från gathörn ut nyheter om truppsammandragningar vid gränsen och om bomber sprängda på allmänna platser i andra länder, man kan i gränder skymta stora monster som oförsiktigt tar ett steg ut i ljuset och mumsar på uteliggare, missnöjda folkmassor börjar samlas för att starta upplopp och åskvädret tar fart och korsar, med centrum över skrapan, himlen med blixtar. Till slut råder totalt kaos: på himlen skymtar stora skepnader, anarki råder när folk löper amok på Stadens gator och lagen "gör vad du vill" sprejas på husväggar och åtlyds slaviskt. Ur gränderna väller kackerlackor stora som hundar, i fjärran hörs kanonmuller, månen färgas röd och allt blir bara allt mer vansinnigt ju närmare Skrapan man kommer.

Genom detta kaos går karaktärerna helt oskadda. En osynlig kraft verkar skydda dem och den dämpar dessutom oljudet runt dem. Folkmassor delar på sig när de kommer utan att lägga märke till dem, och när de kommer fram till Skrapan har deras kläder inte ens fått en sotflaga på sig från alla de eldar som brinner i Staden.

Under vandringen, vilken tar cirka en timme, skall du också låta karaktärerna lägga märke till att det i folks ansikten inte finns ett spår av hopp. Nästan alla har ett uttryck av vredgad uppgivenhet - de ser ut som de upptäckt att de har blivit lurade. Ifall karaktärerna själva känner någon form av tillförsikt och hopp (vilket de förhoppningsvis gör), skall det kännas som om

de tillhör de få som känner på detta sätt.

## Hiss till Himlen

Väl framme vid foten av den höga skrapan, vid vilken ett stort oväder med öronbedövande muller, snö, regn, hagel och kraftiga blixtar är centrerat, verkar det som att den osynliga kraften som skyddat dem försvinner. Ovädret, oljudet och brandröken träffar dem med full kraft. De märker dessutom att skrapan är bevakad av tungt beväpnade säkerhetsvakter och de bör förstå (eller till slut märka) att det är stört omöjligt att ta sig in via huvudingången.

Går de runt byggnaden, som är omgiven av parkeringsplatser, märker de snabbt att den minst bevakade ingången är den till soprummet. Det står inga vakter vid den röda ståldörren och låset är enkelt att dyrka upp. Vi förutsätter att karaktärerna väljer denna väg in och löser de det hela på något annat sätt, så är det upp till dig att improvisera lite.

Väl inne befinner de sig i ett stort, grått och sparsamt upplyst soprum innehållande en mängd fyllda, svarta sopsäckar. Den enda vägen in i huset är öppningen till sopnedkastet från husets "kök". Det innebär inga större problem att ta sig upp genom det tio meter långa röret, åratals stelnade avlagringar av mat och annat organiskt avfall utgör perfekta stöd för händer och fötter och väl inne i "köket" kan scenariots avslutning ta sin början.

"Köket" är egentligen en del av den Malkuthägda skrapans laboratorier och bland avfallet i sopsäckarna finns kvarlevor av misslyckade experiment med människor och djur, som har kastats ned därifrån. Vissa av kvarlevorna är inte riktigt döda utan rör fortfarande på sig, vilket borde vara en faktor som påskyndar karaktärernas uppklämning från soprummet. Laboratorierna är fyllda av operationsbord med fastspända "patienter", vilka borde vara döda sedan länge p.g.a. de skador som har tillfogats dem. Det är de dock inte och deras psykotiska smärtskrin ekar i varje vrå av de 15 våningar laboratoriet upptar är fyllda av allt värre vidrigheter.

Ungefär samtidigt som Swanson får en insikt om att Jakob befinner sig längre upp i byggnaden, så börjar patienterna mäsas, allt högre och högre: "På taket, på taket" och efter en stunds letande finner karaktärerna en liten hiss, som verkar gå ända upp.

När karaktärerna går in i hissen och dörrarna börjar stängas, så hör de precis tunga, marscherande fotsteg som närmar sig. Dessa tillhör tio medlemmar av husets säkerhetsstyrka som letar efter inkräktare och nu inser att de har funnit några. Lyssnar karaktärerna noga, hör de ledaren ropa order om att två stycken skall stanna och vakta hissen, medan resten skall följa honom och ta en annan hiss för att "genskjuta inkräktarna längre upp". Är det så att någon i gruppen har stannat för att "vakta reträtten" uppstår givetvis problem, men inga som Swanson inte kan hantera.

Färden upp torde vara ganska händelselös, förutom att karaktärerna, när de passerar olika våningar, hör en del underliga ljud. Skrik blandas med djuriska av-

grundsvrål, havsbrus med måsskri och från en våning hörs glada ljud från ett helt tivoli. Skulle någon karaktär få för sig att stanna hissen, så kan du konsultera separat beskrivning av skrapan, improvisera eller helt enkelt säga att det är en omöjlighet.

## Hopp eller inte Hopp

När hissdörrarna glider upp slår ett fruktansvärt oväder mot karaktärerna. Om de hade hunnit torka lite i hissen utsätts de ännu en gång för regn och hagel, som nästan piskar sönder deras kläder på en millisekund. Vindstyrkan är nästan uppe i orkankraft och blixtar korsar himlen varannan sekund. Långt borta vid den upphöjda takanten kan de se en figur som vacklande står och håller sig i en TV-antenn. Det är Jacob.

När de går fram emot honom på det plana, hala taket ser han inte på dem, men när de har cirka fem meter kvar säger han: ”Kommer ni ett steg närmare så hoppar jag!”. Trots vindstyrkan och åskmullret kan de alla höra hans ord, som om de hade uttalats alldeles intill deras öron. Skall de själva säga något måste de ropa för att överrösta vinden. För att spela detta på ett bra sätt kan du själv tala med normal stämning, och tvinga dem att ropa för att deras budskap skall gå fram.

Vare sig de frågar honom om det presumtiva självmordets orsak eller inte, så börjar Jacob strax mumla på en klagande litan om alltings meningslöshet, alltings hopplöshet. Det är nu meningen att karaktärerna skall, med hjälp av sitt eget hopp och självkänsla, försöka övertala honom att låta bli att ta livet av sig. Det enda som egentligen behövs är att två eller fler av dem kommer med bra argument om varför de själva vill fortsätta att leva; men det hela är en bedömningsfråga och är helt upp till dig som SL att avgöra. Försöker de inte, gör ett dåligt jobb eller tvärtom hjälper ängeln i hans självmord - se ”Alternativt slut”.

När (om) de lyckas övertala ängeln att fortsätta leva, så händer flera saker på en gång: en dörr bredvid hissdörrarna slås upp och ett tiotal säkerhetsvakter rusar ut, får syn på karaktärerna och tar sikte på dem, ovädet lugnar ner sig, ängeln uppenbarar sig i sin sanna gestalt och karaktärerna befinner sig plötsligt i Elyzium. När du har beskrivit omgivningarna för dem en stund, så ler ängeln vänligt och talar till dem: ”Tack mina vänner! Ni har gett mig det jag är tillbaka - Hopp. Nu måste jag ta igen lite försummat arbete.”. Sedan lyfter han och flyger iväg. Karaktärerna hör sedan ett skrapande ljud bakom sig och ser, när de vänder sig om, att en port har framträtt i tomma intet. Innanför porten kan de se en ståltrappa som leder neråt. De kan skymta en eld långt nere, höra rasslet från kedjor, höra de fördömdas skrik och höra dunkandet som från en stor maskin. Swanson går (utan att ha kontroll över det själv) in genom porten, som stängs bakom honom och karaktärerna lämnas ensamma kvar - Slut!

## Alternativt slut

Skulle karaktärerna av någon anledning inte (lyckas) hindra ängeln från att begå självmord händer följande:

Ängeln faller för en sista gång. Tittar karaktärerna ned

efter honom, så kan de skymta hans sotiga vingar som vecklas ut en sista gång innan han slår i marken och blir sliten i stycken av en rasande pöbel. Sedan når kaoset runt dem ett rasande crescendo: ovädet rasar, nere på gatan löper allt och alla amok och karaktärerna kan ur vinden uppfatta lösryckta meningar från en radioapparat någonstans - ”Främmande trupper...över gränsen...undantagstillstånd...uppslukad av havet...brinner!...barnen, barnen!...inget hopp!...Inget hopp...missiler iväg...inget hopp...Åh, min Gud - missilerna är iväg!...Inget hopp...”. Sedan slås en dörr jämte hissen upp, ett tiotal säkerhetsvakter rusar ut och öppnar eld med automatvapen mot karaktärerna, vilka alla utom Swanson faller. Swanson får ett ögonblick av handlingsfrihet innan alla plötsligt befinner sig i Inferno och vaknar till liv igen. De befinner sig på en höjd och blickar ut över en ofattbart stor armé, stridsberedd och fruktansvärd, som precis skall bege sig ut genom ett par gigantiska portar, som sakta öppnas ut mot Förorten till Staden. Över allt lyser en svart sol och allt medan svampmolnen blommar upp allt tätare i deras egen värld, så går de ner för att ställa sig till armén - Slut!

## Skrapan

Skrapan är en skapelse i stål och spegelglas, som med sina hundrafemtio våningar utmanande sträcker sig mot skyn. Den är ägd av ett Malkuthkontrollerat läkemedelsbolag och inrymmer ett otal laboratorier där ytterst illegala och omänskliga experiment utförs dag och natt, och den befinner sig nästan till hälften i Metropolis. Nästan hälften av våningsplanen är en del av Malkuths citadell och inrymmer stora marmorsalar där ”människor” med extremt hög eller låg mental balans och andra varelser stryker omkring i ett sökande efter uppvaknande. Resten av våningarna rymmer lika stora delar kontor, bostäder och laboratorier. En tumregel är att ju högre upp i Skrapan man kommer, ju större chans är det att gå av hissen i Malkuths citadell.

## Jacob/Ängeln

I sin mänskliga skepnad är Ängeln en vacker man med axellångt, smålockigt hår och ser ut att vara i tjugofemårs-åldern. Han har blå ögon som skiftar i violett, mörka ringar under dessa och ett ansikte som börjar se utmärkligt ut. Hans blick är sorgsen och hans röst är tjock och förråder att han gråter eller precis har gråtit. Han är klädd i gråslitna jeans, tennisskor, smutsig vit- och blårandig skjorta och en alldeles för stor trenchcoat. Kommer någon karaktär honom för nära, så märker de att han är omänskligt stark, då han med en handrörelse slungar iväg dem ett tiotal meter.

Ängeln har förlorat allt hopp utom en liten gnista och vill bli övertygad om att allting inte är helt hopplöst.

I sin änglaskepnad har ängeln vita, lite sotiga vingar och är övermänskligt vacker. ”Han” sprider en hopp-givande frid kring sig, ”hans” ryggglånga gyllene hår ser ut som om det är skulpterat av ren sol och ”hans” blick är som barndomens sommarskyar. När ”han” talar låter det som en kör, som brister ut i en lovsång

över Guds godhet och man förstår att det är denna röst man har längtat efter att höra i hela sitt liv. "Han" är tvåkönad utan att vara androgyn - det känns inte väsentligt om "han" är man eller kvinna. Den oklädda kroppen strålar av ett inre ljus och man kan ibland skymta saker igenom den och ibland verkar den solid som sten.

## Elyzium

Den delen av Elyzium karaktärerna kommer till är en grön, arkadisk del insvept i moln. Här och var kan man skymta marmorstatyer och pelare, vissa upprätta och vissa fallna, av utsäglig skönhet. En total tystnad råder, förutom en stilla vinds susande i gräset och över allt lyser en sol, som är alla solars urbild på en evig sommarhimmel.

## Inferno

Det är hemsk, grått och skrämigt. En svart sol lyser på en blodröd himmel, varifrån en sotig aska oupphörigen faller. Gräset är en parodi av rakbladsvass sten på dessa fördömda slätter dit karaktärerna har kommit. Långt borta kan man se en stor stad, vilken fyller upp hela horisonten. Ett par fristående portar av blödande kött, svart sten och gnistrande stål, breda nog för hundratusen man, håller sakta på att öppna sig med jämna mellanrum över hela den evighetslånga slätten.

## Slutligen

Nu är äntligen vårt jobb över för denna gången och vi hoppas att vi inte har gjort det helt i onödan, eftersom detta scenario har fört med sig diverse tragedier. Dock tar vi detta ganska positivt eftersom de scenarion vi lyckats bäst med, har innehållit mängder av problem, svett och hat. Hat då speciellt riktat till de maskiner som skall "underlätta" vårt arbete.

Klockan är nu 11.00 den fjortonde i tionde och jag skall iväg och kopiera upp detta på Armagedon. Hoppas nu bara att inte kopieringsmaskinen vägrar som all annan teknisk utrustning i vår omgivning.

Förbered er nu riktigt ordentligt, drick mycket kaffe, rök om ni behöver det och skriv ner de frågor som uppstår.

**Pär & Kalle**



# POÄNGBEDÖMNING

## Per Karaktär (Utom Swanson)

Rollspel	1-5	1=Tandläkare i Pepsodent reklam eller Kenau Reeves 3=Bra rollspel 5=Gudomligt
Karaktärstolkning	1-5	1=Jesus som svär eller Kevin Costner 3=Bra tolkning 5=Selfritt

**Summa**

## Swanson/Sanningen

Som Swanson	1-5	Rollspel, tolkning etc.
Inlevelse och idéer	1-5	1=Va?! Är det jag nu... Vann vi? 3=Bra. Kommer med något eget. 5=Spelarna slänger ut dig och kräver att han skall få vara SL.
Beskrivningar	1-5	1=Bakom trät' bah, ja jävla mejja asså och mörkt... 3=Bra. 5=Det bästa du någonsin stött på.

**Summa**

## Gruppen

Rollspel inom gruppen	1-10	1=Inte ett ord under hela spelningen 5=Hög klass 10=Du får inte en syl i vädret, utan går oavkommer tillbaka dagen efter för att upptäcka att de fortfarande rollspelar.
Problemlösning	1-15	1=De kommer inte från soppsöket 5=De kommer inte fram till slutet 10=De löser scenariot på det alternativa sättet 15=De grejar allt. Alla har sina hopp och allt blir så fint.
Bonuspoäng	1-10	1=Du hatar dem 10=Du har haft ditt livs upplevelse och har fått rejält med mutor.

**Summa**

De äter upp guldfiskarna =De blir mätta

**Totalt**