

Robert Browns "dröm"

Du drömmer inget denna natt. Istället händer något ganska avancerat: Robert Browns kropp tas över av Grahams Langlands ande. Detta innebär att Du i fortsättningen skall spela Graham i Roberts gestalt.

Graham vill inte att någon av de övriga karaktärerna skall misstänka att något har hänt, så du (Graham), kan hitta på någon dröm som passar dina syften.

Dina syften är nu följande:

att omisstänkt leda gruppen till kultplatsen på berget bakom gården och där utföra en ritual som permanent placerar din ande i Edgar Stevensons kropp.

Bakgrunden till att du vill detta är följande:

Din ande har i ett antal led tagit över kroppar i släkten. Detta har möjliggjorts av kraften i masiska kristaller av vilka det har funnits tre: en av dem har förstörts och/eller försvunnit, en är nästan slut och finns i huset, gömd i en fåtölj i rummet med de franska fönstren, och den tredje finns kvar på kultplatsen varifrån stenarna ursprungligen kommer. Där ligger också din senaste kropp begravd.

Du behöver kraften från den tredje stenen på kultplatsen för att genomföra ritualen som ger dig en fräsch permanentkropp. Ritualen går till på följande sätt:

så många som möjligt av din släkt låter lite av sitt blod (måste vara purfärskt och nytappat) samlas i en silverskål (finns bland finporslinet i huset). Blodet reds med lite specialpulver (finns i en glasburk märkt "trim" i skafferiet med syltburkar o.dyl. och är likt mjöl) och används till att måla ett snirkligt mönster på den tilltänkta kroppens hud. Mönstret sträcker sig över hela kroppen. Kroppen placeras sedan nära kristallen (vilken ser ut som en ovanligt klotformad gråsten, som sticker halvvägs upp ur marken ungefär mitt på kultplatsen). Det underlättar i det fortsatta om individen i fråga är medvetslös. Ett starkt sömnmedel finns i Grahams forna sovrum i huset. En tablett sväljes och ger sömn inom femton minuter. En nackdel med en medvetslös kropp är att kroppen förblir medvetslös även efter det att du tagit plats i den. Men det är som sagt inte nödvändigt att offret är medvetslöst. På marken runt offret läggs följande mönster in:

Övriga, inklusive du själv, placerar sig i de bågformade delarna av figuren (t.ex. vid kryssen i figuren). Du uttalar därefter följande ramsa, där de övriga medverkande faller in vid de understrukna fraserna (betoning på stavelsen i **fetstil**):

Jadad o **Jadam**, **Jado**
O **Jadam**
Fedad o **Fadam**, **Fado**
O **Fadam**

Entit amal deskut fal
E a **Daso**
Entit kobel dormut fal
Ne u **Daso**

Entite **tutem fale**

Härefter måste samtliga blunda och uttala

Bidem Jadam
Bidem Fadam
Bidem entite tutem

Tillsist säger du ensam följande med armarna höjda:

Ockgrishna fregskitz kolitz scha!

Härefter kommer din ande omedelbart att ta plats i offrets kropp.

OBS! Det är absolut nödvändigt att kroppen tillhör en släkting till dig!

Här följer ett antal fakta som du känner till:

Du tog livet av din senaste kropp natten till lördagen den 11 oktober genom att låta en demon ta över kroppen. Detta ledde till dess plågsamma död. Olyckligtvis bevitnade prästen Booth detta.

Quasimodo har du kunnat ta över temporärt när det passar. Detta för att "andligt fattiga" är lätta att tillfälligt dominera. Som Robert Brown till exempel. Genom Quasimodo "städade" du upp efter dödsnatten och placerade liket i slutet av trappan.

Som Quasimodo har du begravt kroppen vid kultplatsen, efter att ha överlämnat ett brev till prästen om att din förra kropp önskade detta. Det hade prästen inget emot, och han håller en skenbegravning på kyrkogården.

En kult i byn leds av Wilbur Whitaker och den omfattar en stor del av byborna. De har under senaste tiden velat få kunskap om en kraftfull ritual bara du känner till, för att kunna driva bort expropriatörerna från trakten. Detta har du dock inte gått med på, och de är sedan dess potentiellt farliga. De är väl förtrogna med kultplatsen och kan utföra smärre ritualer (nedkalla små förbannelser, tala med andar o. dyl.). De känner inte till kristallernas kraft, men det är just kristallen på kultplatsen som får deras magi att verka.

Graham skrev ett brev till sina arvtagare där han berättade om den onda kulten, och ljög om hur man måste stoppa den med en viss ritual (övertagarritualen) innan det blir för

sent. Detta brev verkar ha förkommit på något sätt. H. Groblefellow fick det för att vidarebefordra det till karaktärerna, men så har uppenbarligen inte skett.

Du avlivade Swiny natten till lördagen den 8/11 genom Quasimodo. Detta för att du insåg att Swiny var i kultisternas grepp.

Du har för ett antal år sedan försökt ta över Theodors kropp. Detta misslyckades dock, och du har varit orolig att han kanske har några minnen av detta kvar. Se upp för honom!

Kultplatsen ligger högt upp på berget bakom huset. En trång klyfta leder in till en naturlig jättegryta (~20 m i diameter, och ~5 m höga, svårforcerade väggar). Vägen dit går via "baksidan" av berget, över de två åarna och upp längs en stenig stig (där man hela tiden håller till vänster i förgreningarna).

Du vet dessutom mycket mer, men det här bör räcka för att Du skall kunna rollspela Graham i Roberts kropp. En viktig anmärkning:

Graham vill i det längsta undvika att de övriga karaktärerna skall uppleva Roberts handlande som det minsta mystiskt; undvik t.ex. allt för detaljerade sanndrömmar. Som spelare bör Du så långt som möjligt undvika att skicka lappar till spelledaren eller att tala enskilt med densamme.

Lycka till!