Black Rock Night

Den femte anden kallas Durson. Den framträder som en korp och haver tjugotvå demoner med sig. Den kan förtälja förbjuden kunskap och om förlorade åldrar.

Ett Cthulhu-scenario till valfritt system, av Thomas Varga.

rollspelsmåndag.se

This license lets others distribute, remix, tweak, and build upon your work, even commercially, as long as you credit the author for the original creation. Read more about creative commons license: https://creativecommons.org/licenses/

Index

Förord **3**

Översikt **5**

- När var 1933? 5
- Bakgrund 5
- Ryggrad 6
- Artefakten 7
- Black Rock 7
- Tidsloopen 7

Den första dagen **8**

- Hotellet, Black Rock Lodging 9
- Bilen på vägen mot Roseburg 10
- Korsningen i Black Rock 10
  - Läkarmottagningen 10
  - Museet 11
  - Snickaren 12
- Den första natten

13

Måndag hela veckan **14**
RP dör 14
Natten lider mot sitt slut 14
Hotellet, Black Rock Lodging 15
Korsningen i Black Rock 15
Museet 15
Stadshuset, borgmästarens kontor 16
Läkarens mottagning och hem 16
Affären 16
Polishuset 16
Skogsbruket 17
Husen kring Black Rock 18
Sheriffens hem 18
Borgmästarens hem 18
Snickarens verkstad och hem 18
Slätten i skogen 19
Grottsystemet 19
Jack Sr. 20
Stentornet 21
Att bryta ritualen 22
Den femte cirkelns rulle 23
1868 25
Döda Jack Sr. 25

Spelledarpersoner **26**
Fadern, Jack Clayton Sr. 26
Äldsta sonen, Jack Clayton Jr. (kallas Junior) 27
Mellansonen, William Clayton 27
Yngsta sonen, Edward Clayton 28
N'kha 30
Borgmästaren, Charles Dyre 31
Läkaren, Frank Callow 31
Snickaren, Cody Gammons 32
Sheriffen, Robert Ellett 32
Historiker, Stacy Hill 33

Poängkriterier **34**

Förord

Det här är ett systemlöst scenario skrivet för LinCon 2013. De få regler som finns specade, t ex för spelledarpersoner, är inspirerade från Fate (och var även det systemet jag SLade det med).

Tack till Daniel Jensen för idébollning och Christofer Falkman samt Johan Toresson för speltest.

Ledtrådar

På flera platser har jag punktat upp viktiga ledtrådar karaktärer kan hitta men påhittiga spelare kan säkert skrapa fram andra också.

- Det här är en ledtråd som berör t ex en plats omnämnd ovan.

Ibland är kunskap inom en viss färdighet nödvändig för att kunna få ta del av ledtråden. Då har jag föreslagit en färdighet innan, som en spelare ev behöver göra ett tärningsslag mot.

- Färdighet 1 / Färdighet 2: En till ledtråd som man bara får om man lyckas med ett slag i någon av de specificerade färdigheterna.

Tidsförändringar

I scenariot återbesöks platser som förändras var gång. Hur är specat i en numrerad lista, var punkt en ny dag/tillfälle. För att driva spelarna framåt kan man hoppa mellan punkterna.

1. Sol i Göteborg.
2. Mulet i Göteborg.
3. Regn i Göteborg.

Spelledarpersoner

Det enda regelspecifika med SLP är deras färdigheter, eller aspekter (som man säger i Fate). Tanken är att positiva värden gör en person bra på något, negativa dålig. Själva färdighetsnamnen är generella och beskriver med ett område som personen kan eller ej. Om man exempelvis har +2 i snickra, innebär det att man är van att både skissa och planera inom hantverket som att ex mäta och använda verktyg. Det samma kan sägas för mer traditionella färdigheter såsom svärd även innefattar att kunna värdera, identifiera och sköta vapnen.

För mer exakta värden på färdigheterna kan man kika här: https://fate-srd.com/fate-core/taking-action-dice-ladder#the-ladder

En snabb konvertering till BRP är att varje poäng positivt värde ger BC + 10% (+2 är således BC + 20%, ca 30-40%). Negativa värden halverar BC var gång (-2 är alltså BC / 4).

Text i kursiv

Kan läsas upp direkt, ord för ord, till spelarna. Här finns ingen risk att avslöja något av misstag.

Artist - Låt

Det finns en spellista på Spotify som jag använder när jag spelleder det här scenariot. Text i kursiv Oswald visar när det passar att sätta på en specifik låt. Låtarna är ordnade ungefär i den ordning man spelar upp dem. Det finns även flera stycken ljudslingor som innehåller ljud av regn och

stormar. Dessa kan man spela då ingen annan musik spelar om det passar. Försök att betona regnet då det behövs, t ex när man går ut från ett hus in i regnet, eller kanske då stormen kommer närmare. “Rain drops on window” passar bra när man är inomhus. “Rain on rooftop” passar om man står under skydd i regnet, eller om man är inomhus som omväxling mot föregående. De ytterligare 7 slingorna, börjar med “Heavy downpour”, stegrar från regn till storm, beroende på hur sent in på kvällen det är.

Spellistan på Spotify:
https://open.spotify.com/user/wolfa/playlist/2Fe0xjl8wsRb9X0FBCXTvX

SANITY CHECK

Det hade inte varit Cthulhu utan sanity loss. Eftersom det fungerar olika i olika regelsystem har jag valt att bara betona två olika grader av fruktansvärda upplevelser.

När det står `SANITY CHECK`, betyder det den mildare formen. Tanken är att göra ett färdighetstest, i t ex färdigheten/grundegenskapen sanity, lyckat gör ingen effekt men misslyckat förlorar karaktären en del av sin mänsklighet.

SANITY LOSS

När det står `SANITY LOSS`, betyder det som ovan att spelaren måste slå mot en vettig färdighet, t ex sanity. Det här är dock den värre versionen då även när man lyckas förlorar karaktären sundhet, misslyckat innebär att hen förlorar mer.

Översikt

RP är i Black Rock, år 1933, för att hämta en artefakt för sin arbetsgivare men blir indragna i en tidsloop. Enda sättet ur är att stoppa en ritual.

När var 1933?

1933 var det värsta året under depressionen efter börskraschen 1929 för USA. Arbetslösheten nådde 25%, men även resten av världens länder hade det väldigt tufft. Tiotusentals tågluffar runt i USA i jakten på att kunna hitta ett jobb. Bankerna försöker hindra människor att ta ut sina pengar och försätta dem i konkurs. En flera år lång torka i *the Midwests* gör att landet börjar få slut på basmat. När *the Repeal of Prohibiation* går igenom i senaten kan återigen öl och vin säljas fritt. Adolf Hitler tar makten i Tyskland och förvisar alla andra partier. Gestapo etableras och han bygger det första koncentrationslägret, i Dachau.

Hur mycket olika saker kostar i USA 1933:

- Medellön tjänsteman: $130 / månad
- Medellön arbetare: $20 / vecka
- Medelkostnad för nytt hus: $5,700
- 1 Gallon bensin: 10 cent
- Medelkostnad hyra ett hus: $18 / månad
- Dammsugare: $17.75
- 1 brödlimpa: 7 cent
- 1 Newport Boulevard Ladies Hat: $1.69
- 1 lb hambugarkött: 11 cent
- 1 par Silk And Rayon Stockings: 39 cent
- 1 Plymouth 6 bil: $445
- 1 Health Building Tonic: 89 cent
- 1 burk Campbells Vegetable Soup: 10 cent
- 1 tubradio: $52

Bakgrund

Sedan flera hundra år har en urinvånare, schamanen N'kha, varit bosatt nära det lilla samhället Black Rock. Utdriven av sin stam, bosatte han sig i det naturliga grottsystemet inte långt bort. Han levde ungefär 300 år, en ålder han har uppnått genom att tillbe och tjäna guden Yog-Sothoth. När kolonisterna kom till Black Rock vid ca 1860, träffade han den förrymda Jack Clayton, som då var 14 år gammal. Jack bestämde sig för att försöka utforska grottorna i jakt på äventyr då han blev tillfångatagen och förhäxad av N'kha. Jack återvända till nybyggarsamhället Black Rock som en förändrad person. Inom några år fann han en kvinna och de båda fick ta över en jaktstuga, som byggdes om att bo i, lite utanför samhället. Inte långt efter ett knapert och stelt bröllop tog Jack sin mö ner i grottsystem. N'kha band upp frun och tvingade in paret i en ritual som skulle ge de båda evigt liv, och om Yog-Sothoth ville, få dem att föda en avatar av honom. Jack och hans fru smälte ihop till en varelse som behöll Jacks medvetande. Varelsen födde, efter bara några dagar, en frisk pojke.

I Black Rock hade man inte sett Jack eller hans fru på flera dagar och precis innan man började ana oråd vaknade snickaren utav ett skrikande, nyfött barn utanför dörren med ett brev bredvid sig. Brevet sa att Jack och hans fru hade haft syndiga lustar innan sitt bröllop. Efter att sonen föddes hade de separerat och flytt Black Rock. I brevet bad Jack snickaren att ta hand om sin son. Det hela var uppgjort utav N'kha, som dessutom hade rensat ut deras hem.

Jack Junior, som barnet fick heta efter sin far, var tyst och tillbakadragen. Under sin uppväxt hittade han helt naturligt ner till N'kha och sin far i grottorna. Vid 19 hittade han en fru som togs ner till Jack Sr. som födde ett nytt barn. Frun blev förklarad att ha gått bort vid födseln av läkaren i samhället (som N'kha hade värvat). Den här gånge föddes William, och på samma sätt senare Edward, ca 25 år innan RP kommer till Black Rock, 1933.

Ryggrad

RP vaknar upp sent på dagen på hotellet i Black Rock. De har inget minne av de senaste dagarna men vet att de är i Black Rock och varför. En stark känsla av att något horribelt och livsförändrande hände dagen innan förföljer dem. En av RP har ett djupt sår över ena armen med ett hastigt förband.

RP möter sheriffen i samhället som försöker arrestera dem för att driva runt. Han säger att man borde ha rapporterat till rättsväsendet att RP var här. Främlingar är mycket sällsynta i Black Rock.

Läkaren tar emot RP och lägger ett bra förband över såret. RP får även rengöringsmedel och sprutor med morfin. Läkaren kräver dock en saftig summa för sitt jobb, skyller på småstadstaxa.

RP möter historiken i museets del utav stadskontoret. Hon vet att dem skulle komma men har inte hittat objektet som ska säljas. RP hjälper henne leta i flera timmar. Under tiden överhör en RP hur borgmästaren, sheriffen och snickaren diskuterar i rummet bredvid. De undrar hur RP har överlevt och om de borde döda dem nu direkt, men så blir ej fallet. Gruppen lämnar rummet, strax efter ser RP:n en svart skugga komma in i rummet och stjäla en gammal sabel från inbördeskriget. Artefakten hittas inte.

RP återvänder till hotellet där de blir anfallna av de fem prästerna. Oavsett hur de går vaknar de samma morgon, dagen efteråt.

RP hittar Jack i grottorna. Delar av Yog-Sothoth rinner ur Jacks stora kropp. RP kan döda Jack, han är ganska ofarlig. RP kan använda Jacks kropp för att gå bakåt i tiden till morgonen då de vaknar upp. Under dagen måste de göra följande för att lyckas stoppa N'kha:

- Finna ett objekt som tillhör varje präst så att de kan dödas.
- Lära sig hur de skall döda Edward.
- Hitta N'khas stentorn så att ritualen kan stoppas.

Ju närmare natten tiden löper ju hårdare kommer åskstormen att regna och blixtra på. Tillslut kommer stormen att få onaturliga egenskaper till att Yog-Sothoth bryter sig igenom Jordens atmosfär. Om RP försöker lämna Black Rock blir världen tillslut uppslukad och RP vaknar upp i hotellet igen.

Under tiden kommer RP förföljas allt mer aggressivare av prästerna.

För att RP skall bryta tidsloopen och lyckas klara äventyret måste de, på samma dag, göra följande: RP vaknar upp i hotellet. De hämtar fyra tillhörigheter till varje präst (utom N'kha) och dödar dem med deras ting. Därefter går de ned i grottsystemet, finner Jack och dödar honom (utan att använda honom för att på något sätt resa i tiden). RP hittar sedan vägen till N'khas stentorn. Det vaktas av Edward. Han kan dödas eller bannlysas genom att slå sönder glas med någon metall mot honom. N'kha

förbereder en ritual för att åkalla Yog-Sothoth. Om någon präst undgått RP ansluter dem. RP dödar N'kha men av någon anledning slutar inte stormen att upphöra. RP inser att tidsloopen alltid tillåter Yog-Sothoth att ta sig igenom. Genom N'khas anteckningar och en bok han har på sig lyckas RP öppna en tidsportal till innan N'kha träffade Jack. De dödar honom då och de fastnar i deras nya tid, ca 1860.

Artefakten

Objektet RP är i Black Rock för att hämta är en pyramidformad medaljong i guld. Den existerar bara i vår verklighet från dagen innan RP kommer till staden och fram till att Stacy hittar den i framtiden, 1990-talet, och ger den tillbaka till RP i 1933. En av RP kommer att börja med smycket på sig, eftersom de har det med sig till Black Rock (eller så har dem redan hämtat det från Stacy, dagen innan, men kommer inte ihåg det, beroende på hur man ser på det). SL skall inte tala om för spelarna att en av RP bär artefakten på sig utan istället kan de upptäcka det själva när dem rotar i fickorna, eller om de aldrig gör det kan SL låta dem hitta den efter ett tag.

Medaljongen är en motpol till den revan N'kha lever i. Om de förs samman kommer schamanen dras in i vår verklighet. Det gäller även andra personer som delar revan med shamanen, t ex Jack Sr. och hans söner (dock inte Edward). Amuletten dras mot de personer som lever i tidsrevan. När man kommer nära en av dem kommer RP känna att amuletten försöker fly ut ur deras ficka.

Eftersom artefakten bara existerar mellan 1930- och 90-talet kan den inte resa tillbaka i tiden till 1860-talet. Om en RP försöker ta med sig medaljen i tidsresan kommer hon att tappa kvar den vid stentornet.

Black Rock

Ligger i östra Oregon. Ett litet samhälle som huserade ca 200 invånare, men nu endast fem. Centrumet består utav en vägkorsning med tre byggnader. I den första ligger stadshuset samt ett museum med stadsarkivet. Det andra huset har läkaren sin mottagning i och det finns en, nu övergiven, affär. Sista byggnaden är polishuset. Några hundra meter bort från korsningen finns hotellet som RP vaknar upp i.

Invånarna i Black Rock bodde utspritt runt samhället på småvägar. De flesta jobbade på ett skogsbruk som nu är helt övergivet. Invånarna har blivit dödade av N'kha och hans präster och matade till Jack Sr. Om RP frågar var alla är säger man att invånarna jobbade på skogsbruket som nu är nedstängt. Det tvingade de flesta i staden att flytta till annan ort. Endast prästerna bor nu kvar utspritt runt staden, några kilometer in i skogen.

Tidsloopen

Dagen som RP ständigt lever genom börjar runt kl 15:00. Redan nu småduggar det från den gråa himlen. Under dagen kommer svarta moln ta sig in och regnet kommer bara bli starkare. Blixtar och åska kommer att börja rulla på efter mörkrets infall vid ca 20. Framåt midnatt kommer stormen att få onaturliga proportioner: blixtar slår konstant ned, åskan blir öronbedövande och slutar aldrig mullra. Framåt 2-3 på natten bryter Yog-Sothoth igenom. Första gången det händer vaknar RP dagen efteråt igen och kommer bara ihåg svaga minnen om en eldröd himmel som lyste upp natten. Ju fler gånger RP ser det, ju mer kommer de ihåg.

Den första dagen

Äventyret börjar med att RP vaknar upp på hotellet i Black Rock, “Black Rock Lodging”. Först har de svårt att orientera sig och det tar ett tag innan de inser att dem har tillbringat natten i ett hotellrum. En stark känsla utav att något mycket hemskt ha har kvällen innan hänger över dem. De har huvudvärk och kan inte komma ihåg vad de har gjort de senaste dagarna. Efter ett tag kommer det tillbaka att de är i Black Rock för att hämta ett objekt som deras arbetsgivare har bett dem hämta. Det ska vara en amulett i guld, formad som en pyramid med olika inskrifter på vardera sida. Deras kontakt ska jobba i det lokala museet i stadens centrum. Hennes namn är Stacy Hill.

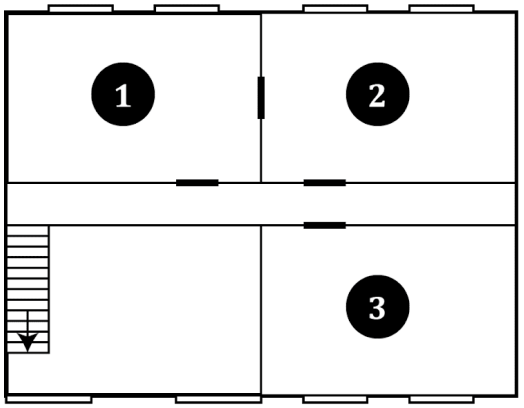
The Killmanjaro Dark Jazz Ensamble - The Nothing Changes

Ni lyfts ur mörker utav ett smattrande ljud. Sömnen tynar bort med några knarrningar och istället tar en ringande huvudverk dess plats. Ni gnuggar bort tröttheten ur ögonen och ser er om i ett litet rum. Väggarna av pärlspont och golvet är av trä. De döljs delvis av skavd tapet och en gammal matta. Ett lätt dammtäcke på den glesa bokhyllan och fönstret i rummet tyder på en viss slapphet i städningen. Även fläckarna på lakanen i den knarrande sängen som någon utav er sover i. Ni andra skymtar stora dammråttor under säng och gardiner. Ni börjar titta på varandra i väntan att någon av er ska förklara var ni just vaknat, men tystnaden bryts bara av regnet mot fönstret.

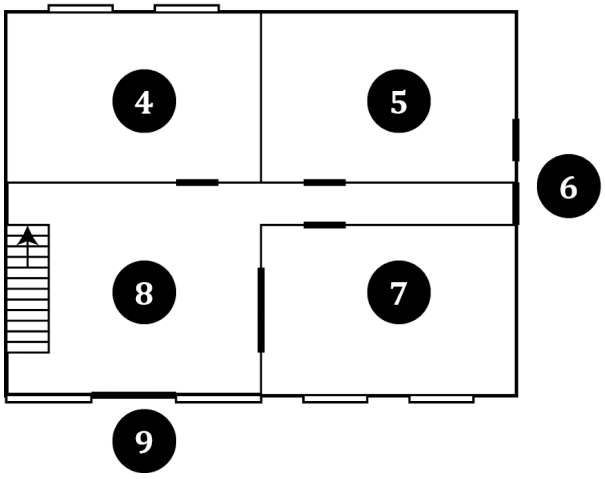
Eftersom RP fick motorstopp kvällen innan och gick i regnet till hotellet har de med största sannolikhet även lämnat kvar större eller tyngre utrustning i bilen.

Black Rock Lodging

Övre plan



Entréplan



1 Tomt rum

2 Startrum

3 Tomt rum

4 Ägarens rum

5 Kök

6 Bakdörrar

7 Mathall

8 Reception

9 Entré

Hotellet, Black Rock Lodging

Hotellet, som är en timmerstuga, är förutom RP helt tomt. Det finns ett rum till på andra våningen bredvid deras, en liten lobby på första plan samt en liten bostad åt hotellägaren. Utanför finns ett utedass. Hotellägaren har för ca en månad sedan blivit föda för Edward.

- Om RP tittar i gästboken som ligger på skrivbordet i lobbyn ser de att hotellet har bara haft några gäster de senaste två åren, inga det senaste. RP är ej inskrivna i boken.
- Om man besöker utedasset framgår det av avföringen i det att det inte använts på ett tag, ca en månad.
- Evidence Collection: Flera småsaker i hotellet tyder på att ägaren inte varit där på ett tag. Gammal disk, en hög smutstvätt och mycket damm. Med tanke på hur olika tillhörigheter lämnats har hotellägaren förmodligen gett sig av snabbt. Alla ytterkläder, om man antar att ägaren bara hade en uppsättning för varje säsong (vilket är väldigt troligt för den här tiden) finns fortfarande kvar.

Bilen på vägen mot Roseburg

Om karaktärerna börja gå tillbaka från vägen de kom på möts de efter ca en halvtimma av deras bil som de använde för att köra till Black Rock. Har inte någon RP en bil kan de ha fått låna en av deras arbetsgivare. Bilen är ställd mot väggrenen och förmodligen låst (men en RP bör ha nycklar).

- Bilmekanik: topplocket på motorn har spruckit, eller ev någon annan, allvarlig skada på motorn (beroende på vad det är för fordon). Der kommer ta åtminstone en dag att reparera, vilket förmodligen innebär att man byter motorn.

- Större, tyngre utrustning som RP inte orkade släpa med till hotellet finns kvar i bilen.

Korsningen i Black Rock

Stadens centrum är en korsning med tre hus runt den. RP kommer från vägen väster som är huvudleden genom staden. Åt väster kommer man till Roseburg, öst mot bergen till Klamath Falls eller Bend. Söderut leder till sågverket, norrut bara till hem för invånarna.

När RP når korsningen kommer de möta sheriffen. Han är på väg till stadshuset för att möta borgmästaren men svänger abrupt när han får syn på främlingarna. Han är fientlig och hotar med att arrestera dem för att driva runt. Han menar att man måste anmäla sig till honom när man kommer till Black Rock, eftersom de har så få utomstående på besök. Sheriffen frågar vad RP har för ärende och varför en av dem är skadad. Han kan övertalas lätt om RP är vänliga och artiga. Han insisterar på att de genast måste besöka läkarmottagningen för att den skadade RP (om RP verkar tveksamma kommer han eskortera dem dit själv). Han är övrigt kort och säger att han har bråttom till borgmästaren.

Om RP nämner deras trasiga lastbil erbjuder sig sheriffen att hämta snickaren, som kan reparera bilar. Sheriffen svänger förbi med honom om några timmar. Är inte RP i centrumet tittar dem förbi hotellet.

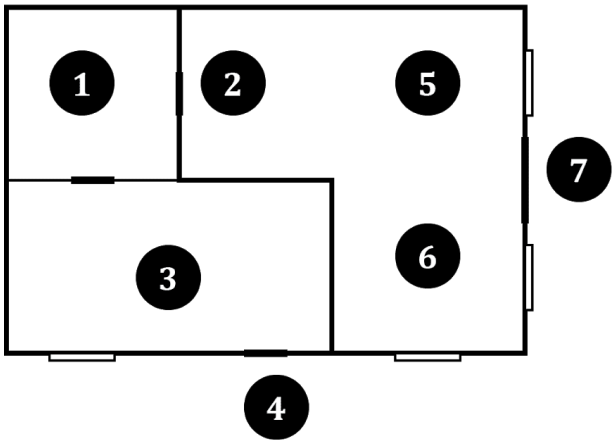
Han pekar ut ingången till museet om RP frågar, men han tror inte att det är bemannat. RP får gärna besöka det ändå. Han känner inte någon Stacy Hill men antar att borgmästaren kan ha anställt någon ny, han pratar ofta om hur viktigt det är att visa upp Black Rocks kulturarv för de få som kommer förbi.

Redan nu kan RP ana oråd. En sheriff som är så belägen om RP ankomst men inte känner till Stacy Hill, trots stadens storlek. Låt dem ana oråd, det är poängen. Börja bygg upp en dålig känsla för dem. Det kommer ändå inte ta lång tid innan dem inser att dem är i knipa.

Läkarmottagningen

Läkaren är på sitt kontor och läser när RP kommer in. Han är trevlig men väldigt nyfiken på vad RP gör i Black Rock och framför allt hur RP skada uppkom. Tänk på att läkaren ser att det är en ytlig skärsår från gårdagen bara genom att undersöka armen lite. Han kommer att tejpa ihop såret, slå om det i nytt bandage och ge RP lite penicillin, och han vill ha $4 för det. Innan RP går kan han snabbt ta upp hur affären intill fungerar. Man får ta vad man vill ha sålänge man lägger betalning i burken. En gång i månaden åker sheriffen till Roseburg och handlar ny mat för slantarna i burken.

Stadshuset och museumet



1 Arkiv och lager

2 Dörr mellan museum och stadshus

3 Museum

4 Entré t museum

5 Stadshus

6 Kontorsdel

7 Entré t stadshus

Museet

Stacy är en ensamsjäl som gräver ned sig i sina klenoder och böcker. Hon sköter om det lilla museet som ligger i samma byggnad bredvid stadskontoret, där borgmästaren sitter. RP tycker att hon ser konstig ut, speciellt hennes kläder, de sitter väldigt slappt och är förmodligen i fel storlek.

I museet finns ett ett flertal fynd från olika indianstammar och kolonisatörerna, en karta över Black Rocks omnejd samt lite olika relevanta texter uppspikade. En dörr leder in till arkivet som är ett ganska stort lager av hyllor med lådor och böcker samt samhällets medborgararkiv.
Här finns även en dörr, med en skylt där det står “Private”, som leder in till borgmästarens kontor.

Stacy går rakt på sak och förklarar att hon inte hittat objektet i arkivet men att RP gärna får hjälpa henne leta. Det bör finnas i en låda, inte större än 1 kubikdecimeter, märkt med någon utav indianstammarna som levde vid kusten, t ex Tillamook, Siuslaw eller Alsea.

RP letar på men finner inget. En av dem överhör borgmästaren, sheriffen och snickaren vid dörren till kontoret som står lite på glänt. De diskuterar tyst så RP kan inte höra allt. De frågar sig hur “främlingarna” kan ha överlevt och hur de ska göra sig av med dem. Shamanen har ju varnat dem för främlingarna som skulle komma hit innan den sista natten. Därefter går de alla ut ur kontoret. RP ser just därefter en mörk, släpande skepnad som gnistrar i olika färger uppenbara sig i rummet. Den går hukandes, men bestämt, mot borgmästarens skrivbord och plockar ned en sabel från inbördeskriget och försvinner med den.

Efter någon timmes letande beslutar Stacy att det är lönlöst och att RP antingen får vänta några dagar i Black Rock till han har hittat objektet, eller åka utan det.

- Stacy har blivit instruerad av RP arbetsgivare att inte diskutera artefakten med någon, men med lite övertalning kan han berätta att det är en pyramidformad amulett i guld.

- Kartan över Black Rock visar det mesta som RP kan vilja hitta; sågverket, grottsystemet, slätterna i skogen runt om. Höjden där N'kha håller sin ritual är inte namnsatt men den går att hitta på kartan; några kilometer bort från grottorna.

- Art*:* Stacys kläder är inte från Europa, eller någon annan del av världen. RP har aldrig sett liknande kläder, för att de inte finns. Kan hon ha sytt dem själv?

- Craft*:* Stacys kläder kan se ut som om han sytt dem själv, men det har hon inte. Stygnen är gjorda av massproducerande maskin och det syns flera märken på kläderna. Är de från Europa?

- Om Stacy blir frågad om sina kläder eller utseende försöker hon först svara ärligt att "det inte är några speciella kläder, köpte i New York". Fortsätter RP att trycka blir hon upprörd över hur människor inte får klä sig som de vill, oavsett stadsbakgrund eller ej.

Snickaren

Om RP pratat med sheriffen om deras nedbrutna lastbil kommer han att hämta snickaren efter några timmar. De tittar först till korsningen och sedan hotellet för att hitta RP. Om de inte gör de kan de ev försöka leta efter lastbilen själva.

Vid det här laget har prästerna bestämt sig för att RP måste dö, därför är båda snickaren och sheriffen lite inträngda. De är artiga och försöker hjälpa RP men även stressade. Snickaren vill genast gå och hitta lastbilen, väl där tittar han ca 15 minuter på den och kommer sedan fram till att motorlocket måste vara sprucket. Han kan börja fixa det imorgon, inte nu i regnet. Det finns flera övergivna lastbilar vid sågverket, i värsta fall får dem byta hela motorn, om inte RP bara vill byta lastbil.

Sheriffen och snickaren kommer att försöka avlägsna sig så fort som möjligt. De kan skylla på stormen om det är så.

Den första natten

Beyond Sensory Experience - The Dreaded Sun

Beroende på vad RP gör kommer de förmodligen att hamna i hotellet igen lagom till kvällen. Det finns burkmat där som kan tillagas och en brunn med vatten utanför. Stormen kommer att vina på och lagom till att den börjar bli onaturlig kommer de fem prästerna att komma till hotellet. De kommer alla att vara beväpnade med hagelbössor (från polisstationen), samt mindre tillhyggen, förutom N'Kha som bara har sin tomahawk.

Om det går kommer prästerna helst smyga sig in i huset på ovetande RP, sparka upp dörren till deras rum och skjuta ned dem medan de skriker hemskheter. Om RP förutser detta och t ex har barrikerat sig kan prästerna omringa huset och kasta in en dunk med bensin genom ett fönster som de sedan fjuttar på. Oavsett hur det slutar kommer RP att vakna upp igen, samma dag.

Måndag hela veckan

När RP genomlevt den första dagen kommer äventyret att öppna upp sig. Nu bör RP bli ense om att de faktiskt återupplever gårdagen. Sheriffen kommer stoppa dem vid korsningen, be dem gå till läkarmottagningen, RP kan överhöra prästerna prata om att döda dem i borgmästarens kontor, etc.

Äventyret kommer att utvecklas ju mer RP besöker olika platser. Under de olika platserna kommer specificeras vad som skiljer sig från gången innan de besöker samma plats. Tillslut kommer alla platser att bli tomma eller bli fientliga för RP.

RP dör

Om en RP dör under dagen kommer hon vakna upp nästa morgon, utan skador. Om döden kommer snabbt kommer hon inte ihåg något men om det är en väldigt utdragen och smärtsam död (t ex bli uppäten levande av familjen Clayton) kommer hon få en `SANITY LOSS` och tvingas gör en `SANITY CHECK` när hen vaknar.

Natten lider mot sitt slut

Runt kl 2 på natten kommer stormen ha nått övernaturliga proportioner. Blixtar slår tätt som pelare upp till himlen. Vid stentornet är de så täta att det inte längre går att överleva. Att se dem från avstånd kommer att förblinda en.

- Runt midnatt*:* Stormen kommer nu att dundra rejält. Om man ser ut över natthimlen märker man att ungefär hälften av alla blixtar som slår ned gör det vid samma ställe. Det är stentornet de slår ned i. Följes blixtarna hittas N'kha.

1. RP kommer inte ihåg mycket. Dem har en overklig känsla som aldrig lämnar deras kropp.

2. En RP kommer ihåg att hon tittade upp mot himlen och såg hur den rörde sig, som om hela himlavalvet hade fått liv. `SANITY CHECK`

3. RP ser nu en massa som bryter sig igenom atmosfären. Himlen blir först röd, sedan ljus som om solen hade gått upp. RP ser nu tydligt hur blixtarna kommer från massan. `SANITY LOSS`

Beroende på hur långt RP kommit kan de fortsätta uppleva steg tre (då utan att förlora sanity). När äventyret lider mot slutet kan steg 4 träda in:

4. En RP ser sina vänner brännas till aska utav blixtar och eld från himlen, men överlever själv av någon anledning. Resten av världen står i brand och landskapen bryts samman av stora krater som blixtarna slår upp. Vulkaner bryter ut och världen börjar kollapsa. Det sista RP ser är en jättelik tentakel som sträcker sig från himlen och plockar upp RP. När RP vaknar upp har hen `SANITY LOSS`. Hen har nu en ny, hemlig färdighet, *Mark of Power,* som spelaren ska skriva ned (den gör inget utan att döda RP i tidsresan till 1860). RP är nu semitransparent och det känns som om hon rör sig i vatten. Nästkommande nätter kommer hen alltid att bli träffad av en blixt runt midnatt. Då kommer hon försvinna

(men vakna upp nästa dag igen), utan att återuppleva Jordens undergång.

5. En ny RP genomlever steg 4. Fortsätt till alla försvinner vid midnatt.

Hotellet, Black Rock Lodging

Hotellet kommer inte förändras på något sätt. Om allt går "som vanligt" under dagen kommer prästerna varje natt smyga upp vid hotellet, vid samma tid som första gången. Om RP inte är där kommer de att vänta eller ev försöka hitta dem. Det här kan vara en bra plats för att sätta upp ett bakhåll för prästerna om RP har alla vapen/verktyg för att döda dem. Om RP inte kontaktar någon av prästerna under dagen, utan istället håller sig gömda, kommer de att mötas vid stentornet istället.

Korsningen i Black Rock

Stadens centrum är inte mer än tre hus vid var sin sida av vägarna som möts. Det första huserar stadskontoret genom en dörr och museet genom en annan. Det andra polishuset och affären genom två olika dörrar. Det sista huset är doktorns mottagning och hem, vilket bara har en ingång.

Museet

- Persuade: Man kan få ur Stacy hur flera seriemördare lyckades döda av staden "för 60 år sedan" (på 30-talet för henne), under flera års tid. En dag kom bara ett larm om att staden låg helt öde.

- Om man letar igenom medborgararkivet kan man hitta att nästan alla har flyttat från staden, förutom de fyra prästerna och några till. Däribland den ensamstående Corina Osborne som drev Black Rock Lodging (prästerna hävdar hon flyttat och man inte uppdaterat). Stacy finns inte med alls.

1. Stacy känns lite äldre, konstigt? Den här gången insisterar hon på att han redan lämnat medaljongen till RP. Hon kommer inte bli aggressiv om inte RP blir det. Stacy låter dem gärna leta igenom museet efter amuletten om de vill, även att hon kommer fortsätta under kvällen om de verkligen insisterar.

2. När RP träffar historiken igen kommer hon vara mycket äldre. Stacy ser väldigt grå ut, känns transparent. Hon har blivit ganska gaggig och påstår att ett urinvånare hemsöker henne.

    - Spöket viskar ständigt till Stacy olika meningar, på paiute: "Porten får inte öppnas. Grön eld vid slätten skingrar mörkret."
    - Slätten som spöket talar om ligger något norr om Black Rock och kan finnas på kartan i museumet. Det finns dock flera slätter.
    - Library use*:* Flera gamla loggböcker finns i museumet från kolonisterna. De bekräftar att bara vid en specifik slätt har man sett urinvånare utföra ceremonier.
    - Chemistry*:* En grön låga kan fås genom att bränna estrar. Estern fås genom att blanda

metanol (alkohol) och borsyra, som kan finns i medicinska salvor mot t.ex. brännskador (finns att hitta på läkarmottagningen).

4. Stacy är nu bara en grå, genomskinlig humanoid, likt ett spöke. Upp till SL kan RP kommunicera med henne. I sådana fall låter hon extremt gammal, kanske är hon död? Annars går hon bara runt i byggnaden utan att lägga märke till RP.

5. Stacy är nu försvunnen. Resten utav museumet ser dock ut som vanligt.

Stadshuset, borgmästarens kontor

- På väggen ovanför borgmästarens skrivbordsstol hänger en gammal sabel från inbördeskriget. Det finns många andra historiska, amerikanska artefakter både i kontoret och museumet. Man skulle kunna tro att sabeln därför inte tillhör borgmästaren, men det är fel. Den kan användas för att döda borgmästaren.

- I tiden då Stacy är mer eller mindre försvunnen kommer stadshuset att börja förändras med. Ny möbler, från framtiden, börjar framträda i skuggor. Att av de märkbart mest materialiserade är ett gammalt kabinett innehållande det gamla bokföringsarkivet. Om man letar upp prästerna i det kan man se hur de alla dött 1933 på samma datum som RP befinner sig där. I anteckningarna kan man läsa att de begick massmord på de få invånarna kvar i Black Rock men, antas, sedan själva dödat varandra.

Läkarens mottagning och hem

- Läkaren har många instrument som kan användas för att döda honom; skalpeller, sprutor, sågar, etc. Finns att hitta i hans mottagning.

- I mottagningen finns salva mot brännsår som kan användas för att producera grön eld. Man kan köpa tuben av läkaren, eller om han inte är där är det inte svårt att hitta själv.

Affären

Affären bredvid läkarmottagningen är övergiven från ägaren, men är fortfarande öppen. Hyllorna är ganska tomma men det finns konserver och olika inlagda grönsaker att hämta. Tanken är att någon i byn, läkaren har fått ansvaret, ska åka ut då och då till Roseburg med en lastbil och köpa nya förnödenheter som ställs upp i affären. När man tar varor lägger man pengar i burk som står vid kassan.

Polishuset

- I polishuset hittar man flera objekt som man kan tro sig döda sheriffen med men sheriffen ser inte någon av de här vapnen som sitt eget. De kommer därför inte fungera för att döda honom. Man kan hitta batonger, fem revolvrar och tre stycken Remington hagelbössor inlåsta i ett vapenskåp (sheriffen har den enda nyckeln på sig, men det går att bryta upp det).

Skogsbruket

Penitent - Demon Trubadour

Ca en halvtimme vandring från stadens kärna finner man skogsbruket. Det är två större och en mindre träbyggnad som är ihopkopplade med mindre gångar. Utanför står övergivna lastbilar och mindre verktyg ligger lite här- och varstans. Man finner även en hel del stockar och träd.

De stora byggnaderna är ca 4 våningar höga (men är en stor sal med upphängda gångvägar ca 6 meter upp). Den ena användes för att rensa träden, den andra för att stycka upp dem och lasta upp på lastbilarna. Båda byggnaderna är igenbommade. Ingångarna är försedda med kedja och hänglås, vilka går att bryta upp. Inuti finner man att maskiner är kvarlämnade och samlar damm.

Den mindre byggnaden är en kontorsdel. Även den är igenbommad och är kedjad. Inuti hittar man bara papper och skrivbord.

- Det känns inte som om skogsbruket verkligen har gått i konkurs. Maskiner och lastbilar står fortfarande kvar och förfaller när någon borde ha sålt dem. Man kan fortfarande hitta personliga tillhörigheter i alla byggnader som man kan tycka borde tagits med då man flyttat eller fått sparken.

- Man kan hitta flera stigar som leder in i skogen runt platsen, en av dem går till grottsystemet.

Skogsbruket är även jaktmark för Clayton-familjen. Här har Junior och William rövat bort en hel del människor som burits ned i grottorna. Om det inte är för sent lidet in i stormen finns chansen att dem övervakar RP när dem kommer hit. Bröderna Clayton vill helst komma åt RP en och en, om t ex någon lämnar gruppen för en stund. Annars kan de även försöka sätta upp ett bakhåll. Gärna så att Junior kommer åt RP nära med sin revolver (så att han kan skjuta dem utan att missa) medan William attackerar dem från motsatt håll. Har RP tidigare attackerat dem, eller Jack SR., är de garanterat här och väntar. Då kan de även försöka sig på mer direkta strategier för att övermanna RP.

Husen kring Black Rock

Det finns ytterligare ett femtiotal hem kring Black Rock. Nästan alla är nu övergivna och mestadels tomma. De som lyser tillhör de övriga prästerna och är väldigt lätta att hitta då de är hemma (för ljuset) och ganska lätta att se att de inte är övergivna även om de inte är hemma.

Sheriffens hem

- På sängbordet står, bredvid alarmklockan, en vapenlåda för en pistol, märkt "Colt". Dess insida är täckt med röd sammet och har tre urgröpningar; en för en pistol, två för magasin. Den är dock tom. Det här är lådan till sheriffens semiautomatiska som han bär i sitt bälte istället för polisens standard revolver. Sheriffen har pistolen med sig och lägger bara tillbaka den i lådan då han ska sova.

Borgmästarens hem

- På väggen i vardagsrummet står en bild, med sheriffen i 20 årsåldern och en äldre man, på kanten av eldstaden. Tar man ut fotografiet ur ramen står det på baksidan: "To my only grandson: This saber should nevermore draw american blood, only protect it. May God be with thee. - Colonel Godfrey Dyre". Sabeln som refereras till är den samma som sitter på väggen i borgmästarens kontor.

Snickarens verkstad och hem

- Hemma hos snickaren kan man hitta flera fotografier på väggarna, men en av dem sticker ut. Det fotografiet är på två personer som inte förekommer på några av de andra bilderna, nämligen Jack och hans fru. Fotot hänger där för att snickaren tog hand om Junior efter att hans föräldrar försvunnit.

- I verkstaden finner man flera verktyg som man kan döda snickaren med, t ex yxa, hammare, sågar, snickarkniv, etc.

Slätten i skogen

Desiderii Marginis - Silent Messenger

Slätten kommer inte förändras beroende på hur många gånger RP besöker den. De kan däremot åkalla spöket hur många gånger de vill, men endast en gång per dag. Pulvret de får av spöket kan bara existera en gång, så dem får hela tiden nytt, men kan bara ha en ask åt gången (de får en ny ask samtidigt som den de eventuellt har på sig försvinner).

Efter mörkrets inbrott kan RP besöka slätten för att åkalla spöket. Det är en Yig-shaman från innan N'khas tid, som har sett att världen kan gå under då RP besöker Black Rock. De måste tända en grön eld och sätta sig runt den. En grönskimrande vålnad kommer sätta sig bredvid dem. Hen sjunker in djupt och stänger ögonen. RP hör en röst i sina huvuden:

"Porten får inte öppnas. Portens svaghet är dess fem pelare. Endast pelarnas egna tillhörigheter kan förstöra dem."

"Porten får inte öppnas. Nyckeln till porten kan hittas då de dödas aska sprids över den. Nyckeln försvinner då sökandet efter andra saker förstör en fångad blixt."

Spöket talar inte om riktigt aska, utan om Ibn-Ghazis pulver. Hen plockar upp en dosa i bly som hen ställer i den gröna elden innehållande just det. RP kan plocka upp den utan att bränna sig.

Elden slocknar abrupt. Runt RP kan de se ca 20 ormar. De är ofarliga och ringlar snart iväg.

- Occult: Spöket använde någon form utav telepati. Orden som RP hörde är deras hjärnors tolkning utav det spöket försökte förmedla, hen talar förmodligen inte engelska. Det innebär att det han sa inte skall tas litterärt (duh!)...

- Latin/Geology: "Sökandet efter andra saker" kan hänvisa till ordet metall, som kommer kommer från en latinsk sammansättning av just de orden.

- Physics/Geology: "Fångad blixt" kan vara glas, som naturligt uppstår då en blixt slår ned i sand.

- Occult: "De dödas aska" kan vara ett pulver gjord på bl a en mumifierad kropp, som sägs kunna göra något osynligt synligt.

- Mythos: Ormarna som samlades kring RP och att spöket krävde en eld för att kommunicera tyder på att spöket är kopplad till Yig.

Grottsystemet

Musica Cthuhluiana - Prowler

De naturliga grottsystemet har under senare 1800-tal prospekteras av gruvföretag. Det gör att de flesta gångar har blivit uthuggna för att en person ska få plats att gå hukad.
Ligger några kilometer rätt in i skogen om man går mot den närmaste bergstoppen åt sydväst. Flera djurstigar leder dit, även en stig från sågverket (som inte går genom staden). Grottorna är ungefär så stora att en person som går hukad får plats åt gången.

1. Grottorna är djupa och väldigt komplexa. Det går att gå vilse i dem. Dock kan spåra människospår på

marken. Följer man dem hittar man Jack Sr.

2. RP är osäkra men grottorna känns lite annorlunda. Man kan fortfarande se spåren.

3. Nu är RP säkra på att grottorna förändras. Det verkar som om korsningar försvinner.

4. Grottsystemet består nu bara utav en korridor med en y-korsning. En leder till en återvändsgränd, den andra till Jack Sr.

5. Nu finns bara en korridor. Den pekar onaturligt, exakt på där Jack Sr befinner sig.

Jack Sr.

1. Jack Sr. sitter i ett hörn i ett litet grottrum (ca 3x3 m) som är fyllt med några centimeter vatten. Han gör extremt tafatta försök till att slå eller äta RP. Ur Jacks rygg uppstår köttiga bubblor som och sugs in i magen på honom. Genom hans mage kan RP återvända till dagens morgon om de vill "ångra" en dag. De kan också ge saker till sig själva morgonen efter. Har de t ex stulit borgmästarens sabel kan de genom Jack göra så att de har den på sig morgonen efter, istället för att behöva stjäla den igen. Om RP lämnar Jack vid liv kommer han tillslut börja hulka och skrika efter Junior och William (SL avgör om de har någon anledning att vara i närheten, skriken hörs ut ur grottorna, vanligtvis bör de vara det). Dödar de Jack kommer portalen i hans mage fortfarande fungera så länge hans kropp är intakt.

    - `SANITY LOSS` Alla RP som ser Jack förlorar sanity.

    - Grottrummet luktar väldigt fränt och konstigt (en lukt ingen RP känt tidigare). Om man sätter näsan när Jacks bubblor runt midjan känner man doften komma ut från dem när de spricker.

    - Lyssnar man på något sätt på bubblorna kan man svagt höra ekon av röster och andra mänskliga ljud.

    - Om man visar medaljongen för Jack blir han väldigt rädd och försöker (dock inte så lätt) ta sig ifrån den. Om han nuddar amuletten kommer man kunna gå igenom honom. Om en RP fastnar i Jack, genom att man t ex nuddar honom med amuletten, sticker in sin hand i honom och sedan tar bort amuletten, kommer RP att fastna och känna en enorm smärta (det kommer även Jack att göra). Man kan dock ta ut RP helt oskadd med amuletten.

2. Jack är nu nästan helt täckt utav bubblorna som tidigare var koncentrerade runt magen. Den här gången är definitivt Junior och William närvarande. Beroende på vad RP gjorde gången innan kommer de vara olika mycket förbereda; ju mer ont RP orsakade Clayton-familjen, ju mer förberedda

(t ex en fälla, bakhåll). De kommer oavsett försöka döda RP. Efter det här mötet kommer Junior och William själva söka upp RP nästa dag. De gör det helst i smyg och tar dem en och en, men om RP har vållat väldigt ont kan de springa rakt på dem, helt öppet, och hellre döda andra människor också (vilket enbart är prästerna).

- Visar RP medaljongen för Junior eller William blir de rädda för den, dock inte så att de försöker fly, bara undvika den.

- Genom att använda medaljongen kan RP smälta ihop Jack, Junior och William. På så sätt kommer de alla dö om man dödar Jack i forntiden (se slutet av äventyret). Ingen av offren utav en sådan sammansmältning känner någon smärta men kan inte ta sig loss, inte ens med amuletten. Om Junior och/eller William smälts in i Jack kommer de inte kunna förflytta sig (p g a Jacks vikt), bara sprattla.

3. Jack består helt av bubblorna. De har även blivit mer varfyllda och transparenta. Osäkert om Junior och William är där men de borde vara RP tätt i hälarna.

4. Jack är inte en varelse längre, men en hög utav bubblor som sipprar fram ur hörnet. Han kan inte längre agera eller tala. Han bubblar bara fram i hörnet.

Stentornet

Squaremeter - Winds & Ruin

Stentornet ligger vid en höjd ytterligare några kilometer från grottorna. RP kan hitta det genom att förhöra någon av prästerna, eller medlemmar av familjen Clayton. De kan även se blixtstormens epicentrum sent på natten.

(Om SL känner att RP hittar stentornet för tidigt i äventyret kommer det bara finnas en liten hög med klappersten där. Varje ytterligare gång kommer fler stenar till och tillslut bildar de stentornet. RP kommer känna sig illa till mods och de kan även skymta gestalter som står runt stentornet.)

När RP hittar stentornet som N'kha använder för att åkalla Yog-Sothoth. N'kha är fullt upp i en ritual och kommer inte att avbryta den så länge inte RP attackerar honom. Om någon utav de andra prästerna undkommit RP är de även här (eller ansluter senare om det passar bättre). Annars kan RP se fyra gestalter som står runt stentornet med, N'kha, i en pentagon.

Tornet är ungefär 3 meter högt och gjord utav staplad klappersten. Blixtar slår ständigt ned i det som gör att stora flammor slår upp.

För att vakta tornet har N'kha bundit (inte fysiskt) Edward till det. Edward kommer att upptäcka RP och anfalla dem. Genom att använda pulvret som de fick utav vålnaden kan de få Edward att bli synlig. Kom ihåg att det regnar kraftigt så en RP måste vara nära Edward för att pulvret skall nå honom. Därefter kan RP slå ett stycke glas med ett metallföremål så att glassplittret träffar Edward för att bannlysa honom. Edward

kommer att försvinna in i revor som glaset bildar på hans kropp.

- SANITY LOSS Om RP använder pulvret för att göra Edward synlig kommer de få se hans monstruösa själv. Alla RP som ser Edward förlorar sanity.

- Lukten från grottan där Jack Sr. satt är närvarande men doftar väldigt mycket mer, trots att de är utomhus i regn och vind. Det är givetvis Edwards lukt. Om RP har identifierat det, kan de reflexivt få slänga sig åt sidan när Edward kommer nära dem, p g a att lukten blir så intensiv.

- Alertness / Preparedness: Om stormen brakar på och det regnar mycket kan man tyda en svag aura kring Edward då regndroppar träffar honom. Tänk på att det även är mörkt så man måste verkligen speja efter Edward för att se honom. Därför fungerar det inte att använda regnet som en visuell ledtråd i strid mot Edward då han rör sig snabbt. Däremot om RP smyger sig på ritualen så att de först inte märks och tar sig tid att se på vad som händer kan SL nämna auran som står någon meter ifrån N'kah.

- När Edward försvinner kommer N'kha att avbryta ritualen och attacker RP med sin tomahawk. N'kha måste bindas till vår verklighet för att kunna dödas. Det görs genom medaljongen på något sätt nuddar honom. Han kommer då i några sekunder falla till knäna utmattad men snabbt stå på benen igen. Till dess att det sker går RP och deras vapen rakt genom N'kha. Dock går inte N'khas tomahawk genom RP utan skadar dem som vanligt.

- N'khas måste dödas med sin egen tillhörighet, precis som de andra prästerna, t ex tomhawken. Om RP slår till honom med yxan kommer han att spricka upp och tentakler kommer att välla ut. Efter några ytterligare slag kommer han att dö. Om de skadar honom med något annat tar han fortfarande skada men kommer alltid att leva, oberörd av smärta men ev sinkad av skadan.

- Mythos: N'kha ramsa innehåller flera nyckelord. Det kombinerat med stentornet och stormen tyder på att han försöker åkalla Yog-Sothoth, en ond, uråldrig gud. Skulle han lyckas kommer guden med säkerhet förstöra Jorden.

Att bryta ritualen

Squaremeter - Helioglobal II

När RP dödat alla inblandade kan de tänka sig att stormen bör upphöra, men det gör den ej. Tidsloopen som RP fastnat i låter alltid Yog-Sothoth bryta sig in i vårt universum. För att stoppa guden måste de åkalla en utav dess cirklar som låter RP resa till en annan tid utanför loopen. De bör då välja en tid innan N'kha träffat Jack. Genom att döda N'kha då stoppar dem hela incidenten vid Black Rock.

- Physics: Med tanke på hur stormen slutat tidigare, finns en stor chans att även om ritualen bryts kommer resultatet att slutföras. För att bryta cirkeln måste RP ta sig ur loopen och se till att den aldrig inträffar.

- I N'khas ägo finns hans tomahawk, en trästav och hans läderväska. Trästaven verkar ha någon slags svampinfektion liknande vårtor i trä, nästan som druvklasar.

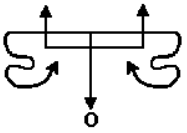
- I N'khas läderväska finner de tre pappersrullar, en på engelska och två på arabiska. N'kha har gjort flera anteckningar som inte kan tolkas.

- Occult: Rullen på engelska beskriver hur man åkallar the Fifth Circle; Durson, the Raven. Korpar har i flera folksägnar haft förmågan att se eller resa i tiden.

- Mythos: Rullens namn, den femte cirkeln, kan syfta till en av cirklarna som guden Yog-Sothoth påstås bestå av. Vad det betyder exakt är oklart.

- Arabic: En av de andra rullarna är skriven på arabiska. Den handlar om att kommendera de 13 cirklarna/globerna. För att skydda sig från dem kräver de ett sigill (se nedan). På N'khas bröst kan man se samma sigill intatuerat (ca 3x3 cm stort). Rullen är full med symboler, utan att kunna tyda arabiska kan man omöjligt förstå att just detta tecken skyddar en.

- Arabic: Den andra rullen på arabiska talar om hur man öppnar en port till det yttre. Det här är ritualen som N'kha och hans präster utför. Tecknet beskriver prästernas position och hur de ska gå (O är stentornet). Så länge inte RP vill slutföra ritualen (och låta Yog förstöra världen) finns det inget de egentligen kan göra med den här rullen. Ritualen går inte att stoppa eftersom den redan har blivit slutförd tidigare.

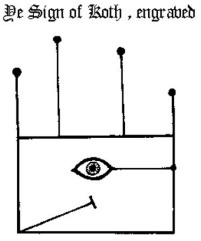


Den femte cirkelns rulle

Dokumentet talar om många förberedelser men de behöver inte följas eftersom Yog-Sothoth är så nära att hans femte cirkel kommer att framträda ändå. Däremot måste man rita in tecknet i marken som visas, för att positionera cirkeln och den måste vara tillräckligt stor för att alla RP ska kunna stå inom den. Även N'khas stav behövs. Det räcker att en RP följer manuskriptet, men flera kan göra det.

- `SANITY LOSS` RP som håller i staven kommer, efter att ritualen lyckats, att färdas till den femte cirkelns medvetande. Durson kommer att uppenbara sig som en jättelik korp (ca 10 m hög) i ett becksvart landskap (RP kan dock se korpen klart). Runt RP anar han hur olika varelser har omringat honom (de är 22 för att vara exakt, men det märker aldrig RP). Korpen kraxar hånande.

- Om RP bär Koths tecken på sin hud synligt, på något sätt (tatuerad, i färg, inristad i blod, etc), kommer inget mer att hända. Om så inte är fallet kommer varelserna att anfalla och döda. Då vaknar övriga utan den som dog.

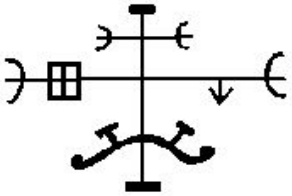


"Källor" och inspiration:

- http://www.chaosmatrix.org/library/books/necro_proj/
- http://afrodita.rcub.bg.ac.rs/~alexp/books/necro/necro.html

the Fifth Circle; Durson, the Raven

When you would call upon the Globes you must first make upon the earth the sign of power:



(First you must wisper.)

Per Adonai Elohim, Adonai Jehova
Adonai Sabaoth, Metraton Ou Agla Methon,
Verbum Pythonicum, Mysterium Salamandrae
Cenventus Sylvorum, Antra Gnomorum
Demonia Coeli God, Almonsin Gibor
Jehoshua Evam Zariathnatmik, Veni, Veni, Veni!

(Put your hands above your head, with the thumbs and index fingers together so they create a equilateral triangle. Turn the right hand so it's halve of the triangle points down, creating a paralellogram. Turn the left hand, creating a downwards pointing triangle. Move it down to your forehead, turning it upwards, so the final result is a triangle on your forehead.)

(Then you must scream.)

Umr At-Tawil!
Iak-Sathath!
YOG-SOTHOTH NAFL'FTHAGN!!!
Your servant calls upon you!

(Take the staff and turn it first so it points Right-Left, then Up-Down, then Forward-Back. Then twist it, and visualize how it is turned to point into the fourth dimension, perpendicular to the other directions. It will show the eight rayed star of Chaos.)

1868

RP kommer efter en lyckad ritual befinna sig på exakt samma plats vid samma tid på dygnet, fast i år 1868. Vädret kommer vara liknande (storm) men inte innehålla några övernaturliga drag. Notera att endast de RP som var med under ritualen förflyttas i tiden. Om man innan de dött, eller bara lämnat platsen för ritualen, är man fast i tidsloopen i 1933 (N'khas stav har förflyttats till 1868 så man man inte bryta cirkeln igen).

De RP som har fått den hemliga färdigheten Mark of Power kommer inte att överleva färden utan att bli uppätna av Yog-Sothoth.

Notera att om en RP velat ta med sig artefakten har man inte kunnat göra det, den är försvunnen. Egentligen ligger den kvar på marken vid ritualen 1933.

RP hittar N'kha i samma grottrum som de hittade Jack i. Han kommer inte känna igen dem. Han hatar nybyggare men kommer även vara rädd för RP. Han kommer inte försöka försvara sig utan istället be för sitt liv.

Döda Jack Sr.

För att verkligen lyckas med äventyret måste RP även döda Jack för att stoppa Edward från att födas. Det görs lättast genom att RP väntar i Black Rock till det att han kommer dit (8 månader). Det räcker att spelarna säger att de vill vänta in Jack och döda honom för att lyckas, man behöver inte spela ut det. För att även döda Junior och William måste de tidigare ha blivit sammansmälta med Jack m h a amuletten.

- `SANITY LOSS` Jack är 14 år när han anländer till Black Rock. Hans ansikte påminner endast om sin monstruösa motsvarighet i framtiden. Att döda en 14 årig pojke, som är mycket mer oskuldsfull, är inte lätt. Alla RP som deltar förlorar sanity

Spelledarpersoner

Familjen Clayton

Precis som N'kha lever familjen i en slags tidsreva, likt RP. Det gör att de kan komma ihåg vad som hänt tidigare varje gång en ny dag börjar. Familjens första prioritering är att skydda sig själva. Om inte RP hittar dem först, kommer de aldrig att närma sig RP om de är i en grupp. Claytons andra prio är nämligen människokött. Om en ensam RP travar runt i skogen nära grottorna kommer Junior och William att spåra ned denna och ta med henne till Jack Sr. där hon blir uppäten av de tre.

Om RP upptäcker grottorna och dödar någon i familjen kommer Junior och William nästa dag ihåg det och kommer att försöka döda RP, förslagsvis genom en fälla.

Fadern, Jack Clayton Sr.

Jack kom till Black Rock runt 1860 efter att ha blivit efterlyst för stöld Portland som 14-åring. Han fick jobb i sågverket under falskt namn. En ledig eftermiddag utforskade han bergen inte långt från staden och fann grottsystemet som N'kha gjort till sin boning. Jack blev tillfångatagen och förhäxad av shamanen som lovade honom evigt liv.

1933 finns inte många spår kvar av Jacks mänsklighet. Han ser ut som en stor, fet köttklump som har smält samman med tre andra kvinnokroppar. Han vägar över 700kg och kan inte förflytta sig själv, därför halvsitter han på några madrasser i ett hörn i grottsystemen. Hans kropp har börjat deformeras utav stora köttfyllda bubblor som bildas på hans rygg och sakta vandrar runt midjan för att sugas in i hans mage. Bubblorna är ekon utav när Yog-Sothoth rörde vid honom.

Inuti Jack finns en portal som leder till tiden då RP vaknar upp. Genom att kravla in i hans mage kan en RP förflyttas till den tiden. Om RP placerar ett objekt i hans mage kommer de nästa dag att ha det objektet på sig, istället för att det startar på sitt vanliga ställe. Eftersom man då ändrat startpositionen för loopen, räcker det med att man en gång placerar objektet i Jack för att man alltid ska börja med det.

Eftersom Jack är så stark bunden med sina söner genom tid och rum kan man tvinga Jack att smälta samman med sina två äldsta söner; Junior och William (Edward är inte utav hans kött och blod, och därför kan man inte tvinga honom till det). Det görs genom att nudda Jack eller en son med medaljongen vilket gör att han kan gå igenom den andre. Så man placerar helt enkelt den ena i den andre och tar bort amuletten så att de fastnar i varandra. Det kan göras även om båda är döda. Nästa morgon kommer de vakna levande i varandra.

Äldsta sonen, Jack Clayton Jr. (kallas Junior)

Junior ser till första anblick helt mänsklig ut men efter att man sett in i hans ögon märker man hur de känns väldigt tomma och grunda. De verkar oftast bara stirra ut i tomheten, även när han tittar rakt på något.

Juniors kläder är väldigt blöta och han har mycket lera på sig. En enkel jacka, sliten skjorta, snickarbyxor och ett på trasiga boots klär hans kropp. Han har en .357 revolver innanför bältet (som han inte skjuter så bra med) och bär ofta med sig en mindre verktygsyxa.

Aspekter

Spåra	+3
Närstrid	+2
Smyga	+2
Pistol	-1

Mellansonen, William Clayton

Junior och William påminner mycket om varandra till utséende (som bröder ofta gör), de har även samma tomma ögon. William är dock till liten del multidimensionell vilket gör att man endast ser ca 95% utav honom. Ständigt försvinner sfärer utav hans kropp i trädliknande mönster, när han rör sig släpar de genom hans kropp. Det kan innebära att man ibland kan se rakt igenom honom.

William delar dock inte sin storebrors eleganta klädstil, men har hans hyfs. Han är ständigt blöt och delvis täckt av lera men har inga kläder alls på sig. Även om ingen utav bröderna behöver oroa sig för att frysa ihjäl innebär hans saknad av plagg vissa problem för honom. William kommer t ex ha svårt att springa på grus, eller genom en tät barrskog då barren kommer sticka honom under fötterna. Han bär ofta med sig en vedyxa som vapen.

Aspekter

Närstrid	+3
Smyga	+3
Gömma sig	+2

Yngsta sonen, Edward Clayton

Edward var det första barnet i familjen som Yog-Sothoth verkligen befruktat. När han föddes såg han morbid och död ut, vilket gav anledningen till att han blev dödförklarad vid födseln. Därför kan man inte finna honom i stadsarkivet. Egentligen flyttades han upp till grottsystemet där han fick växa upp vid Jacks sida.

Som liten såg han ut att vara väldigt felutvecklad, men fortfarande mänsklig. Ju äldre han blev ju mer människokött krävde han. I samma takt började även hans kropp mutera till bortom människa. Under tonårsåldern började delar av hans kropp försvinna till han tillsist blev helt osynlig.

Genom att slå sönder glas med metall så att glassplittret faller på Edward kan han bannlysas till en annan verklighet. Han upphör då att existera i vår egen och kan inte på något sätt återkomma.

Väl synlig ser Edward väldigt monstruös ut, han är en första generations Yog-Sothoth son. Han är en ihopsmält version av sig själv, sin far och sina bröder. På hans ca 2,5 m långa kropp sitter hans uppsvällda far, i mindre version men med ben och armar, ihop med honom på hans rygg. Under Edwards eget huvud sitter hans bröders huvud, ett på var sida. Under hans armar kommer hans bröders ut ur armhålorna och i mitten av bröstkorgen sitter brödernas andra armar ihop. Han är väldigt blek, röda (pigmentlösa) ögon, tunt, långt, vitt hår. Hans munnar är ett vänt hål, fyllt med små sylvassa tänder som börjar redan runt kinderna. Han stapplar när han går p g a att han lemmar har flera, onaturliga, leder. Över hela hans kropp hänger muskulatur i säckar och på flera ställen kan man skymta delar utav hans mänskliga offers lemmar som sticker ut.

Edward bär varken kläder eller vapen, men hans bett och klor kan göra mycket illa.

Aspekter

Björnkram	+8
Stark	+4
Klor	+3
Bett	+2

De fem prästerna

För att lyckas med N'khas ritual måste han ha en präst för varje cirkel av Yog-Sothoth (fem stycken). Han värvar, hjärntvättar, därför fyra andra präster som hjälper honom i ritualen. Prästerna känner varandra väl. Det är dock bara N'kha som vet om tidsloopen i Black Rock, de andra prästerna kommer inte ihåg vad som händer varje dag (därför kommer t ex alltid sheriffen att fråga ut RP vad de gör i staden varje dag). Det gör även att dem varken kan skadas eller ens se eller röra vid den pyramidformade amuletten.

För att döda prästerna behöver RP döda dem med något som prästen anser vara sin tillhörighet. Man kan döda dem med andra tillhyggen också, men då kommer de att vakna upp ur döden så fort de fallit till marken, utan att ta större notis om sina sår. Dödar man dem på korrekt sätt kommer kroppen öppna sig och köttiga bubblor rinner ut, tills det att kroppen är helt tom. Därefter försvinner de helt ur de kommande dagarna. I stadsarkivet kan man även läsa om när de dog, vilket alla har gjort 1933. Det kan också påverka de andra levande prästerna, t ex om bara borgmästaren är i liv kommer han inte stå och prata med sig själv på sitt kontor om att döda RP, utan istället stå där och fundera på det, tyst.

Notera att stadsprästerna är så hjärntvättade/förhäxade att de förklarar seriemorden de begått för sig själva med att invånarna flyttat därifrån. Det är viss del sant (en del har flyttat) men knappast alla.

Platsschema

		Borgmästaren	Sheriffen	Läkaren	Snickaren	N'kha
16:00:00		Kontor	Hemma	Kontor	Hemma	Platån
17:00:00		Kontor	Bordmäst. kontor	Kontor	Hemma	Platån
18:00:00		Hemma	Snickarens hem	Kontor	Hemma	Platån
19:00:00		Hemma	Fixar bilen	Kontor	Fixar bilen	Platån
20:00:00		Hemma	Borgmäst. hem	Borgmäst. hem	Borgmäst. hem	Platån
21:00:00		Polisstat.	Polisstat.	Polisstat.	Polisstat.	Platån
22:00:00		Hotellet	Hotellet	Hotellet	Hotellet	Platån / Hotellet
23:00:00		Korsningen	Korsningen	Korsningen	Korsningen	Platån
0:00:00		Platån	Platån	Platån	Platån	Platån
1:00:00		Platån	Platån	Platån	Platån	Platån
2:00:00		Platån	Platån	Platån	Platån	Platån

N'kha

En gammal shaman från Cayuse-stammen. Tillber Yog-Sothoth. Föddes runt 1600-talet men levde flera hundra år. Runt 1830 åkallar han sin herre och lyckas skapa en ny varelse utav Jack och hans fru, som efter flera generation ska föda en avkomma av Yog-Sothoth, Edward. Ritualen lämnar dock ekon i tiden och är anledningen till att RP stannar i tidsloopen. N'kha tänker dock använda RP som offers för Yog-Sothoth, något som ingår i ritualen som han utför tillsammans med prästerna och Edward, får att åkalla guden.

Efter att N'kha har fött upp Edward och bundit honom till sig har shamanen tappat sitt intresse för resten utav familjen Claytons. Han kan oftast finnas vid stentornet..

N'kha är semitransparent och fladdrar nästan när man tittar på honom eftersom han inte befinner sig i vår verklighet. När han rör sig ser det nästan ut som om han är utav rök. N'kha ser ut att vara i 50 årsåldern, långt svart hår, kisande mörka ögon, kraftiga kindben och ett ärr över hakan. Han är ganska muskulös men har även kroppsfett som döljer det, ca 1.65 lång. Han har bar överkropp, mockabyxor och svarta boots. Över hela hans bröst och mage finns ca 50 tatuerade tecken (storlek varierar mellan 1 cm till 1 dm i diameter). De flesta av dem är menlösa tecken som N'kha hittat i sitt sökande efter kunskap som ska skydda honom mot olika ting. Ett utav dem skyddar dock mot Yog-Sothoths cirklar.

Han bär på en tomahawk i bältet, en remväska över axeln, och en knottrig stav i handen.

Aspekter

Närstrid	+3
Avväpna	+2
Smyga	+1

Borgmästaren, Charles Dyre

Dyre har alltid haft sitt hem i Black Rock men har under en stor tid inte vistats där. Det eftersom han, likt sin far, gjort karriär inom armén. Dyres yttre är hårt och bestämt. Han är snabb till att döma och är inte rädd att visa vad han tycker om andra. Det är en slags fasad. Hela hans liv har han blivit förtryck av sina föräldrar till en nivå där han fått en slags prestationsångest. Han vågar inte begå misstag. Karriären är till hans fars förtjänst och så fort han pensionerade sig gick det utför för Charles. Dyre återvände hem där hans attityd lyckades få honom vald till borgmästare under Black Rocks glansår.

I takt med att sågverket stängdes ned och att invånarna lämnade staden har Dyre vänt sig inåt mer. Han beskyller många av dem för vad han egentligen är själv, en feg smitare. Efter att han mött, och hänförts, av N'Kha har han nu funnit hopp i de lovord schamanen gett honom. Dyre är fast bestämd att genomföra det schamanen vill och att överleva.

Borgmästaren är sällan beväpnad men har lätt att improvisera vapen. Han tar en av polishusets revolvrar då situation kräver.

Aspekter

Närstrid	+1
Revolver	+1
Feg	+1
Kondition	-2

Läkaren, Frank Callow

Läkaren är relativt nykommen till staden under den absolut sista tiden innan sågverket stängde. Han lärde känna befolkningen och såg dem sedan flytta. Stundom ville han göra dem sällskap men han såg även hopp i borgmästaren då denna försökt vända på situationen. Dessutom fanns det alltid några kvar som skulle kunna behöva hans hjälp. De några blev tillslut de tre övriga prästerna.

Callow är först en trevlig stadsmänniska. Artig och hjälpsam. Men plötsligt kan han byta tanke, inte ton, och bara framstå som helt känslokall. Han är mycket beräknande och kräver att andra är det med. En logisk syn på livet är det enda ögat han har. Callow saknar i stort sett empati men inser att alla måste komma överens för att få ut det mesta av livet.

Callows skäl att följa N'Kha är enkla. Han har investerat allt i Black Rock och förlorat det. Hans bästa chans är att vända upp och ned på världen, så att han kan stå på dess topp.

Läkaren är aldrig beväpnad så länge ingen sätter ett vapen i hans hand. Han beväpnar sig helst med en hagelbössa från polisstationen.

Aspekter

Medicin	+4
Tortyr	+2
Gevär	+1

Snickaren, Cody Gammons

Allt i allo, gentleman och mycket kunnig är så Gammons ser på sig själv. En syn som bara delvis delats av de övriga invånarna. Visst är det han som fixar vad som än gått sönder men man måste förklara problemet flera gånger, i simpla ord, och därefter ligga på honom att få det gjort. När det är klart brukar det dock hålla bra. Trög och lättrubbad är det som sagts bakom hans rygg hela hans uppväxt och liv i Black Rock.

Gammons familj flyttade till Black Rock tidigt och kände övriga invånare väl. Bara Gammon blev kvar av sina syskon, fast kvarhållen av sheriffen och borgmästaren. Gammon har mer eller mindre bara följt med dem efter att de mött N'Kha. Han förstår inte mer än att de tillsammans ska återföra glansdagarna och att han själv har en roll att spela i det.

Snickaren har inget av värde på sig. Hemma har han en jaktbössa som han är van skytt med.

Aspekter

Gevär	+4
Snickeri	+3
Mekaniker	+2
Jaga	+2

Sheriffen, Robert Ellett

Ellet har sedan sin ungdom varit en av de få poliserna i Black Rock. Den sista tiden den ende. Likt sin far har han tagit sig genom livet genom att mobba och hota andra, som flyttat på sig. Som sheriff har han kuvat andra under sig och även agerat domare.

En man som aldrig är sen att agera. Smart och manipulativ. Ellet ser borgmästaren som sin bästa vän och kumpan i att först spela med N'Kha för att sedan putta honom ur vägen när rätt tid är kommen. Schamanens kunskaper och verk är obestridda men är ingen person att styra en ny världslig ordning.

Sheriffen går sällan i uniform men bär sin egen semi-automatiska pistol (som han mer eller mindre tagit rätt ur hand, och behållit, av en tidigare invånare).

Aspekter

Egen lag	+4
Pistol	+3
Hota/Skrämma	+2
Överlägsen	+1

Övriga invånare i Black Rock

Historiker, Stacy Hill

Stacy är en statligt anställd skötare för museedelen av stadskontoret och arkiven som finns där. Hon är i sina femtio år, en gammal professor i historia som flyttade till Black Rock för att slå sig till ro och startade en samling av olika artefakter, inte långt olikt från RP uppdragsgivare.

Stacy lever på 1990-talet. Tidsstörningarna i Black Rock har fått henne att agera i flera tider. RP ser henne som blotta dagen, men inte några av de andra invånarna. Om RP börjar prata för detaljerat med Stacy om invånarna förstår hon dem inte och kommer att vilja undvika ämnet. Hon undviker gärna att prata om Black Rocks historia också, eftersom invånarna på 1990-talet skräms mycket över det.

Stacy ger även RP medaljongen de kom till Black Rock för. Hon kommer dock aldrig göra det i äventyret eftersom RP har med sig medaljongen till Black Rock, lämnar den i staden och som många år senare hittas utav Stacy. Alltså, för att medaljongen skall kunna existera måste RP lämna den någonstans där Stacy kan hitta den.

Poängkriterier

Här listas olika kriterier som kan ge RP ett mått på hur bra de lyckades med äventyret.

- 1p (4p totalt) för varje präst (förutom N'kha) som dödades m h a sitt eget vapen/verktyg.
- 1p för att bannlysa Edward.
- 1p för att döda N'kha med tomahawken (eller ev annat improviserat föremål som han äger, t ex hans stav).
- 1p för att lämna medaljongen någonstans bra (t ex på slätten eller i museumet) i nutiden så att Stacy kan hitta den i framtiden. Man kan även få 1p för intentionen att lämna kvar amuletten till henne, men på ett dåligt ställe (t ex vid stentornet) om spelarna har en bra teori om varför Stacy skulle hitta den där. Om RP bara slänger bort artefakten, eller tappar den, utan att uttrycka att Stacy måste hitta den, får man inga poäng (det är vad som vanligen händer).
- 1p för att döda N'kha i forntiden (oavsett om han dött "rätt" i nutid).
- 1p var för att sammansmälta Junior och William i Jack, oavsett om Jack dödas i forntiden.
- 1p för att döda Jack i forntiden.
- 1p om RP visar intentioner att i forntiden spara ihop pengar och anställa sig själva i nutid för att resa till Black Rock.
- 1p om alla RP överlever och ingen blir kvarlämnad i nutiden (spelar ingen roll om man är galen).
- 1p om alla överlever, inte blir kvarlämnad i nutid och ingen är galen.
- 1p om spelarna har rollspelat bra.

Totalt 14p.

Idéer om att köra två parallella spelgrupper

- Båda spelgrupperna räknar ihop sina poäng i slutet. Dessutom tillkommer ett poängkriterium för båda grupperna:
    - 6p - antal spelare som slutar i fel spelgrupp, om det finns fler än tre spelare i varje grupp kan aldrig grupperna få minuspoäng p g a det här kriteriet.

- Spelare kan flyttas mellan spelgrupperna. Det kan t ex ske om en RP dör i en spelgrupp, flyttas spelare till den andra gruppen, då RP omedelbart vaknar upp i hotellet (oavsett vad de andra RP är och gör).

- Spelgrupperna kan ha var sin artefakt. Om en RP dör och flyttas till den andra spelgruppen och har på sig artefakten flyttas den också med, vilket gör att den första gruppen inte kan klara äventyret. Då måste man på något sätt flytta artefakten tillbaka. Det kan man göra genom att ha artefakten på sig och dö eller genom att använda Jack Sr. mage.

- Spelgruppernas artefakter är olikformade men påminner annars om varandra väldigt mycket. En grupp har pyramidformad medaljong, den andra sfärisk. Gruppen som börjar med pyramidformad ska hämta en

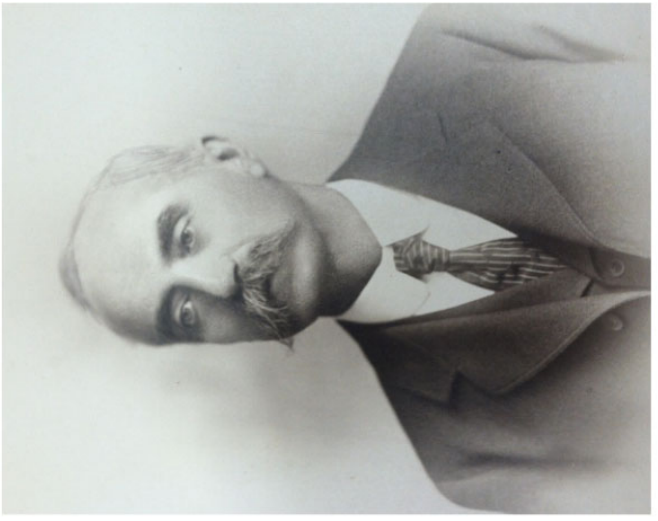
sfärisk från Stacy, och vise versa. Den de börjar med påverkar inte N'kha eller Claytons. Grupperna måste byta artefakt med varandra. Nytt poängkriterium:

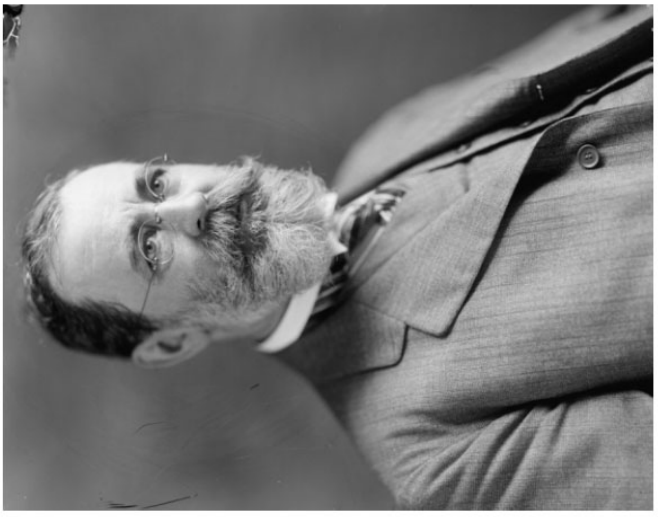
  - 3p (6p totalt) för varje artefakt som slutar i rätt spelgrupp när äventyret slutar. (Om en grupp lämnar fel artefakt kvar till Stacy att hitta, får de fortfarande poäng för det enligt kriteriet ovan.)

- Det går även att använda Jacks mage för att kommunicera mellan grupperna genom att lämna en lapp med text på. Då får den andra SL lappen som spelgruppen får i ägarskap nästa dag.

- Man kan göra så att spöket säger olika saker till grupperna. Den ena gruppen får höra den första biten med pelarna, den andra gruppen får höra om nyckeln och får lådan med pulvret. För att man ska lyckas måste då RP blandas och diskutera mellan grupperna. För att möjliggöra det kan det krävas att SL dödar ev en RP med mening, så att denna byter grupp.

Totalt 40p för summan av båda grupperna.





Black Rock
#1 Town Crossing
#2 Black Rock Lodging Hotel
#3 Sawmill Industry
#4 Ol' Mines
#5 Indian Clearings
N
Roseburg
Bend
Rocky Mountains
Umpqua Forest
#1
#2
#3
#4
#5

فَإِنَّ مَعَ العُسْرِ يُسْرًا

إِنَّ مَعَ العُسْرِ يُسْرًا فَإِذَا فَرَغْتَ فَانْصَبْ وَإِلَى رَبِّكَ فَارْغَبْ

النَّاسُ خَيْرٌ مِنَ النَّاسِ

وَضُحَيْهَا وَالشَّمْسِ

فَأَلْهَمَهَا فُجُورَهَا وَتَقْوَيٰهَا

وووووو

الْقَمَرِ إِذَا تَلَيٰهَا النَّهَارِ إِذَا جَلَّيٰهَا اللَّيْلِ إِذَا يَغْشَيٰهَا السَّمَاءِ وَمَا بَنَيٰهَا الْأَرْضِ وَمَا طَحَيٰهَا نَفْسٍ وَمَا سَوَّيٰهَا

قَدْ أَفْلَحَ مَنْ زَكَّيٰهَا وَقَدْ خَابَ مَنْ دَسَّيٰهَا كَذَّبَتْ ثَمُودُ بِطَغْوَيٰهَا إِذِ انْبَعَثَ

أَشْقَيٰهَا فَقَالَ لَهُمْ رَسُولُ اللَّهِ نَاقَةَ اللَّهِ وَسُقْيَيٰهَا فَكَذَّبُوهُ فَعَقَرُوهَا فَدَمْدَمَ

بسم الله الرحمن الرحيم

وعلمك ما لم تكن تعلم

وكان فضل الله عليك عظيما

بسم الله الرحمن الرحيم

إنا أنزلناه في ليلة القدر

وما أدريك ما ليلة القدر

ليلة القدر خير من ألف شهر

تنزل الملئكة والروح فيها

بإذن ربهم من كل أمر

سلام هي حتى مطلع الفجر

the Fifth Circle: Dursan the Raven

When you would call upon the Globes you must first make upon the earth the sign of power:

(First you must wisper.)

Per Adonai Elohim, Adonai Jehova
Adonai Sabaoth, Metraton Ou Agla Methon,
Verbum Pythonicum, Mysterium Salamandrae
Conventus Sylvorum, Antra Gnomorum
Demonia Coeli God, Almonsin Gibor
Jehoshua Evam Zariathnatmik, Veni, Veni, Veni!

(Put your hands above your head, with the thumbs and index fingers together so they create a equilateral triangle. Turn the right hand so its halve of the triangle points down, creating a paralellogram. Turn the left hand, creating a downwards pointing triangle. Move it down to your forehead, turning it upwards, so the final result is a triangle on your forehead.)

(Then you must scream.)

Umr At-Tawil!
Iak-Sathath!
YOG-SOTHOTH NAFL'FTHAGN!!
Your servant calls upon you!

(Take the staff and turn it first so it points Right-Left, then Up-Down, then Forward-Back. Then twist it, and visualize how it is turned to point into the fourth dimension, perpendicular to the other directions.
It will show the eightrayed star of Chaos.)

1933 var det värsta året under depressionen efter börskraschen. Arbetslösheten nådde 25% samtidigt som bankerna hindrade människor från att ta ut sina pengar för att undvika konkurs. En flera år lång torka i the Midwests gjorde att landet började få slut på basmat. Tiotusentals tågluffade runt i USA i jakten på ett jobb. Det var året ni tog er till den lilla hålan Black Rock, Oregon. Ni skulle hämta en familjeklenod åt en anonym arbetsgivare. Bra betalt, i bistra tider, bara för att möta upp en Stacy Hill och ta emot den, personligen. Trots det gick något fel. När mörkret började skingra sig var det huvudvärken och den illamående känslan som påpekade det. Ljudet av regn mot glas...