

SUMMER OF MADNESS

PEACE LOVE AND MADNESS

ET LOUECRAFT-SCENARIO I 60-ERNE SAN
FRANCISCO



AF MORTEN 'SOLSKIN' HANSEN

VIKING-CON 2

“If you come to San Fransisco. Remember to put some flowers in your hair.”

Scott McKenzie: San Fransisco, 1967

*“Turn off your mind, Relax and float down stream - It is not dying. It is not dying
Lay down all thoughts, surrender to the void - It is shining. It is shining”*

Beatles, Tomorrow never knows, 1966

Indholdsfortegnelse

<u>Keeper Information:</u>	4
Scenariets regler og mekanismer.....	7
<u>De Fem Sideløbende drivmidler</u>	7
<u>Spillets forløb</u>	8
<u>Tidsplan:</u>	8
<u>Færdigheder:</u>	9
<u>Investigation</u>	9
<u>Mulige dilemmaer og problemer i afviklingen af scenariet</u>	9
<u>Cosmic Bliss</u>	10
<u>Kærligheden:</u>	11
<u>Yig kulten:</u>	11
<u>Magi:</u>	13
<u>Mistænkelighed</u>	13
<u>Forberedelser til spillet</u>	15
<u>Hvad spillerne bør vide i begyndelsen</u>	15
Scenariet.....	16
<u>Del 1: Introduktionen:</u>	16
<u>Anslag – Lucys drøm</u>	16
<u>Introduktion af karakterer:</u>	17
Del 2: Investigation.....	18
<u>Steder af interesse i SF og Bey Area</u>	18
<u>Pusher:</u>	18
<u>Politi:</u>	18
<u>Boghandlere:</u>	19
<u>Lærestalter</u>	19
<u>Biblioteker:</u>	19
<u>George</u>	19
<u>1) Besøg hos Susans forældre</u>	20
<u>DiMaggios' hus</u>	22
<u>2)Susans og Thomas' Lejlighed:</u>	22
<u>3) Jimmy</u>	24
<u>4) Human be-in</u>	25
<u>5) Narcotics Anonymous:</u>	25

6) Black Panther.....	26
7) WLF.....	27
8) FSAVWAG.....	29
9) Evangelic church of Oakland.....	29
10) KKK.....	30
11) Berkeley University.....	31
Department of antropology:.....	31
Department of physics and astronomy:.....	32
Department of sociology and politics:.....	32
Department of gender studies:.....	33
Department of race studies:.....	33
Berkeley university library.....	33
Andre ting på biblioteket:.....	34
12) Agnews State Mental Hospital.....	34
14 Dogpatch galery.....	36
Del 3: The Ark:.....	38
Samtale Nick Keenan.....	40
Flugt fra ARK.....	42
Steder på ARK:.....	42
Grotterne og templet:.....	43
Del 4: The Doors koncerten.....	45
Fillmore West.....	46
Del 5: afslutning.....	47
Appendix 1: Living in i 60-ernes San Fransisco:.....	48
Appendix 2: Cosmic Bliss:.....	49
Appendix 3: Galskabskort - Radikalisering af hippierne:.....	51

San Fransisco, sommeren 1969. I er fem far-out groovy freaks der bor i små, billige lejligheder, hænger ud ved be-in parkerne, tager på picnic i ørkenen og nyder kærligheden, musikken, stofferne og samtalerne om kunst, musik, politik, race, religion og formen på jeans. Ud over at være hippier, at svælge i tidehvervet efter '68, i ungdomsfællesskabet og musikken, er I også alle idealister: En støtter Black Panther, en anden i radikal anarko-syndicalist-workers-union-medlem, en tredje er feminist, en fjerde en psykologistuderende med overbevisning om psykedeliske stoffers positive virkning, mens den femte er pacifist og melankolsk kunster.

Men da I bliver rodet ind i opklaringen af en ung piges forsvinden og da et nyt psykedelisk stof rammer gaden, bliver I blandet ind i noget større og mere far out, end I selv i det vildeste syretrip kunne forestille jer.

Scenariet er som udgangspunkt et investigation-scenarie, men en vigtig del af scenariets drive, er jeres personers udvikling og hvordan det påvirker relationerne mellem dem.

Det er en fordel, at kende til 60-ernes kultur og historie, men ikke en forudsætning. Desuden er psykedelisk musik en vigtig del af scenariet, så hvis I allerede nu ved, at I ikke vil kunne holde 4 timers hippierock ud, så må I nok finde på et andet.

De radikale ideologier de prægede ungdommen i slutningen er 60-erne er en vigtig drivkraft i fortællingen, og derfor er racistiske og sexistiske holdninger noget man kan risikere at møde i scenariet.

KEEPER INFORMATION:

Hvad der starter med at være et mysterium om en ung hippiepigens forsvinden, viser sig at være indgangen til et meget større og mere uhyggelig mysterium.

Sergent Nick Keenan er under en flugt fra et Vietcongbaghold i Vietnam stødt på et gammel Yig-temple dybt inde i junglen og i sit delirium er det lykkedes for entiteten Yig at overtage hans vilje. Da han vender hjem til USA, tager han, inspireret af Yig, til Californien og køber en forladt frugtkonservesfabrik, der er bygget nærmest ovenpå nogle gamle grotter, der har fungeret som hjem og kultsted for Yigs slangefolk og de forhadte stammer, der tilbad Yig.

Her har han oprettet et kollektiv, Ark, der på overfladen er et idealsamfund. Men i virkeligheden er det et middel til at få Yigs destruktive vilje udbredt til andre. Foreløbigt er der kun en lille håndfuld, der er blevet omvendt til Yigs vilje, men han har større planer.

For at lukke Yigs vilje ind, skal man være påvirket af et særligt stof, Cosmic Bliss, der bliver ”produceret” i templet under den gamle fabrik. Desuden skal man eksponeres for et særligt symbol, under indtryk af voldsomme sanseindtryk.

Det første der flytter ind er soldaterkammerat, Jimmy, der er traumatiseret af krigen, men ikke blev inficeret før mødet med Keenan. Derefter har han systematisk gået efter efter lederne af lederne af de radikale ungdomsbevægelser, for at få kontrol over medlemmerne og for at radikalisere grupperne endnu mere.

Keenans plan er at få udbredt sit stof i byen, og ved en særlig Doors-koncert at få lysmanden til at vise symbolet til det dobbelte publikum.

Men så kom Susan: Egentlig bare en almindelig 2. års antropogistuderende, der lavede et middelmådigt projekt om den oprindelige hopi-kultur, og dens myter om en kamp mellem sagnhelte og nogle slangedæmoner. Her havde hun læst sig frem til at legendariske helte havde brugt et mod-symbol til at bortdrive Yigs vilje.

Susan og Emily er bekendte fra universitets fotoforening og nyder hinandens selskab, uden at være tætte. Susan er kæreste med Thomas og Emily med George.

Susan havde stødt på andre myter i andre dele af verden, der deler træk og detaljer fra hopenes myter, herunder i cambodiansk Khmer religion og egyptisk religion, men hun har ikke nået at undersøge det i detaljer.

Susan havde ved en be-in i Gate Park fortalt om sine studier til Jimmy. Han fortalte det videre til sin leder Nick Keenan. Keenan fandt disse oplysninger bekymrende for hans plan og for at udrydde enhver trussel, vil han besætte hende og ødelægge bøgerne.

Jimmy møder senere Susan og Thomas og deres venner Emily og George ved Dogpatch Gallery, hvor Zeilia også tit opholder sig. Hun fotograferer dem i atelierets indgangsdør. (Handout 2) og Susan fremkalder billedet.

Jimmy ligger an på Susan for at lokke hende til ARK, hvilket fører til et brud med Thomas. Jimmy, Susan, Emily og George tager derop og Nick forsøger at inficere dem. Det går galt, og Emily dræbes, mens George flygter. Susan inficeres ikke rigtigt, fordi hun ved for meget og har set modsymbolet. Så hun flakker ind og ud af Yigs besættelse. Hun lækkes i templet under jorden. Emily gøres til en automaton (zombie).

George har fortalt sin historie til politiet, men de anklagede ham for at have taget LSD og ville indlægge ham på et afvænningssted. Han havde også kortfattet og traumatiseret fortalt om sine tanker til sin far, højtstående klanmedlem, inden han gik under jorden.

Thomas kom dog på sporet af Susans forsvinden og opsøgte ARK og Nick Keenan, og da de også blev bekymrede for at han skulle sladre, lod de også ham inficere og derefter vende tilbage til San Francisco. Alle hendes papirer og bøger er nu i grotterne i ARK. (Det forklarer at hans bekymring om hendes skæbne forsvandt, jf besøg hos DiMaggio-familien.)

Så begynder scenariet.

Susan DiMaggio formår tirsdag nat at flygte og indlægges på Andrews Mental Hospital, hvor hun kæmper for at holde Yigs vilje på afstand. Men allerede samme morgen overtager Yig hendes vilje og hun ”undslipper” hospitalet og vendte tilbage til ARK.

Spillerne (Herefter: Hippierne) skal inden fredag aften gennemskue så meget som muligt af følgende. I parentes følger, hvor de kan få informationen:

- Nick Keenan på kollektivet Ark er involveret i noget. (Sanatoriet, ARK, NA)
- Der er slange-guder. (Susans lejlighed, KKK, bibliotek)
 - Der er en kult omkring guderne – de er knyttet til Ark. (Ark, bibliotek,
 - Der findes et symbol der kan føre til, at Yig besætter betragteren. (George, Lucys drøm,)
 - Der finde et modsymbol, der kan ophæve denne besættelse. (KKK, Susans forældres loft, KKK.)
- Ved en koncert med the Doors om fredagen, vil kulten bringe Yigs vilje ud til ungdommen. (Ark)

Når hippierne har mod-symbolet, må de få saboteret Doors-koncerten, således at modsymbolet og ikke Yig-symbolet, bliver vist. Hermed bortmanes Yig fra alle de inficerede. Keenan vil dog kæmpe imod.

...eller, hvis de er blevet vanvittige nok, må de hjælpe Keenan på at få flest muligt inficeret med Yigs vilje.

Tidslinje:

1968: Nick er i Vietnam. Vietcong får Nick deling i et baghold. Mange dør eller bliver taget til fange. Han flygter ind i junglen og finder det gamle tempel og inficeres af Yig.

1969:

Februar: Nick Keenan køber fabrikken.

Marts: Keenan holder ”rejsegilde” for Ark og folk begynder at flytte ind. Hans soldaterkammerat Jimmy bliver indviet i sekten.

April: De første særligt psykisk modtagelige – dvs. skrøbelige – typer (Alex, Zeilia og Strange) og de politiske radikale (Kathleen og Jamkundo) inficeres.

29/6 Susan og Thomas møder Emily, George og Jimmy ved ”Dogpatch Galery”. Zeilia tager billedet med Susans kamera. Susan fremkalder det på galleriet. Hun fortæller dem om sit studie. Jimmy fortæller det videre til Keenan.

4/7, uafhængighedsdag. Susan spiser aftensmad med sine forældre, hvilket er sidste gang hun ser dem. Hun viser dem billedet men glemmer det.

5/7 Susan, Thomas, Emily og George besøger ARK første gang.

6/7 Susan og Thomas kommer op og skændes, fordi Thomas er jaloux på Jimmy.

Fredag 7/7 Susan, Emily, Jimmy og George besøger ARK. Nick Keenan forsøger at omvende dem, men det udvikler sig til håndgemæng. Emily dræbes af Nick's magi, Susan bliver halvvejs inficeret, George flygter, traumatiseret af hvad han har set og går under jorden.

11/7 Thomas er bekymret og taler med Susans forældre.

13/7 Thomas opsøger Ark fordi han mistænker at det har noget med Susans forsvinden at gøre. Han møder Keenan der inficere ham og giver ham arbejde på Fillmore West.

20/7 Thomas taler med forældrene anden gang og fortæller dem, at der intet problem er.

24/7 : Scenariet begynder

Natten mellem d 26/7 og 27/7: Susan flygter fra ARK og bliver indlagt på Agnews.

28/7: Koncert med The Doors. Scenariet slutter.



Jim Morrison foran psykedelisk lysshow.

SCENARIETS REGLER OG MEKANISMER

DE FEM SIDELØBENDE DRUMIDLER

Der er i dette scenarie 5 mekanismer, der sideløbende sikrer fremdriften i historien.

- 1) **Musikken.** Musikken er en meget vigtig part! Der findes i både Tidal og Spotify en offentlig playliste, der hedder "Summer of Madness". Denne er overordnet opbygget sådan, at musikken bliver mere og mere syret, så det starter i den nuttede, går over det melankolske og psykedeliske og ender i det rablende vanvittige. Jeg har valgt musikken efter, hvilke numre, der er lange og ikke har for mange hjørner. Enkelte numre er fra efter 1969, men det kan I nok leve med. Playlisten er unødvendig lang, for at give plads til, at nogle dele kan tage længere tid end forventet. Så hvis historien bliver hurtigere uhyggelig end musikken, så spring nogle numre frem, som det fremgår nedenfor.

Det første nummer er vildt syret og beregnet til teaseren.

Nummer 2-10 er ren glad hippie-stemning.

Nummer 11-29 er mere psykedeliske, uden at være meget syrede.

Fra nummer 30 er numrene meget syrede og uhyggelige.

Nummer 55-60 er et medley, specifikt til begivenhederne under Doors-koncerten. (Har man en projekttor, kan man med fordel vise denne film, hvor der er psykedelisk lysshow til præcist samme numre. <https://www.youtube.com/watch?v=m9rk-xsnFJM>)

De sidste 5 numre er de fem hippies ynglingsnumre.

<https://open.spotify.com/playlist/7tFNnBa96vnFon0ZinLt2O?si=6303e86fc5264296&pt=0c83c33b5dcb44929f49c012729dfb18>

- 2) **Galskabskortene.** Hver hippie har fem galskabskort. Efterhånden som de oplever frygtelige ting, radikaliseres deres holdninger, og de må vende et kort og læse om, hvordan de har ændret sig. Et nyt kort "trumfer" tidligere kort, hvis der er modstridende ting. Det fremgår overordnet af scenariet, hvornår man skal vende et kort. I følgende situationer vurderer DU om der skal vendes et kort:

- **Meget** skræmmende situationer, særligt med overnaturlig karakter.
- Meget ubehagelige trips. (Fremgår af Cosmic Bliss-kortene.)
- Oplevelser, der udfordrer en persons virkelighedsopfattelse, fx at møde en person, man ellers kun har set i en drøm eller et trip. (Kun første gang.)
- Meget krænkende eller ydmygende ytringer eller handlinger, der går imod en persons idealer.
- Oplevelser eller ting der i meget høj grad udfordrer eller bekræfter en persons idealer.
- Første gang hippien slår et menneske ihjel.
- Hippierne gør selv ting, der er meget imod deres ideologi, fx færdigheder som "underdanighed".

- 3) **Interaktionskortene:** Relationen mellem karaktererne er en central del af fortællingen, særligt efterhånden som de vender deres personlige galskabskort. For at få disse relationer i spil, har jeg lavet nogle relationskort. På den ene side, står der et tal samt hvad man skal gøre, for at få kortet. På nogle kort, står der et hint på bagsiden, men de fleste er blanke. Bunken skal ligge i nummerorden på bordet med teksten opad. Læg kortene ud, så man kan se de tre øverste kort. Hvis en karakter gør det, der står på én af kortene, får vedkommende kortet. Dette fungerer som en "token" til at lave en handling.

Du kan højst have to tokens på én gang. Dette skal selvfølgelig ikke forhindre karaktererne i at følge sit sindelag, selvom de ikke får nogen kort til gengæld. Formålet er at alle spillere til at deltage.

- 4) **Cosmic Bliss:** Cosmis bliss er det stof, som Yig-kulten bruger til at gøre befolkningen åbne for at modtage Yigs vilje. Se [nedenfor](#).
- 5) **Mistænkelighed.** Sidst er der, hvor opmærksomme og nervøse kulten er ved hippierne. Der er fire niveauer: Intetanende, opmærksomme, problematiske og jaget. Skru op for mistænksomheden, når hippierne "dummer" sig eller for at drive historien frem.

SPILLET'S FORLØB

Investigation delen er en "sandkasse", hvor hippierne leder efter sammenhæng, og det er spillederens job at gøre det forvirrende, spændende og i sidste ende forløsende.

Selve spillet foregår jo i løbet af bare 4 dage så spillerne kan på ingen måde komme rundt alle steder, og det er heller ikke nødvendigt.

Når spillerne er ved at have indsamlet den viden, de har brug for, kan du skrue mistænksomhedsniveau op, så de føler, at jorden brænder under dem.

Som kan man besøge 2 steder pr dag inkl. transport, diskussion før og efter, spisning osv. Man skal jo også sove de anbefalede 7-8 timer. Det giver mulighed for at besøge ca 8 forskellige steder, hvorved mange steder ikke bliver besøgt. Så en del af investigation er at vælge fra.

I sig selv er investigation-delen meget forvirrende og omfattende og det er tiltænkt, at hippierne ikke løser mysteriet, hvis de ikke bruger de hints og muligheder, de får ved at bruge Cosmic Bliss.

TIDSPLAN:

30 min: Introduktion af spillet og hippierne, indledende "lær hinanden at kende" øvelser:

120 min: Investigation i San Fransisco

40: Besøg på ARK

20 min: Koncerten med The Doors

20 min: Opsamling.

FÆRDIGHEDER:

Alle hippierne har nogle færdigheder. Det fremgår af deres karakterark. Hvis en karakter ønsker at bruge en færdighed i en situation, hvor der ikke er automatisk succes, må de bruge et interaktionskort, som de tidligere har trukket. Om en spiller skal bruge et interaktionskort til en færdighed, er din vurdering. Det kræver ikke et kort at køre gennem byen ved højlys dag, men hvis man er høj og kører bil, kræver det et kort.

Nogle kort er i konflikt med personens ideologi fx Jim og Erikas ”underdanighed” og Lucys ”slås”. At bruge disse, vil muligvis forårsage, at personen bliver radikaliseret, altså må vende et galskabskort. Det er din vurdering.

INVESTIGATION

For at få noget ud af en person, bør hippierne sætte sig ind i, hvem personen er og hvilke svagheder, antipartier, interesser, drømme osv. personen har og bruge dem i afhøringen. Det behøves ikke at være særligt indviklet: Vil man fx gerne afhøre en hippie, spørger man i forvejen en af hans venner ud om ham, kigge i hans pladesamling eller måske har han skrevet noget i et tidsskrift man har læst. De fortæller, at han er fan af Led Zeppelin, at han er forfængelig eller lignende. Så kan hippierne bruge dette til at bløde ham op.

Formålet er ikke, at gøre det meget svært, men at spillerne lige skal tænke lidt mere detektiv-agtigt.

MULIGE DILEMMAER OG PROBLEMER I AFVIKLINGEN AF SCENARIET

Scenariet tager for lang tid.

Dette var under testspillet det største problem. Spillerne brugte rigtigt meget tid på – og havde det sjovt med – at rollespille deres karakterers ideologiske skærmydsler. Som spillerer skal man nok ikke være bange for at afbryde med ”...og sådan fortsatte jeres ophedede diskussioner, mens i kørte afsted i sporvognen.”

Spillerne bør tidligt – allerede om mandagen – blive tilbudt ”cosmic Bliss” og også rimeligt hurtigt blive bekendt med kollektivet ARK, fx samlet op af bussen til en ”uskyldig” tur derop og møde Keenan. Selv når de har været i ARK, er der stadig et del investigation, da de stadig mangler modsymbolet.

Og HUSK at de ikke behøves at finde alle handouts og komme alle steder!

Der er ikke fem spillere.

Mindst 3 spillere. Sørg for at Lucy er med. Udelad Bob som den første.

Konflikterne blandt hippierne fylder for meget og truer med at splitte gruppen.

Det fælles ønske om at redde Susan, bør holde hippierne sammen. Men det ville også være i scenariets ånd, hvis spændingerne mellem hippierne bliver så stærke, at de må splittes. Omvendt kan spillet blive kedeligt og besværligt med spillere der skal ind og ud af lokalet og to parallelle og uoverskuelige spor. Løsningen kan være, at spillerne kortvarigt splittes, og derefter mødes og beslutter sig for et kompromis.

Bob har også færdigheden ”mægling”, der kan være relevant.

Hele gruppen ønsker at følge Yigs vilje:

Intet problem: Opgaven bliver ikke mere at finde Susan, men at hjælpe Nick med at få det rigtige symbol frem til Doors koncerten.

Hvis gruppen er splittet om, hvorvidt de vil følge Yigs vilje.

De hippier der vil følge Yigs vilje, bør holde deres holdning skjult, indtil sidste øjeblik eller indtil Keenan kræver at de tager stilling. Hvis der derefter er nogen tilbage, der er uenige, bør spillerne offgame vælge udfaldet. Sig "Nu er vi ved historiens slutning. Hvordan skal vi slutte den? Hvem skal vinde? Det gode eller det onde?" Spillerne bliver enige om, hvilken slutning på historien de synes er sjovest, og så rollespiller man den. Vi valgte denne løsning i testspillet og det fungerede faktisk godt.

En hippie dør.

Hvis det er under koncerten eller meget tæt på afslutningen, bliver spilleren bare tilskuer til resten af scenariet, dog med mulighed for at være en skytsengel. Lad dog spilleren bruge de tilbageværende interaktionskort på vegne af de andre hippier.

Hvis det er før, finder du hurtigt en karakter, som spilleren kan spille. Det kan være en professor fra Berkeley, en sygeplejeske fx fra Andrews Mental Hospital eller en tilfældig hippie. Hvis hippierne vælger at følge Yigs vilje, kan det være nogle af kultmedlemmerne fra Ark. (Alex, Lysmanden og Zeilia, kunstneren er oplagte.)

Hvis spillerne ikke blive sindsyge nok og ikke får vendt deres galskabskort.

Intet problem. Så bliver det bare en anden historie.

Sjov og spænding:

Der er i dette scenarie masser af plads til at more sig over hippiernes sprog og udtryk og outrerede idealisme. Det skal der være plads til, men det må ikke ødelægge den uhyggelige stemning. Du bør som keeper gøre spillerne opmærksom på dette i begyndelsen af spillet, og gentage det, når det begynder at blive uhyggeligt.

Du synes at kærlighedsforholdet mellem Erika og Jim passer meget dårligt ind i Lovecrafts mythos.

Undlad det.

Spillerne opklarer mysteriet for hurtigt?

Det tror jeg ikke er noget problem. Det er bedre end at historien bliver for lang.

COSMIC BLISS

Cosmic Bliss er det "stof" som Yig bruger til at gøre sine ofre skrøbelige og modtagelige, før den inficere dem. Faktisk er det slet ikke en pille, men et æg, der "lægges" af Yigstatuen i templet.

Ofret bliver inficeret under følgende omstændigheder:

- Ofret er under påvirkning af stoffet og under stærke sanseindtryk eller psykologisk pres og ser symbolet.
- Ofret har prøvet stoffet mindst 3 gange og ser symbolet. (Det er altså ikke en forudsætning at personen er høj i øjeblikket.)
- Ofret er meget psykisk ustabil (har vendt mindst 3 galskabskort eller har en sanity på 10 eller mindre) og udsat for stærke sanseindtryk eller psykologisk pres og ser symbolet. (Her

er det altså ikke en forudsætning, at man har taget stoffet!)

Kortene: Der er en bunke med cosmic-bliss kort, der skal ligge i nummerorden. Hver gang en spiller tager en dosis, skal personen trække et tilfældigt af de tre øverste kort. Effekten fremgår af kortet.

Fx: En spiller tager Cosmic Bliss. Du tager bunken med kort, blander de tre øverste og lader ham trække et tilfældigt. Han trækker nummer 3. En anden slipper tager en dosis, og nu tager du igen de øverste kort, der vil have nummer 1, 2 og 4. Du blander dem, og lader spilleren trække et.

Forløb: Når man har slugt pillen går der ca. 10 minutter. Derefter får man et trip, der varer nogle timer. Effekten fremgår nedenfor. Hvis man i trippet også inficeres med Yigs vilje, vil den for en kort periode åbne for ens mest dyriske og destruktive sider, og man vil tale sort angribe andre osv. Derefter vil man få sin bevidsthed tilbage, men være styret af Yigs vilje.

Udseende. Pillen, dvs. ægget, har form og størrelse som en Panodil. Den er hvid med en grøn nuance. Den er forbløffende hård og man må bruge en hammer for at ødelægge skallen. Hvis man formår at bryde skallen, vil der slippe en frygtelig stank ud. Indholdet er grønt og syder i kontakt med luften og opløses efter få minutter. Hvis man klarer et medicin-check, vil man vide at det ikke er noget, man kunne forestille sig i narkotika eller medicin på nogen måde. Et kemi-check vil afsløre, at dette ikke burde kunne ske.

Virkning: Virkningen fremgår af som sagt af kortet, men de har også en virkning, som keeperen ved:

Personer der er inficeret Yigs sjæl, vil for den påvirkede hippie have slangeøjne og slangetænder.

Personen vil kunne forstå og tale med slanger og andre krybdyr og kunne tale et andre påvirkede eller inficerede i et fremmedartet hvislende sprog. Desuden vil man væremodtagelig overfor budskaber fra Yig og andre entiteter, særligt hvis man befinder sig ved templer eller feticher.

Virkningen af cosmic Bliss står i appendixet, så man nemt kan finde det.

KÆRLIGHEDEN:

"All you need is love" synger Beatles. Og måske er kærligheden stærkere end vanviddet. I hvert fald vil Jim og Erika, de to personer der er mest udsatte for at synke ned i vanvid, også blive tilbudt en udvej. For ved deres fjerde og femte galskabskort, vil de også mærke en kærlighed vokse imod hinanden og deres fælles følelser. Hvis det ender med, at de faktisk finder sammen, vil der opstå en mulighed for, at kærligheden kan bortmane det had, Yig's galskab har gødet. Hvis de to forelsker sig gensidigt i hinanden, så vil kærlighed bortmane galskaben og hadet, de må se bort fra alle de galskabskort de måtte have vendt, og begynde at vende dem forfra. Tag dem alsidiges fra de andre spillere og fortæl dem dette.

YIG KULTEN:

Kulten og religionen omkring Yig er som sagt meget ældre end mennesker, og findes også på andre planeter. Yig betragtes af dets tilbedere som en del af et triumvirat eller en treenighed af Yig, Shub niggurath og Chulhu. Yig-figuren kender jeg fra novellerne "The Mound" og "The Curse Of Yig", begge af Zealia Bishop og H. P Lovecraft. Jeg tager inspiration fra særligt den første (og handout 6 er en let redigeret uddrag fra denne), men i min fortolkning, er Yig ikke en slange med arme og ben (Jeg synes ikke at det er i Lovecrafts ånd af lave humanoide guder), men en vilje eller en kraft fra universets dybe afgrunde, hvorfra han sender sine tanker ud og inficerer liv. Hans måde at inficere livet på er i første omgang at inficere så personer og derefter få dem til at arbejde for at sprede hans

magt, og på sigt gøre kloden til et stort tempel for ham. Hans kraft har også en vilje til at degenerere livsformer, således at mennesker efter lang tids inficering vil tage krybdyrsagtige former, slangeøjne, spaltet tunge, gifttænder og skæl og på sigt lægge æg.

Slangefolket er uddødt og Yig tilbedes ikke mere, men hans hævngherrige og destruktive idéer ulmer stadig i forbandede huler under jorden. Gennem tiderne har billeder og tanker sivet op til jorden og blandet sig med drømme, ekstaser og syner for særligt modtagelige personer.

Yig identificeres med slanger, men Yig har ingen kødelig eksistens. Han er en vilje eller kraft fra det ydre rum, der kan lade sin vilje virke i og degenerere biologiske emner, og her har han særligt fundet slangerne modtagelige og som værende anvendelige modtagere. Nogle slanger har han givet menneskelige legemer, andre gange har de fået menneskehoveder, men det kan ligesåvel være menneskelige kroppe med slangehoveder.

Hans proselytter har i forskellige perioder de sidste 300 mio. år, hersket over adskillige racer og store riger på jorden. Slangefolket forsvandt af forskellige grunde fra jordens overflade, og Yig-templerne blev forladt og han blev ikke tilbedt, men hans vilje flyder stadig fra de templer, der kanalisere hans kosmiske vilje til degeneration og opløsning.

Da mennesket kom til det amerikanske kontinent for ca 15000 år siden, mødte de Yigs degenererede slanger, og de kæmpede med dem og udryddede dem næsten og de få der stadig fandtes, flygtede tilbage til hulerne under jorden. Men nu begyndte Yig at lade sine tanker flyde ind i menneskenes drømme og nogle stammer tog det til sig. Disse stammer fra frygtede og forhadte, både for deres grusomme og bestialske voldelighed, deres stærke trolddom og de ofre det krævede, og deres syge udseende: Skællet hud, aflange pupiller og splittede tunger.

Men det var ikke kun på de amerikanske kontinenter, at Yig søgte indflydelse, men på hele kloden fra Antarktis til Grønland. Også i Egypten, hvor han fik en ikke ubetydelig kult i det mellemste rige, I Afrika, på Kreta og ikke mindst i indo-kina, hvor vise bystater i khmer-civilisationen i en periode omkring 200 e.kr. optog Yig blandt deres guder.

Nu har Yig igen fået en proselyt i Nick Keenan. Denne var Vietnamsoldat, og her blev hans deling overfaldet i et baghold, 26 af hans kammerater blev dræbt, 45 blev taget til fange, men han formåede at flygte ind i junglen. I flere dage kæmpede han sig vej gennem dens ugæstfrie underskov, da han endelig kom til en ruin. Her så han første gang Yigs symbol, og da han var på randen af vanvid fra at opleve sine venner dø, selv dræbe adskillige vietkongs, ikke have spist i flere dage og være stukket af alt, hvad der kan stikke, havde Yig let spil i hans sind. Så han lod sin vilje fylde Nick, og bragte ham ud af skoven, tilbage til basen, hvorfra han fløj hjem. Inspireret af Yig har han købt ranchen, og i dens kælder udgravet en tunnel til det gamle, underjordiske Yig-tempel.

Rollespil Yig-inficerede NPC-er:

Over tid vil de inficerede udvikle skæl, spaltet tunge, læsper og slangeøjne. Kun Keenan er nået så langt, men han skjuler det med magi, når han er sammen med ikke inficerede. De andre er begyndt at udvikle skæl, særligt på ryggen, håndrygge og hals. Giv hippierne et hint om dette ved at beskrive, at personen klør jeg på håndryggen, har et stort tørklæde om halsen, har udslet på kinderne, er solskoldet på panden, har brandsår på hånden, har langærmet tøj trods varmen osv.

De inficerede er på overfladen sig selv: charmerende, behagelige, interessante. Men nedenunder er de ren destruktiv vilje, fuldstændigt ligeglade med menneskeliv. Hvis nogen er til fare for deres mission, dræber de vedkomne uden at betænke sig. De vil dog selvfølgelig forsøge ikke at afsløre noget eller skabe unødig opmærksomhed fra politi eller uvilje fra ungdomskulturerne.

Følgende er inficerede:

Nick Keenan (Vietnam-veteran)
Susan DiMaggio (Handout 2, Delvist besat)
Emily (automan zombie, handout 2)
Thomas O'lean (Susans kæreste, handout 2)
Jimmy (handout 2)
Alex (Lysmand)
Zealia Hamilton (Kunstner, handout 11, ARK)
Strange (Pusher)
Mr. Jambunka (Black Panther leder)
Kathleen Taylor (Kvinde i basisgruppe, WLF)
Enrico de Pozo (formand for studenterrådet på Berkeley, marxistisk-maoistisk anarkist.)

MAGI:

Slangesprog: De inficerede kan alle forstå og tale Yig's sitrende, hvislende slangesprog.

Yigs styrke: En person kan på en runde vælge at lade Yigs vilje fylde hans sind og krop. I denne tilstand vil personen få slangeøjne og slangetænder og/eller tilbederen forvandler sine arme eller andre legemsdele til slanger med hoveder i stedet for hænderne. Bides man af denne person, bliver man såret med en gift med en effekt, som havde man taget Cosmic Bliss. Folk der ser det, skal vende et galskabskort. Man kan også bides så hårdt, at man bliver såret eller dør.

Yigs vilje: Kastes på anden person, der har taget cosmic bliss mindst én gang. Ofret er delvist under kasterens kontrol, delvist under Yigs. Ofret kan fx angribe en modstander eller blive bedt om at fortælle, alt hvad han ved.

Hidkald Yigs børn: En slange opstår ud af det blå.

Slangeskæl: 5 magipoint. Kasteren får skæl og de beskytter mod fysiske angreb.

Yigs æg: Der afholdes en ceremoni ved midnatstid i templet. Ceremonien varer ca. 10 minutter. Der kan deltage adskillige mennesker i ceremonien, så længe de er inficerede. For hver magipoint en person bruger, lægges der ét æg (dvs. en pille) i et lille bassin under statuen. Hvis alle inficerede deltager, vil det give ca. 50 piller pr. nat.

MISTÆNKELIGHED

Forslag til hændelser ved forskellige mistænksomhedsniveauer:

1. **Intetanende:** Ingen ved noget om, at hippierne søger Susan.
2. **Opmærksomme:** Kulden ved, at hippierne søger Susan, men betragter dem som ufarlige, naive amatører, som de dog må blive lidt klogere på. Du kan stille og roligt bygge en paranoid stemning om:

En pusher (Strange) er forbløffende ofte samme sted som hippierne. Spørger de siger han: ”Jeg er hvor kunderne er. Hvad skal I bruge?”. Han forsøger at sælge dem Cosmic Bliss

Hippierne ser forskellige hippier fx Thomas, Susans kæreste, Jimmy, Alex eller Zeilia mistænksomt mange steder. Det virker nogle gange som om, at han holder øje med dem. Alex eller Zeilia. Hvis hippierne spørger dem: ”Hey, hvordan går det? Noget nyt? Hvad får I tiden til at gå med?” Hvis hippierne nævner Susan, spørger de ind til, hvordan det går med efterforskningen. Hvis hippierne IKKE nævner hende og deres opgave, bliver personen lidt

forundret og begynder at spørge lidt ledende omkring hvorvidt de leder efter nogen. ”Så I går ikke rundt og har noget at rive i? Altså tjener I penge? Hvis I leder efter noget, kan jeg måske hjælpe? Bare hvis nu. Der er så mange der går rundt og leder efter noget. Eller nogen. Jeg tænkte bare hvor I bager jeres brød? (slang: Tjener penge)” Efter at have talt med hippierne, vil de finde en telefon og ringe til Keenan.

Hvem eneste gang hippierne optræder nervøst eller mærkeligt overfor dem der overvåger dem, rykker de et lille nyk mod næste niveau. De bliver særligt nervøse, hvis hippierne bliver afsløret i at tale med politiet, eller hvis det afsløres at de har modsymbolet.

3. **Problematiske:** Hippierne har fået fornemmelse af, at Keenan eller kollektivet ARK er involveret eller at de snart vil få det. Hippierne arbejder lidt for godt sammen med politiet eller har fortalt lidt for åbenmundet om deres opdagelser. Kulten er nervøse ved hippierne og går proaktivt ind. I første omgang vil de forsøge at få hippierne over på deres side, ved at lokke dem til ARK.

Flower power bussen. Et sted i San Fransisco eller Berkeley kører et folkevognsrugbrød op på siden af hippierne. En ung sort kvinde stikker hovedet ud: ”Hvad så? Har I planer? Ellers har vi plads i bussen til jer?” Pigen fortæller, at de netop har vi i San Fransisco og nu var på vej hjem til deres kollektiv ude på landet, Ark, da de så hippierne og chaufføren foreslog, at spørge om de ville med, nu hvor der var plads. Det er ca en halv times kørsel bort, og hippierne kan overnatte, eller de kan helt sikkert få et lift tilbage til SF, hvis de gerne vil tilbage i dag. Takke hippierne nej, bliver de lidt tryglende: ”Kom nu, det bliver sjovt! Det er så spændende derude. Allemulige freaks. Ren kærlighed. Vi prøver at bliver selvforsynende derude, og vi er godt på vej. Det er en gammel ranch. I kan komme tilbage om et par timer, hvis I vil. Nu ikke så småborgerlige.”

Tager spillerne imod tilbudet, kommer de ind i bussen. Her sider 1 anden, foruden chaufføren. Pigen hedder Zealia og er kunstner og med hende er Jimmy fra fotoet. Alex er chauffør. De er alle inficerede!

Spørger spillerne om hvad de skulle i SF, svarer de *indkøb*, men der er ingen varer i bussen. ”De er i bagagerummet” forklarer det.

De fortæller stolte om Ark. Det kunne være noget af følgende, afhængigt af hvordan samtalen drejer sig: Det er et basisdemokratisk kollektiv der foreløbigt er selvforsynende med kærlighed og musik, men på sigt også bliver det med grønsager og mælk og æg. Det ligger i en gammel frugtfabrik, hvor man både lavede most og konserves. Den har været lukket siden krigen. Nick Keenan ejer stedet. Han havde været i Vietnam, og brugte hele sin soldatersold på at købe stedet. Derefter har han inviteret folk ud for at være med til at bygge det op. Ligen bo der 20 mennesker fast, men mange kommer og overnatter.

VW-en kører til Danville og derfra af små veje gennem faldefærdige kvarterer og til sidst af snørklede grusstier i hårnålesving om at skrænten.

Afviser hippierne tilbudet, vil de opleve at overvågningen intensiveres, og de er snart *jaget*.

4. **Jaget:** Hvis hippierne ikke imødekommer Nick's invitation, eller på anden måde opfører sig usamarbejdsvilligt eller hvis det bliver kendt, at de er kommet langt med deres efterforskning, vil Nick få sine folk til at fange hippierne og hvis nødvendigt dræbe dem. Han vil givetvis bruge sine kontakter i Black Panthers eller radikaliserede unge i Workers Syndicate til dette beskiddt arbejde, ved at sprede rygter om at de arbejder for the pigs (Politiet) eller kapitalisterne. Skab en stemning af, at hippierne kommet i problemer: En bekendt de møder kan fortælle, at der var nogle store typer, der leder efter dem. De kan opleve at deres værelser er blevet ransagede. De kan også bemærke en huløjet hippie, der får

øje på dem i et spisested eller lignende, og i samme øjeblik går til telefonen og laver et opkald, mens han skulende holder øje med hippierne.

Så længe hippierne giver udtryk for, at de gør sig umage for ikke at blive fanget (Med forklædning, går under jorden, gør en indsats for at ryste forfølgere af sig, undgår deres hjem og hippiekvarterer og fx arbejder om natten.) bør de ikke komme i alvorlige problemer. Hvis de omvendt tager let på ”advarslerne”, kan du lade fx to Black Panthers finde dem i en øde gade. De råber til dem, at de skal følge dem frivilligt, og hvis ikke skyder de efter dem!

Det er meget sandsynligt, at George vil opsøge dem, eller at de på anden måde mødes med George.

FORBEREDELSE TIL SPILLET

- Rekvisitter: Sørg for at medbringe en ordentlig højttaler og en enhed, der kan afspille Spotify.
- Bed spillerne om at medbringe høretelefoner. Hippietøj er også en god idé så længe det ikke er fjollet.
- Hæng alle plakaterne op i lokalet.
- Sæt musik højttalere osv. parat og tænd musikken. (Fra track 2)
- Lav fx urtethe og tænd røgelse eller anden hippie-agtig.
- Inviter spillerne ind og lad dem studere plakaterne og føle *the vibes*.
- Fortæl spillerne at de skal lytte til deres hippies ynglingsnummer, med henblik på, hvorfor netop deres hippie synes at dette nummer er den bedste skæring. Både musik og tekst.

HVAD SPILLERNE BØR UIDE I BEGYNDELSEN

Før spillet går i gang (Dvs. før anslaget) bør du fortælle spillerne følgende:

- Fordel karaktererne – tilfældigt eller på baggrund af forsiden. Lad spillerne læse op på deres karakter.
- Forklar interaktionskortene og færdigheder.
- Udlever galskabskortene (husk at man ikke må kigge!) og forklar dem.
- Der kan optræde NPC-er der optræder racistisk eller kvindenedgørende, ligesom hippierne på kanten af deres sammenbrud kan svine hinanden til. Beslut jer for, om disse passager skal rollespilles med autentisk sprogbrug, eller om det bør genfortællles.
- Fortæl spillerne, at det er et investigation-scenarie med en masse løse ender og falske spor. De skal altså ikke hverken håbe på at nå det hele eller at finde en sammenhæng i alle de ting de finder.
- Mekanisme om afhøring af NPC-er. (At man skal finde deres svage punkt)

De øvrige regler og mekanismer, kan de lærer efterhånden.

SCENARIET DEL 1: INTRODUKTIONEN:

INTRODUKTION AF KARAКТERER:

Gå til track 2.

Giv hippierne det udprintede kort. Lad dem finde ud af, hvor de selv bor. Så får de et overblik over San Fransisco.

Læs følgende op: *I er en gruppe af fem bekendte unge mennesker i San Fransisco med tilknytning til hippie-miljøet. Det er søndag aften og I er til Human Be-in i Golden Gate park, hvor hippierne ofte mødes. I kender hinanden, uden af den grund at være tætte venner. I er kommet ud i en diskussion omkring, hvad der er det bedste nummer!*

Lad dem i en runde forklare hvorfor de synes at deres er det bedste nummer i verden, både tekst og musik, gerne på en måde der også siger noget om, hvem de er som spillere. Formålet er, at de på denne måde præsenterer deres karakter.

Efter at have diskuteret lidt, fortæller du at det begynder at regne, men at de fem hippier beslutter sig for at mødes samme sted den følgende formiddag, for at fortsætte diskussionen...

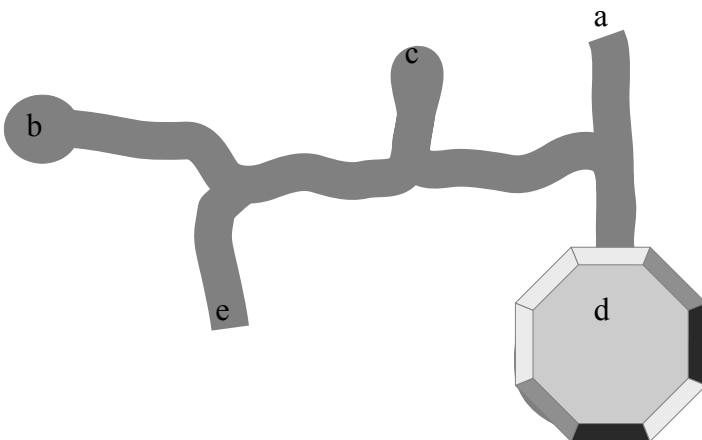
ANSLAG – LUCYS DRØM

Vælg track 1: Sysyphus pt 4 (Pink Floyd), mens du fortæller drømmen.

Læs følgende drømmen op. (De andre deltagere bliver dermed også bekendt med drømmen ”offgame”, men det gør ikke nogen forskel) – det er gangene :

Du vågner op men der er helt mørk. Du tænder lyset, men ser at du er under jorden. Du fornemmer en knugende angst for en voldsom eksistens, der nærmer sig, eller måske bare er overalt i grotten. Du ved at der er helt mørkt, men du kan alligevel skimte omgivelserne. Du forstår at du drømmer, men kraften i rummet forhindrer dig i at vågne. Der er en udgang i den anden ende af rummet: Du tager din sengelampe med dig til at lyse op.

a: Badeværelset, b: Tempel c: Slangemand d: Ruinbyen e: Lucys drøm begynder her.



Hvis Lucy ser på sig selv: *Du ser på dine hænder og de er forbrædte og vansirede, nærmest skællede.*

Hvis Lucy går mod b, templet: *Du mærker du en frygtelig ondskab, en meget gammel og meget fremmed ondskab. Hvis hun forsøger at gå imod ondskaben siger du: Du mærker hvordan ondskaben rækker ud efter dig som lange fingre eller tentakler eller slanger. Du gribes af panik og flygter tilbage og vælger den anden gang.*

Hvis Lucy går mod c, slangemanden: *Der kommer lyde dernedefra, hvislende, klistrede slæbende lyde. Du har slet ikke lyst til at gå ned til de lyde. Hvis Lucy alligevel går derned: Du skimter siluetten af et menneske med et meget langt hoved. Den har hørt dig! Du flygter!*

Hvis Lucy går mod d, ruinbyen: *Til højre går det nedad, dybt nedad. Længere fremme kan du høre lyde som væsner der hvisler sammen. Tusinde stemmer fra adskillige eoner taler sammen. Så bliver der stille. Har de hørt dig? Du flygter tilbage op af trappe.*

Hvis Lucy på noget tidspunkt ser sig tilbage, *ser du silhuetten af en kvinde, der slæber sig afsted mod hende. Hun laver hvislende, klikkende umenneskelige lyde. Du flygter længere frem. (Det er Emily)*

Når Lucy går mod a, badeværelset: *"En trappe fører opad. Du kan se de lysende striber fra en dør længere fremme. Det er indersiden af en almindelige moderne dør, men ret lille. Kun en halv meter bred og ikke meget over en meter høj. Bag døren er der et beskidt badeværelse, oplyst af et lysstofrør med en dårlig forbindelse, og du er kommet ind af en slags kosteskabsdør, mens badeværelsesdøren er i den anden ende af rummet. Der er en brusekabine, men forhænget er trukket for. Der er nogen der mumler udenfor døren, og du hører musik, måske Doors."*

Lad hende gå omkring i rummet. Når hun passerer rummet, får hun øje på sit spejlbillede over vasken.

"Det er ikke dit eget billede, du ser i spejlet. Det er Susans, men hun ser syg og bange ud. "Hjælp mig, Lucy!" Hvister hun skælvende af angst og vanvid. Hendes øjne bliver pludseligt gule og hendes pupiller bliver lodrette. Du vågner.

Det er en meget ubehagelig og livagtig drøm, som hun ikke lige kan ryste af sig (Hør evt resten af tracket, selvom hun er vågnet), men ikke noget som i første omgang kræver galskabskort – det er jo bare en drøm. Men så snart at hippierne finder ud af, at hun faktisk er væk, skal Lucy vende et kort.

SCENARIET BEGYNDER

Mandag formiddag: Hippierne mødtes som aftalt i parken, men der er en mærkelig stemning blandt dem. Fortæl dem, at de begynder at diskutere Susan DiMaggio. Alle hippierne kender Susan DiMaggio, som det fremgår af deres karakterskemaer. Lad dem have en samtale om hvad de ved. Lucy kan fortælle om sin drøm, hvis hun vil.

Hippierne bør ende med at beslutte at lede efter Susan.

DEL 2: INVESTIGATION

Gør spillerne opmærksomme på, at de kan besøge de steder der er reklameret for på plakaterne men også andre steder de tænker kan være relevante. Gør dem også opmærksom på, at de vil kunne nå 2 steder hver dag, og at de ikke behøves at besøge alle steder for at løse mysteriet. Der vil være forskellige veje til at løse mysteriet. Gør dem også opmærksomme på, at der kan være adskillige vildspor, der ikke har noget med historien at gøre, men skal gøre scenariet sværere.

Spillerne bør begynde hos Susans forældre eller Susans kæreste Thomas, der bor i deres fælles lejlighed.

STEDER AF INTERESSE I SF OG BEY AREA.

Følgende personer eller steder vil man enten støde på når man bevæger sig rundt i byen, eller let kunne finde, hvis man ønsker det:

PUSHER:

Hvis spillerne opholder sig hippe steder i San Fransisco, særligt omkring ”golden gate park” og særligt om natten, vil de snart blive opsøgt af en pusher – formentligt allerede om mandagen. Han vil tilbyde dem Cosmic Bliss – 5 piller for \$1. Hvis spillerne siger nej tak, giver han dem 2 ”smagsprøver” gratis. Han sælger også pot og coke. Pusheren er ”Strange” og de kan muligvis genkende ham ved ARK senere.

Han vil selvfølgelig ikke afsløre, hvor han har sit shit fra.

Hvis en eller flere spillere vil skygge ham, må de bruge færdigheden snige. Efter nogle timer vil han begynde at sjoske hjemad. Hippieen følger efter ham.

Pusheren vil gå hen til en bil der venter. Måske er hippieen blevet set? I så fald vil bilen pludseligt speede op, køre hen imod hippieen og skyde efter ham (undvige eller såret), og hun kan løbe ned af en gyde.

Uanset hvad ser hippieen bilen: En rusten, mørkeblå ford. Nummerpladen? Lad vedkomne slå et se slag. Fiasko: ser kun bogstavet D. Succes: Ser DY 34... (De vil genkende det ved ARK.)

POLITI:

Hvis spillerne opfører sig uheldigt fx højrystet, psykisk ustabile eller voldeligt, kan en betjent råbe dem an. Afhængigt af hippieernes reaktion, kan de få en advarsel, blive ydmyget og kropsvisiteret eller blive taget med på stationen. Betjenten kan risikere at være racist, mandschauvenist eller anti-kommunist og deres ydmygelser kan være grove, at nogle hippier (Særligt overfor Jim, Andrew og Erika) radikaliseres (Vender et galskabskort).

Ang. Susan gider de ikke hjælpe: ”Hun er sikkert blaffet til NY. Hun ringer om et par dage. Det har vi prøvet 100 gange før. Kom igen om en uge, hvis hun stadig ikke er dukket op.”

BOGHANDLERE:

Der er utallige boghandlere. De kan deles op i fire grupper:

- 1) Antikvariteter: I disse kan man finde viden om fx mt Diablo og Yig-kulten

- 2) Kontorartikler og bøger: sakse, farver, nye paperbacks og hardcovers. God hvis man har brug for en saks.
- 3) Hippie-boghandlere. Sælger LP'er, magasiner og de mest populære bøger fx Hesses Steppeulven, Kerouac On the Road, Burroughs Naked Lunch osv. De har også en næsten fuldstændig samling af "the love letter".
- 4) Lumpne butikker. Sælger tegneserier, horrorhistorier og soft-porno a'la Playboy. Det eneste man her kan få indsigt i er Yig. Ejeren kommer i tanke om en novelle af Zeilia Bishop og H. P. Lovecraft i "Weird Tales" fra 1930: The mound, 1930. (handout 6). "Men det er jo bare fiktion. Hende Zeilia havde et eller andet med slanger." De har også alle numre af The Loveletter.

LÆREANSTALTER

Der er adskillige læreanstalter i Bay Area, udover Berkeley. Mest kendt er University of California (Syd for Golden Gate Park), Stanford University (Palo Alto), DeVry University (Fremont) og Santa Clara University (Santa Clara).

Overordnet vil et besøg her ikke adskille sig fra et besøg på Berkeley, bortset fra at de ikke har de interessante bøger på deres bibliotek, og at alt der handler om Susan selvfølgelig ikke findes. Generelt er det spild af tid.

BIBLIOTEKER:

Der er adskillige offentlige biblioteker, herunder nogle store nogle i San Fransisko, Oakland og San Jose. Her kan man finde det samme som på Berkeley, men ikke noget om Yig og slet ikke Zamaconas' bog.

Til gengæld vil de have samtlige numre af "The Love Letter" (Hvad universitetsbibliotekerne ikke har).

På universitetsuniversiteterne kan man ikke låne Zamaconas bog, men de kunne fortælle, at den er at findes på Berkeley. De kan også fortælle, at derudover er der et eksemplar i Mexico DC; NY og Madrid.

BAR

Hvis du har brug for at få gang i scenariet, vil du lade hippierne mødes med **Chaz Johnson, veteran fra Vietnam. (Cosmicbliss trip 4)** Han vil hænge ud på et billigt værtshus med en stor øl foran sig. Han har nu fået amputeret den ene arm, er bleg som et lig og har et følelsestomt udtryk.

Trickeren er meget ligetil: Mere alkohol eller fx hash. Til gengæld vil råb, skrig, høje lyde og brag vække traumer til live.

Han fortæller gerne, men efter kort tid begynder hans underkæbe at skælve, hans ben at ryste og tårene at flyde ned at kinderne, og på et tidspunkt bryder han sammen og hippierne kan ikke få mere ud af ham. Han falder snart om i spasmer, flæbende. En af hippierne der har stærke følelser i anti-krig må vende et galskabskort.

Chaz kan fortælle følgende:

- Han var soldat i Vietnam i Keenans gruppe.
- Han flygtede ind i junglen, men blev fanget af Vietcong, torteret og senere udvekslet med vietcong-krigsfanger.
- Han så Nick, da Nick kom tilbage til basen. Nick var helt fra den og vrøvlede om templer og slangefolk og guder fra rummet osv. Han har set ham siden i SF, men har undgået kontakt

med ham. Han kan ikke lide ham mere.

- Han ved at han har lavet et kollektiv, der hedder ARK, der ligger udenfor SF.

Han så Susan i nat. Hun havde noget af den samme galskab, som Keenan havde.

GEORGE

Hippierne vil højst sandsynligt først møde George, hvis der på en eller måde er et rygte om, at der er en gruppe hippier, der har forsøgt at opklare mysteriet om Susan eller Emily. Altså hvis hippierne har fået givet udtryk for det ved mødes med forskellige NPC'er.

George (Fra handout 2) er nedbrudt og paranoid, efter hans møde med Ark og tabet af Emily. Han lider af voldsom paranoia, men hans ønske om at finde ud af, hvad der er sket, har gjort at han ikke har forladt San Francisco, men overnatter i forladte bygninger eller under åben himmel. Hippierne genkender ham dårligt, for han ligner en narkoman, udmagret, flakkende øjne og dybe furer. Så snart nogen genkender ham, er hans reaktion flugt. Du kan sagtens lade ham lykkes med at flygte en gang eller to.

Georges *tricker* er Emily, som han er forelsket i og føler skyld overfor. Hvis han kan få vished for, at hippierne virkeligt ønsker at hjælpe med at finde Emily og gøre en ende på Yigs vilje, vil han samarbejde. Men han er meget skeptisk. Både fordi at han er psykisk nedbrudt, men også fordi han med godt grund mistænker folk for at være besatte. Han kan godt stoppe en samtale og sige ”Jeg vil kun tale med ...(den hippie han har mest tillid til.” eller ”mød mig på Berkeley University Library i afdeling for pre-columbiansk kultur i morgen klokken 12 am ” eller ”Jeg ringer til telefonboksen på (Et eller andet hjørne) i morgen kl 10 am” eller noget lignende.

George er meget nærrig med sin viden. Lad ham fortælle de ting, som hippierne kan have brug for, for at komme videre i historien – eller de irriterende ting, som han i sin paranoia har konspireret sig frem til:

- Emily er forsvundet, formentligt bortført af Nick Keenan, der muligvis holder hende fanget.
- Hvis man tager Cosmic Bliss kan man lære om slangeguden, men bliver også både afhængig og modtagelig overfor Yigs vilje.
- Nick Keenans ARK er ikke så vidunderligt, som man skulle tro.
- Nick Keenan er optaget af eller tilbyder gamle slangeguder.
- Susan ved noget om slangeguderne.
- Susan arbejdede studerede ofte hos sine forældre, når hun skulle have ro.
- Emily malede billeder. Hun var inspireret af slangeguderne Nick havde fortalt om. Hun arbejdede i Dogpatch Galery.

Følgende fejlagtige konspirationer har han overbevidst sig selv om:

- Ku Klux Klan og Georges far er blandet ind i det.
- Der er et slangetempel på månen.
- Nixon tilbyder slangeguden
- Formålet med Vietnamkrigen er at skaffe Khmer-rigets slangeguds magt.

I) BESØG HOS SUSANS FORÆLDRE

I mission-district, 22nd st. Middelklassekvarter.

Det er meget vigtigt, at hippierne får handout 2 her. Hvis hippierne mærkeligt nok ikke vælger at besøge forældrene, må du sørge for at de finde billedet et andet sted.

Dette er en *afhøring* – udenfor huset møder de husets gartner – en slidt mand i 60-erne. (**Her kan du introducere, hvordan afhøring foregår i dette spil. Sig at spillerne bør spørge gartneren om, hvordan de får forældrene til at åbne sig. Og at hippierne fremover bør overveje, hvordan de foretager en afhøring af en person, og hvad der kan få en person til at åbne sig, før de taler med vedkomne.**)

Gartneren siger: *Faren er en stolt veteran.*

Moren er et meget skrøbeligt menneske.

Man skal nok prøve at berolige hende, og tale chancen for problemer ned, før hun åbner op. Det er en fordel, hvis faren ikke er tilstede.

Forældrene lukker op, og hvis hippierne er høflige. De er selv bekymrede over deres datter, så hvis hippierne tilbyder at hjælpe, er de taknemmelige, selvom de også er lidt bekymrede over, om hippierne er blandet ind i noget.

De inviteres indenfor til kaffe i et middelklassehjem. På kaminen er der billeder af faren som ung med militærhjelme - han var med i både Anden Verdenskrig og Koreakrigen.

Faren har et meget anstrengt forhold til Susan og kan virke aggressiv og vred, når han taler om hende, men han er i virkeligheden frustreret og bange. Han anklager hende (med rette) for at være kontrær, anti-autoritær, brokoved, vægelsindet, impulsiv og dum. Kort sagt: En teenager. Han mener, at hun selv er skyld i det, hvad det så end er der er sket. Hippierne må gerne få det indtryk, at han er indblandet, men det er han ikke.

Hvis moren beroliges af hippierne, ønsker hun at hippierne har et vågent øje med om nogen siger noget om deres datter.

De kan begge fortælle følgende:

21 år; Studerede antropologi på Berkeley, med et særligt fokus på de oprindelige folks myter og ceremonier.

Da hun begyndte på studiet i 1967, var hun en ganske almindelig, sød pige. Men hun begyndte efterhånden at blive mere oprørske og eksperimenterende fra 1967, ligesom så mange andre.

Hun gik dog ikke så langt, holdt sig generelt fra stoffer, passede sine studier og havde en god og forstående relation til sine forældre.

Kæresten Thomas: Hun boede sammen med sin kæreste. Han hed Thomas og var hippie men han havde et rigtigt arbejde. Han var tømrer. Faren mistænker Thomas for at være indblandet, men han siger det på en måde, så man bliver usikker på hans egne motivationer. Moren tror ikke at Thomas er indblandet. Hun synes han var en sød dreng.

Den 11. juli kom Thomas for at spørge efter hende. De havde haft en aftale, som hun ikke var dukket op til. Han virker bekymret. Han fortæller at han har set Susan sidste gang d 5. juli, hvor de havde skændtes, hvorefter hun har gået. Han havde været omkring hos hendes veninder, hvor han tænkte at hun kunne have overnattet, men ingen vidste noget.

Da hun ikke dukker op, opsøger de d 20. juli Thomas, men nu er han ikke bekymret: *Jeg hørte rygter om, at hun tog til NY.*

Moren betragter det som usandsynligt.

Faren udelukker ikke, at hun har gjort noget i den stil, men det undrer ham, at hun ikke har givet besked.

Sidste gang de så Susan var til uafhængighedsdagens d 4. juli, hvor de havde inviteret til at spise sammen. Forældrene har lidt forskellige tolkninger af dagen:

Faren synes at hun var provokerende, sur, sagde ikke tak for mad til sin mor og gik fra bordet uden at spille op.

Moren synes at hun var trist og skjulte noget. Hun tænker at det var noget med kæresten eller studiet. Men hun ville ikke ud med noget.

Fotografiet: Hun glemte et billede den dag. *"Dette er det nyeste billede vi har af Susan. Hun havde selv fremkaldt det et par dage før hun forsvandt"* De giver spillerne et foto (Handout 2). Det er Susan længst til venstre. Drengen bag hende er kæresten Thomas. Forældrene ved ikke, hvem der tre andre er, og de ved heller ikke hvor billedet er taget eller af hvem. Men det er det nyeste billede de har af hende, men de ved ikke præcist hvornår det er taget. Indenfor de sidste par måneder. Hun har nok selv fremkaldt det.

Politiet:

Den 15. juli havde forældrene opsøgt politiet, men det var en skuffende oplevelse: Politiet lyttede, men de mente, at det ikke er noget at tage alvorligt. De fortæller, at hippier ofte forsvinder og så dukker op igen. Så de vil ikke søge noget endnu. De har travlt med andre ting

(Tip til keeper: Hippierne kan vise billedet frem i deres efterforskning. Forskellige NPC'er har forskellige og selvmodsigende forklaringer på de fem på billedet og deres relationer. Dette kan bidrage til at skabe mystik og forvirring blandt hippierne.)

Hvorfor vil de have hjælp af hippierne? Moren siger, at der ikke er andre der vil hjælpe, og at Susan havde talt pænt om Lucy og Erica. Hvis hun er presset eller alene uden faren, fortæller hun også, at hun har fortalt faren

Forældrene giver hippierne \$10 hver, så de kan komme omkring. Et betragteligt beløb!

DIMAGGIOS' HUS

Forældrene vil ikke lade spillerne snuse rundt i huset, men de kan jo gøre det en nat, eller i en stund hvor moren ikke er hjemme. (Hun er hjemmegående husmor, men besøger jævnligt sin søster, der bor tre gader væk.)

Hvis de forsøger at bryde ind i huset, kan du med fordel gøre det dramatisk ved at moren kommer hjem. Hun er et nervevrag, og med mindre hippierne finder på en meget god historie, vil hun påstå, at det er hippierne der har bortført hendes datter. Hun vil ikke være sen til at finde mandens pistol, der ligger i skrivebordsskuffen, og skyde efter hippierne.

Huset har følgende rum: køkken, stue, badeværelse, fire værelser (Forældres soveværelse, Pigens tidligere værelse, der nu er indrettet som gæsteværelse, og ikke bærer nogen spor af, at hun har boet der, lillebroderens værelse, der er fyldt med legetøj, og endnu et gæsteværelse, der delvis bruges som depot og garderobe.)

I kælderen er der fyr, koks og forskellige ting, men intet af interesse.

Loftrummet: *Det er ikke meningen at hippierne finder dette før muligvis sent i spillet.* Spillerne kan hurtigt finde tre kasser med Susans navn på. Det er moren der for nogle måneder siden samlede

papirer osv. og puttede det ned i kasserne. De indeholder legetøj, bøger, tøj osv. Hun har dog ikke umiddelbart nogle tanker om, at det kan være noget vigtigt.

Hippierne finder en scrabbog/krusedullebog der er cirka 1 år gammel. Den er fyldt med billeder af teenageidoer som The Beatles. Der er en billet fra en koncert med "the Knights", et lokalt band. Men vigtigst af alt er et ringbind med noter fra hendes studie, og nogle kopier hun har taget. (Handout 6, 7, og 9)

2) SUSANS OG THOMAS' LEJLIGHED:

6th ave. - lige nord for Golden Gate Park.

Det er en lejlighed på tredje sal i et større lejlighedskompleks. Der er et køkken med et lille bord og fire stole. Desuden et værelse med en seng, en reol, og en kommode med en pladespiller og en del plader – En plade med "Grateful Dead" er på pladespilleren. Der er også en bøjlestang med kjoler og bluser. Endeligt er der et toilet med en meget lille brusekabine. Der lugter af cigaret og lidt pot. Et blik fra døren rundt i lejligheden afslører noget interessant: Der er en bogreol, men den er næsten tom. Der er også en bøjlestang med meget kvindetøj på. Desuden er der en stor stak blade. (the love letter)

Thomas er hjemme om når hippierne kommer første gang. Ellers er han tit væk.

Er han ikke hjemme, kan man nemt enten dirke låsen op eller man kan kravle op af brandtrappen, bryde vinduet op og komme ind.

Spil Thomas sådan, at spillerne ikke bliver for hurtigt mistænkelige. I starten er han meget hjælpsom og spiller også forundret over, at Susan er væk, selvom han ikke er decideret bekymret. *"Hun var en meget fri pige."* Men efterhånden som samtalen udvikler sig, bliver han lidt utålmodig og hvis han på nogen måde kan få en idé om, at de mistænker ham, bliver han mindre samarbejdsvillig.

Tricker: Han er meget glad for beat-musik, fx kan en samtale om Grateful Dead blødgøre ham.

Han er meget stolt af sit arbejde med Loveletter, og er mere snakkesalig, hvis han kan få lov at få lidt ros for sit arbejde.

Thomas tager imod og taler gerne med dem, men inviterer dem ikke ind i lejligheden. Hvis de inciterer, lukker han dem dog lidt modvilligt ind og sætter dem omkring bordet, men det vil presse mistænksomhedsniveauet op af.

Hvis Thomas oplever, at hippierne mistænker ham for noget, vil det også presse mistænksomhedsniveauet op.

Hvad fortæller Thomas:

De boede sammen indtil for nogle uger siden.

Så kom de op at skændes over en anden dreng hun havde set, en dreng der hedder Alex. Han ved ikke mere om ham.

Hun sagde at hun ville tage hjem til sine forældre og bo der. Så kom hun ikke tilbage.

Men hun havde også talt om, at hun gerne ville se NY, men hun havde ingen konkrete planer.

Men sådan var hun ofte. Det var også derfor, at deres forhold var ved at gå i opløsning. Hun har ikke kontaktet ham.

Hvis hippierne spørger ind til ham, fortæller han stolt at han er ved siden af tømmerjobbet, er amatørjournalist i magasinet "The love letter", der udkommer næsten hver uge. Primært om musik og kunst. Han har også været roadie til koncerter og festivaller og hjælper ofte med det praktiske omkring scener, fx på Fillmore West. Susan har taget billeder til bladet, og det var sådan de mødtes.

Ang. billedet fortæller han, at han ikke ved hvem de andre var. *"De var nogle kunstnere, tror jeg. Det var nogen Susan havde mødt. Jeg tror ikke hun kendte dem særligt godt."* Han siger at det er taget foran et galleri på Turk St. i Tenderlion. Det var en af kunstnerne, der tog billedet, men han ved ikke, hvad hun hedder." Det hele er løgn.

Undersøge lejlighed:

Thomas vil ikke lade hippierne gennemsøge lejligheden: *"Hey, jeg bor her. Det er min lejlighed. Er i med the pigs eller hvad?"*. Men som sagt er det ikke svært at komme ind i den, mens Tom er væk. På hverdage er han væk fra 7 til 16. Om aftenen er han også ofte ude, men der er en stor chance for at han overrasker en, mens man ransager hans lejlighed.

Spillerne finder uden problemer forskellige ting: Chillum, spor af pot, tom vinflaske, tre plader (Bob Dylan: the times they are a changing; Jefferson Airplane: Revolution; Grateful dead: Live). Der er ingen tegn på hårde stoffer.

I en kuffert ligger en stor stabel skriveredskaber. Det er udkast til forskellige artikler, som Thomas skriver, men ikke i sig selv noget der kunne vække opmærksomhed. Han har dog ikke skrevet noget de sidste par uger.

I skraldespanden er der et hjemkaldelse fra biblioteket. (handout 1)

The love letter

Der ligger en stor stabel af magasinet "the love letter", og spillerne kan ikke nå at læse dem alle. De kan bruge en time (i alt – ikke pr person) på at søge efter noget, som de må formulere som et begreb eller navn.

Nick Keenan, digt, slanger eller Vietnam:

Nick Keenans digt *The Hill Dwellers* (handout 13).

Zealia, kunster, Thomas

Her finder man adskillige artikler med Thomas som interviewer, reporter eller anmelder af musik og kunst. En artikel gør indtryk (handout 11)

Hvis man søger efter monstre eller noget mythos-agtigt, kan man også finde et andet digt (handout 14)

3) JIMMY

Efter at hippierne har været hos forældrene og fået fat i billedet af Susan og de fire andre, vil de kort efter møde Jimmy med hatten.

Hippierne ser også den unge mand med hatten fra billedet med Susan. Han er meget overrasket over at de genkender ham, og skal lige sunde sig. Derefter er han umiddelbart flink. Han præsenterer sig som **Jimmy**. Han fortæller følgende:

Han kender ikke rigtigt de andre på billedet. De mødtes bare.

Han ved at de hed **Susan** eller Thomas. Hvis han hører, at nogen tror at hun er rejst til NY, siger han. *"Ja, nu du siger det, så var der nok noget om, at hun talte om New York. Hun sagde vist, at der var en fyr derovre, der havde inviteret hende. En rig kunsttype, tror jeg nok."* (Det er jo løgn) Den anden pige hedder **Emily** "et-eller-andet", men hun er vist flyttet til Mexico.

Drenges hedder **Simon** eller noget andet og datede Emily lidt. De var bare sammen den dag og Susan havde et kamera. De fik en tilfældig til at tage billedet, så de alle kunne være med på fotografiet. Det er Susan, der har fremkaldt det. Det var en tilfældig der tog billedet. Hvis nogen spørger til ham, siger han, at han bor lidt rundt omkring i SF og arbejder lidt forskellige steder. Han

Han siger, at han gerne vil hjælpe med at finde Susan eller nogle af de andre på billedet. Men det kræver, at får at vide hvor de bor og om muligt et telefonnummer. Han giver dem også et telefonnummer og beder dem ringe, hvis de finder ud af noget. Det er faktisk nummeret til Keenan i ARK, men det siger han ikke.

Hippiernes reaktion er meget vigtigt for *mistænksomhedsniveauet*, for denne unge mand fortæller Keenan alt, hvad han hører.

Hvis de taler det ned til, at de faktisk ikke gider lede mere efter hende eller lignende, vil det ikke hæve mistænksomheden.

Hvis hippierne siger, at de arbejder meget hårdt på at finde ud af mere, vil det hæve niveauet.

Hvis det kommer frem at de er kommet langt med efterforskningen, vil det også hæve niveauet.

Det vil også hæve niveauet, hvis de siger at de har talt med politiet.

4) HUMAN BE-IN

En *human be-in* er en mere eller mindre spontan begivenhed i Golden Gate Park, hvor unge freaks mødes, synger, spiller, taler, ryger joints og kysser. Der er en be-in i weekenden, men folk mødes i små grupper hver eftermiddag, hvis vejret er til det.

Det er meget sandsynligt at møde en **pusher** her.

5) NARCOTICS ANONYMOUS:

Fillmore st og Geary St. - Western Addition.

Der er møde tirsdag eftermiddag kl 2 pm. Bortset fra dette møde er der ikke nogen til stede.

Ved mødet mødes 16 mennesker – flest unge mænd, der fortæller om deres oplevelser. For at hippierne kan være med, må de enten have stukket en meget overbevisende løgn, eller fortalt at de har haft problemer med stoffer og at de er parate til at fortælle om det. Det vil ikke blive accepteret, at de kommer ind og stiller spørgsmål.

De forskellige fortæller kort fortalt om følgende: En kvinde har taget stoffer da hendes mor var narkoman. En mand kom på stoffer, da han troede at det kunne hjælpe ham. To personer begyndte, fordi de fin morfin som smertestillende. To unge mænd og en kvinde har stødt på stofferne i hippiemiljøet og havde fået fortalt en romantisk forestilling om det, men er nu blevet afhængige. Tre har været soldater og har siden været på stoffer. (anden verdenskrig, koreakrigen og Vietnamkrigen.) Fire vil ikke fortælle, hvor de er blevet afhængige. En er blevet afhængig da hun var sygeplejeske. En er jazzmusikker og lærte stofferne at kende i jazzmiljøet.

Enid Carter: Den eneste måde at få noget ud af situationen, er ved at man allerede har vendt vendt cosmic Bliss kort 7. i Så fald vil en pige genkende hippien, og tydeligvis være ubehagelig til mode ved gensynet. Hun vil kort efter forlade forsamlingen.

Hun vil som udgangspunkt ikke hjælpe med noget, tværtimod vil hun være bange for hippierne. Da hun så den hippie der havde vendt cosmic bliss kort 10, havde hun haft samme oplevelse: Personen havde fået slangeøjne og slange-tænder.

Hendes svage punkt er *flere stoffer*.

Hvad kan Enid fortælle:

- Hun mødte Nick Keenan for nogen tid siden på ARK Cosmic Bliss, og det var her hun prøvede Cosmic Bliss første gang. Et meget ubehageligt møde, for Keenan blev psykotisk og vrøvlende om slanger og stjerner. Siden har hun haft erfaringer med Cosmic Bliss, men det har været frygtelige trips. Alligevel kan hun ikke stoppe.
- Hun kan forklare hvor ARK er.
- Hun ved at der er meget Cosmic Bliss deroppe, men hun tror ikke de laver det der. Hun tror (Fejlagtigt) at det produceres i Mexico af kaktus.
- Hun kan også genkende Emily og George, men kender ikke deres navne. Hun så dem oppe på ARK og specielt Emily var helt ude i torvene på Cosmic Bliss. Det var meget uhyggeligt.
- Måske var de kærester. Emily ønskede at George skulle beskytte hende og hjælpe hende. Men han var ret kold. Måske havde han også bumme-trip.
- Det er nogle uger siden at hun så dem. Hun har ikke set dem siden.
- Han har også set Jimmy på ARK et par gange.
- Hun kan ikke huske Susan
- Emily arbejdede på et atelier kaldet Dogpatch Galery.

6) BLACK PANTHER

Oakdale Ave, Bey view. Du kan med fordel sætte "Machinegun", track 22 fra playlisten på her. Udenfor deres mødesal står to uniformerede pantere med baret og rifler vagt. Hvide mænd lukkes ikke ind, medmindre mr. Jambunka har sagt god for det. Indenfor er lugt tyk af tobaksrøg, der sidder unge mennesker og taler eller læser i opbyggelige bøger af Malcolm X og Franz Fanon. Der kører Jimi Hendrix på pladespilleren.

En trappe fører til kontorerne på første sal.

Til mødet er der endnu flere. Men det gør ikke så meget, hvornår man kommer.

Hippierne vil nok spørge efter Susan. De vil uanset hvad bliver hørt til formanden, mr. Jambunka, der sidder på et kontor på 1. sal. *Hvis en hippie har vendt kort 12 og set Jambunka-spejlingen, genkender han ham.*

Formanden er inficeret med Yigs vilje og involveret i Nick Keenans projekt, som den eneste Black Panther. De øvrige er uvidende. Men mr Jambunka tænker at bruge dem som håndlangere, ligesom han vil overbevise panterne om at gå til the Doors koncerten, og fortæller at Jim Morrison er sort indeni. Han kigger på billedet og ryster derefter på hovedet. Han påstår, at han aldrig har set Susan. Han ved ikke, hvem hun er. Men han er omvendt meget interesseret i at høre, hvad hippierne har fundet ud af og at hjælpe dem, og også gerne om George. Man må gerne få en fornemmelse af, at han er utroværdig.

Hvis spillerne taler for meget om de forkerte ting, stiger mistænksomhedsniveauet øjeblikkeligt: De forkerte ting er Politi, Cosmic Bliss, Susan, Nick Keenan, ARK.

Afhængig af mistænksomhedsniveau, kan han sende nogle panthere ud for enten at skygge, skræmme, bortføre eller dræbe en eller flere af hippierne.

På Black Panther-kontoret.

Gennem søger spillerne kontoret kan de muligvis finde følgende, afhængigt af, hvad de søger:

Cosmic Bliss piller; \$200 i sedler; Adskillige billetter til the Doors med en håndskreven besked.

"Sørg for at så mange af dine brødre kommer. NK" (handout 4) Om mandagen er der 50 billetter.

Om fredagen bare en håndfuld.



Black Panther-kontoret. Jambunka er ham med kameraet.

7) WLF

California St. - 6th Ave. - syd for det militære "Presidi"

Mænd har ikke adgang til mødet. Til mødet er der mange meget politiske engagerede kvinder med mange mere eller mindre konspiratoriske forestillinger om, hvorfor en kvinde er forsvundet. Men de har intet med sagen at gøre.

En 6 personer store kollektive demokratiske basisgruppe, der står for planlægningen af mødet og andre aktioner. De mødes ofte i "the broken mirror café", selv når der ikke er møde. *Kathleen Taylor*, der er inficeret med Yigs vilje og arbejder i gruppen for at få WLF til at blive mere aktivistisk, militant og radikal og omtaler mænd som undermennesker. En anden lidt genert og lavstammet kvinde, *Jenny*, er skeptisk overfor den militante og hadske tilgang, men bankes på plads af Kathleen. Hvis man spørger, kan de andre fra basisgruppen fortælle, at *Jenny* i bund og grund bare gerne vil have en kæreste og blive dated, og de forstår ikke helt, hvad hun laver i dette selskab.

Mødet: forskellige talere holder oplæg om hvor uretfærdig og kvindehadske verden er indrettet og hvad man kan gøre ved det. (Se SCUM-manifest nedenfor som inspiration.) Stemningen bliver hadsk og aggressiv i løbet af mødet. Jenny får måske sagt noget opblødende og bankes på plads. Ved mødets slutning erklærer Kathleen sig for en glødende Doors-fan og opfordrer alle til at deltage til koncerten fredag. Hun har endda 5 koncerter, som du dele ud til de kvinder der først finder på vittigheder om mænd: Erica og Lucy kan, hvis de tænker hurtigt, vinde et par billetter. Andre kvinder i salen har disse vittigheder, som du fortæller med en pause imellem, så hippierne kan nå at finde på noget. Formentligt nogle "omvendte" blondinevittigheder:

"Hvor mange mænd skal der bruges til at skrue 1 pære i? – Fem. En der gør det, og fire der skal høre ham prale af det."

"Hvad er det eneste gode ved Vietnamkrigen? - At så mange mænd dør."

"Hvad er forskellen på mænd og svin? – Svin bliver ikke til mænd selvom de bliver fulde."

"Hvad er det eneste man kan bruge en mand til? Sex."

"Hvad er ligheden mellem en sædcelle og en mand? – Kun en ud af en million bliver til noget..."

Samtale med Kathleen:

Tricker: hvis hippierne taler om Susan, Yig eller andre ting i sagen, er hun meget interesseret og venligt – endda overfor mænd! Hun ved ikke noget om det, men er meget interesseret og beder hippierne fortælle alt hvad de vil.

Kathleen fortæller alt videre til Nick og det vil formentligt øge mistænksomheden. Hvis Kathleen mener at hippierne ved for meget eller hvis mistænksomhedsniveauet allerede er højt, vil hun sende nogle piger efter hippierne for at finde ud af, hvor de går hen.

Samtale med Jenny:

Tricker: En date eller løfte om en date med en af mande-hippierne – eller stor opbakning om hendes holdning og løfte om ikke at sige det til nogen.

Hun ved intet om Susan.

Kathleen er blevet mere militant og aggressiv de sidste par måneder. Hele gruppen har taget en militant drejning.

Kathleen har bollet med en sort fyr der hedder Nick og som bor i et kollektiv udenfor byen. Hun tror at det paradoksalt nok at han har inspireret hende.

Kathleen har før sagt at hun er hader alle bands med mænd. Så hun undrer sig over, hvorfor hun

elsker Doors.

Jenny genkender Emily. Hun kom på et fælles-atelier, Dogpatch Galery, hvor Jenny også kom.

Hvis Erica høre for meget på deres konspirationer og teorier og ikke klarer et sanityslag, bliver hun radikaliseret og må vende et galskabskort.

Denne gruppe radikale feminister er inspireret af ”SCUM-manifestet” af Valerie Solanas der udkom året før (1968). Her følger et par uddrag som inspiration:

Eftersom livet i dette samfund i bedste fald er røvedeligt, og ingen aspekter af samfundet i bund og grund har nogen relevans for kvinder, henstår der for civiliserede, ansvarsbevidste og eventyrlystne hunkønsvæsner kun at omstyrte regeringen, undergrave det økonomiske system, indføre total automatisering og tilintetgøre det maskuline køn.

Hankønnet er et biologisk uheld: Y-genet (det mandlige) er et ufuldkomment X-gen (det kvindelige), det vil sige, at det har en ufuldstændig kromosomsammensætning. Med andre ord: Manden er en mislykket kvinde, en omvandrende abort og afstødt allerede på det genetiske stadie. At kalde en mand et dyr er at smigre ham:

Han er en maskine, en omvandrende dildo.

Det hedder sig ofte, at mænd udnytter kvinder. Udnytter dem til hvad? I hvert fald ikke til at opnå nydelse. [...]

Beskyttet af mor

Manden største behov er at blive vejledt, værnet om, beskyttet og beundret af Mor (mænd forventer, at kvinder tilbeder det, de selv viger tilbage for i rædsel – dem selv), og da han er helt igennem fysisk, længes han efter at tilbringe tiden (den tid, han ikke tilbringer 'ude i verden' med ihærdigt at forsvare sig mod sin passivitet) med at vælte sig i basale, dyriske aktiviteter – spise, sove, skide, slappe af og blive puslet om af Mor.

Revolution uden mænd

Ingen egentlig social revolution kan gennemføres af mænd, idet manden i toppen ønsker at fastholde status quo, og alle mændene på bunden drømmer om at være ham i toppen. Den mandlige 'oprører' er en vittighed.

Farmands piger

Konflikten står således ikke mellem kvinder og mænd, men mellem SCUM og Farmands Piger. Mellem dominante, trygge, selvsikre, frække, voldelige, selviske, selvstændige, stolte, eventyrlystne, fandenivoldske, arrogante kvinder, der føler sig parate til at regere universet, der har kørt på frihjul i udkanten af 'samfundet' og er klar til at træde langt ud over, hvad det har at byde på – og pæne, passive, tilpassede, 'kultiverede', høflige, værdige, kuede, uselvstændige, frygtsomme, sjælløse, usikre, bekræftelsessøgende Farmands Piger, der ikke tør møde det ukendte, der vil fortsætte med at vælte sig i skidt – det er i det mindste velkendt territorium - og blive ved med at hænge ud med aberne. Farmands Piger, der kun føler sig trygge med Store Farmand i baghånden, med en stor, stærk mand at læne sig opad og med et æsket, behåret fjæs i Det Hvide Hus.

Mandlige hjælpetropper

SCUM vil dræbe alle mænd, der ikke indgår i SCUM's mandlige hjælpetropper. De indrullerede i hjælpetropperne er mænd, der arbejder ihærdigt for at udrydde sig selv, mænd, der uanset motiv gør noget godt, mænd, der spiller efter SCUM's regler.

(<https://www.information.dk/kultur/2010/03/manifest-scum-draebe-maend>)

8) FSAUWAG

Alcazar Theater – Geary st. og Jones st – ved kabelbanen.

Dejlig musik om Vietnam og kapitalisme osv. Flertallet er kvinder, nogen er ovenikøbet ældre, formentligt gamle geat-generation eller ligefrem pacifister fra før 2. verdenskrig. Men ingen her er involveret i noget.

En kvinde genkender dog Jimmy og George på billedet. Hun siger at de har kommet i klubben i en periode og var meget gode venner, samt at Jimmy havde kæmpet i Vietnam og havde nogle frygtelige oplevelser, som han ikke vil fortælle mere om. Men så holdt Jimmy op med at komme og snart efter også George. *"Georges efternavn var Peacock eller sådan noget. Nej, det var ikke Peacock, men det lød lidt sådan. Jeg kan ikke huske det."*

9) EUANGELIC CHURCH OF OAKLAND.

Hippierne kan ikke komme ind i kirken, medmindre de har klædt sig pænt på. Alle gæster er hvide, og der kigges skævt til de langhårede drenge og Jim.

David Noebel's foredrag er helt tosset, men har ikke noget med Susan eller Yig at gøre. Til gengæld er det så fjernt fra Lucys forståelse af kristendommen, at hun må vende et galskabskort.

Noebel er i byen fra tirsdag til torsdag og opholder sig i kirkens gæsteværelse. Han er til at træffe her, hvis hippierne vil tale med ham. Hvis de bringer sære ting på banen eller er ideologiske og siger han *"I er sgu ligeså far out som ham der klan-ridderen med al hans ugudelige dommedagsævl."* Han har fået en henvendelse fra KKK i staten, med en tosset historie om, at de sorte vil overtage byen som slanger, og at man kan beskytte sig med sære symboler. I hans lomme eller på hans kontor er der et brev fra KKK lederen. Mr. Noebel er selvfølgelig fuldstændigt afvisende overfor den slags esoteriske nonsens. Giver gerne brevet fra sig eller smider det i skraldespanden.

Til inspiration: Om Fader Noebel fra wikipedia:

In 1962 Noebel founded Summit Ministries, a Christian leadership training organization designed as an educational Christian ministry. He believes that countless Christian youth have fallen victim to the popular ideas of our modern world, and that most have adopted these ideas into their own worldview, while still others go on to renounce their Christian faith altogether. Summit views its role as equipping and supporting rising generations to embrace God's truth and champion a biblical worldview. [...]

In 1965 Noebel wrote a pamphlet, "Communism, Hypnotism and The Beatles." It was followed in 1966 by Rhythm, Riots, and Revolution, which added to the debate about the presence of Communism in music, especially folk and folk rock.[7] He saw contemporary popular music as a Soviet plot to brainwash American youth. Unlike some other religious critics of popular music, he backed up his analysis with references outside the Bible, using scholarly footnotes and quotations. His work was influential and widely adopted by later critics of rock music.

10) KKK

Hvis hippierne ringer til ham, beder ham der hurtigt komme til hans butik og ikke sige noget over telefonen. Han tror den bliver aflyttet.

Klanan mødes i en merch-butik i San Leandro. Her kan man købe sydstatsflag, hætter, stickers og lignende. Hippierne kan nok gøre sig nogle tanker om, hvordan man gør sine hoser grønne i den butik. Men uanset hvad, vil velkomsten være forbløffende.

To rednecks sidder i skyggen af butikkens baldakin udenfor ved et spinkelt bord med to budweisers og pistoler på bordet. De holder tydeligvis vagt. For at komme ind i butikken, må hippierne finde sig i at lægge allerede deres våben fra sig og bagefter bliver kropsvisiteret. Pigerne må finde sig i at blive gramset på og må Jim få som en del af sin kropsvisitering klemt nosserne og der gribes om hans hals, som ville man tage kvælertag, hvis de også ønsker at komme ind.

Erica og Jim vil skulle vende et galskabskort.

Hvis pigerne og Jim ikke går ind, vil de to fyre bare nedstirre dem og komme med platte og latterlige sexistiske og racistiske tilråb, evt. true af dem med våben eller lignende.

Efter to runders kamp kommer indehaveren David Pegram ud og prøver at skabe ro. Han kigger mistænksomt på hippierne. "Hvad vil I?" spørger han mistænksomt, men også med en interesse.

David Pegram, lokal KKK leder og tillidsmand:

Tricker: Modsat hvad man skulle tro, er han ligeglad med hudfarve og hippie. Han er bekymret for sin søn, så det eneste vigtige for at få hans tunge på gled er, at han fornemmer, at man faktisk for en gang skyld tror på ham.

David Pegram er Grand Dragon (næstehøjeste titel blandt KKK) David Pegram, men derudover stolt arbejder på samlebandet på Crystler-bil-fabrikken i Oakland, hvor de laver biler, som han aldrig vil kunne få råd til. Han er tillidsmand på hans afdeling, og er far til George fra fotografiet længst til højre. Hans mor er mexicaner, dog evangelisk kristen. David er skilt fra Georges mor, hun bor med en ny mand i Los Angeles.

Efter at George Pegram var blevet hippie, var relationen til faren mildest talt blevet værre. I en lang periode havde han slet ikke set sin søn. Men en nat var sønnen kommet hjem til ham, grædende og afsindig. Mr. Pegram genfortæller en usammenhængende historie, som indeholder følgende:

- *En ven, veteranen Jimmy, havde inviteret ham ud at bo i et kollektiv ude på landet, der var drevet af en neger. Ved Mount Diablo.*
- *Her lærte han om kærlighed og det nye menneske og åbenhed for de fremmede.*
- *Han lærte om indianernes gamle guder, der var mere rene end den kristne gud.*
- *Han tog derud med sin kæreste Emily og hendes veninde Susan var der også .*
- *Han mente at Nixon og CIA var indblandet (Forkert)*
- *Han kom i tanke om, at Susan havde fortalt, at hun studerede hvordan indianerne før Columbus havde kæmpet mod en ond slangestamme.*
- *Så skulle han bede til en slangegud fra rummet.*
- *Slangeguden kom fra månen og formålet med månelandingen var at tilbede slangeguden (forkert)*
- *Kort efter forsvandt Emily. Han blev bange og flygtede fra kollektivet. Han frygter at nogen forfølger ham og vil dræbe ham. Eller besætte ham.*
- *Han var bange. Både for Emily og sin egen skæbne.*
- *Så var George flygtet. Han ringede for nogle dage siden og fortalte at han var i live, men at han var bange. Han turde ikke sige, hvor han var.*

- *Han ved ikke, hvor hans søn er nu, men han frygter, at han er blevet besat af de gamle kræfter eller er død. Enten ved selvmord eller fordi nogen har villet dræbe ham.*
- *Hvis hippierne vil hjælpe, tilbyder han at låne dem hans elskede pickup truck: En imponerende terrængående maskine med sydstatsflaget malet på kølerhjelm.*
- *Han ved ikke, hvor George boede sidst.*
- *Han kender hverken Jimmy, Susan eller Emily.*
- *David fandt frem til nogle af de ting, som Susan havde studeret. Han havde været på Berkeley bibliotek og havde lånt "Pánfilo Zamaconas y Nuñez's fortællinger om den underjordiske verden under Xiniaían 1545". Han har fundet det symbol, som kan bortmane Yig-viljen. Han har også mistet betragteligt sanity af at studeret bogen og forstå Yig.*

Den hippie, der står for at læse bogen, får rystet sin virkelighedsforståelse i en grad, så han må vende et galskabskort. Giv vedkomne handout 6 og 7 og hjælp med at resumere nedenstående pointer:

- *Det vigtige er at Yig kan føre sin vilje ind i og forbande væsner ved at de sluger hans æg, oplever en kraftig sansepåvirkning og ser symbolet. Men også at man ved et forskydelsen af symbolet samt kraftig sansepåvirkning og kan bortmane Yig-viljen og muligvis forbandelsen fra inficerede. Og at Yig har været på jorden i millioner af år og tilbedes at væsner der også tilbeder Cthulhu.*
- *Yig lever under jorden i glemte gange.*
- *Yig blev tilbedt i bjerge og i stjernerne af brutale indianerstammer.*

II) BERKELEY UNIVERSITY

Hippierne kan have mange overvejelser, hvor videnskabsfolk kunne være relevante. De fleste af dem er blindgyder, men det betyder ikke, at de ikke er værd at "spilde" tid på. Så her nævner nogle navn og nogle pointer man kan fyre af. Resten må I improvisere.

Overordnet kan du iscenesætte universitetet splittet mellem dybt reaktionære ældre mænd og en masse meget idealistiske og fanatiske studerende – begge har alt for travlt med deres egne lige gyldige argumenter.

DEPARTMENT OF ANTHROPOLOGY:

Her studerede Susan som bekendt. Ved at spørge sig lidt frem, kan de finde hendes studiekammerat fra 1. semester, Ved at spørger lidt yderligere, kan de også få at vide, at Noreen føler at Susan droppede hende som veninde og at hun siden har følt sig ensom på universitetet. For at få Noreen til at tale, må hippierne *enten* overbevise hende om, at Susan godt kunne lide hende, men at der var andre grunde til, at hun trak sig *eller* blive hendes nye venner, gerne med en invitation til Doors-koncerten.

Hun kan fortælle følgende, hvis de spørger:

- *Noreen vidste ikke at Susan er forsvundet.*
- *Noreen kender intet til udviklingen de sidste par måneder.*
- *Susan Dimaggio var en meget almindelig pige. Hun var pligttopfyldende og arbejdsom. Fra 1967 fik hun dog en lidt mere oprørske attitude. Men Noreen mener kun at det fra en mode.*
- *Noreen var flere gange på besøg i hendes barndomshjem. Hendes forældre var søde og behagelige. Susan arbejdede også tit hos sine forældre, selvom hun var flyttet hjemmefra.*
- *Susan studerede noget med hopi-indianerne. Hendes vejleder var Dr. Mikhael Anddrasy.*

- *Susan har prøvet pot et par gange og aldrig hårdere stoffer. Hun røg ikke engang cigaretter.*
- *Susan havde engang vist hende en kopi fra en bog, for at høre hvad Noreen tænkte. Hun har den stadig. (laver en kopi til eleverne. Handout 6)*

Mikhael Anddrasy var Susans vejleder på hendes arbejde med hopi-legenderne. Blandt de studerende er han kendt som en småpervers type, der nød gerne krammede og holdt studierne om skuldrene og havde svært ved at hæve blikket fra deres barme. Han er selv bekendt med disse rygter og er nervøs for at blive fyret. Han vil derfor være afvisende for at tale om hans syn på en kvindelig studerende, indtil de får ham overbevist om, at de ikke ønsker at afsløre noget om ham, men at hun er forsvundet, og at han kan bidrage til at opklare mysteriet. Han lukker i, hvis der på nogen måde kan virke, som om han er mistænkt.

De havde kun nogle samtaler i begyndelsen af hendes arbejde. Han havde ikke hørt fra hende i lang tid.

- *Susan var pligtopfyldende og seriøs.*
- *Susan var en meget behagelig og sød studine. Hun var meget rar og opmærksom på andre. Hun spredte en god stemning.*
- *Susan ville gerne skrive om godt og ondt i hopi-indianernes myter og religion.*
- *Han nåede aldrig at læse noget af det, hun havde skrevet.*
- *Hun havde spurgt, om han kendte noget til en dæmon eller afgud der hed Yig.*
- *Det han anbefalede hende var, at gå på universitetsbiblioteket og finde bøger om det hun havde brug for, både i leksika og i erindringer.*

DEPARTMENT OF PHYSICS AND ASTRONOMY:

Denne afdeling kunne hippierne opsøge pga. månelandingen og overvejelser om sammenhænge. De ansatte er selvfølgelig dybt optaget af månelandingen og synes at det er en fantastisk og skelsættende begivenhed, men de er ikke eksperter i rumfart. Der er en ældre lektor, Rudolf Wissenberg, der har skrevet bøger om månen, og han afviser enhver antagelse om tilstedeværelsen af intelligent liv eller andre mystiske ting på månen. Rudolf Wissenberg var tidligere ansat i nazisternes rumforskningsafdeling, og blev efter krigen bragt til USA for at han kunne bidrage til våbenforskningen. Men da han ikke havde noget af bidrage med, blev han placeret her.

DEPARTMENT OF SOCIOLOGY AND POLITICS:

Dette studie er styret af marxister, der tryner alle, der ikke er marxister. De mener at have en marxistisk-leninistisk forklaring, dvs. at klassestrukturen og produktionsformen og kapitalismen kan forklare de problemer, hippierne måtte have. Spild af tid. Hvis hippierne spørger ind til argumenterne, vil disse straks blive kaldt for kapitaliske eller imperialistiske eller at de har en *falsk bevidsthed*.

Formanden for studenterrådet *Enrico de Pozo* studerer her. Han taler for en maoistisk revolution på universiteterne hvor underviserne og forskerne skal sendes ud og arbejde i industri i landbrug eller sendes til Vietnam for at slå, mens de studerende skal opbygge universitetet efter marxistisk-maoistisk forbillede, hvilket de er ved at afprøve i det kollektiv hvor han bor, ARK. Han er inficeret med Yigs vilje og ønsker grundlæggende bare at lave kaos og oprør. Han vil være meget interesseret i at lære om hippiernes viden.

DEPARTMENT OF GENDER STUDIES:

Der er næsten kun kvinder på denne afdeling og de fleste er marxistisk inspireret, og mener at kvindekamp er klassekamp og kvindeundertrykkelsen aldrig har været så slem som i det kapitalistiske samfund, og at kvinder der accepterer at gå hjemme, at bruge sminke eller at gå på arbejde eller acceptere mænds nedladende romantiske handlinger er den mest subtile og ondsksfulde kvindeundertrykkelse. Hvis hippierne spørger ind til argumenterne, vil disse straks blive kaldt for privilegieblinde (mændene) eller at de har en falsk bevidsthed (Kvinderne.)

Der er dog enkelt mand tilbage på studiet, nemlig Professor Tillmann. Har er 72 år, biolog og af den opfattelse, at det biologiske køn kan forklare og retfærdiggøre alt fra hjemmearbejdende kvinder til forskel i løn og mænds ret til utroskab. De øvrige ansatte og studerende har selvfølgelig kun hån tilovers for Tillmann og hans forelæsninger druknes i Buhh, mens den stædige mand læser op.

DEPARTMENT OF RACE STUDIES:

Dette studie er meget splittet i et indretal af ældre hvide mænd, der ofte med biologisk baggrund argumenterer for at hvide mennesker er klogere, mere moralske, mere arbejdsomme og mindre styret af deres naturlige drifter og instinkter, og et flertal af yngre studerende med forskellige hudfarver. Disse har ofte historiske, filosofiske eller samfundsfaglige argumenter og er kommer frem til at hvide mennesker er dummere, mindre moralske, mere dovne og styret af deres imperialistiske drifter og instinkter, særligt i forhold til at befrugte eller pine andre racer.

Hvis man spørger de reaktionære biologer, kan de fortælle, at der er funder kranier fra området med bemærkelsesværdigt store baghoveder. *"Dette betyder dog ikke, at de var mere intelligente end mennesker"* siger de. De har endda et 1200 år gammelt kranium i kælderen, som de kan vise frem.

Nogle af de farvede studerende er også med i Black Panther og synes at Jim skal komme til deres møder.

Department of history:

Marxismen spiller også en stor rolle her. Men de er mest optaget af klassestrukturen i 1800-tallets amerikanske byer.

Department of medicin: Hippierne kan med lidt velvillig tale få professor i farmakologi til at lave en prøve (Se cosmic bliss ovenfor). Det kræver dog, at hippierne accepterer professorens syn om, at stoffer er skadelige og undergraver moralen i hele USA.

Department of Philosophy: Spild af tid. De studerende og ansatte knævrer løs, men ingen siger noget fornuftigt.

Afdeling for psykologi: Bob studerer her og kender enkelte undervisere og en god håndfuld af de andre studerende. De ved ikke noget interessant, men kan være behjælpelige med at foreslå andre afdelinger af universitetet.

BERKELEY UNIVERSITY LIBRARY

Når de kommer ind er biblioteket tomt, bortset fra en ældre dame, der sidder i skranken og læser mens en ung studine har studiejob med at sætte bøger op. Damen er fuldstændigt opslugt i *"Sherlock Holmes"*, studinen nynn *"light my fire"*.

Hvis hippierne spørger damen om bogen, kan hun af kartoteket se, at de har to eksemplarer af bogen. Det ene har Susan og det andet er også udlånt. Hun har dog ikke ret til at fortælle spillerne, hvem der har lånt den anden bog.

Men hun har en svaghed: kriminalhistorier. Hun ville gerne være en del af en kriminalhistorie og

hvis hippierne kan indvie hun i, at hun kan bidrage til opklaringen af denne eller en opdigtet kriminalsag, sender hun hippierne et indforstået spil, checker kartoteket, og slår op hvem der har lånt bogen: David Pegrum (Se 10 KKK). Med dette navn kan hippierne nemt finde hans adresse i biblioteket telefonbog. Sig at tlf.nummer er 1-800-293-5781 og at adressen er i St. Leandro.

Hippierne kan også spørge pigen. Hun elsker the Doors, men har ikke råd billet til koncerten. Hun hjælper gerne med et enkelt navn fra kartoteket, hvis hippierne kan hjælpe hende med en billet.

De kan også forsøge at se i kartoteket efter lukketid eller lignende. Sikkerheden er ikke særlig god.

ANDRETING PÅ BIBLIOTERET:

Hvis de er interesserede, kan de finde information om følgende:

Diablo mountain: Der findes adskillige artikler i historiske tidsskrifter om emnet: Bjerget var tabu blandt den oprindelige befolkning, og de frygtede de onde ånders hævn, da spanierne gik hensynsløst rundt på bjerget. Siden har både den katolske kirke og forskellige evangeliske kirker ville bortmane de djævle, der boede i bjerget. De forskellige legender fra forskellige stammer fortæller alle om slange-ånder eller dæmoner, der havde forbandet bjerget.

Nick Keenan eller ARK: Spillerne kan i et gammelt nummer af SF Chronicle læse en rosende artikel om, hvordan Nick Keenan kom hjem og har grundlagt ARK.

Yig eller slangeguder. Giv hippierne handout 12.

De kan selvfølgelig også søge viden om de personer og steder, der findes i scenariet.

Studerende foran Berkeley University

12) AGNEWS STATE MENTAL HOSPITAL

Hippierne vil mest sandsynligt besøge dette sted efter at de torsdag morgen har læst, at Susan er blevet indlagt her. Men de kommer allerede for sent! Hun blev indlagt tirsdag nat, men flygtede allerede om onsdagen, kort før avisen kom på gaden. Hendes forældre nåede at få beskeden, og tog straks ud for at besøge hende, men da var hun allerede væk. Forældrene har forgæves forsøgt at få fat på hippierne for at fortælle dem det.

Besøg på ASMH:

Hippierne tages imod i receptionen, hvor en sekretær sidder parat til at hjælpe. Sekretæren ved ikke noget om den flygtede patient – ikke en gang hendes navn, men *hun er meget nysgerrig og vil gerne hjælpe hippierne med, hvordan de kan få personalet til at tale, hvis de bare lover at bringe sladder tilbage til hende.*

Hun kan fortælle, at hun først mødte kl. 8, men at hun har hørt at Susan på en eller anden måde havde fået revet de seler hun var bundet med op og var flygtet. Nogle plejere og portører havde forsøgt at holde hende tilbage. Hun havde med overraskende kræfter vristet sig fri af deres greb, og den ene portør havde hun skubbet så hårdt ind i væggen, at han havde slået hul i hovedet. Meget uheldigt. De var alle taget hjem nu.

De forventede at politiet ville komme snart.

Hun fortæller også, at hun kan vise hippierne Susans journal, men kun hvis de fortæller hende om, hvad de ved om Susan. Spillerne kan fortælle sandheden eller en løgn. Det gør ingen forskel. Hun er ikke blandet ind i historien, bare nysgerrig.

Afhøring af mrs. Glover, patienten på samme stue.

Svagthed: Cigaretter eller joints.

I det øjeblik at spillerne kommer hen til sygestuen hører de en sygeplejeske skælde ud. ”Nej mrs. Glover! De får ikke nogen cigaretter! De ved godt, at De ikke må ryge på værelset. Mr. Winstone siger, at de skader deres mentale ro.”

Mrs Glover kan fortælle følgende om den korte tid Susan var indlagt – mrs Glover lider dog selv af at høre stemmer, så det kan være svært at skelne ad. Stemmerne omtaler hun som ”de vidende” eller ”de kloge”. Hun forklarer at de vidende og kloge er døde. Hun blander Susans besættelse og hendes egne stemmer sammen. Stemmerne står her med *kursiv*.

- Susan kom ind på stuen og var meget ked af det.
- *De vidende sagde, at det var fordi Winstone ikke kunne lide hende. De vidende kunne heller ikke lide hende.*
- Susan begyndte at tegne på vægge og gulv, men hun var så ked af det.
- *De vidende sagde at man ikke må tegne på væggene, så skal man straffes. Så straffer Winstone. Så får man ikke cigaretter.*
- Susan sagde at der var et symbol til at lukke de vidende ind og et symbol til at lukke dem ud.
- Hun ville lukke dem ud. De vidende havde taget bolig i hende. Men hun kunne ikke huske lukke symbolet. Hun tegnede og tegnede, men de var alle forkerte. Så blev hun sur!
- Så kom lægerne og de var også sure! De bandt hende fast til sengen. Og de gav hende en sprøjte og hun faldt i søvn.
- Men om natten vågnede hun og var meget sur. Hun hvæssede og bed remmene over med fingrene. Og de vidende sagde at han var sur fordi jeg havde røget cigaretter. Og hun var stærk fordi de vidende boede i hende. De er meget stærke og de har tænder på fingrene.
- Susan troede vist at jeg hed Emily. Hun sagde ”Undskyld Emily, stakkels Emily.”
- De vidende siger at jeg ikke må sige mere. Så straffer de mig. De siger at jeg skal sige farvel nu!

Det er meget foruroligende at tale med Mrs Glover. En eller to af hippierne, der har vendt færrest galskabskort bliver så påvirket, at han eller hun må vende et galskabskort.

På stuen er der stadig spor af Susans forsøg på at tegne modsymbolet – men har glemt hvordan det ser ud. (Bilag 19) Man kan også se, at selerne er revet op med stor kraft.

13 DOGPATCH GALERY

Potrero, Missouri st.

Læs følgende op, når hippierne ankommer første gang: ”På adressen er der intet skilt, bare et par trappetrin op til en slidt glasdør og en anden dør som givetvis er ødelagt, for en krydsfinérplade er skruet på. På væggene har nogen lavet grafitti og med store westernagtige bogstaver har nogen skrevet MOON med sprittusch.” Genkender hippierne at handout 2 er taget her?

I dette fælles-atelier, der er lavet i en gammel lagerhal. Her holder 20 hippier til, og skønt man ikke må overnatte her, gør mange det alligevel.

Zealia (Se nedenfor) har tidligere haft sit atelier i et hjørne i bygningen, men er nu flyttet ud til the ARK med alle sine malerier osv. Hun kommer dog stadig i bygningen og er bekendt med mange af kunsterne, så det er sandsynligt at hippierne støder på hende her.

På væggene hænger der stadig et af Zealias malerier. (Handout 20). Afhængigt af hippiernes forbrug af Cosmic Bliss og radikaliseringsniveau, vil de finde symbolet enten foruroligende eller pirrende. De vil alle have på fornemmelsen at have set det før.

Man kan vise billedet: Hvis man spørger efter Emily blandt hippierne, siger de, at de ikke har set hende siden d. 6. juli. De har ikke set Susan. En af kunstnerne har dog set George, som var der for et par dage siden. Han spurgte hurtigt efter Susan og Emily, og så forsvandt han igen. De fortæller at Emily og George besøgte et kollektiv oppe ved mt. Diablo.

Emilys ting er stillet hen i et hjørne. Der er malergrej, nogle amatørmalerier med romantiske hippiemotiver. Intet mistænksomt. Der er også en lille bog med noter. Her finder de handout 16.



Studerende og godtfolk udenfor Berkeley University..

DEL 3: THE ARK:

Hippierne kan besøge Ark på et hvilket som helst tidspunkt og evt. flere gange. De kan enten snige sig ind i ly af nattens mørke eller de kan komme som deltagere, enten på egen hånd eller fordi de er inviterede (se ”flowerpower bus” i ”problematisk mistænksomhedsniveau.”)

Under besøget på Ark skal hippierne gerne finde ud af, at Nick Keenan er en central person og også gerne lidt mere om Cosmic Bliss, men de behøves hverken at finde Susan eller Cosmic Bliss-produktionen.

For at komme til kollektivet, må man køre fra i Danville, gennem landsbyen Diablos' faldefærdigt bygninger og af en smal og dårligt holdt grusvej i hårnålesving op af skrænten, ca. 7 km. Til fods kan man gå mere direkte, ca 3 km til Diablo. Det er generelt tørt med spredte fyretræer og buske med torne og små blade. Men så kører bilen ind på et lille plateau, hvor en lille knirkende vindmølle konstant pumper vand op fra lavlandet, og ved hjælp af overrisling, har man fået lavet en frugtbar lund med træer, abrikos, fersken, appelsin, druer, æbler osv. samt en grønsagshave. Der er en dejlig temperatur langs det kølige vand og under træernes skygge.

Der bor 20 personer i kollektivet, men der er konstant mellem 30 og 50 personer. De fleste aner intet om kulten. Kun 6 personer af beboerne er inficerede kultister: Nick Keenan, Zealia, Jonas, Alex (lysmanden i Nihil Scitur lighthouse), Jimmy (ham fra billedet) og pusheren, der går under navnet Strange.

Der er en lille gruppe, der sidder og spiller musik og bongotrommer. Hvis en spiller har oplevet *cosmic Bliss*, kort 13, vil vedkommende få en slags déjà-vu, at det er præcis den musik og den scene, han oplevede i sin rus. Det er Jimmy der spiller guitar. Sangen er en sang han selv har skrevet, inspireret af indianernes musik. Den handler om en pige der finder en slange og redder den, hvorefter den bider hende.



Snige sig ind på the Ark:

Hippierne vil nemt kunne snige sig op til kollektivet og få et overblik, uanset om det er nat eller dag. De vil også kunne snige sig hen til den nedlagte fabrik og bagsiden af beboelseshuset, men hvis de ønsker at gå ind i campingområdet eller andre steder hvor beboerne opholder sig, vil de nemt blive genkendt fx Thomas – se ”Besøge ARK” nedenfor.

Du kan med fordel placere stemningsskabende personer, som spillerne uden det store besvær kan snige sig forbi: Et par freaks der ryger en fed i smug; en junkie der er gået i sten med en kanyle i armen. En pige der står og brækker sig. En par der kysser og befamler hinanden i et skjul. Hvis hippierne kommer tæt nok på beboerne til at de kan høre dem, vil den spiller der har trukket ”Cosmic Bliss” kort 13. Se nedenfor.

Hippierne vil kunne slippe ind i fabrikken og evt. finde toilettet, som Lucy så i en drøm, og komme ned i grotten og tilbage igen, før de bliver set. (Se nedenfor)

Men når hippierne kommer op, bør de blive afsløret! Fx Thomas dukker pludseligt op i fabrikken. ”Hvad fanden laver I her? Bliv her, jeg henter Nick.” Siger han.

Hvis hippierne venter, kommer Nick og prøver at være venlig og lokke dem ind i sit kontor. (Se nedenfor.)

Hvis hippierne flygter, mens Thomas henter hjælp, vil de snart have hele lejren på nakken. Nick har fortalt, at de er spioner for Nixon og ude for at finde Vietnam-desertører. Nogen vil eftersøge dem til fods, andre kører ned med bil, for at stoppe dem.

Hvis hippierne spørger om ARK eller **Nick Keenan** får de følgende historie: Nick var veteran i Vietnam. En meget traumatisk oplevelse, som skammer sig meget over.

Da han kom tilbage, flyttede han fra sit hjemstat Minnesota til SF for at opleve Summer of Love. Her fandt han den gamle fabrik, købte den for sine soldatersold og åbnede kollektivet.

De fleste fastboende bor i bygningerne, som de er ved at sætte i stand. Nogle sover i telt under træerne, men mest fordi de foretrækker det.

De skal være et demokratisk, selvforsynende samfund og baseret på kærlighed, tillid og solidaritet frem for penge.

Der er få **regler**: Alle står op ved solopgang, hilser solen velkommen, spiser morgenmad sammen, holder møde, og derefter arbejder man. Man må hverken tage stoffer eller drikke alkohol mens solen er oppe.

Ved solnedgang (Over SF os stillehavet – smukt!) Hilser alle solen farvel og stjernerne velkommen. Derefter må man tage stoffer og drikke alkohol.

Man må heller ikke gå ind i private værelser.

Brud på denne regel og anden asocial opførsel fører til bortvisning. Denne beslutning træffes af morgenrådet. Adskillige unge er allerede blevet udelukket.

Mt Diablo: Hippierne kan spørge ind til det sære navn:

Bjerget er næste 1200 m højt.

Det har en særpræget pyramide form.

De forskellige stammer har alle holdt det helligt og det indgår i forskellige legender. Ohlone-indianerne kaldte det *Tuyshtak*, (*tidernes morgen, altings start*), Men spanierne kaldte det el montaña del diablo. (Djævlens bjerg), selvom nogle missionærer har sammenlignet det med bjerget hvor Moses fik de ti bud.

The Doors:

Torsdag aften, dagen før koncerten, er selveste the Doors på et uofficielt besøg i ARK. Hippierne vil med et med et succesfuldt-musikcheck genkende Ray Manzarek (keys), Robby Krieger (Guitar) og John Densmore (trommer). (Klarer ingen slaget, finder de at der er postyr omkring de tre personer og kan spørge sig frem.) Jim Morrison (Sang) glimrer ved sit fravær.

Hippierne kan tale med de tre. De er i lidt irriteret eller utilpas forhør. Det skyldes at Jim Morrison er gået med Nick Keenan ind for at snakke og tage stoffer. De tre musikere, har i lang tid været vrede og frustrerede over Morrisons misbrug og megalomane selvbillede. De tre er spændte på at spille i morgen og håber bare, at Morrison ikke er for skæv.

Zealia Hamilton

Hvis hippierne ikke allerede har mødt Zealia, vil de "tilfældigvis" komme i snak med hippierne og svare/udfritte dem om Susan og hvor langt de er nået i deres efterforskning.

Derefter vil hun invitere dem over i sit værelse og tilbyde dem Cosmic Bliss. Zealia vil udspørge dem om, hvad de tripper om. I hendes værelse lugter der af røgelse og terpentin. Der er utallige billeder, slanger er et gennemgående tema, men der er også mere romantiske hippieagtige billeder af lykkelige folk. Billeder trækker på klassisk jugend-stil og almindelig hippie-romantik, men der er noget helt anderledes, der ikke kan placeres. Noget med perspektiverne der er forkerte på en foruroligende måde, farverne synes fremmede og landskaberne virker ikke jordiske. Vis spillerne handout 20. Hvis de allerede har set det i Dogpatch, så sig at det samme symbol går igen. Zealia vil muligvis bruge formularen "Yigs vilje" til at tvinge en spiller til at fortælle alt, hvad vedkommende ved. Hvis hun finder, at de er til fare for missionen, vil hun ikke tøve med at forsøge at dræbe dem.

Zealia vil give dem flere piller gratis, og sige at de skal komme til Doors-koncerten fredag og at de skal prøve pillerne der. Evt. give dem billetter.

SAMTALE NICK KEENAN

Dette situation har mulighed for at skabe en anspændt stemning i historien. Sørg for at hippierne får et godt indtryk af den karismatiske leder og at de i starten har en fornemmelse af, at de er ovenpå i situationen. Da vil det komme kriblende, når de finder ud af, at han ved mere om dem, end de tror.

Spillerne kan ikke tale sammen mens de er i rum med Keenan – han vil høre alt hvad de siger!

Nick Keenan viser stolt rundt i kollektivet og inviterer dem tilsidst på kaffe eller en øl, afhængigt af tidspunktet på dagen. Ang. fabrikken fortæller han stolt, at de har planer om at lave en biodynamisk produktion samt øvelokale og studie, når de får overskud.

Han inviterer hippierne ind på kontoret. Her hænger et af Zealias billeder (vis Handout 20, hvis de ikke allerede har set det.)

Nu spørger han så ind til spillerne. Hvad de laver osv.

Fortæller de om Susan bliver han interesseret på en bekymret måde. Han vil gerne vide mere under påstod af måske at kunne hjælpe, men i virkeligheden ønsker han blot at få indblik i, hvor langt hippierne er i opklaringen, og om de kan være et problem for ham.

Nævner de ikke, at de leder efter Susan bliver han pludseligt vred på en skuffet måde: "Jeg er blevet bekendt med, at I søger en ung kvinde ved navn Susan. Men I har ikke nævnt det! Det undrer mig? Hvad er det I tror om mig som gør, at I ikke nævner dette? Dette sted er baseret på tillid, og jeg opfatter det som et tillidsbrud." samtalen fortsætter på denne måde, indtil han siger. "Jeg kan

kun tolke det på den måde, at I af en eller anden grund ikke har tillid til mig.”

Hvis samtalen er kørt af sporet og hvis stemningsniveauet allerede er ”opmærksom”, vil Nick Keenan på dette tidspunkt sige, at han synes at man skal sove på det, og slå en streg henover. Hippierne er velkomne til at blive natten over.

Følgende er den mindst heldige udvikling, men hippierne kan jo sætte sig til modværg eller flygte undervejs.

Det kan ske, at Keenan vælger at indvolvere hippierne i sagerne, og finde ud af, hvem der er for og hver der er imod.

Han fortæller på en stadig mere vanvittig måde, at han tilbyder Yig som han lærte at kende i Vietnam, at det er en pre-kristen Gud der kommer fra rummet, og som er blevet tilbedt i millioner af år, på jorden og andre planeter, at Yig ønsker at skabe et mere harmonisk og sammensmeltet forhold mellem al kulstof baseret liv, særligt mennesker og krybdyr, ved at få deres bevidsthed til at smelte sammen til en harmonisk bevidsthed med Yig som fokus. En slags universel kollektiv vilje eller underbevidsthed.

Han fortæller at Susan var ond og forblændet af dum kristendom, og at hun havde tilegnet sig problematisk viden om Yig. Derfor måtte han fjerne hende.

Han fortæller at hun ikke er død, at hun faktisk har det godt, og at han gerne vil præsentere hippierne for hende om lidt.

Spillet har nu taget en voldsom drejning, og spillerne må give udtryk for, om de vil følge Keenan og Yig eller blive dræbt. De kan selvfølgelig flygte – hvilket kræver at man bruger interaktionskort, da Keenan vil bruge magi for at stoppe dem – se også ”Flugt fra Ark”.



Nick Keenan, som han så ud i Vietnam.

FLUGT FRA ARK

Flugten kan foregå til fods ned af bjergsiden. Der er adskillige buske og klipper man kan gemme sig bag ved.

Den langsomste løber er Bob, og medmindre han bruger et interaktionskort, bliver han indhentet af én fra kollektivet og overmandet. En anden kan også bruge et kort til fx at kaste med sten eller aflede.

For foden af bjerget er der en vej de må krydse. Her vil to biler ankomme, netop som spillerne skal til at krydse vejen. De kan enten skjule sig ovenfor vejen, eller forsøge at løbe over vejen og fortsætte ned, men på den måde blive afsløret.

Hvis de lykkes at skjule sig, vil fire mænd kravle op af bjerget og forbi dem, for at finde dem, mens to mænd vil blive i bilerne. Vores venner kan ikke krydse vejen, uden at blive opdagen, men da vil de have et forspring, fordi chaufførerne ikke vil forlade bilerne, og de øvrige mænd jo er gået den forkerte vej.

Herefter kommer hippierne til Danville, og kan nemt gemme sig. Er det dag eller tidlig aften, er det ikke usansynligt, at en bus kommer forbi, hvor de kan hoppe på. De kan også nemt støde på en ledig taxa, der kan bringe dem til SF.

Flugten kan også foregå i bil. Hippierne er måske kommet i deres egen bil? Hvis ikke, holder der adskillige biler samt flower-powerbussen ved indkørslen til kollektivet. Ingen af dem har låste døre, men bilnøglerne sidder ikke i. Er det nat sidder der muligvis et par i en bil og kysser, og nøglen sider i, da de vil høre musik. Om dagen sidder der muligvis en mand og fixer i smug. Disse kan trues eller tvinges til at forlade bilen (evt. interaktionskort).

Man kan også bruge et interaktionskort på at kortslutte en bil.

Hvis hippierne bliver forfulgt og må køre hurtigt, må chaufføren bruge et interaktionskort, for at undgå at køre ud over kanten. Hvis han klarer det, lykkedes det at slippe fra forfølgerne og komme ud på hovedvejen, uden at ARK's beboere ved hvor de er taget hen.

I Danville kan de gemme sig i et kælderens i et forladt hus indtil der er fri bane, eller løbe ned Danville og hoppe på en bus eller praje en taxa.

Hvis nogen ikke formår at flygte vil med vold blive inficeret med Yigs vilje, og vil derefter blive sendt tilbage til de andre hippier, med besked på at holde øje med, hvad de finder ud af, og ikke afsløre deres modvilje, før Doors-koncerten. Send de øvrige spillere ud af lokalet, mens du forklare dette til de uheldige.

STEDER PÅ ARK:

Vej der fører til Danville

Parkerede biler

Campingområdet: Hippier bor her i forskellige telte, både klassiske orange spejdertelte og tipier. Nogle blot for et par nætter, andre tydeligvis permanent. Hippierne hygger sig ved bål, laver mad, Om natter tripper og elsker de.

Haven: En gammel vindmølle pumper vand op, der fordeles i vandingskanaler. Omkring disse vokser frugttræer som abrikos og forskelle grønsager og meloner osv. Om dagen går folk rundt og luger og høster.

Huset. Den gamle forstanderbolig. Her er der indrettet boliger til de mere permanente beboere, herunder alle de inficerede. Nick Keenan vil tale med hippierne her. Hippierne vil gennem et vindue se, Alex eksperimentere med noget psykedelisk lysshow.

Fabrikken: Den er nedlagt og ved at falde fra hinanden. En port, der er stor nok til at en lastbil kan køre ind er låst med en slå indefra. En anden dør er låst med en hængelåse, men kan dirkes, men den vender ud mod haven og pladsen. Der er plader sømmet for alle vinduer, men hippierne kan finde et på bagsiden, der er råddent og nemt kan åbnes – dog ikke lukkes igen. Der er også et tagvindue der er i stykker, hvis man kan klatre derop.

Indenfor er der fyldt med de gamle, rustne maskiner til at presse frugt og kommer på dåse eller flasker. Etiketter flyder overalt. Men der er en frygtelig stank, der på en eller anden måde minder hippierne om Cosmic Bliss – som om at de havde lugtet dette i deres trip. Lucy genkender stanken fra hendes drøm.

Bag en glastrude inde i fabrikken er et kontor hvorfra man se ud på fabriksområdet. Døren er låst, men kan dirkes op, eller vinduet kan smadres. Indenfor er et lille køkken, skabe til medarbejderne og et toilet og bad – samme bad Lucy så i sin første drøm! Det koster Lucy et galskabskort at være i rummet igen.

I badeværelset er det kosteskab Lucy så i drømmen og herfra en tunnel ned til i grotterne.

GROTTERNE OG TEMPLET:

Gangen er helt sort, men hippierne kan finde en lygte i badelokalet. Der stinker forfærdeligt af noget ubeskriveligt. Der er trapper der fører dybt ned i jorden, væggene er dækket af relieffer og sære hieroglyffer. Det er umuligt at genkende nogen menneskelige kulturer.

B: Templet

Mosaikerne på væggene herved viser kampe mellem slangevæsner og nogle krabbe-væsner med flagermusevinger (Svampen fra Yoggoth) samt scener fra fremmede planeter, sære stjernekonstellationer og fantasier over Yog Sothoth, Cthulhu og Shub Niggurath osv. En eller to hippier der har vendt færrest galskabskort må vende.

Hippierne følger gangen i 1/2 time. Den snor sig ned af, nogle steder i naturlige grotter, andre steder tilhugget. Der er flere steder åbninger væggene og bag dem er der små rum, men der er intet at finde der. Gangen ender i et galleri med fem rækker søjler og langs væggene døre til små hjem – der er højt til loftet – måske en slags ceremoniel gang. Alt er tomt, og mange steder er det brast sammen i jordskælv. Altting emmer af at være ur gammelt. Faktisk er de op til 300 millioner år. Med jævne mellemrum løber der gader ned til begge sider, der også har boliger hugget ind i siderne, det hele ordnet i et kort-edderkop-spindelvæv. En umådelig gammel og blasfemisk kraft trænger sig på dybere nede af galleriet. En eller to hippier der funderer over hvad de tusindvis af tomme boliger igennem millioner af år har huset skal vende et kort.

B: Indenfor er der oplyst af en pulserende fosfor-krystal i loftet. Her er selve tempelrummet, hvor der er en stor statue af Yig manifesteret som en kaotisk knude af slanger. En eller to, der har vendt flest galskabskort, skal vende et til. Alle der har vendt alle 5 galskabskort vil umiddelbart overtage Yigs vilje og angribe enhver i selskabet, som de har grund til at tro ikke er underkastet Yigs vilje. MEN hvis de har set modsymbolet, vil de Yig-vilje-inficerede hippier se det for sig, og med en mental kraft (Og et interaktionskort) vil de løsrive sig fra Yig-viljen.

C: En slangemand holder til her. Den person der har haft flest oplevelser med slanger – ikke mindst i forbindelse med Cosmic Bliss – skal vende et galskabskort. Slangemanden bider ud efter en hippie, og bidet har en virkning som Cosmic Bliss (Kan undviges). Derefter må en spiller bruge et interaktionskort for at dræbe slangemanden. Udsættes slangemanden for modsymbolet, vil han krænge sit slangeskind af og tumle om på jorden som et menneske med noget, der ligner

voldsomme forbrændinger.

E: Her finder man Susan der er bevogtet af Emily: Her er Emily, men hun er tydeligvis død, skønt hendes øjne med de aflange pupiller lyser gult. Ofret til Yig, der har givet hende livet tilbage som en menneske-automat – Lovecrafts ord for en zombie. En eller to skal vende et galskabskort. Emily vil angribe, og kan slås ihjel ved at blive bortmanet eller ved at der bruges to interaktionskort mod hende – i det første bliver hun såret, i det andet ødelagt i et omfang, så hun er ufarlig. Hvis man bruge modsymbolet mod Emily, vil hun synke sammen på gulvet og være rigtigt død. Man må gå et niveau op, hvis man finder ud af symbolets stærke virkning! (Altså blive **mindre** radikaliseret).

Susan flakker ind og ud af Yigs vilje. På den ene side er hun den person, der kender mest til Yig og kampen imod hans folk. På den anden side har hun været udsat for hans mørke i mange dage. Hver gang der er gået et minut, skal hun klare et powerslag. Modsymbolet vil dog bortmane Yig fuldstændigt. Han vil dog bruge de sidste rester af sin vilje til en eller anden form for magi eller angreb som hippierne evt. må undvige ved bruge af et interaktionskort.

Hvis hippierne endnu ikke har fundet modsymbolet, vil hun i sine raske stunder fortælle, at det er en forskydning af Yigs symbol og at hippierne kan finde det i bogen "*Pánfilo Zamaconas y Nuñez's fortællinger om den underjordiske verden under Xiniaian*" og at Nick Keenan har taget hendes bog og formentligt ødelagt den. Hun fortæller også at hun har taget en kopi af siden og at de ligger med hendes noter hos hendes forældre *ELLER* at biblioteket havde to eksemplarer af bogen. (Afhængigt af hvor lang tid du synes der skal gå, før scenariet slutter.)

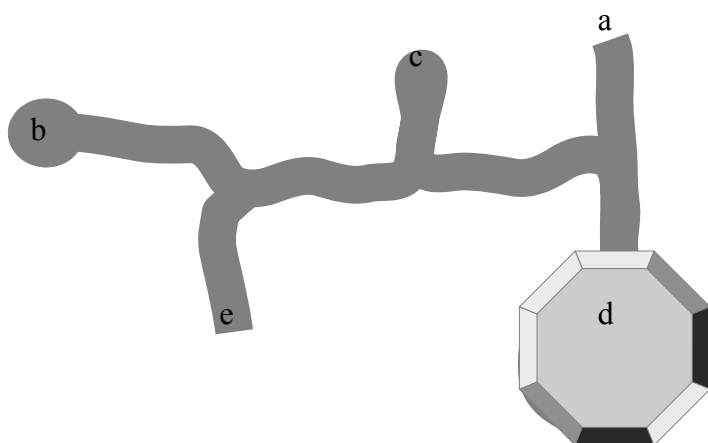
Hun vil fortælle, at man bliver modtagelig for Yigs vilje, hvis man 1) har "har slugt en af Yigs æg" (Hun kan forklare, hvordan de ser ud, så hippierne kan regne ud at det er Cosmic Bliss", 2) påvirkes af voldsomme sansesindtryk fx høj musik 3) ser Yigs symbol, der repræsenterer en slange med arme.

Hun vil også fortælle at forventer at Keenan og sekten vil forsøge at lave en masse-psykose for en større forsamling hvor symbolet skal vises, men hun ved ikke hvilken.

Hvis I viser hende modsymbolet, vil de kunne hjælpe hende ud af grotterne, men hun vil være for svækket til at hjælpe mere.

Hvis de IKKE viser hende modsymbolet, beder hun dem om at efterlade hende, fordi hun kan mærke at Yigs vilje er ved at overtage hendes vilje, og at Yig vil knuse dem. De må efterlade hende!

a: Badeværelset, b: Tempel c: Slangemand d: Ruinbyen e: Susan og Emily



DEL 4: THE DOORS KONCERTEN

Dette er klimakset på scenariet. Når koncerten begynder *eller* hvis hippierne først ankommer efter koncerten er begyndt, går du til track 50 (Doors: Lions on the street). Skru gerne op. Nu er det ikke længere baggrundsmusik, men musik fra koncerten der foregår realtime samtidig med begivenhederne!

Musikken varer 11 minutter. Begynd med at alle bare lytter til de første 3 minutter (Hele *Lions in the street* og *Wake up* og begyndelsen af *A little game*), og klimakset hvor det ene eller andet symbol bør vises er i slutningen af *not to touch the earth*.

Der er to udfald af dette forløb:

Hippierne ønsker at stoppe Keenans forsøg på at vise billedet: I dette tilfælde er omstændighederne, at Alex fra *Nihil Scitur Lighthouse* sammen med Jimmy i samme øjeblik som koncerten går i gang, løber op for at uskadeliggøre Fillmores faste og uskyldige lysmand Dan Bruhn og overtager kontrollen over lysshowet og langsomt begynder at samle Yig symbolet ud fra de tre dele på transparentet. Når ”Not to touch the earth” er i fuld gang og publikum er udsat for voldsomme sanseindtryk, vil de smide symbolet på.

Samtidigt vil Strange, Zeilia og Thomas forsøge at få så mange publikummer som muligt til at tage Cosmic Bliss. De vil nærmest dele dem gratis ud, og opfordrer folk til at give til hinanden. En del vil i forvejen være høje på stoffet, da de har cirkuleret de dagene op til, og denne dag har Strange været forbløffende gavmild med rabat og kredit, så alle har kunnet få piller. Han har ovenikøbet haft nogle firbilletter til koncerten, som man kunne få med i købet. ”Hey, gem pilen til koncerten i aften. Jeg lover dig. Du vil få en oplevelse ud over det gennemsnitlige!”

Her er det spillernes opgave enten at kæmpe sig adgang til lysshowet og forhindre Alex i at vise yig-symbolet, og i bedste fald omvendt vise mod-symbolet.

Forhindringerne vil nok først og fremmest være folk fra ARK, der søger efter spillerne, men det kan også være politifolk, der søger efter drugdealers. Tilsidst er det selvfølgelig Alex og Jimmy, som man på den ene eller anden måde må slås med, om magten over lysshowet.

Pga. den ideelle situation for påvirkning, vil alle der ser symbolet blive påvirket – ingen powerslag.

Hippierne ønsker at inficere alle hippier til koncerten. Vi ændrer lidt på historien. Når spillerne tilbyder at hjælpe, har Keenan og hans kumpaner endnu ikke besluttet, hvordan de vil få flest muligt inficeret, bortset fra at koncerten er et oplagt tidspunkt. Lad hippierne deltage i planlægningen: Hvordan sikres det, at flest mulige får Cosmic Bliss, hvordan får man vist symbolet? Hvordan undgår man politiet?

Til koncerten kan der være følgende forhindringer: Politiet ser salget af stofferne. Dan Bruhn vil ikke opgive sit lys-show og Bill Graham dukker op.

Uanset hvad:

Konsekvensen af, at yig-symbolet vises er, at 300-400 hippier bliver inficeret med Yig. Mange vil umiddelbart rammes af psykoselignende tilstande, og derefter vil de spredes ud i gaderne og efterhånden samles i templet under ARK.

Keenan er allerede i gang med at planlægge det næste skridt: Den kommende Woodstock-festival i New York, hvor 300.000 mennesker tænker at dukke op!

Konsekvensen af, at modsymbolet vises er, at alle de Yig inficeret falder om på gulvet i krampe.

Koncerten stopper og der tilkaldes ambulance. Før de kommer, får de det dog bedre og vågner, men de har kun svage minder om den tid, de har været inficeret, udover at de er raske nu. En undtagelse er dog Nick Keenan, hvor Yigs vilje er så stærk, at han ikke umiddelbart ryger ud. Yig går efter at hævne sig på menneskeheden, tage form af den skællede og knudrede Yig (Se min beskrivelse ovenfor) og skade så mange mennesker omkring ham, indtil Yigs vilje efter et minut eller to må vige, og Nick Keenans krop tømmes for al kraft og han falder ødelagt om.

Hvis nogen spørger efter Susan, vil en de tidligere inficerede komme i tanke om, at hun er fanget, og at man kommer derned fra fabrikken i ARK.

FILLMORE WEST

Dette spillested er legendarisk i hippieverdenen for de mest syrede bands, de mest psykedeliske lysshow og de mest gennemførte og ulæselige plakater.

Om dagen bliver der gjort rent, instrumenter sættes op.

Man kan komme ind med billet gennem billetkontrollen, men Keenans folk holder øje med hippierne, hvis mistænksomhedsniveauet er ”opmærksom” eller mere.

Det er ganske muligt at komme ind i auditoriet enten ved at dirke en bagdør op, eller kravle ind af et åbent vindue til kontoret på 2. sal.

Det er ikke svært at få et kort over koncerthuset. Når de kommer ind, kan de også se et kort, som brandmyndighederne har hængt op, for at vise brandveje. (Handout 17)

1) Koncertsal

Der er plads til 1200 publikummer fordelt på rækker af sæder, som i en biograf. Når koncerten er i gang er der dog mange der rejser sig og danser blandt sæderne.

Hvis man er i koncertsalen blandt de øvrige gæster, og er opmærksom på ikke at blive set af Keenans folk og hvis de ikke leder efter hippierne der, så er det ikke noget stort problem at bevæge sig uset rundt blandt publikum.

2) Backstage:

Alle døre backstage er ulåste, bortset fra bagdøren. Der er a) **sminkerum** (Det tomt, bruges kun ved teaterforestillinger), b) **toiletter**, c) **hyggerum** Hvor bandet befinder sig, hvis de ikke optræder, sammen med deres groupies, herunder Zeilia. Der er øl og sprut og spor af pot og coke overalt. I en lille kuvert ligger tre piller: Cosmic Bliss. . d) **Depot** med ledninger, spots, højtalere, kabler osv.

3) Foyer

e) Baren. f) garderobe, g) toiletter h) billetkontrol i) afløst dør.

4) Lysshow

Lysshowet er i en balkon over kontoret, hvorfra man frit kan lyse over publikum og over på . Der er adgang udefra via brandtrappen eller nedefra via en trappe i Grahams kontor. (Ikke på kortet). Der er lysbilledapparater, overheadprojektorer, kemikalier, ølflasker osv.

Fillmores normale lysmand Dan Bruhns vil gå og forberede sine effekter et par timer før koncerten.

5) Kontor. I disse to lokaler på 2. sal holder Bill Graham og hans yndige sekretær til, foruden de producere og pladeselskabsfolk, der lægger vejen forbi. (De er uskyldige og uvidende om, hvad de lægger hus til.) Fra kontoret kan man se ud over koncertsalen og scenen. Når de ikke er i lokalerne, vil de være aflåste. Sofaen i kontoret bliver jævnligt brugt til at overnatte på for fattige eller fordrukne musikkere eller mr. Graham selv.

DEL 5: AFSLUTNING

Uanset om Yigs symbol blev vist eller ej, finder hippierne ud af, at Nick Keenan allerede havde kontakter i Woodstock-festivalen. Man bør tænke over hvad det ville betyde! Keenan kan selv finde det, eller de kan lære det ved handout 15.

Desuden må heltene hente Susan og identificere Emily. Dette gøres jo nemt, hvis de har symbolet. Hvis der er tid, kan man lave en finale, hvor hun kommer hjem til forældrene.

Men mere interessant: lad spillerne bruge 15 minutter på at se på handout 14, skrevet af Jan Burdon, far til Cliff Burdon, bassisten i Metallica, der døde i en mystik trafikulykke i Sverige. Var det en ulykke? Var der noget større og ældre på spil? Kan man lave et Call of Cthulhu scenarie om Heavy Metal miljøet i 1980-erne?



Alex og hans psykedeliske lysshow

APPENDIX I: LIVING IN 1960-ERNES SAN FRANCISCO:

Penge: Man bruger selvfølgelig dollars. På grund af inflation er penge mere værd, end de er i dag. Det er ikke urimeligt at regne med, at en dollar svarer til 100 nutidskroner, og at en cent derfor er 1 nutidskrone. Vi spiller ikke rollespil for at holde regnskab. På den anden side må spillet gerne være præget af, at hippierne generelt er på røven. De må til enhver tid vælge det billigste eller undvære. Tur med taxi, stoffer, byture, spisning på restauranter og andre større udgifter skal de holde regnskab med. Disse ting vil normalt koste \$1-\$2, men vi gider generelt ikke holde styr på ting der koster mindre end 25¢. Kaffe eller sodavand på en billig café, billet til sporvogn, bus- eller togbilletter rundt i bey-area, en portion mikromakromad eller noget andet hurtigt mad i rimelige mængder holder i ikke styr på.

Getting around: Hvis man skal længere end man gå afstand, tager man de berømte sporvogne, trolleys, bus eller commutetrains (S-tog). Ud af Bay-area tager man greyhound eller blaffer.

At være hip: Som altid har en ungdomskultur sit eget sprog – ikke mindst hippierne: Lær det udenad.

Bread: penge

Bummer, downer: Nedtur,

Do you dig it: fatter du det?

Far out: langt ude, på den fede måde.

Fry, ristet: at have taget for mange stoffer.

Pigs: Politi

Square: Kedeligt, borgerligt

Groovy: Fedt, sejt

head, drughead, acidhead, pothead: (Mis)bruger af stoffer

Heavy: Meget sejt

Threads: (hippie)tøj

Vibes: Vibrationer, positive følelser, fornemmelser.



Koncert med Grateful Dead i Golden Gate Park.

APPENDIX 2: COSMIC BLISS:

Det kan være en god ide at holde styr på, hvem der har haft følgende trips.

Det i kursiv står ikke på kortet.

1) En varm og dyb kærlighed fra et fjernt sted skyller igennem din krop og giver dig en dyb og tiltrængt ro.

2) Du fyldes af en behagelig dyb tomhed. Ligesom nirvana, bare mørkere. Det fjerner alle dine triste tanker og fylder dig med en tavs ro.

3) Du synker ned i din barndom og dybere ned i din fødsel, dine aner og gener og dine evolutionære rødder.

Det fylder dig med mening og tilhørsforhold.

4) En ung mand, klædt i kamouflageuniform og Stars and Stripes på skulderen løber panisk hen imod dig, som om noget forfølger ham. Han er såret, armen er smurt ind i blod. Hjælp! Stønner han. Hvis du spørger hvad han frygter, ryster han på hovedet, så fortsætter han forbi dig og forsvinder. *Denne person er en veteran, der var sammen med Nick Keenan, Kewin, da denne flygtede ind i junglen. Han er en patient de møder på Agnews Hospital.*

5) Du kan mærke, at der er noget omkring dig. Noget du ikke kan se. Noget kraftfuldt og viljestærkt. Det er ikke ubehageligt. Det vil hjælpe dig.

6) Efter rusen husker du, at du havde en lang samtale med en af de andre hippier. Eller nærmere: Du fortalte ham. Meget. Men du kan ikke huske hvad, udover at det var privat. Meget.

(Vælg en spiller som du har talt med. Denne må læse dit 3. galskabskort, uanset om du har vendt det. Du må ikke selv læse det.)

7) Under dit trip bemærker du en ung hippiepig. Hun er tydeligvis også skæv. "Cosmic Bliss" tænker du. Hun bemærker også dig, og i holder øjenkontakt en tid. Hun er smuk og smiler imødekommende til dig. *Du fornemmer et skæbnefællesskab. På et tidspunkt ændrer hendes ansigt sig. Hun får gule øjne med lodrette pupiller. Hun bliver panisk og løber.*

8) Der dukker en kvinde op: Susan! Hun er bleg og ser syg og bange ud. "Hjælp mig!" beder hun dig med svag stemme. "De vil slå mig ihjel. De vil hidkalde Yigs sjæle. Men jeg ved, hvordan man stopper dem!" Hun kan ikke høre, hvad du siger. Hun kniber øjnene sammen i smerte. Da hun åbner dem, er det slangeøjne. Hun åbner munden der er fyldt med sylespidse, giftige slangetænder de hugger efter dig. *Slange-susan rammer med bider, medmindre man undviger. Effekten af giften er, at man må vende et galskabskort.*

9) Du ser en ung, sort mand. Han står noget væk fra dig. Han smiler af dig og så griner han. Imødekommende. Behageligt. Han vinker at du skal komme med ham. Men så er han væk. *Manden er Nick Keenan*

10) Der fornemmer en hissende lyd. Som slanger. Du føler at du skal følge den. At slangerne vil hjælpe dig. At de vil vise dig en hemmelighed. Følger du lyden? *Hippien føres afsidiges fra de andre (Tag evt. spilleren udenfor døren og fortæl følgende). Han føres udenfor eller et andet roligt sted fx et toilet eller en baggård, men her bliver han anråbt af en gammel mand af indiansk udseende og iklædt traditionel lædertøj pyntet med perler. "Du skal væk fra det her. Du skal ikke sluge det der. Det gjorde de dengang. Dem der tilbad Yig under jorden." Først nu forstår hippien, at indianeren ikke har talt engelsk men et hvislende slangesprog, og at hippien uden problemet har forstået det. Men nu er indianeren væk. "Du skal ikke være bange! Lyt ikke til ham" hvisler slangerne og lokker hippien længere væk. Slangerne fører hippien gennem en fabriksgang til et*

badeværelse som Lucy så i sin første drøm, gennem kosteskabet og ned af dystre gange til et tempel. Se kort og læs om templet i afsnittet "Grotterne og templet" ovenfor. Beskriv hvilken vej man går og hvilke sideveje man passeret. Personen kan altid vende om, men hvis hippien er gået gennem døren ned i templet, vil han skulle vende et galskabskort efter trippet.

Hernede ser man templet, og bliver inficeret med Yigs vilje, uanset hvor mange galskabskort man har vendt. Personen vil efterfølgende gøre alt for ikke at se modsymbolet.

11) Du er i en jungle. Du kan høre cikaderne og alle de andre lyde. Der er slyngplanter og smukke blomster og mystiske ruiner der har været forladt i årtusinder. *Hvis man går derhen, ser man er der er smurt blod udover ruinerne. Der er hvislende lyde. Der ligger amerikanske soldater ved ruinerne, skudt, sønderbidt. En af dem har hippens ansigt. Han åbner øjnene og de er gule og lodrette. "Flygt!" stønner dit ansigt til dig selv. Evt. skal hippien vende et galskabskort.*

12) Der står en person i kanten af dit synsfelt. Det er Jim Morrison fra the Doors. Han vinker dig hen til sig. "I am the lizardking, I can do everything." siger han.

13) Du kan høre, at der er nogen der sidder og synger til en guitar og nogle bongo-trommer. Du kan ikke se dem. Du kender ikke sangen, men der er noget i den som du har hørt før. Nogen om en kvinde, der ammer en slange... *Hippien vil senere i spillet opleve denne begivenhed i virkeligheden. Det kunne være i "the ark"-haven.*

14) Alting støjer. Der er hissende og hvæssende lyde. Kun når du virkeligt koncentrere dig, kan du forstå du hører. Det er en messen: "Hil Yig, hil hans vilje, hil hans storhed! Yig, besværgeren, forførereren, dødsbringeren, ødelæggeren. Æret være hans dunkle hensigt. Bring hans offer. Shaxi Yig shaxi Yig shaxi Yig!!" De kalder på dig. De hader dig. De vil dig ondt. Og du er ved at blive som en af dem. *Hvis der er nogen inficerede til stede, vil de blive afsløret.*

15) Det bevæger sig. I din mave. Det gør ondt, når det bevæger sig. Du tænker at du er gravid. Du tænker at du har spist noget forkert. Du løber for at finde et privat sted at brække dig og få lidt fred. Mest oplagt et toilet eller en busk. *Hippiens føler et stort behov for at kaste op for at komme sig. Hvis han løber ind på et toilet eller udenfor hvor der er en vandpyt, ser han eller hun en spejling af sig selv. Men det er ikke sig selv han ser, men en sort person med baret. Han siger "Husk at kom til koncerten på fredag. Vi regner med dig." (Det er lederen af Black Panther, som hippien måske allerede har set, eller måske vil se senere.)*

16) Du kigger op på en væg. Farver flyder rundt som du har set det ved koncerter med psykedelisk lysshow. Så begynder en slange at sno sig rundt, indtil den skaber et symbol.

17) Du genkender en pige. Hende fra fotografiet. Hun fanget dit blik. Hun er skræmt ud, som om hun bliver forfulgt. "Susan kender hemmeligheden. Det var det hun læste i bogen. På universitetet. Hun er fortabt. Jeg er fortabt." I løbet af få sekunder går hun i opløsning, rådner for øjnene af dig, forsvinder.

18) Du får brug for frisk luft hvis du er inde, og du løber ud. Du kigger op i stjernerne, som du tydeligt kan se, uanset om det er nat eller dag. Du mærker et punkt i intetheden, der tiltrækker dig. En ukendt stemme i dit sind fortæller dig, at Yig, en ubegribelig entitet, troner her. Venter på dig. Vend et galskabskort.

19) Du ser Yig – direkte ind i ham. Du er forbundet med ham. Og du føler dig pludseligt helt klar. Du er Yigs tjener. I de følgende timer vil du forsøge at fuldføre Yigs vilje. Derefter: Vend galskabskort.

20+23) Du kan mærke krybdyrhjernen tage over. Du er en slange. Du er Yigs tjener. Du angriber det første og bedste menneske for at dræbe det. Vend et galskabskort.

21) Du får et mærkeligt klarsyn. Yig hader mennesker. Og du er et menneske. Du må bekæmpe Yig

og du ved hvordan du skal gøre det. Du skal vise dette symbol til alle, der er inficeret af Yigs vilje. 22+24) Du kan mærke krybdyrhjernen tage over. Du er en slange. Du er Yigs tjener. I de følgende timer, mens du er påvirket, vil du forsøge at fuldføre Yigs vilje. Derefter: Vend galskabskort.

APPENDIX 3: GALSKABSKORT - RADIKALISERING AF HIPPIERNE:

Lucy

1: Volden i verden tager til, du fornemmer den overalt. Du må holde fast på dine idealer, for det er det eneste du har! Hvis du oplever vold eller voldsom tale, må du reagere med at forsøge at stoppe volden, medmindre du klarer et pow-slag. Men til gengæld mærker du Jesus' tilstedeværelse stærkt.

2: Volden er overalt, det imperialistiske, kapitalistiske USA du lever i, er bygget på vold. Ligesom tilbage på Jesus tid. Alle vil korsfæste alle. Du tolker alle udsagn og alle bevægelser som et tegn på, at nogen vil være voldelige. Men Jesus vil genopstå og gøre hippierne til hans disciple og hans civile ulydighed vil skabe paradys på jord.

3: Du overgiver dig. Volden vinden, medmindre man kæmper imod. Du er blevet "militant pacifist". Volden er en sygdom i samfundet, og kun ved at bekæmpe sygdommen, kan I skabe et fredeligt samfund. At have et våben i hænderne giver dig fred. Jesus har løjet, har holdt dig tilbage. Du har ingen Gud. Du søger efter en ny.

4: Mennesket er voldeligt. Der er kun en løsning: Syndfloden! Menneskets endeligt. Eller at gøre en ende på al konflikt, ved at underlægge mennesket én vilje. Men hvilken vilje? Ikke Jesus... Hvilken Gud? Din farmor har fortalt om Aztekernes gamle gud Quetzalcoatl, Den Fjerklædte slange.

Jim:

1: Du er af den opfattelse, at sorte som udgangspunkt er ærlige og gode. De kan dog være blevet påvirket af hvide og kapitalisme til at være anderledes.

2: Sorte mennesker har et dybt og ubrydeligt broderskab. En sort mand taler altid sandt. Giver du dit ord til en sort mand, må du ikke bryde det. Hvide kan man som udgangspunkt ikke stole på. Du kalder hvide for Honkies (Klovne.)

3: Bastarder og asiater er ikke lige så onde, men de er svage. Kun de sorte er stærke nok til at stå imod de hvides plan. Hvide er både onde og dumme, og alle hvide ønsker at slavebinde, voldtage eller dræbe alle sorte. Hvide er dog også ynkkelige og svage foruden snedige, og skjuler deres onde hensigter under et dække af venlighed og hjælpsomhed. Men det må du udnytte. Du begynder også at tvivle på, om Jesus virkeligt er den sorte mands gud.

4: Hvide mennesker har ingen berettigelse! Det er en smuk gerning at dræbe en hvid man. Du foragter den hvide kristne Gud og har vendt dig mod en magtfuld afgud, du i dine drømme har mødt, og var den oprindelige afrikanske Gud, men som du endnu ikke kender navnet på, men som du snart vil møde. Men Erika! Selvom hun er hvid, elsker du hende. I deler noget.

Bob:

1: Du føler at du er vågnet fra en virkelighed til en anden. Du mener at psykedeliske stoffer kan give en indsigt i sindet. Du skal tage flere stoffer.

2: Du får den ide at psykedeliske stoffer faktisk kan vække sanser, der kan opfatte ting i verden, som de almindelige sanser ikke kan opfatte. De syner du måtte få, betragter du dermed som sandere, FORDI de er syner.

3: Du opfatter stoffernes verden som den sande verden. Du har ikke længere tillid til den "overfladiske" verden man normalt sanser.

4: Den sande verden er illusion, men stofferne har åbnet dine øjne for de sande guder, der eksisterer i de dimensioner der er skjult for almindelige sanser. Du må adlyde disse guders vilje, uanset om du umiddelbart forstår deres hensigt, for det er din menneskeologi der er for begrænset. Stofferne befrier dig fra fornuftens ufornuftige logik

Andrew:

1: Klassekampen spidser til, revolutionen er lige om hjørnet. Men kapitalisterne ved det og forbereder sig, og har sendt alle deres lakajer og spioner (politi, lærere, præster, politikere, arbejdsgivere, velhavende og tilhængere af privat ejendomsret) ud for at forhindre den. Dem kan man ikke stole på. Men har de spioner?

2: Du indser at man ikke kommer langt med pacifisme. Revolutionen kommer ikke af sig selv og når den kommer, må man være parat til at kæmpe for den.

Det er nu du må vælge side og kæmpe. At dræbe en fjende af revolutionen er at gøre processen kortere og bane vejen for det kommunistiske paradis

3: Alle der ikke er arbejderklassen er fascister og dermed legitime mål. Men så længe de ikke modarbejder revolutionen, skal de have love til at være nyttige idioter.

4: Du indser at kapitalismen vinder. Socialismens humanisme kan kun sejre, hvis man allierer sig med det okkulte og de gamle guder.

Du kan ikke stole på dem. Mændene. De vil dig intet godt.

Erica:

1: Du har også drifter. Du kan også mærke den søde varme stige op i dig, når en smuk ung mand smiler til dig. Men du må kæmpe imod! Undertrykke det. Det er en fælde.

2: Mænd skræmmer dig. Du kan lugte volden i dem, fornemme deres dyriske drifter. Du kan ikke stole på dem. Det koster dig 0/1d3 san at være alene med en mand – også de andre hippier
Problemet er, at du ikke en gang har meget tiltro til Lucy. Vil du fortælle hende, hvordan du har det?

3: Nu forstår du biblen. Kvindernes bibel. Det var ikke djævelen der var slangen! Det var manden! Nu vender slangen tilbage. Han vil trænge ind i alle, besætte alle. I må stå sammen, og det gør i. Kvinder kan ikke lyve. Kvinder kan ikke handle ondt.

4: Du overgiver dig. Slangen vinder. Du accepterer slangens magt. Men slangen er ikke manden, som du først fortolkede. Slangen er Yig, guden fra stjernerne. Det er ham, dine drifter er rettet imod ... og når der er sådan, hvorfor elsker du så Jim? Selvom han er en mand? Du føler I har noget tilfælles, der overskygger jeres forskelle.