



SINKADUS PRESENTERAR:

**ETT EKO FRÅN  
DET FÖRFLUTNA**

*Ett äventyr till Kult av Gunilla Jonsson och Michael Petersén*



# ETT EKO FRÅN DET FÖRFLUTNA

*Ett Kult-äventyr av Gunilla Jonsson och Michael Petersén*

*This is the end, beautiful friend;  
This is the end, my only friend, the end  
of our elaborate plans, the end  
of everything that stands, the end  
no safety or surprise, the end  
I'll never look into your eyes, again*

*Can you picture what will be  
so limitless and free;  
desperately in need of some  
stranger's hand, in a  
desperate land*

*Lost, in a Roman wilderness of pain;  
and all the children are insane;  
waiting for the summer rain*

*The killer awoke before dawn  
he took his boots on  
he took a face from the ancient  
gallery, and he walked down the hall*

*He went in to the room, where  
his sister lived, then he  
paid a visit to his brother  
then he walked down the hallway*

*And he came to a door  
and he looked inside;  
"Father"  
"Yes son?"  
"I want to kill you."  
"Mother, I want to..."*

*This is the end, beautiful friend  
This is the end, my only friend  
It hurts to set you free,  
but you'll never follow me;  
The end of laughter and soft lies;  
The end of nights we tried to die,  
This is the end.*

*Jim Morrison '67*

**Detta är kongressäventyret till Kult från Lincon 91. Det innehåller element som kan verka stötande på personer med en kristen livssyn — vi vill dock framhäva att "Ett eko från det förflutna" enbart är en litterär konstruktion och inget annat.**

*"Du sitter i tunnelbanan hem en sen kväll. Vagnen är halofull. I den flämtande belysningen tycks de tre män som sitter mitt emot dig vagt bekanta. De betraktar dig och varandra på samma sätt, som om de sökte i minnet. Du fryser och känner dig illa till mods. Något fasansfullt kommer att hända..."*

Ett eko från det förflutna är ett styrt äventyr, där rollpersonerna leds från den ena episoden till den andra.

## EPISODINDELNINGEN

Äventyret är indelat i ett antal episoder. Varje episod rymmer en händelse, de personer rollpersonerna kan träffa, information de kan hitta och platser de kan besöka.

Under en episod kan rollspelarna dra slutsatser om sig själva och sitt förflutna. När de gör det får de viss information om sig själva. Du ger dem informationen som finns beskriven i minneslapparna 1-4. Det anges när du ska göra det.

Rollpersonerna får dessutom särskilda krafter och förmågor när den mörke messias dödar sina offer. Följ tidtabellen i bakgrunden vad gäller dag, offer och effekt på rollpersonerna.

## BAKGRUND

Vi är alla inspärrade i en sönderfallande illusion. Vi vågar inte möta verkligheten, utan ser bort när illusionerna bryts och sanningen blottläggs. Bland oss vandrar fångvaktare, liktorer, som försöker hålla oss kvar i illusionen. Men det finns också dem som vill bryta ner vallarna och visa oss sanningen.

En av dem är den mörke messias. Han har vandrat länge på jorden, under många namn. För 2000 år sedan korsfästes han som Jesus Kristus i ett försök att befria människornas sinnen. Men hans offer missförstods och användes av liktorerna när de skapade en kult och kyrka runt hans person.

I vrede och avsky över liktorernas förvanskning av hans budskap drog sig den mörke messias undan och vandrade länge namnlös bland människorna. Under 1900-talet steg han fram igen. På 60-talet kallade han sig Jim Morrison och predikade undergången och illusionernas fall.

Han drog sig tillbaka efter några år och förberedde noga en plan som har sin grund i hans förkunnelse för 2000 år sedan och hans nära förbindelse med Demiurgen, den gud som försvann när vi gick in i modern tid. På 90-talet dyker han upp igen, under namnet Michel Agneau. Den här gången tänker han inte låta sig hindras. Han ska sätta igång den länge förberedda plan som Johannes kallade Apokalypsen — världens undergång. Ur spillrorna efter den förödelsen tror den mörke messias att en upplyst mänsklighet ska resa sig.

Planen är enkel. Genom att bryta de sju insegel, sigill, som Demiurgen använde när han skapade vårt fängelse kan messias befria människan. Vi kallar det för domedagen. Visst skulle den innebära befrielse, för de få promille som lyckades resa sig ur spillrorna och inte blev permanent galna. Illusionen är ett fängelse, men ett skyddande fängelse. Messias vet inte hur sårbara människorna har blivit av årtusenden i fångenskap.

De sju inseglen är kardinaler och högre funktionärer inom katolska kyrkan. De representerar de sju församlingar som grundades av Paulus, och "de sju" som blev ställföreträdande för apostlarna under urförsamlingens tid efter Jesu död, när det apokalyptiska budskapet förvandlades till en konservativ dogm.

Liktorerna tjänar varsin arkont och representerar dess makt och del av skapandet. De dödas i enlighet med arkontens placering i Livets träd, Malkuths liktor först, påven som tjänar den försvunna Demiurgen sist.

Rollpersonerna är apokalypsens fyra ryttare, den mörke messias ursprungliga fyra apostlar som en gång skrev de evangelier som liktorerna förvred till sina egna syften. När Agneau börjar bryta inseglen vaknar de fyra ryttarna i rollpersonerna och deras minnen återvänder långsamt.

De tvingas till sist att välja mellan att hjälpa den mörke messias eller liktorerna, mellan undergång och fångenskap.

För varje insegel den mörke messias dödar får rollpersonerna vissa krafter och förmågor. De kommer också ihåg mer av sitt förflutna och av vilka de verkligen är.

När ett insegel dödas utbryter en naturkatastrof i det land han kommer ifrån och är knuten till. Illusionerna rämnar en bit, men det tolkas av de överlevande som en vanlig naturkatastrof.



## TIDSLINJE

Nedan anges i vilken ordning messias dödar de sju inseglen, vilken effekt det har på naturen och på rollpersonerna. Naturkatastroferna uppmärksammas i allt högre grad i tidningarna och de spektakulära morderna slås upp stort i medierna.

**27 okt** Offer: Adolfo Montserrat, kardinal från Boston, USA  
Plats: Storkyrkan, Stockholm  
Katastrof: Tät dimma över New England, översvämningar, flera förlisningar på havet.  
Effekt på rollpersonerna: Skärpta sinnen

**28 okt** Offer: Michail Dopeneci, kardinal från Krakow i Polen  
Plats: Notre Dame, Paris  
Katastrof: Jordbävning i Krakow  
Effekt på rollpersonerna: Rege-nerera

**29 okt** Offer: Liguro Ezmect, kardinal från Izmir i Turkiet  
Plats: Santa Maria Maggiore, Rom  
Katastrof: Solen blir blodröd över Turkiet  
Effekt på rollpersonerna: Uthållighet

**30 okt** Offer: Rico Armando, kardinal från Barcelona  
Plats: Santa Maria in Trastevere, Rom  
Katastrof: Månen blir svart över Medelhavsområdet  
Effekt på rollpersonerna: +10 i FV i två färdigheter

**31 okt** Offer: Fernando Pizariola, kardinal från Lima  
Plats: St Georgio in Velabro, Rom  
Katastrof: Meteorfall över Anderna  
Effekt på rollpersonerna: Höjd egenskap +10 och Reaktionssnabb

**1 nov** Offer: Armando Asapandreas, kardinal från Cypern  
Plats: Santa Maria di Anima, Rom  
Katastrof: Cypern flyttas 50 sjömil västerut, väldig flodvåg i östra Medelhavet  
Effekt på rollpersonerna: Talar alla språk + Befallande röst

**2 nov** Offer: Påven  
Plats: Peterskyrkan, Rom  
Katastrof: Apokalypsen  
Effekt på rollpersonerna: Uppvaknande, gudomlighet

## SYNOPSIS

Äventyret börjar i Stockholms tunnelbana. Rollpersonerna förs därifrån till Paris och sedan till Vatikanen i Rom för att lösa mysteriet. Den mörke messias bryter det första inseglet genom att rituellt döda och få Malkuths liktor, precis vid den tidpunkt då lamporna blinkar till och slocknar i tunnelbanevagnen där rollpersonerna sitter.

De fyra ryttarnas riddjur känner att deras herrar börjar vakna. De söker upp dem. För att visa sin vördnad för rollpersonerna dödar riddjuren alla andra i vagnen, sedan drar de sig undan i väntan på undergången.

Rollpersonernas minnen från det förflutna väcks till liv och de minns sin tid med Jim Morrison i Paris. De minnen och spår de finner för dem till Paris på jakt efter Jim, som rimligen borde vara död.

I Paris minns de mer vid Morrisons grav. Minnena säger dem bland annat att Jim kunde befinna sig på flera platser samtidigt och på det sättet har träffat flera av rollpersonerna samtidigt på olika platser. Dag två bryter messias det andra inseglet i Notre Dame. Rollpersonerna minns mer och återfår en del av sina krafter.

Liktorerna inser vad som pågår, och vem som ligger bakom händelserna. De sammankallar ett möte i Vatikanen för att avvärja hotet. De bestämmer sig för att vända de fyra ryttarna

(rollpersonerna) mot messias och försöka döda den kropp han bär. En mer slutgiltig lösning kan ordnas senare.

En uppsväld liktor tar kontakt med rollpersonerna i Paris. Den hotar dem och ger dem falsk information. Meningen är att de ska drivas att tjäna kyrkan. Vägrar de anfäller liktorn och de får problem.

Vissa av de sju (numera fem) liktorerna väljer att ta det säkra framför det osäkra och döda rollpersonerna för att förhindra att de ens får en chans att hjälpa den mörke messias.

I Paris finner rollpersonerna att Jim Morrison lever. Han tycks avliva högt uppsatta prelater inom katolska kyrkan. Rollpersonerna finner att han har begett sig till Vatikanen. Fyllda av onda aningar beger de sig dit.

Den mörke messias gläds samtidigt i Vatikanen. Hans fiender har reagerat precis som han önskat. De är samlade på en plats. Han börjar döda dem i rätt ordning, en varje dag.

Rollpersonerna anländer till Rom. De söker efter Jim, som samtidigt jagas av liktorerna och polisen. Rollpersonerna börjar jakten. De hittar spår som leder till Jim. Deras minnen blir allt starkare. Deras krafter blir större för varje offer messias nedlägger.

Till slut konfronterar rollpersonerna den mörke messias och det sista av inseglen, påven, i Peterskyrkan. De tvingas välja mellan Jim och påven, mellan förintelsen och fångelse. Världens öde vilar i deras händer.

## FÖRSTA EPISODEN

Plats: Stockholms tunnelbana  
Tid: 27 oktober klockan 00.00

Berätta följande för spelarna:

Ni sitter i tunnelbanan på väg mot Kungsträdgården i Stockholm. Ingen av er känner någon annan i vagnen. Ni känner inte varandra, men det är något vagt bekant med de tre herrarna bredvid och mitt emot. Ni känner igen dem, men kan inte minnas varifrån.

Tåget ökar farten. Ni åker förbi en station. Folk börjar prata högljutt i vagnen. De verkar upprörda. Var det T-Centralen ni passerade? Ni hann aldrig se skyltarna. Tåget fortsätter några minuter.

Plötsligt slocknar ljuset. Vagnen tvärstannar och ni kastas framåt. Bromsarna tjuvar. Ni hör folk som ropar och svär, dörrar som öppnas. Ett skrik. Så ännu ett. Fruktansvärda skrik av smärta. Något varmt och fuktigt stänker upp i ansiktet på er, salt, blod. Dova dunsar hörs överallt runt er.

Skriken tystnar. En röd nödbelysning tänds i taket. Ni står mitt i vagnen. Golvet är täckt av blod. Runt er i en ring ligger huvuden staplade, tiotals huvuden från alla i vagnen. De halshuggna kropparna är slängda i mittgången och på sätena.

Stora, bloddränkta skepnader reser sig långsamt med sänkta huvuden. De är fyra stycken, med långdragna huvuden, blottad muskulatur och utstående, svarta ögon. Sylvassa tänder skymtar i deras käftar. De står hopkrupna på alla fyra, som på språng.

En av dem sträcker på halsen och säger något, på ett språk som ni efter en stund känner

igen som hebreiska. Det är gutturalt och svårbegripligt, men låter som:

"[obegripligt] Herrar, Vi väntar [två obegripliga ord]. Förgörelsen [obegripligt] [lång obegriplig harang]. Farväl."

Ni känner en brännande smärta i pannan, som om något skars in i benet. Sedan backar skepnaderna bort, ut ur vagnen med en bugande, krypande rörelse. De försvinner i mörkret.

Försöker rollpersonerna förfölja skepnaderna kan de inte hitta minsta spår efter dem. Undersöker de sig själva finner de att de har fått ett tecken målat med blod i pannan.

Rollpersonerna befinner sig i en tunnelbanevagn fylld av halshuggna kroppar, med offrens huvuden lagda i en geometrisk figur runt dem. Kropparna är sönderslitna som av vilda djur. Undersöker de vagnen finner de vad som liknar ockulta symboler målade i blod. Det är tecken för förändring, undergång och uppbrott. (Det krävs ett Ockultism på effekt +7 för att inse det.)

En speakerröst hörs över högtalarna:

"Vi får be alla resenärer att lämna tåget. Vi har ingen ström i ledningarna och är fast här tills en motorvagn kan tas hit. Vi ber alla resenärer att bege sig i tågets färdriktning. Jag repeterar, i tågets färdriktning, mot station Kungsträdgården. Tågvakten kommer att leda er dit, så följ hans instruktioner. Känner ni er osäkra på hur ni ska bete er, så vänta på hans ankomst till er vagn. Det var allt."

Meddelandet upprepas var tredje minut. Efter tio minuter kommer tågvakten fram till den



# ANDRA EPISODEN

Plats: Stockholm  
Tid: 27-28 oktober

## MINNESLAPP 1

Vad som händer beror på spelarna. Meningen är att de ska rannsaka sina minnen (noga gå igenom bakgrunden i Rollbeskrivningen) och finna en gemensam grund i Jim Morrison i Paris 1969. Så snart någon drar slutsatsen att Jim måste ha betydelse ger du honom minneslapp nr 1.

Lappen innehåller minnet av möten med Morrison i Paris 1969, en lägenhet han hade där. Alla inser att de har träffat Jim så snart någon har kommit ihåg det.

## MINNEN

De inser att deras minnen är mycket skarpa 25 år bakåt i tiden, men tycks ta slut där. Konstigt att de inte har insett detta tidigare. Forskar de i sina bakgrunder finner de att de till synes inte existerade före 1966. Det finns inga spår efter dem. Inga skolor, inga föräldrar, syskon eller vänner. De familjer som står på papperen existerar inte ens, skolorna de trodde sig ha gått i har aldrig hört talas om dem.

## TECKNET

Undersöker rollpersonerna tecknet de fick målat i pannan kommer de fram till en hel del. Kungliga biblioteket har en stängd avdelning med ockult litteratur, men eftersom Fredlid har forskarlicens har de tillgång till den. De kan också ta kontakt med Emanuel Zeferarim, som Fredlid känner, så kan han förklara vad tecknet betyder.

I bokhandeln Vattumannen på Drottninggatan kan de hitta litteratur om tecknet.

Det är Drakens tecken, symbolen för den orm som förgör paradiset i strid med eller mot messias (källorna är oense där). Tecknet står för pånyttfödelse, månen och mars. Tornet och dären i tarok-leken är kopplade till det.

## POLISEN

Rollpersonerna kan höra sig för hos polisen om massakern i tunnelbanan. Qvarnhedens kontakt Anders Holmström kan ge dem information om dådet och en kopia av rapporten. Brottsplatsundersökningen visar att det fanns 21 offer i vagnen, samtliga blev sönderslitna och halshuggna. Huvudena var lagda i ett femuddigt mönster vid två av dörrarna. Det finns vidriga foton att begrundas i rapporten.

Rättsläkaren konstaterar i ett preliminärt utlåtande att hon aldrig har sett något liknande de bitmärken offren har. Kontaktar rollpersonerna en fristående expert och visar bilder av bitmärkena kan han konfirmera rättsläkarens slutsats — bitmärkena är efter något okänt djur.

Det finns inga spår efter förövarna och ingen teknisk bevisning har kunnat säkras. Fallet verkar hopplöst.

## DET FÖRSTA INSEGLETS DÖD

Polisen kan också berätta om mordet på en katolsk kardinal, Adolfo Montserrat, som skedde



vagn där rollpersonerna befinner sig. När han ser vad som har hänt larmar han polisen, som spärrar av tunnlarna och Kungsträdgårdens och T-Centralens stationer.

Vad som händer beror på rollpersonerna. De bör lämna vagnen, bege sig till Kungsträdgården och försvinna. Väljer de att stanna tas de in till förhör på Norrmalms polisstation. De hålls kvar i ett dygn, sedan släpps de.

Lämnar de vagnen, men stannar i tunneln förhörs de tillsammans med övriga passagerare och släpps efter fyra timmar. Kontaktar de själva polisen förhörs de och släpps efter fyra timmar.

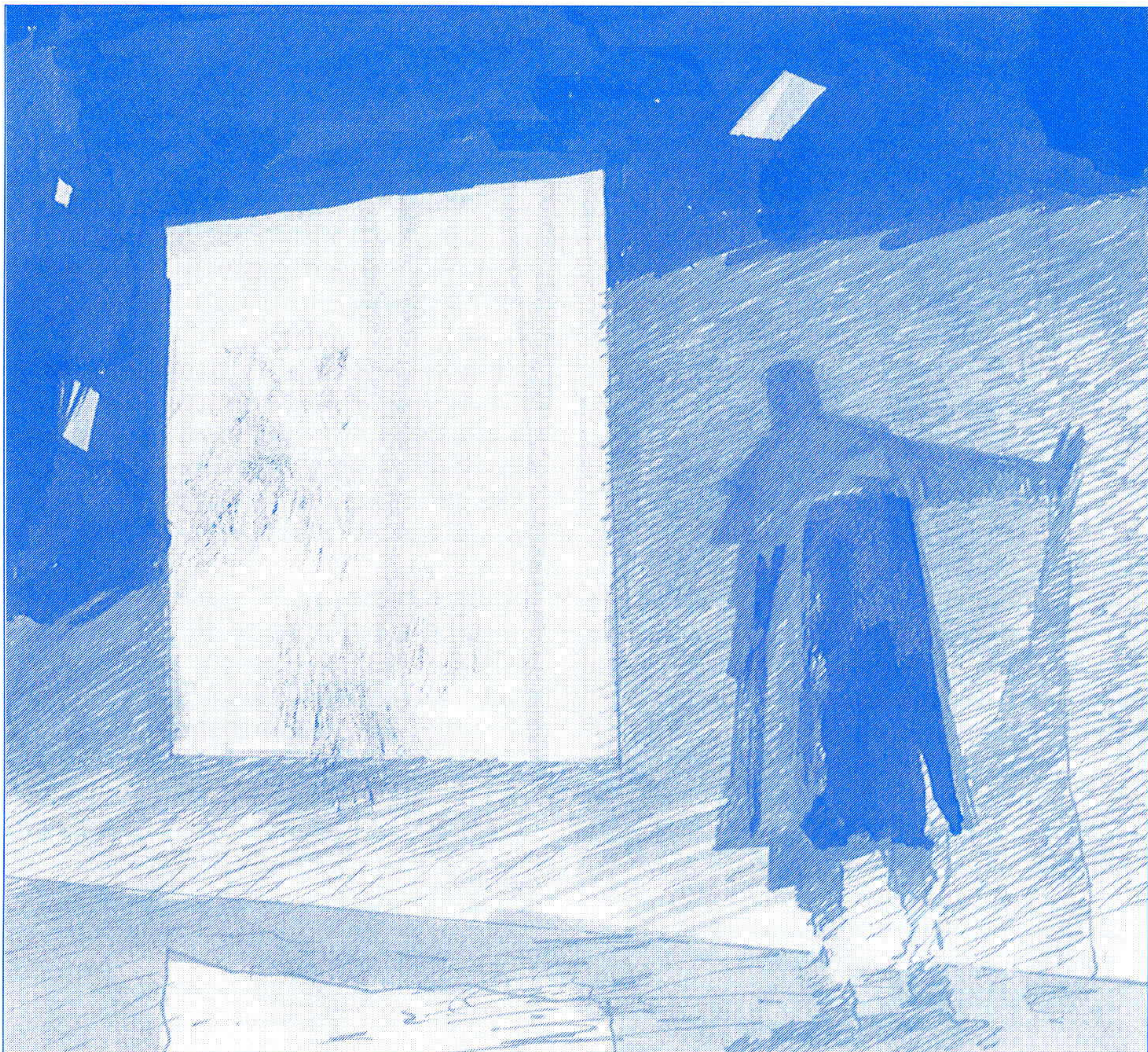
Berättar de vad som hände är det ingen som tror dem. Det finns inga spår i blodet i vagnen, utom från rollpersonerna själva.

Vi förutsätter att rollpersonerna har vett nog att lämna vagnen eller själva kontakta polisen. Episoden slutar när de lämnar tunnelbanan eller släpps av polisen. De har sådana kontakter att de slipper rättsligt efterspel.

## ETT MYSTISKT TELEFONSAMTAL

När rollpersonerna kommer ut från t-banan eller polisstationen passerar de en telefonkiosk, som står och ringer. Om någon av dem lyfter luren hör han en röst som låter bekant, men som han inte kan placera. Den säger: "Meet me at my End." Sedan läggs luren på. Att döma av bruset i ledningen var det ett utrikessamtal.

(Det är messias som medvetet väcker minnen till liv i de fyra ryttarna för att kunna förenas med dem inför apokalypsen.)





under natten. Hans nakna, flådda kropp hittades upphängd mot alturväggen i Storkyrkan i Gamla stan. Han hade flåtts levande efter att ha hängts upp mot väggen. Ett lyckat Ockultism säger rollpersonerna att det har en tydlig ockult betydelse. Det är en gammalkristen offerform från den tidiga apokalyptiska kyrkan.

Litteraturen hänvisar till riter i Europa under romersk järnålder, då kungen offerades för att förnya landet vart sjunde år. Det här är något liknande, fast på något sätt omvänt.

Polisen kan också berätta att någon ringde upp en timme efter att dådet i Storkyrkan hade upptäckts och sa:

"It's the beginning. The End, my only friend, the End."

Kontrollerar rollpersonerna offrets bakgrund finner de en rad egendomliga fakta om prästen. LeGardies kontakt Leonora Albrektson i Stockholms katolska församling kan hjälpa dem. Montserrat tycks ha levt mycket länge. Han har haft

sin tjänst som ansvarig för katolska kyrkans markinvesteringar sedan 1931. Söker de vidare hittar de bilder från 1907 som visar honom, lika ung som när han dog.

Han tillhörde en okänd grupp inom den katolska hierarkin som kallas "de sju". Den leds av påven själv. Det ryktas att den består av ledarna för de ursprungliga sju församlingarna som grundades av Paulus.

Dagen efter att Leonora har gett dem informationen dör hon i en bilolycka (liktorerna gillar inte att man rotar i deras affärer).

## TIDNINGARNA

Expressen slår upp fallet redan den 28:e, med fyrfärgsbilder och snaskiga detaljer. Pressen slår också stort upp Montserrats död i Storkyrkan. Alla vidriga detaljer beskrivs och färgbilder medföljer, men ingen tycks veta något egentligen. Det finns ingen ytterligare information i tidningen.

möts i påvens personliga kvarter i Vatikanstaten. Under dagen den 29:e oktober diskuterar de vad som bör göras. De kommer, efter många dispyter, fram till två saker: Messias måste stoppas — helst dödas — och de fyra ryttarna måste spåras och förmås att vända sig mot sin herre. Liktorerna är medvetna om att de inte har någon chans mot messias ensamma. Lyckas de inte vända rollpersonerna mot Agneau, måste de döda dem innan de återfår alla sina krafter. Så snart Agneau är död har de tid att planera en mer permanent lösning på problemet.

En underordnad liktor vid namn padre Louis Chavara skickas till Paris, dit de fyra ryttarna har spårats (deras riddjur håller sig alltid i närheten och är lätta att spåra, dessutom håller rollpersonerna på att återfå sina krafter och alla liktorer på jorden börjar känna deras närvaro).

## MÖTET MED PADRE LOUIS

Padre Louis reser direkt till Paris med privatjet. Det innebär att han kommer fram på kvällen den 29:e. Det tar honom några timmar att hitta rollpersonerna. Befinner de sig fortfarande i Stockholm uppsöker han dem där. Befinner de sig på sina hotellrum hämtas de av polis, som padre Louis har engagerat i eftersökningarna. Då förs de till polisstationen på Place des Petits-Pères i andra arrondissementet.

Stationen är ett stort, brunt stenhus från 1800-talet. Fasaden är skitig. De förs in i en hall och vidare in i slingrande trånga korridorer med trånga tjänsterum. Knattrande skrivmaskiner hörs överallt.

De kommer fram till ett förhörssrum med smutsbruna tapeter och fuktskador i taket. Poliserna vägrar svara på några frågor, men de är mycket artiga. De säger bara att någon viktig person vill prata med dem.

När de har väntat några minuter öppnas dörren och en vidrig, svällande varelse pressas genom dörröppningen. Den bär en lång, svart prästkappa och mörka glasögon. Huden är genomskinlig och blåroda organ pulserar under skinnet på händerna och i det vanställda ansik-

# TREDJE EPISODEN

Plats: Paris

Tid: 28-29 oktober

Rollpersonerna beger sig till Paris, antingen före eller efter mordet i Notre Dame. Det bästa är om de åker dit före. Det går flyg varannan timme mellan Arlanda och Charles de Gaulle. Resan tar fyra timmar med taxi till och från flygplatserna.

Rollpersonerna får lätt tag i hotellrum, för 2000 fr natten på Grand Hotel eller billigare i närheten av Operan eller i Quartier Latin.

Exakt vad som händer i Paris hänger naturligtvis på rollpersonerna. Det finns flera saker att göra. Vi beskriver ett tänkbart händelseförlopp. Agerar de i en annan ordning anpassar du dig efter det. De behöver inte göra allt som beskrivs nedan för att få fram information som leder dem till Rom och Vatikanen.

## JIMS GRAV

Jim Morrison ligger begravd på Père Lachaisekyrkogården, ett virrvarr av marmormonument och gravkapell i en inre förort till Paris. Det tar en kvart med taxi från centrum eller 20 minuter med metro att ta sig dit. Det är inga problem att hitta Jims grav. Det finns pilar och vägvisare inristade och målade överallt på monumenten.

Vid graven sitter ett antal övervintrade hippies som pimplar vin och röker hasch. När rollpersonerna kommer hit minns de plötsligt mer om sitt förflutna. Ge dem minneslapp 2. Det finns en personlig lapp för var och en av rollpersonerna.

## MINNESLAPP 2

Rollpersonerna minns att de träffat Jim på olika platser i Paris vid samma tid. Han kunde uppenbarligen vara på flera platser samtidigt. De minns också tillbaka till ca 1860.

## ANDRA INSEGLET

Natten mellan den 28:e och 29:e oktober dödar den mörke messias det andra inseglet, kardinal Michail Doprecsi, i Notre Dame-katedralen mitt

i Paris. Agneau har kidnappat liktorn i hans hem på Boulevard St. Germain och fört honom till katedralen där han mördas på samma sätt som Montserrat. I och med detta utlöses jordbävningarna i Polen, där Doprecsi var kardinal.

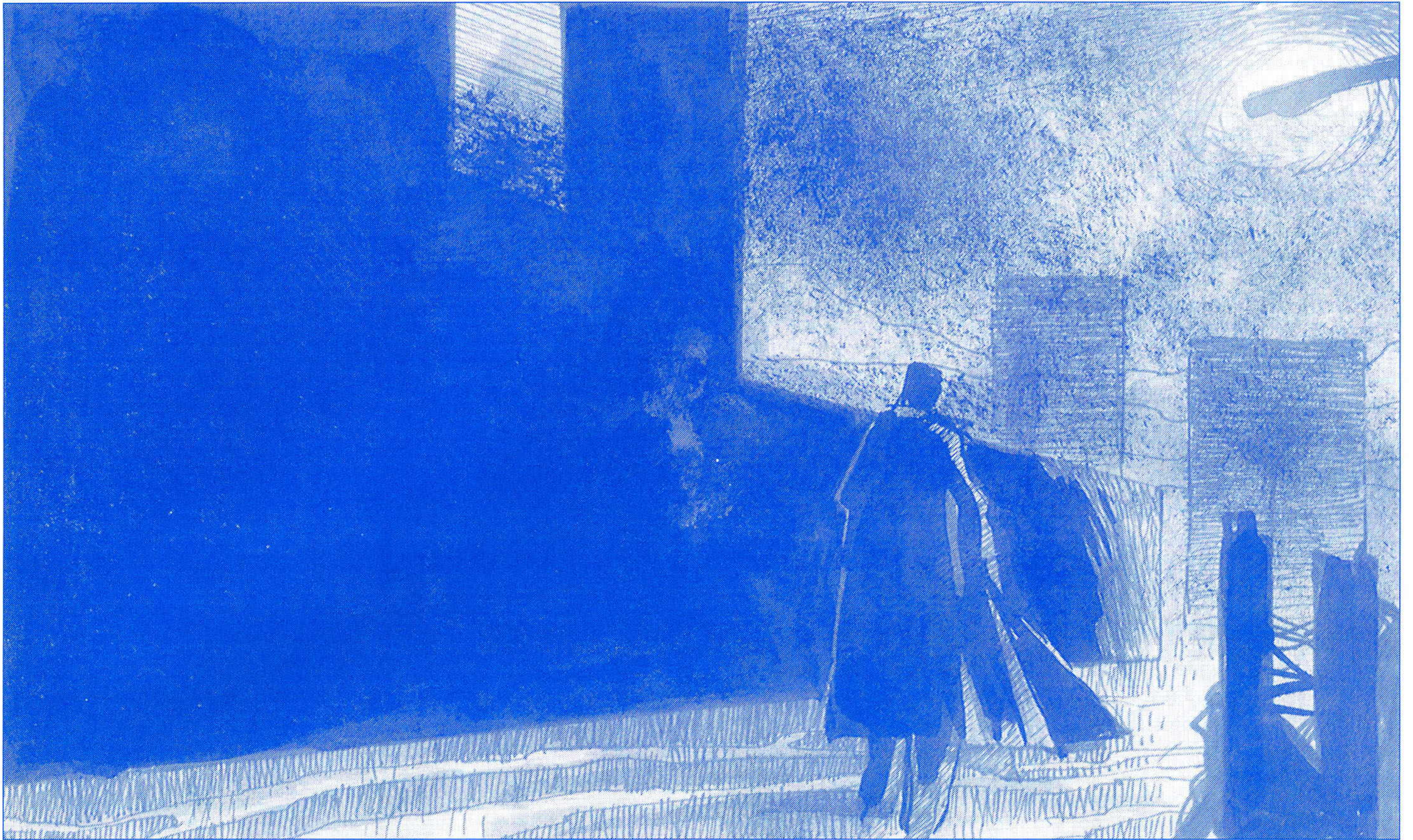
Rollpersonerna får tillgång till de krafter som markeras i tabellen i bakgrunden. Agneau har dock gjort ett misstag. Alltför många har sett honom på väg mellan Notre Dame och liktorns adress. Mer om det senare.

## KYRKOMÖTE I VATIKANEN

Så snart det andra offret hittas inser de sju, numera fem, vad som pågår. De kallar till kyrkomöte i Vatikanen. De återstående fem liktorerna







tet. Tänderna är vässade, rakbladsvassa, och naglarna är långa och svarta. En tjock, blårod tunga hänger ut genom munnen. Den dräglar. EGO-slag för att inte bli chockade.

Liktorn presenterar sig som padre Louis. Hans blå tunga spelar över de vassa tänderna när han ser ned på rollpersonerna. Han svetts kopiöst och luktar fränt, nästan ruttet.

Padren förklarar att de är på väg att snärjas av en ond makt som har vaknat efter årtusendens fångenskap. Nu försöker den förgöra kyrkan för att ta makten över människornas själar. De är knutna till den här makten, den försöker använda dem för sina egna syften, men de kan göra motstånd och hjälpa kyrkan att bekämpa den. Den onda makten är antikrist, som hotar att utplåna allt liv på jorden. De såg en liten del av den makten när de mötte Morrison i Paris. Nu kallar han sig Michel Agneau. Rollpersonerna är änglar utvalda att stoppa honom. Det är deras gudomliga plikt.

Padre Louis försöker med hot, lögn och liknande för att få rollpersonerna att tjäna kyrkan och stoppa Agneau, som de känner som Morrison. Vägrar de blir han mycket hotfull och antyder att det innebär att de dör här och nu. Fortsätter de att vägra angriper han dem.

## HJÄLTARNA FÅR PROBLEM

Oavsett vad rollpersonerna kommer fram till vid mötet med padre Louis får de problem med liktorerna. Även om de beslutar sig för att samarbeta med kyrkan och försöka stoppa Agneau, kommer en grupp liktorer att besluta sig för att inte ta några risker. Rollpersonerna är ett hot som måste avlägsnas. Då finns ingen möjlighet att de kan hjälpa messias i hans planer.

Det innebär att rollpersoneran angrips nat-

ten mellan den 29:e och 30:e oktober och natten mellan den 1:a och 2:a november. En grupp serafim anfaller dem oavsett var de befinner sig: på hotellrum, restauranger, flygplatser, och så vidare. Ingen, förutom rollpersonerna, ser angriparna, så de tycks försvara sig mot osynliga fiender och skjuter vilt i luften.

Inom fem minuter infinner sig polisen om rollpersonerna befinner sig i en stad. Sker det på allmänna kommunikationsmedel eller i ett flygplan väntar polisen vid nästa station/flygplats. Rollpersonerna bör fly om de kan, men går det inte grips de. De släpps inom två timmar om de godtog padre Louis' förslag. Annars hålls de kvar till morgonen den 30:e, respektive morgonen den 2:a, förutsatt att de utnyttjar ambassaden och egna kontakter för att försöka komma loss.

## MASSMEDIA

Morgonen den 29:e fylls tidningarna med rapporter om det fasansfulla dådet i Notre Dame. Flera vittnen intervjuas och beskriver att de har sett en man som rollpersonerna känner igen som Jim Morrison. Polisen uppges ha flera spår efter förövaren, men vägrar uttala sig om dådet.

Blodiga bilder i de sämre tabloiderna visar det flådda liket. Rollpersonerna ser en flådd liktor. Senare samma dag kommer rapporterna om jordbävningar i Polen, där Doprecsi var kardinal. Tidningarna påpekar det underliga sambandet. Minst 70.000 har dött i Krakow med omnejd. I TV visas en amatörvideo av en man som lämnar Notre Dame. Rollpersonerna känner igen Jim.

## JIMS LÄGENHET

Den naturliga platsen att söka ledtrådar är i Jims lägenhet på Rue Beautreillis nära Place de la

Bastille. Det är ett gammalt, förfallet hus. Lägenheten är en tvåa mot gården. Det står Michel Agneau på dörren. Den kan dyrkas upp med dyrkar och Inbrottsteknik på effekt 5+, eller brytas upp med en kofot och styrkeslag på effekt 7+. Om rollpersonerna uppsöker portvaktsfrun på bottenplanet och uttrycker oro för vännen Michel kan hon följa med dem upp och öppna dörren.

Det är stökigt och rökigt inne i lägenheten. Rappningen faller från väggarna. Tapeterna är halvt nedrivna och på sina ställen nedklottrade med ockulta tecken. Köket är litet, bara ett par steg rakt över. Diskbänken och golvet är täckta med disk. I diskhon är en blodig, grå överdragsoverall nedknölad. Det är blodspår på golvet från dörren till köket.

De andra rummen är ett sovrum, med en bred, obäddad säng, och ett arbetsrum/vardagsrum med skrivbord och ett lågt bord. På väggarna hänger målningar som rollpersonerna känner igen från 60-talet. Allt är sig ganska likt.

Det finns en rad ledtrådar i lägenheten. På ett papper på skrivbordet, bredvid telefonen, står "Cavalier 30" nedtecknat. Det är Agneaus hotell och rumsnummer i Rom. Längre ned står "19-39-6-911 18 17". Det är telefonnumret till hotel Cavalier i Rom. Minitelstationen står på och visar telefonkatalogen, Gula sidorna för flygbo-lag. Kursern står vid Alitalia. Ringer rollpersonerna dit kan de få bekräftat att Michel Agneau beställde biljetter till Flight 107 till Rom — planet lyfte 06.40 den 29:e.

Kommer de till lägenheten redan den 28:e finns Jim inte här. Alitalia har ingen bokning ännu. Den rings in på morgonen den 29:e. Rollpersonerna får inte tag i Jim ännu, han reser under antaget namn.

I papperskorgen i arbetsrummet ligger en hopknycklad flygbiljett till Stockholm daterad den 25:e oktober. Ringer de runt till de stora hotellen finner de att Agneau bodde på Sheraton



mellan den 27:e och den 28:e. Biljetten är utställd av Air France.

I bokhyllan i vardagsrummet finns massor med apokalyptisk litteratur och analyser av förkristna religioner och tidiga kristna sekter.

## FJÄRDE EPISODEN

Plats: Rom, Vatikanen

Tid: 29 oktober – 2 november

Rollpersonerna bör bege sig till Rom. Det är dit Jim/Michel har åkt. Har de dessutom varit lite långsamma har han börjat döda insegeln i Rom. Det snabbaste sättet att ta sig mellan Paris och Rom är med flyg. Det tar tre timmar med taxiresor till och från flygplatserna. Flyget går en gång i timmen.

Rollpersonerna kan ta in på vilket hotell som helst i centrala Rom, eller ännu hellre i närheten av Vatikanen. Det kostar dem 120.000 lire natten för ett enkelrum (200 lire = 1 kr).

### AGNEAU GLÄDS

Den mörke messias gläds åt sina fienders misstag. De har reagerat precis som han trodde. Nu är alla samlade på en plats i Rom. Det blir enklare att döda alla då. Allt går enligt planerna.

Han dödar ett insegel varje dag. Se Tidtabellen för en lista över offren, vilken effekt deras död har på rollpersonerna och vilka naturkatastrofer de utlöser.

Massmedierna rapporterar i detalj från varje katastrof. Överös rollpersonerna med detaljer från dem. Det är meningen att de ska koppla dem till kardinalsmorden. Undersöker de bakgrunden för de mördade kardinalerna är de lika egendomliga som för Montserrat i Stockholm. De observerar kanske också att varje offer kommer från den plats där naturkatastrofen utlösts.

### PÅ JAKT EFTER JIM

Rollpersonerna börjar söka efter Jim, eller Michel Agneau som han kallar sig nu. Fann de spåren till hotell Cavalier i Jims lägenhet kan de höra sig för där. Hotellet ligger vid Borgo San Angelo, precis i närheten av Vatikanen på västra Tiberstranden.

Där får de beskedet att signor Agneau tyvärr lämnade hotellet mitt på dagen den 29:e. Man vet inte vart han skulle. Utanför hotellet står ett antal taxibilar, här kan rollpersonerna höra sig för bland chaufförerna om någon körde en person med Agneaus utseende den 29:e. Då får de kontakt med Fredrico.

### FREDRICO

Fredrico är en kortväxt, något överviktig taxi-chaufför. Han är lite butter, men antyder att han vet något när rollpersonerna frågar. För 100.000 lire berättar han att han tog en sådan herre till Pensione Paradiso den dagen. Han erbjuder sig att köra dem dit, annars får rollpersonerna adressen av honom.

### PARADISO

Paradiso ligger vid Piazza del Pietra på andra sidan Tibern. Det är ett slitet litet hotell. Portiern

Bredvid stereon finns en välfylld skivsamling från 60-talet och framåt. På väggarna finns affischer från Doors turnéer när det begav sig. En av bokhyllorna innehåller bara Doors-prylar: böcker, videoband, med mera.

beklagar och säger att det inte finns någon signor Agneau på hotellet. Visserligen tog en man med det utseende rollpersonerna beskriver in den 29:e, men han hette Barbarini och var italienare (den mörke messias har utmärkta språkkunskaper). Han har rum 13.

Beger sig rollpersonerna dit protesterar portiern, men för 300.000 lire ser han bort. Dörren är låst, det krävs dyrkar och effekt 5+ på Inbrotts-teknik eller en kofot och effekt 7+ på styrkeslag för att få upp den.

Rummet är helt tomt. Allt är välstädat. En resväska står öppnad på sängen. Några skjortor och byxor är upphängda i garderoben. Toalett-saker ligger upplagda på badrummets handfat.

Det verkar som om någon bor här, men undersöker rollpersonerna rummet närmare upptäcker de att tandkrämstubens lock är av och att tandkrämen har torkat ordentligt. Tvålen i necessären är obruten och oanvänd. Det finns ingen smutsvätt och rakhyveln innehåller inga skäggrester.

Rollpersonerna kan inse att ingen bor i rummet. Håller de ett öga på pensionatet märker de att ingen kommer till rummet. Frågar de portiern säger han att signor Barbarini betalade för en vecka i förskott. Han medger att han aldrig har sett Barbarini sedan han skrev in sig.

Agneau har använt ett gammalt knep för att lura förföljare. Han bor inte i rummet. Det är en fasad för att lura eventuella fiender. I verkligheten håller han sig gömd i en underjordisk cistern från romersk tid under Forum Romanum. Mer om det senare.

### ETT MEDDELANDE

När rollpersonerna kommer tillbaka till hotellet finns det ett meddelande till dem. Det är några ord nedklottrade på en papperslapp. De känner igen Jims handstil. "Find me in your memories", står det.

### MINNEN AV JIM OCH ROM

Rollpersonerna kan inte spåra Agneau på något vanligt sätt. Han återvänder aldrig mer till Paradiso. Varken polisen eller liktorerna kan hitta honom. Han begår inga misstag. Han har haft tusentals år på sig att finslipa sin taktik.

Rollpersonerna kan bara finna honom genom sina minnen. Försöker de minnas något i samband med Jim och Rom kommer de plötsligt på något. Ge den som gjorde kopplingen minneslapp 3.







## MINNESLAPP 3

Rollpersonerna och Jim möttes på 300-talet i en tom cistern under Forum Romanum.

## VATTENCISTERNEN

Rollpersonerna bör bege sig till Forum Romanum. Det är bara öppet dagtid, men det är lätt att bryta sig in under natten. Ett högt staket omger området och strålkastare lyser bristfälligt upp ruinerna under natten. Delar av ruinerna är välbevarade, som kurian och delar av byggnaderna på Palatinen. Mellan dem finns de mer raserade delarna på själva torget: forum.

Cisternen finns under Santa Maria Antiqua, en kyrkobyggnad halvvägs upp mot Palatinen, berget bakom Forum där de kejsrerliga palatsen fanns. Kyrkan fanns inte på plats när rollpersonerna mötte messias på 300-talet, då låg cisternen i källaren på någon ämbetsbyggnad, kanske ett bibliotek. Med lite möda hittar de rätt. Beskriv för dem hur de framför sig kan se 300-talets levande Forum och låt dem navigera fram mellan ruinerna.

Kyrkan är välbevarad. Väggarna står fortfarande. I den bakre delen av kyrkan finns ett schakt avspärrat med plastsnören märkta "Varning — rasrisk". Där, påminner sig rollpersonerna, finns cisternen. De klättrar nedför tegelväggen (Rör-slag) och hamnar i en gång som går en bit in under Palatinen. En förfallen trädörr spärar ingången till den gamla cisternen. Rollpersonerna ser skyddstecken målade i sot och blod på stenen för att hålla oönskade gäster borta. Men de berör inte dem.

De kommer in i ett cirkelrunt rum, 20 meter rakt över. Golvet är av stampad lera. Mitt på golvet brinner en liten eld i en eldstad. Ett par fåtöljer och ett litet bord står grupperade runt elden. Oljelampor hänger i krokar på väggarna. Vid dörröppningen ligger en blodig overall slängd. Vid elden sitter en man i 25-årsåldern, som rollpersonerna känner igen. Det är Jim, den mörke messias. Han är mager, klädd i vida svarta byxor och en vid vit skjorta. Håret är kort. Han har ett kortklippt skägg.

Förutsatt att rollpersonerna inte angriper erbjuder han dem att slå sig ned. Angriper de kastar han sig ut i mörkret och försvinner in i en tunnel på andra sidan cisternen. Rollpersonerna kan inte döda eller fånga honom. Det är förutbestämt att deras konfrontation med honom ska

stå i Peterskyrkan natten den 2:a november.

Slår de sig ned hälsar messias på dem. Han halar fram en flaska vin, lite bröd och ost från en bananlåda vid elden och frågar om de vill ha. Han frågar hur mycket de minns, svarar på frågor om vad som egentligen pågår om de frågar, och skrattar om de är upprörda och förvirrade. Han kan ge all information från bakgrunden, ur sin egen synvinkel, om rollpersonerna ställer rätt frågor. Han verkar upprymd, nästan euforisk.

"Det är slutet. Det vi väntade på den där gången för så många år sedan. Den här gången kommer det. Vi ska befria alla som snubblar omkring i sina dagdrömmar därute. Skål. Minns ni inte? Hur vi planerade undergången när vi vandrade omkring i olivlundarna under månen? Hur vi skulle befria mänskligheten i den stora apokalypsen. Hur du, Johannes (han nickar mot en av spelarna) skrev ner dina syner och vi skrattade och sa att snart, snart kommer det? Men liktorerna kom emellan. Liktorerna och

deras regler, deras kyrka, deras lismande planer för att stoppa all förändring. De jagade mig alla de där åren sedan jag hade dött. De lät mig aldrig få en chans att komma tillbaka. Men nu har jag lurat dem, jag och ni. Ni minns verkligen inte särskilt mycket?"

Han tystnar ett ögonblick och tittar på dem, så skrattar han till och talar långsammare, mer pedagogiskt.

"Jag stod upp som messias för 2000 år sedan. Ni var mina lärjungar. Vi skulle befria den fångna mänskligheten genom apokalypsen. Nu är dårarna därute fångna hos liktorerna, min fars enfaldiga tjänare. Vi skulle befria dem i döden och undergången. Men liktorerna lurade oss. Jag fick inte återvända som lejonet. De gjorde mig till en marionett, en symbol för förtrycket. Jag bidade min tid. Ni var med mig, men ni förlorade gradvis minnet och krafterna.

En gång var ni mina lärjungar. I undergången blir ni mina likar, fyra ryttare som föröder fyra delar av Jorden och befriar mänskligheten. Ur askan ska den nya mänskligheten resa sig. Den nya, sanna världen.

Lögnen skapades av min fader och bands i sju insegel, sju sigill, sju odödliga kroppar. Genom att befria dem ur illusionerna befriar jag världen. När det sista inseglet har brutits kommer undergången.

Kom till Peterskyrkan natten mot den tredje, någon timme före midnatt. Då bryts det sista inseglet och vi rider mot domedagen."

Skulle rollpersonerna få för sig att anfalla under samtalet eller efter det lyckas Agneau fly utan alltför allvarliga skador genom samma tunnel som ovan.

## MINNESLAPP 4

Om spelarna lyssnar på vad Agneau har att säga får de minneslapp 4: de minns att de var de fyra evangelisterna.





# FEMTE EPISODEN

Plats: Peterskyrkan, Rom

Tid: 2 november, 23.30

Rollpersonerna närmar sig den sista konfrontationen. De måste välja sida: messias eller kyrkan. Hittade de aldrig till vattencisternen skickar Agneau ett nytt meddelande till deras hotell:

"Peterskyrkan 2/11 23.30. Sjunde inseglet. Be there!"

Peterskyrkan ligger i Vatikanen, vid den väldiga Petersplatsen, en cirkelrund plats omgiven av kolonner och med en obelisk i mitten. Kyrkan har en fasad med pelare och en stor kupol. Den är mycket stor med mängder av små sidonischer, överhängd med guld och konstverk. När rollpersonerna kommer dit sent på natten är takkronorna släckta, men alla bönelys i kyrkan är tända och kastar spöklika skuggor.

De tunga bronsportarna står öppna. Rollpersonerna kommer in i den mörka förhallen. Kyrkorummets sträcker sig nästan 200 meter framför dem. Det är högt i tak, proportionerna är väldiga. Det luktar rökelse och något annat, fränt. Rollpersonerna ser hur det lyser i mitten av kyrkorummets, under kupolen där högaltaret står.

När de går genom kyrkorummets ser de hur skuggorna de kastar på golvet är väldiga, förvridna och inte alls mänskliga. De känner en hetta rusa genom kroppen.

Altaret står på en upphöjning, omgivet av trappor. Upphöjningen är sex meter lång. Över altaret reser sig en 20 meter hög bronsbaldakin på fyra vridna bronspelare. Bönelys fladdrar och lyser upp platsen runt altaret.

## KONFRONTATIONEN

Vid altaret står Agneau, i bruna läderbyxor och vit skjorta. Han håller en ärgad koppardolk i handen och ler mot rollpersonerna när de anländer. På altarstenen ligger en kortväxt, fåråd man klädd i guld- och silverbroderade fotsida kläder. Hans vita hår är utspillt över stenen. Det är påven. Han är fjättrad på rygg på altaret. Runt altaret håller Agneau på att måla symboler med blod från revor han har skurit i sina egna armar. Allt är stilla, dödligt.

Både Agneau och påven ser uppfordrande på rollpersonerna. Med ett brak bryts de vridna bronspelarna, som håller baldakinen över altaret, loss. Det tunga bronsornamentet vacklar och faller in mot kyrkorummets med ett brak. Ett moln av damm omsveper dem. I dammet urskiljer rollpersonerna hur fyra fyrbenta varelser av kött och stål bryter sig eller formas ut ur pelarna. Det är rollpersonerna riddjur som anländer. Ett avlägset dån får marken att skälva.

Riddjuren står stilla runt altaret, vända i de fyra väderstrecken. Deras klor repar stengolvet med ett skärande, obehagligt ljud. Ögonen glöder av förväntan.

Agneau ställer sig vid altarstenen.

"Jag känner hur ni vacklar. Släpp alla gamla band. Gör era hjärtan hårda, hårda som sten", säger han till rollpersonerna. Han rör vid altarstenen, som skälver och spricker upp.

"Fullgör ert öde. Befria mänskligheten ur fångenskapen. Dräp era fångvaktare. Slit bojorna."

Påven ser upp och återfår sin sanna, liktoriska skepnad. Han sväller ut och fyller hela altaret

med sin bleka, pulserande kropp. Rollpersonerna kan inte längre chockas av något och behöver inte slå något Ego-slag.

"Vänta!".

Liktorns hessa röst skär som en kniv genom tystnaden.

"Vänta, dårar! Inse vad ni gör. Ni dömer alla av er art till vansinne och död. Han försöker lura er. Följ hans bud och världen går under i eld och vatten. Det är ni som ska förgöra allt liv, fylla haven med de omyndigas blod."

Liktorn ser på er med brinnande ögon.

"Välj den rätta vägen. Utan er kan inte messias förgöra världen. Utan er blir det ingen undergång. Låt vansinnet sluta här och nu. Nog med blod har spillts. Döda messias, eller släpp mig fri!"

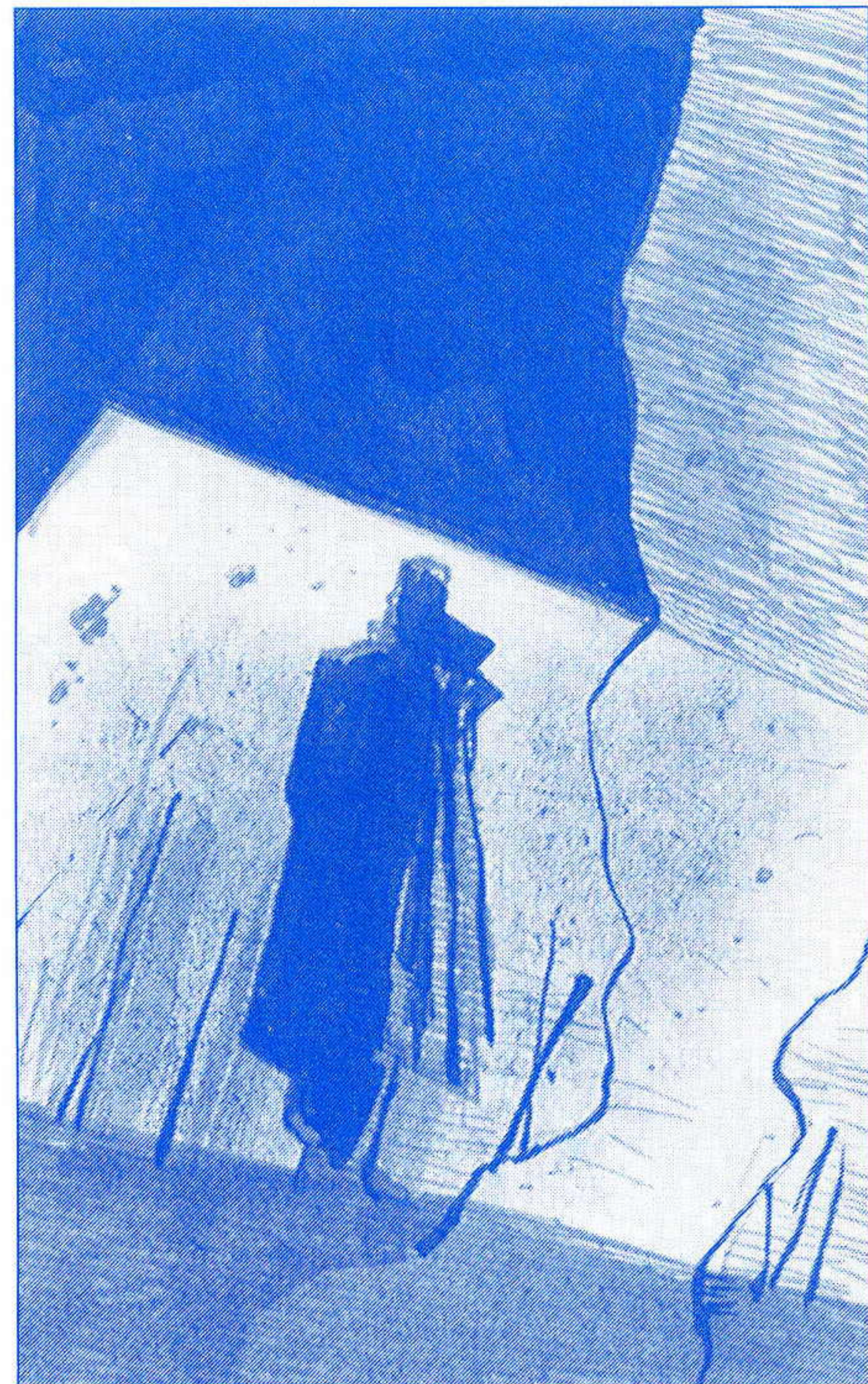
Rollpersonerna får välja. Döda liktorn, och världen går under. Befria honom, eller döda messias, och fångelset vi är inspärrade i består. Varken messias eller liktorn säger något mer. De svarar inte på några frågor.

## VALET

Vad som händer är helt och hållet upp till rollpersonerna. Väljer de att döda liktorn sträcker Agneau fram den ärgade kopparkniven.

"Skär loss hans hud från det levande köttet och bryt det sista inseglet. Befria människan ur fångenskapen."

Lyder rollpersonerna börjar marken skälva och undergången närmar sig med stormsteg. Riddjuren börjar yla hysteriskt och sliter upp stenflisor ur golvet. Rollpersonerna återfår sin fulla makt som apokalypsens fyra ryttare och förlorar allt som de trodde var deras egen personlighet. De får krafter bortom vår fattning, insikter bortom vårt förstånd.



Världen går under, mänskligheten lider, dör och befrias kanske under ryttarnas svärd och liar.

Väljer de att befria liktorn eller döda messias flyr Agneau bort. Han lyckas fly, oavsett vad de gör. De fyra riddjuren vrålar av besvikelse och smärta innan de långsamt förvandlas till sten inför rollpersonernas ögon.

Liktorns bojor faller och han återtar sin form som påven. Rollpersonernas minnen börjar blekna och alla krafter de har fått är borta. De minns vad som har hänt, men minnena av det förflutna med messias och att de är de fyra ryttarna bleknar bort som en dröm.

Äventyret är slut.





# SPELLEDARPERSONER

## PADRE LOUIS

Liktorn har en blind lojalitet mot sina överordnade. Han föraktar människor och ser sig själv som en högre stående varelse.

Rollspelstips: Tala med hes röst, lägg händerna som klor mot bordsskivan och dregla med halvöppen mun. Res dig lite i stolen så att du kan titta ned på rollpersonerna.

<b>RÖR</b>	32	<b>UTS</b>	12 (3)
<b>UPP</b>	36	<b>STY</b>	34
<b>EGO</b>	30	<b>UTB</b>	44
<b>TÅL</b>	36	<b>KAR</b>	18

**LÄNGD:** 170/250 cm

**VIKT:** 70/450 kg

**FÖRFLYTTNING:** 16 m/SR

**HANDLINGAR:** 5

**INITIATIVBONUS:** +20

**SKADEBONUS:** +8

**SKADEKAPACITET:**

9 skråmor = 1 lätt sår

8 lätta sår = 1 allvarligt sår

6 allvarliga sår = 1 dödligt sår

**UTHÅLLIGHET:** 210

**NATURLIG RUSTNING:** 2

**FÖRMÅGOR:** Befallande röst, talar alla mänskliga språk, telepati, telekinesi 100 kg 10 m/sek, okänslig för eld

**FÄRDIGHETER:** Automatvapen 15, Diplomati 30, Förhörsteknik 30, Första hjälpen 30, Humaniora 50, Informationssökning 50, Kontaktnät: katolska kyrkan 40, Kryptografi 30, Köra bil 30, Pistol och revolver 30, Rysk-ortodox liturgi 40, Slåss utan vapen 30, Säkerhetssystem 50

**UTRUSTNING:** Svart prästkappa

## SERAFIM

Serafim är änglar som fallit när himlarna ödelades i Demiurgens flykt. Nu är de söndertrasade, förvirrade varelser som lätt låter sig luras och ledas av liktorerna. De är i grunden naiva och troskyldiga, något som lätt kan vändas till aggressivitet och hat när de konfronteras med den grymma verkligheten.

De är långa som människor med långt, vitt hår, blek hy och isande blå ögon. Vore de inte så söndertrasade och förvridna skulle de vara oerhört vackra. Händerna är utsträckta till långa, rakbladsvassa klor. Huden är krackelerad, uppsprucken i ett fint mönster och täcks av torkat blod. De är klädda i sönderrivna, smutsiga och blodiga overaller, som en gång var vita. På ryggen har de väldiga, söndertrasade vingar, som är helt sönderbrutna på några av dem. De slåss med bara händerna.

<b>RÖR</b>	12	<b>UTS</b>	15
<b>UPP</b>	10	<b>STY</b>	12
<b>EGO</b>	8	<b>UTB</b>	2
<b>TÅL</b>	11	<b>KAR</b>	15

**LÄNGD:** 190 cm

**FÖRFLYTTNING:** 6 m/SR

**HANDLINGAR:** 2

**INITIATIVBONUS:** —

**SKADEBONUS:** +1

**SKADEKAPACITET:**

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

**UTHÅLLIGHET:** 85

**NATURLIG RUSTNING:** 5

**FÄRDIGHETER:** Slåss utan vapen 15

**ANFALLSSÄTT:** 2 Klor 15 (skr 1-7, ls 8-13, as 14-19, ds 20+)

**ANTAL:** 8

## PÅVEN

Påven är i själva verket Paulus, kyrkans grundare och den mörke messias främste motståndare. I snart 2000 år har han styrt kyrkans liktorer och hållit människorna effektivt fångna. Han är en mycket erfaren liktor.

Han är hal och diplomatisk. Försöker till varje pris hitta en lösning som inte innebär undergång och sönderlitna illusioner. Är liksom messias beredd att offra allt och alla för Saken.

Rollspelstips: Tala hest och dovt. Se spelarna intensivt i ögonen. Försök se ut som om du håller på att svälla ut över stolen (ja, ja, det är inte så lätt, vi vet).

<b>RÖR</b>	40	<b>UTS</b>	2
<b>UPP</b>	30	<b>STY</b>	50
<b>EGO</b>	40	<b>UTB</b>	50
<b>TÅL</b>	50	<b>KAR</b>	25

**FÖRFLYTTNING:** 20 m/SR

**HANDLINGAR:** 6

**INITIATIVBONUS:** +28

**SKADEBONUS:** +10

**SKADEKAPACITET:**

11 skråmor = 1 lätt sår

10 lätta sår = 1 allvarligt sår

8 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår

**UTHÅLLIGHET:** 280

**FÖRMÅGOR:** Befallande röst, Talar alla mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek, Okänslig för eld

**FÄRDIGHETER:** Alla vapenfärdigheter 30, Liturgiska och teologiska färdigheter 50, Diplomati och värtalighet 50

**ANFALLSSÄTT:** Bett 20 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+), 2 Klor 25 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-28, ds 29+)

**MAGI:** Vansinnets skola 50 med alla besvärjelser på FV 30





## DE FYRA RIDDJUREN

Ryttarnas riddjur är parodier på hästar i naket, blödande kött. Benet, där det blottas, är av matt metall. Ögonen är svarta eller röda. De har grova klor och sitter halvt hukade, mer som kattdjur än hästar.

<b>RÖR</b>	80	<b>UTS</b>	1
<b>UPP</b>	31	<b>STY</b>	62
<b>EGO</b>	20	<b>UTB</b>	21
<b>TÅL</b>	50	<b>KAR</b>	5

**LÄNGD:** 400 cm

**MANKHÖJD:** 200 cm

**FÖRFLYTTNING:** 40 m/SR

**HANDLINGAR:** 10

**INITIATIVBONUS:** +68

**SKADEBONUS:** +16

**SKADEKAPACITET:**

11 skråmor = 1 lätt sår

10 lätta sår = 1 allvarligt sår

8 allvarliga sår = 1 dödligt sår

**UTHÅLLIGHET:** 280

**NATURLIG RUSTNING:** 10

**ANFALLSSÄTT:** Bett 25 (skr 1-5, ls 6-10, as 11-15, ds 16+), 2 Klor 20 (skr 1-8, 9-13, as 14-17, ds 18+)



## MICHEL/JIM /DEN MÖRKE MESSIAS

Den mörke messias är nära knuten till Demiurgen på ett sätt som inte ens arkonterna begriper. Han påstår sig vara Guds son, vad det nu skulle innebära. Det är osäkert om han är en människa eller något annat väsen. Messias har burit samma kropp under tvåtusen år, en mager och senig manskropp med mörkt brunt hår och bruna ögon. När rollpersonerna möter honom på nytt i Rom är han kortklippt med kort skägg. Han går klädd i åtsittande byxor och vida skjortor.

Messias är besatt av tanken på att befria mänskligheten, kosta vad det kosta vill. Ändamålet helgar medlen. Om det inte korsar hans planer är han mild, förstående och oerhört empatisk. Men han ryggar inte inför någonting för att fullfölja sina planer. För messias är smärtan bara en väg till befrielse, årtusenden av skräck är bara en möjlighet till självinsikt.

Officiellt dog Jim Morrison i sin lägenhet natten mellan den 2:a och 3:e juli 1971.

Rollspelstips: Var personlig. Luta dig över bordet och se spelarna i ögonen. Le mycket. Tala förtroligt och vänskapligt. Försök skapa kontakt. Bli inte stött av någonting. Agneau blir inte vredgad om rollpersonerna väljer fångelset framför apokalypsen, bara sorgsen.

<b>RÖR</b>	50	<b>UTS</b>	75
<b>UPP</b>	50	<b>STY</b>	50
<b>EGP</b>	50	<b>UTB</b>	100
<b>TÅL</b>	50	<b>KAR</b>	100

**LÄNGD:** 180 cm

**VIKT:** 75 kg

**FÖRFLYTTNING:** 25 m/SR

**HANDLINGAR:** 7

**INITIATIVBONUS:** +38

**SKADEBONUS:** +11

**SKADEKAPACITET:**

11 skråmor = 1 lätt sår

10 lätta sår = 1 allvarligt sår

8 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 10 dödliga sår

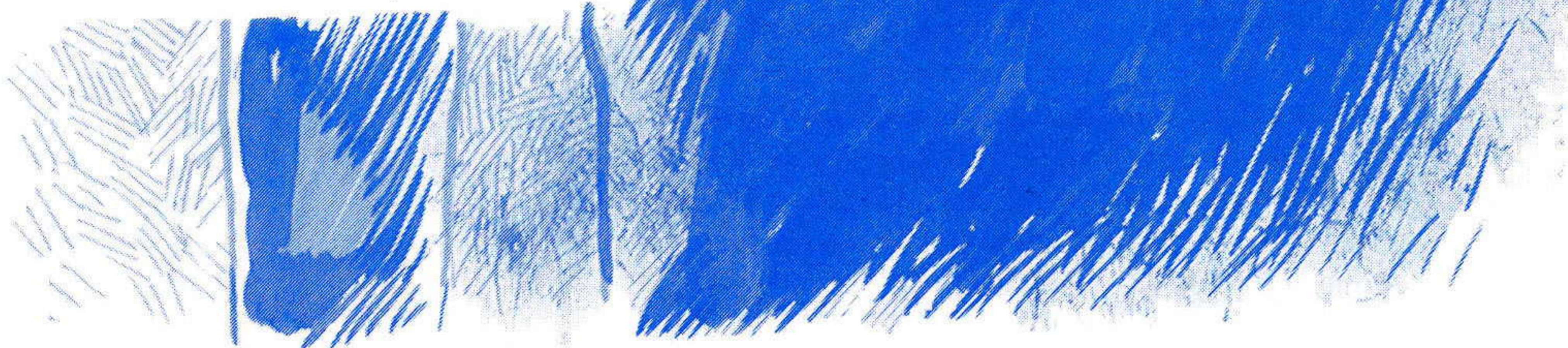
**UTHÅLLIGHET:** 280

**FÖRMÅGOR:** Befallande röst, Empati, Förvrider tid och rum som någon med mental balans  $\pm 500$ , Okänslig för eld, elektricitet och radioaktivitet, Regenerar, Talar samtliga mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 1 ton 50 m/sek

**FÄRDIGHETER:** Samtliga vapenfärdigheter 50, Gömma sig 70, Smyga 60, Undvika 60, Akrobatik 60, Diplomati 60, Köra bil och mc 50, Ockultism 100, Sjunga 50, Vältalighet 60

**ANFALLSSÄTT:** Jim angriper aldrig rollpersonerna

**MAGI:** Alla skolor och besvärjelser till 80





# JOHAN BARNEMARK

**UTSEENDE:** Smärt och senig med svart, kortklippt hår. Vindpinat, brunbränt ansikte med skarpa drag. Något mörk hy, ser arabisk eller nordafrikansk ut.

**PERSONLIGHET:** En tystlåten drömmare som grubblar mycket över livets djupare frågor och känner sig som en del av något större när han sitter i ett flygplan.

**FAMILJ OCH VÄNNER:** Ingen familj eller släkt i livet. Umgås med officerskollegor och med grannfrun Lena Barsk. Annars ett mycket begränsat umgänge.

**YRKE:** Överstelöjtnant i Flygvapnet

**ARBETSGIVARE:** Svenska flygvapnet

**ADRESS:** Banérgatan 16, Stockholm

**PERSONNR:** 510314-1231

<b>RÖR</b>	16	<b>UTS</b>	9
<b>UPP</b>	15	<b>STY</b>	14
<b>EGO</b>	14	<b>UTB</b>	15
<b>TÅL</b>	11	<b>KAR</b>	10

**LÄNGD:** 170 cm

**VIKT:** 70 kg

**HÅR:** Svart

**ÖGON:** Grå

**FÖRFLYTTNING:** 8 m/SR

**HANDLINGAR:** 3

**INITIATIVBONUS:** +4

**SKADEBONUS:** +3

**SKADEKAPACITET:**

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

**UTHÅLLIGHET:** 85

**MENTAL BALANS:** +25

**HP:** 20

**FÖRDELAR:** Gott rykte; erkänt skick-

lig yrkespilot, Chevaleresk, Inflytelserika vänner; känner många NATO-officerare efter sin tid i Frankrike, Kroppsmvetande; total kontroll över kroppen, Fysisk harmoni

**NACKDELAR:** Förträngning; minns inte sin barndom, Rädd för djupt vatten, Blyg, Dödsdrift/våghals; dödsförakt

**FÄRDIGHETER:** Klättra 3, Skjutvapen 3, Automatvapen 16, Gevär & armborst 16, Pistol & revolver 16, Tunga vapen 8, Smyga 12, Undvika 3, Kasta 3, Närstrids- & kastvapen 3, Slåss utan vapen 14, Simma 3, Gömma sig 3, Leta 3, Svenska 15, Fallskärmshoppning 10, Fallteknik 12, Vapenmanöver: dubbelskott 12, Elektronik 12, Kryptografi 8, Motorkunskap 14, Radiotelegrafi 8, Franska 14, Engelska 10, Italienska 7, Kontaktnät: militär 10, Köra bil 12, Pilot: stridsflyg 17

**UTRUSTNING:** 500.000 kr på banken, American Express guldkort

## LEVNADSHISTORIA

Diversearbetare i Stockholm i mitten av 60-talet. Under -68 och -69 reste han omkring en del i Europa. 1969-71 bodde han i Paris, där han umgicks en del med musiker och intellektuella. Han lärde känna Jim Morrison, som tidvis bodde i Paris det året.

1971 kom han till Stockholm och sökte till officershögskolan. Han gick ut med excellenta betyg och började arbeta på F18 utanför Stockholm. 1977 togs han ut i ett informellt samarbete med franska flygvapnet rörande nya flygplansmodeller. Han vistades i Frankrike de tre följande åren och lärde känna många franska officerare.

1981 kom han tillbaka till Sverige och befordrades till major. Under tidigt 80-tal arbetade han mycket med flygspaning över Östersjön. Han umgicks en del med musiker och var medarrangör av en rockklubb i Stockholm, trots att han aldrig har spelat själv.

1988 befordrades han till överstelöjtnant. Han fick skrivbordsuppgifter när F18 flyttade, eftersom han inte ville flytta. Det senaste halvåret har han varit tjänstledig och försökt skriva en bok.



# PETER LEGARDIE

**UTSEENDE:** Lång och gänglig med svart, kortklippt hår och kort, svart skägg. Något mörk hy, ser arabisk eller nordafrikansk ut.

**PERSONLIGHET:** En praktisk handlingsmänniska. Söker den enklaste lösningen på alla problem. Framfusig, kan ibland köra över andra. Mycket nyfiken.

**FAMILJ OCH VÄNNER:** Ingen familj eller släkt i livet. Umgås med folk inom datavärlden. Medlem i alpinistklubb. Umgås en del med sin gamla sambo Leonora Albrektsson, sedan två år katolsk nunna i Stockholms församling.

**YRKE:** VD för CompuLight AB

**ARBETSGIVARE:** CompuLight AB

**ADRESS:** Birger Jarlsgatan 48, Stockholm

**PERSONNR:** 480721-1333

<b>RÖR</b>	13	<b>UTS</b>	15
<b>UPP</b>	12	<b>STY</b>	12
<b>EGO</b>	16	<b>UTB</b>	15
<b>TÅL</b>	11	<b>KAR</b>	15

**LÄNGD:** 180 cm

**VIKT:** 75 kg

**HÅR:** svart

**ÖGON:** bruna

**FÖRFLYTTNING:** 7 m/SR

**HANDLINGAR:** 2

**INITIATIVBONUS:** +1

**SKADEBONUS:** +2

**SKADEKAPACITET:**

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

**UTHÅLLIGHET:** 85

**MENTAL BALANS:** +15

**HP:** 20

**FÖRDELAR:** Empati; känner av andras känslor och har lätt att bli omtyckt av andra, Intuition; kan läsa andras kroppsspråk och inse vad de planerar, Kulturell flexibilitet; smälter in i alla miljöer

**NACKDELAR:** Förträngning; minns inte sin barndom, Lättretlig, Tvångstänke/fobi; vägrar skaffa sig kunskaper i historia

**FÄRDIGHETER:** Klättra 18, Skjutvapen 3, Gevär 12, Smyga 12, Undvika 3, Kasta 3, Närstrids- och kastvapen 3, Slåss utan vapen 3, Simma 3, Gömma sig 12, Leta 3, Svenska 15, Fallteknik 12, Bokföring och redovisning 12, Datorkunskap 16, Elektronik 16, Informationssökning 12, Världsvana 15, Engelska 12, Franska 10, Tyska 15, Vältalighet 15, Köra bil 12, Etikett 15

**UTRUSTNING:** 500.000 kr på banken, American Express guldkort

## LEVNADSHISTORIA

Studerade på Handelshögskolan 1965-67. Fick ett stipendium -68 och åkte till Paris för att studera på Sorbonne. Drogs in i studentoroligheter -68 och blev kvar längre i Paris än beräknat, till 1971. Misskötte studierna och umgicks med före detta studenter. Lärde bland annat känna Jim Morrison som tidvis bodde i Paris de här åren.

Återvände till Sverige 1972 och fick jobb på Ericsson. Började tidigt arbeta med datorer och var ledande i Ericssons persondatorlansering. Flyttade ihop med en kollega, Leonora Albrektsson. 1982 råkade han i konflikt med kollegor på jobbet. Förhållandet med Leonora knakade sedan hon genomgått en plötslig religiös kris. 1983 beslutade hon sig för att bli katolsk nunna och bröt förhållandet. Samtidigt slutade Peter på Ericsson och startade en egen liten firma för försäljning av persondatorer; CompuLight AB. Företaget går bra och han har överlämnat största delen av ansvaret till vice VD Erik Boberg.

Han börjar bli less på alltihop och funderar allt mer på att dra sig ur databranschen och börja med något helt nytt.





# MARKUS FREDLID

**UTSEENDE:** Smärt och senig med svart, kortklippt hår och mustasch. Något mörk hy, ser arabisk eller nordafrikansk ut.

**PERSONLIGHET:** En analytisk problemlösare som ser en utmaning i varje svårighet. Skämtsam och lättsam att umgås med.

**FAMILJ OCH VÄNNER:** Ingen familj eller släkt i livet. Umgås med kollegor på Karolinska och bekanta inom Stockholms ockulta kretsar, särskilt kabbalisten Emanuel Zeferarim och kretsen runt honom.

**YRKE:** Läkare, kirurg

**ARBETSGIVARE:** Karolinska institutet

**ADRESS:** Götgatan 52, Stockholm

**PERSONNR:** 501210-1117

<b>RÖR</b>	15	<b>UTS</b>	12
<b>UPP</b>	10	<b>STY</b>	10
<b>EGO</b>	15	<b>UTB</b>	18
<b>TÅL</b>	16	<b>KAR</b>	12

**LÄNGD:** 175 cm

**VIKT:** 75 kg

**HÅR:** svart

**ÖGON:** bruna

**FÖRFLYTTNING:** 8 m/SR

**HANDLINGAR:** 2

**INITIATIVBONUS:** +3

**SKADEBONUS:** +2

**SKADEKAPACITET:**

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

**UTHÅLLIGHET:** 110

**MENTAL BALANS:** +20

**HP:** 20

**FÖRDELAR:** Gott rykte; välkänd kirurg som arbetar politiskt för

bättre sjukvård, Inflytelserika vänner; känner flera politiker, Magisk intuition; ser auror runt laddade föremål och känner närvaron av magi

**NACKDELAR:** Förträngning; minns inte sin barndom, Mardrömmar; slits sönder av rovdjur, Vidskeplig

**FÄRDIGHETER:** Klättra 3, Skjutvapen 3, Pistol och revolver 12, Smyga 3, Undvika 3, Kasta 3, Närstrids- och kastvapen 3, Slåss utan vapen 3, Dolkar 10, Simma 3, Gömma sig 3, Leta 3, Svenska 18, Första hjälpen 15, Vapenmanöver: dra snabbt 12, Astrologi 10, Datorkunskap 10, Informationssökning 15, Numerologi 12, Ockultism 15, Franska 12, Engelska 12, Latin 10, Köra bil 10, Medicin 16, Kirurgi 15, Teologi 12, Kontaktnät: läkare 12

**UTRUSTNING:** 500.000 kr på banken, American Express guldkort



## LEVNADSHISTORIA

Reste runt i Europa i mitten av 60-talet. Bodde i Barcelona 67-68. Efter ett stormigt förhållande med en rik änka där flyttade han 1968 till Paris. Hamnade i studentupproret och deltog flitigt i den politiska diskussionen. Blev kvar i staden sedan det hade lugnat ned sig. Kom att umgås en del med Jim Morrison, som befann sig i Paris 1971. Åkte tillbaka till Sverige under hösten samma år.

Började studera medicin 1972 och avslutade sina studier 1977. Gjorde sin AT-tjänstgöring i Norrland. Blev lite av en enstöring och började intressera sig för ockulta studier.

Fick en tjänst på Karolinska 1981. Började delta i kabbalistiska cirklar ledda av Emanuel Zeferarim, en sefardisk jude från Marocko. Tog tjänstledigt 83-84 och reste runt i Västindien för att studera voodoo och andra synkretistiska religionsformer. Övervägde att byta yrke och började läsa teologi när han kom hem -85, men kom fram till att det inte passade honom och återgick till tjänsten på Karolinska. Känner sig vagt missnöjd med livet och försöker hitta något nytt att göra.

# MATS QVARNHEDEN

**UTSEENDE:** Kort och kompakt med svart, kortklippt hår. Något mörk hy, ser arabisk eller nordafrikansk ut.

**PERSONLIGHET:** Humorlös och torr med ett brinnande rättspatos. Har en ovana att hålla långa, ideologiska föredrag för alla som uppmuntrar honom.

**FAMILJ OCH VÄNNER:** Ingen familj eller släkt i livet. Umgås med Anders Holmström, utredare på Stockholmspolisens mordrotel och kollegan Eva Dacziewicz.

**YRKE:** Åklagare

**ARBETSGIVARE:** Stockholms åklagar-ämbete

**ADRESS:** Korsnäsavägen 17, Bromma

**PERSONNR:** 490213-2317

<b>RÖR</b>	12	<b>UTS</b>	13
<b>UPP</b>	12	<b>STY</b>	15
<b>EGO</b>	12	<b>UTB</b>	16
<b>TÅL</b>	11	<b>KAR</b>	18

**LÄNGD:** 170 cm

**VIKT:** 80 kg

**HÅR:** svart

**ÖGON:** bruna

**FÖRFLYTTNING:** 6 m/SR

**HANDLINGAR:** 2

**INITIATIVBONUS:** —

**SKADEBONUS:** +2

**SKADEKAPACITET:**

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

**UTHÅLLIGHET:** 85

**MENTAL BALANS:** +15

**HP:** 20

**FÖRDELAR:** Inflytelserika vänner; kän-

ner justitieministern och höga jurister, Kroppsmedvetande; har fullständig kontroll över sin kropp, Osjälvisk; hjälper alltid nödställda, Ärlig; talar alltid sanning

**NACKDELAR:** Förträngning; minns inget av sin barndom, Fanatiskt rättspatos, Dödsdrift/vågghals; dödsföraktande

**FÄRDIGHETER:** Klättra 3, Skjutvapen 3, Pistol och revolver 12, Smyga 3, Undvika 3, Kasta 3, Närstrids- och kastvapen 3, Slåss utan vapen 15, Simma 3, Gömma sig 3, Leta 3, Svenska 16, Dans 15, Avlyssningsteknik 12, Datorkunskap 10, Informationssökning 16, Engelska 15, Franska 12, Italienska 10, Hebreiska 14, Diplomati 15, Etikett 15, Förhörsteknik 15, Värtalighet 18, Brottsplatsundersökning 15, Köra bil 10, Juridik 16

**UTRUSTNING:** 500.000 kr på banken, American Express guldkort



## LEVNADSHISTORIA

Studerade juridik i Uppsala i mitten av 60-talet, men trivdes inte med studentlivet. Fick stipendium och åkte till Paris för att studera vid Sorbonne. Hamnade i sällskap med folk runt Jim Morrison, som befann sig i Paris periodvis under -69 till -71. Drog ut på studierna och återvände inte hem förrän -71. Tog sin jur kand -72 och tingsmeriterades i Uppsala. Fick arbete som åklagare i Stockholm -75. Umgicks i diplomatikretsar och försökte inleda en UD-karriär, men råkade i konflikt med några högre tjänstemän och fick lägga ned de planerna.

1979 började han intressera sig för fridans och blev ledare för en grupp dansare i Stockholm. Övervägde att börja studera koreografi, men kom sig aldrig för. Under 80-talet har han allt mer fastnat i åklagarrollen och umgås mest med jurister och poliser.

Efter en serie mordhot 1989 började han ständigt gå beväpnad. Också då han är utomlands ser han till att beväpna sig. Mordhoten blev värre för ett halvår sedan, och han tog tjänstledigt. Han överväger om han ska gå tillbaka till sin tjänst eller försöka få ett mindre utsatt arbete.



# MINNESLAPPAR

## MINNESLAPP 1

Du minns plötsligt några scener från det förflutna med knivskarp klarhet. För ditt inre öga kan du se, som om det var igår:

Du sitter i en nedsliten lägenhet där rappningen hotar att falla från väggarna. Det är oerhört rörigt. Runt dig ligger drivor av tomma vinflaskor, fyllda askkoppar och högar av böcker och tidningar. Cigarettröken hänger tung i luften och får dig att hosta när du tänder en ny cigaret.

Det smakar strävt av billigt rödvin i munnen. Du är rufsig i håret och har inte sovit på ett dygn.

Bredvid dig sitter en blek, mörkhårig man med dimmig blick. Det är Jim Morrison, klädd i sina älskade bruna läderbyxor och en solkig vit skjorta. Han bär ett krucifix om halsen. Han lutar sig fram och muttrar något om hur förgängligt allt är, men du är för berusad för att minnas exakt vad.

På andra sidan bordet halvligger dina tre goda vänner, männen du har känt sedan krigsslutet -45. Deras namn undgår dig (men du känner igen de tre männen som du träffade i tunnelbanevagnen).

Dimman tättnar. Allt snurrar runt. En ny scen utkristalliserar runt dig:

Du står på en stor kyrkogård. Det är Père Lachaise i Paris. Du känner igen de lutande, solkiga marmormonumenten. Det är en begravning. Himlen är mörk och regntung. Det ligger regnstänk i luften. Begravningen är nyss avslutad och folk börjar dra sig därifrån. Det är mycket

folk, polisbevakning och åskådare långt ute i de trånga gränderna mellan gravarna.

Du stirrar ned på den nyss igenskottade graven. Det var Jims begravning, inser du plötsligt. På andra sidan graven ser du dina tre vänner. Du känner igen männen från tunnelbanan.



## MINNESLAPP 2 JOHAN BARNEMARK

Det känns som om en fördämning har brustit. Minnen väller fram ur det omedvetna, en väldig flodvåg som hotar att dränka dig. Flyende bilder, lösryckta scener ur det förflutna.

Du befinner dig på en illa upplyst bakgata. Du vet att det är Paris, husen är franska. Det är nära Place de la Bastille. Det är natt. Ett stilla regn faller från mörka skyar. Asfalten glänser och små rännilar flyter förbi på väg mot avloppet.

Du och dina tre vänner, du ser på dem och det är de tre männen du träffade i tunnelbanan, är på väg till Jim. Ni passerar en vägskylt: Rue Beautreillis, på väg till lägenheten. Men den här gången glömmet du inte helt...

Allt sveps in i dimma. Du befinner dig i en djungel. Hettan är kvävande. Du svetts kopiöst av värmen och skräcken. Alltid denna skräck. Ni är sex stycken: en patrull på nordkoreanskt område. Två av dina män förvandlades till blodiga slamsor av en truppmina. Blodet täcker fortfarande era uniformer, stelnat, svart och kletigt.

Ett väsende ljud skär genom tystnaden. Granat! Du kastar dig ned på marken och allt exploderar i ljus...

Det blir långsamt mörkt. Skymningen faller. Mot horisonten briserar artillerigranater. Allt är stilla. Skyttegravarna är fyllda av förvridna och förbrända lik. Den tunga, bruna gasen har sedan länge glidit förbi, men först nyligen tystnade de sista skriken och gråten. Du tar av den tunga hjälmen och lägger ifrån dig ditt lebel M1e-gevär...

Du lutar Springfieldkarbinen mot husväggen. Du är trött. Kriget är vunnet, men till vilket pris? Hatet kommer att leva vidare i evighet. Du ser upp mot unionsflaggan som vajar över fortet. För ett ögonblick ersätts ringen med stjärnor av en hånstirrande dödskalle...

## MINNESLAPP 2 PETER LEGARDIE

Det känns som om en fördämning har brustit. Minnen väller fram ur det omedvetna, en väldig flodvåg som hotar att dränka dig. Flyende bilder, lösryckta scener ur det förflutna.

Du befinner dig på en illa upplyst bakgata. Du vet att det är Paris, husen är franska. Det är nära Place de la Bastille. Det är natt. Ett stilla regn faller från mörka skyar. Asfalten glänser och små rännilar flyter förbi på väg mot avloppet.

Du och dina tre vänner, du ser på dem och det är de tre männen du träffade i tunnelbanan, är på väg till Jim. Ni passerar en vägskylt: Rue Beautreillis, på väg till lägenheten. Men den här gången glömmet du inte helt...

Nya bilder formas ur dimman. Du står vid ett panoramafönster och ser ut över förödelsen: kilometer efter kilometer av sönderbombade ruiner. Det är svårt att förstå att detta en gång var Tysklands industriella hjärta. Dina arbetare rensar upp, bygger nytt, men uppgiften verkar omöjlig. Nog filosoferat. Du ska möta ockupationsmaktens företrädare snart. Med bestämda steg går du mot dörren till sammanträdesrummet...

Du öppnar dörren och kliver in i Överhuset. Lorderna är församlade. Premiärminister Asquith ska föredra sitt förslag om regionalt självstyre för Irland. Det kommer att bli en hård debatt. Du stegar fram till din plats och slår dig ner. Sorlet tystnar när Asquith kommer in. Alla reser sig...

Alla reser sig när presidenten kommer in i senaten. Långsamt börjar alla applådera, tills det låter som om åskan går i den stora salen. Presidenten tar av sig den höga, svarta hatten och ler. Han höjer handen och det blir tyst. Lincoln ser ut över församlingen med ett sorgset leende på läpparna...



”Då blev det en stor jordbävning, och solen blev svart som en sorgedräkt, och månen blev helt och hållet såsom blod, och himmelens stjärnor föll ned på jorden, som när ett fikonträd faller sina omogna frukter när det skakas av en stark vind. Och himlen vek undan, som när en bokrulle rullas ihop, och alla berg och öar flyttades bort från sina platser.” — ur *Uppenbarelsebokens 6:e kapitel*

## MINNESLAPP 2

### MATS QVARNHEDEN

Det känns som om en fördämning har brustit. Minnen väller fram ur det omedvetna, en väldig flodvåg som hotar att dränka dig. Flyende bilder, lösryckta scener ur det förflutna.

Du befinner dig på en illa upplyst bakgata. Du vet att det är Paris, husen är franska. Det är nära Place de la Bastille. Det är natt. Ett stilla regn faller från mörka skyar. Asfalten glänser och små rännilar flyter förbi på väg mot avloppet.

Du och dina tre vänner, du ser på dem och det är de tre männen du träffade i tunnelbanan, är på väg till Jim. Ni passerar en vägskylt: Rue Beautreillis, på väg till lägenheten. Men den här gången glömer du inte helt...

Nya minnen glider fram ur dimman. Du sätter dig ned bakom det tunga bordet. Dina kollegor ser förstående på dig. Du vet inte hur mycket mer du orkar höra eller se. Du anade inte att människor kunde vara så förvridna av hat och ondska. Hur kan någon göra vad de har gjort? Vanliga människor, familjefäder och kärleksfulla makar. Mordiska djur utan medkänsla. Men du måste stå ut. Mänskligheten måste få veta. Rättvisa måste skipas. Nürnberggrättegångarna är viktiga. Du ser ned på de åtalade och nickar mot åklagaren att fortsätta...

Du pläderar väl. Domstolen lyssnar på dig. Du kan se hur de nickar instämmande. Den här gången kan du få Don Conti fälld för mord, rån, utpressning och förfalskning. Don Conti blir alltmer upprörd. Hans ögon är fyllda av hat och skräck. Du avslutar din plädering. Nu hänger allt på domstolen. Det är den hederligaste som kunde uppåddas i Italien, detta Herrens år 1921. Du reser dig när domaren ska avkunna straffet...

Du dömer dem alla till döden. Du vill inte, men har inget val. El Presidente har krävt det och Maximilian får som han vill. De är tappra män. De har visioner om framtiden. Men de försökte störta Maximilian och nu måste de dö. De var tappra och avslöjade inte din del i komplotten mot Mexikos president. Som tack måste du låta döda dem. Ibland tror du att allt hopp är ute för människan...

## MINNESLAPP 3

Du minns plötsligt några scener från det förflutna med knivskarp klarhet. För ditt inre öga kan du se det som om det var igår:

Det är mörkt. En gnista, en eldslåga spelar i mörkret. Långsamt viker mörkret för oljelampans gula sken. Ett ansikte du känner igen böjer sig över lågan. Skuggorna förvrider hans lugna anletsdrag. Det är Jim.

Han är klädd i en enkel tunika av romerskt snitt. Sandalerna är slitna och slarvigt knutna. Det långa mörka håret hänger ned för ögonen och han sveper undan det med en otålig rörelse.

Du ser dig omkring. Ni står i ett cirkelrunt rum, tjuugo steg rakt över. Taket försvinner i skuggorna över ditt huvud. Du snarare känner än ser dina tre vänners närvaro. De sitter på huk bredvid dig, runt oljelampans. Det är natt, men nätterna i Rom är fortfarande varma. Ni är klädda i romerska tunikor och ylletogor av finaste snitt.

Du vet inte hur, men du vet att ni befinner er i den oanvända vattencisternen under Augustustemplets bibliotek på Forum. Ropen har tystnat från torget över era huvuden. Det är stilla. Ni hör en *SYTSA* spela...

## MINNESLAPP 2

### MARKUS FREDLID

Det känns som om en fördämning har brustit. Minnen väller fram ur det omedvetna, en väldig flodvåg som hotar att dränka dig. Flyende bilder, lösryckta scener ur det förflutna.

Du befinner dig på en illa upplyst bakgata. Du vet att det är Paris, husen är franska. Det är nära Place de la Bastille. Det är natt. Ett stilla regn faller från mörka skyar. Asfalten glänser och små rännilar flyter förbi på väg mot avloppet.

Du och dina tre vänner, du ser på dem och det är de tre männen du träffade i tunnelbanan, är på väg till Jim. Ni passerar en vägskylt: Rue Beautreillis, på väg till lägenheten. Men den här gången glömer du inte helt...

Nya bilder kommer fram ur dimman. Du står och väntar tillsammans med de andra när de vita ambulanserna svänger in på gården. Bilarna stannar och du ser en lång, gänglig gestalt som du genast känner igen som Folke Bernadotte. Du kan knappt tro att han verkligen lyckades. Att han fick ut fångarna från lägret levande och fick dem till Sverige. Du beger dig till ambulanserna för att hjälpa till att bära in lägerfångarna i huset...

Du ser på när kvinnans lik bärs bort, övertäckt med ett smutsigt blodigt lakan. Ännu ett meningslöst offer för okunnigheten. Varför vägrar de andra läkarna att förstå. Det är så enkelt! Tvätta av er på vägen mellan obduktionen och förlossningen. Själv har du inte förlorat en patient på sex månader. De har dödat tjugotals oskyldiga kvinnor med sin okunnighet under tiden. Du slår näven i väggen, svär och snyftar till...

Du sänker handen och ser ut över slagfältet. Det är täckt med lik och sårade. Skriken stiger mot den mörka himlen. En lång rad bårbarare slingrar sig upp mot din sjukstuga. Blodiga bandage, inälvor som hjälpligt hålls på plats, spruckna skallar och rinnande hjärnsubstans. Smärta och död. Det är ditt jobb att lappa ihop dem. Skicka ut de överlevande i helvetet igen. En grupp lanciärer rider förbi, bort från Egyptens sandiga slagfält. Det brittiska imperiets flagga vajar från deras lansar och sveper in dem som en liksvepning...

## MINNESLAPP 4

Du minns plötsligt några scener från det förflutna med knivskarp klarhet. För ditt inre öga kan du se det som om det var igår:

Du går över ett torg. Det är hett, mycket hett. Dammet yr i den torra luften. Din enkla tunika klibbar mot kroppen och sandalerna hettar under dina härdade fötter. Solen står högt på himlen, ett klot av röd eld. De små husen av soltorkat tegel och lera håller sig nära marken för att dra svalka ur jorden.

Några romerska legionärer stapplar förbi i tunga, brännheta rustningar. Deras gladius hänger slarvigt och dinglar vid sidan. Du undviker dem. Romarna är inte populära i Galileen. Runt hörnet ligger Johannes lilla hus. Det är där ni ska träffas. HAN kommer att vara där. Det är dags att gå ut till folket med vad ni vet. Befria dem från fångelse de lever i. HAN säger att era namn kommer att bli lika välkända som de romerska kejsarnas: Johannes, Petrus, Markus och Matteus. Med bultande hjärta kliver du in i huset. De andra är redan där. Idag skriver ni historia...



# EFFEKT PÅ ROLLPERSONERNA NÄR SIGILLEN BRYTS

## FÖRSTA SIGILLET

Alla rollpersonerna får skärpta sinnen. De ser hyfsat i mörker, hör även mycket svaga ljud och kan direkt identifiera ett känt smakämne. Rollpersonerna har inga nackdelar av förmågan.

## ANDRA SIGILLET

Rollpersonerna får förmågan Regenerera. De läker skador tre gånger snabbare än normalt. Ett allvarligt sår läker på tio dagar, på fem med sjukhusvård. De får aldrig infekterade sår.

## TREDJE SIGILLET

Rollpersonerna får Uthållighet. De förlorar aldrig någon uthållighet och blir inte trötta oavsett hur länge de anstränger sig. De behöver bara sova två timmar per dygn.

## FJÄRDE SIGILLET

Rollpersonerna får +10 till färdighetsvärdet i två färdigheter vardera.

- Barnemark i Automatvapen och Pistol/revolver.
- LeGardie i Vältalighet och Etikett.
- Fredlid i Första hjälpen och Medicin.
- Qvarnheden i Juridik och Förhörsteknik.

## FEMTE SIGILLET

Rollpersonerna får förmågan Reaktionsnabb. De får en extra handling per stridsrond och +10 i initiativbonus. De får dessutom +10 i ett egenskapsvärde.

- Barnemark i STY.
- LeGardie i KAR.
- Fredlid i RÖR.
- Qvarnheden i EGO.

Detta påverkar Barnemarks och Fredlids sekundära egenskaper enligt följande:

- Barnemark får skadebonus +4 totalt.
- Fredlid får +13 totalt i initiativbonus, två extra handlingar (4 totalt) och sammanlagt +4 i skadebonus.

## SJÄTTE SIGILLET

Rollpersonerna kan tala och läsa alla mänskliga språk, både nu existerande och arkaiska, bortglömda. Dessutom får de förmågan Befallande röst. De kan ge sin röst en särskild klang som gör att alla lyder dem. Den som lyssnar måste slå under Ego/2 för att kunna låta bli att lyda.

## SJUNDE SIGILLET

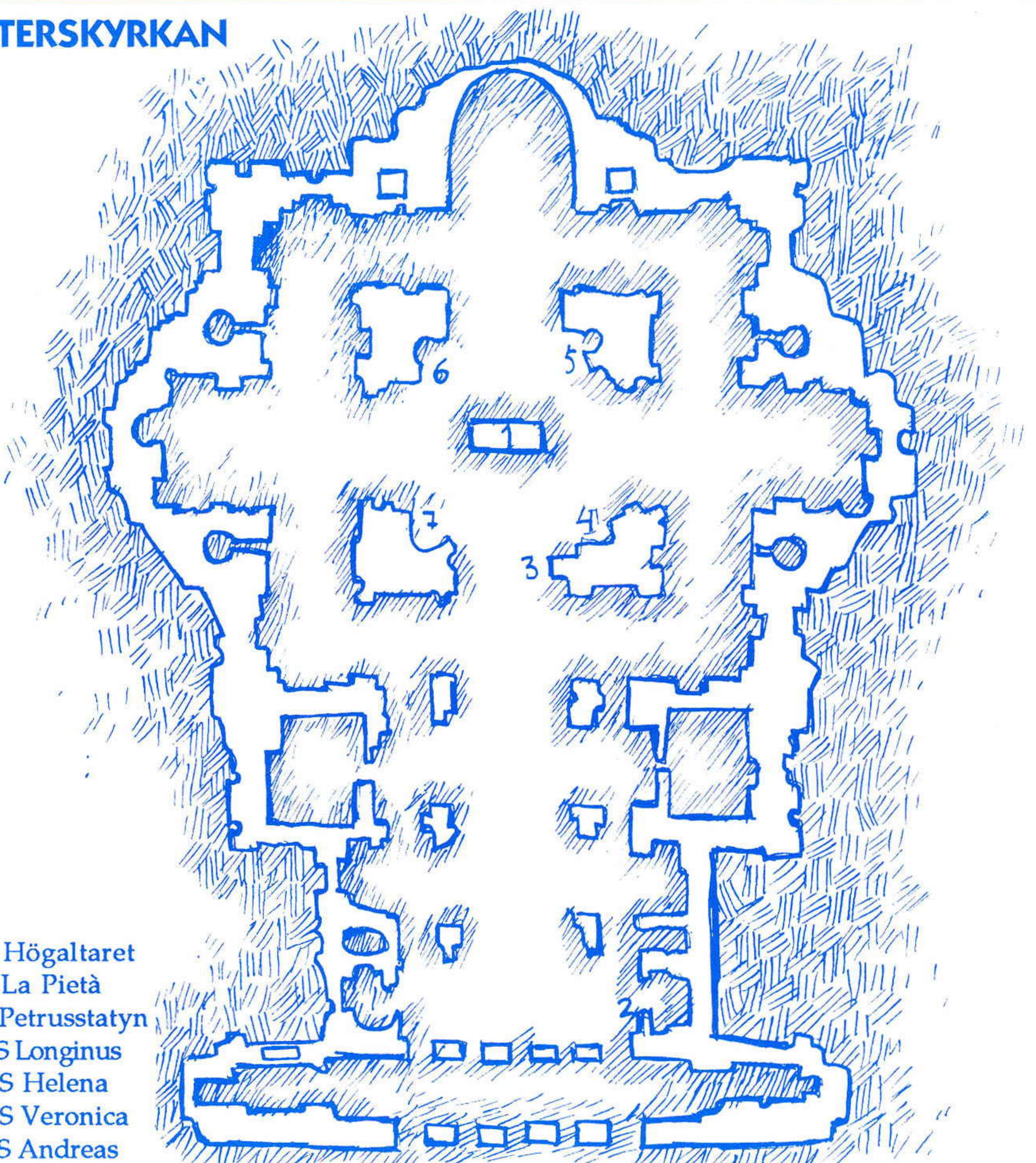
Rollpersonerna får förmågor bortom Kults och äventyrets ramar. Deras mänskliga personligheter upplöses och de blir gudar.

## ROM



1. Hotel Cavalier
2. Pensionate Paradiso
3. Forum Romanum
4. S Maria Maggiore
5. S Maria in Trastevere
6. S Giorgio in Velabro
7. S Maria di Anima
8. Peterskyrkan

## PETERSKYRKAN



1. Högaltaret
2. La Pietà
3. Petrusstatyn
4. S Longinus
5. S Helena
6. S Veronica
7. S Andreas