

Äventyret du nu håller i din hand är utformat för att spelas under ett konvent, och är skrivet till Stockcon 95. (Jag spelar inte elgitarr, utan elbas, det blev fel på tryckerinissarna.)

DAZHOING-SI

-PORTEN TILL PARADISET

Under arkonternas strider fångslades eller försvann fyra av de ursprungliga arkonterna och med de två världskrigen. Dock försvann en av dem mycket tidigare. Strax efter Demiurges egna försvinnande, fångslades arkonten Hod av Kether utan de andra arkonternas inblandning, vilket inte direkt stärkte förbindelserna mellan Kether och de andra arkonterna. Hod var helt omedveten om Kethers planer på att fångsla honom och hann inte förbereda sig fullt för striden, som ändå orsakade några små jordbävningar i latinamerika som resultat av giganternas kamp. Kethers och Hods styrkor slog i hop i ett enormt slag utanför Hods citadell, som Kether relativt lätt vann.

Hans främste liktor Andreas Dawnsbury fångslade en del av Hods väsen i en artefakt, en vackert snidad jade-statyett i som gömdes undan hos en svensk handelsman i Beijing i Kina. Berövad på en del av sitt väsen sjönk Hod sakta ner i glömska och hade helt "somnat in" i mitten på 80-talet. Den svenske handelsmannen som hade statyetten, Hods fångelse, i sin ägo, fick den av en man vid namn Hamo Kyoshira, med orden: "Göm den väl den väl och lycka skall kanta din och dina släktingars väg genom livet. Men förlora den, och stor olycka skall följa dem tills de är totalt utplånade. Minns detta, och och följ det."

ÖVERSIKTSPLAN AV ÄVENTYRET

Äventyret börjar med att rollpersonerna på semester i Kina och Åke och Kim bestämmer sig för att hälsa på Åkes farfar och Kims vän, som bor i Beijing (Peking).

När de kommer dit finner de honom mördad av några som uppenbarligen är satanister, samt finner ett brev som dock inte gör dem något klokare. I brevet talas det om artefakten, vilken Kim känner igen ifrån samtal han haft med Stig. De kontaktar sina vänner, som stannat kvar på hotellet. Den enda ledtråd som finns i brevet leder till en man vid namn Hamo Kyoshira, som borde vara i nittioårsåldern nu, och till en dikt, som skrivits av en poet, Kwan Kami.

Dikten kan de inte få tag på, den är utlånad på det enda bibliotek i

staden som hade ett ex.

När de sökere upp Hamo får de veta att han dött, och att han var i trettioårsåldern hans liv utsläcktes. De tar sig in i hans rum och finner via ledtrådar att han tydligen var ledare för någon satanistkult, men konverterade till kristendomen på sin dödsbädd, vilket gjorde hans kultister bestörta och förbannade. De finner också en lapp där det står att dikten (Den av Kwan Kami alltså) är nyckeln till himlen.

De får efter noggranna eftersökningar reda på att satanisterna har försvunnit till en plats vid namn Dazhoing-si. Porten till paradiset. Små olyckor börjar drabba rollpersonerna, och de börjar nog få lite bråttom. De måste söka upp poeten som skrev dikten, och försöka få den från honom, vilket inte är det lättaste. Han förklarar att satanisterna antagligen flytt till en närliggande dimension med dikten, för den öppnar en port dit om den sjungs i Dazhoing-si vid midnatt. Rollpersonerna tar sig dit och finner mycket riktigt satanisterna och lyckas få tag på statyn, (förhoppningsvis). Då dyker Andreas Dawnsbury upp med ett följe soldater och vill ha statyetten så att han kan förstöra den nu när hod har börjat röra på sig. (att rollpersonerna samtidigt dör av diverse olyckor ger han blanka fan i)

Men då dyker även några av Hods gamla liktorer upp, och de måste besluta om de vill släppa ut Hod och överleva, eller om de vill skona världen från ännu en arkont och dö för den goda sakens skull.

ROLLPERSONERNA I BEIJING

Rollpersonerna är på semester i Kina och nu har turen kommit till Beijing, där Åkes farfar och kims vän bor. De anländer till den vackra staden en onsdag i Juli 1994. Det är hett och jävligt, och kläderna klibbar mot kroppen på ett obehagligt sätt. På gatorna kryllar det av liv. Svettiga, upprörda och mestadels cyklande kineser med rollpersonerna och vill sälja kalla nudlar, varm avdankad Coka Cola och falska munt från Mao-tiden. En mindre skara av safransklädda budhistmunkar är rollpersonerna hack-i-häl, tiggandes allmosor. Trafikregler och annat trams existerar inte. Husen i staden är av de mäst varierande slag som står att finna. Skyskrapor står vägg i vägg med eldsvedda rivningskåkar och marmortempel.

Alla dessa intryck hinner rollpersonerna få bara under den drygt timmlånga taxiresan. Chouafören bejår 400Jy, vilket pålästa resenärer inser vara ungefär 400% över normalpris. Den lönnfeta taxischouafören har knapt några som helst kunskaper i engelska, varpå smärre problem uppstår. Efter att äntligen ha checkat in på det trevliga och långt mycket lugnare Peace hotel styr man kosan mot det villaområde där farfar Stig bor, drygt tre mil från hotellet.

Hans fina hus ligger bland äppelträden i en traditionell kinesisk trädgård. När rollpersonerna ringer på finner de att ingen öppnar, men att dörren är olåst.

Inne i köket slår en klart otrevlig stank emot våra hjältar. på golvet ligger farfar Stig, gravt sargad, i ett inringat pentagram av sitt eget blod. Han är väldigt död och har förmodligen varit de närmaste dagarna.

De finner på platsen ett kuvert innehållande ett brev skrivet på svenska.

BREVET

Jag har forskat lite i den sällsamma statyett jag fann i en kista när jag fick ärva det här huset efter pappa. Han hade bevisligen tänkt att berätta vad det var, han trodde väl inte att han skulle dö knall och fall av en hjärtattack vid 53 års ålder. Det jag fått fram om den är att den gavs till min far av en man som bar Handelshuset Kamryos märke. Detta var år 1922. Främlingens namn var Hamo Kyoshira.

De har Kamryos gamla avlöningslistor kvar på biblioteket, och jag ämnar söka mig dit om min reumatism tillåter det. Jag har blivit så svag på sista tiden. Jag har också fått de där tecknen översatta hos en mystiker, jag bifogar en kopia, samt några foton jag fann i samma kista. Stig Paulsson.13/6-94.

I kuvertet finns även två foton samt en lapp skriven med slarvig handstil, på fornkinesiska.

Fotona föreställer statyetten med (från 1992) och utan tecknen (från 1922).

Lappen

I domedagens timma då gränsen mellan sanning och lögn lösts upp, då tiden flyter ut i intet och livet sammanfattas i en enda lång suck, kan jag känna rörelsen. Rörelsen av något uråldrigt som vältrar sig i smärta och tomhet, instängd i sin lögn, i sitt citadell likt mänsklighetens fångenskap.

Förlusten av tron på sig självt har raderat dess gudomlighet. Men längtan efter att få bestraffa de skyldiga har återgivit ett fragment av kraft. Blott ett fragment men likväl som det som stals, är det ändå en del.

Besträffarens uppvaknande sker sakta, men hastigheten ökar med vart steg de utvalda tar. Snart återstår bara att öppna portalen. De utvalda skall enligt den blodsomspunna profetsian gjuta liv i besräffaren. Aldrig mer skall de skyldiga gå osträffade. Aldrig mer skall oskyldiga bli sträffade. Rättvisans gudomlighet skall med stenhård hand återupplivas.

Går man till biblioteket finner man att Hamo Kyoshira finns med i rullorna för Kamryo, men att namnet är överstruket.(SL: han slutade.) Dock står adressen kvar.Teidung gatan 35.
Där får de veta att han flyttat, och numera bor på Reihyon.I hus fem.

Vad rollpersonerna nu kan göra är att få lappen översatt till svenska, vilket blir svårt. Enstaka högt uppsatta präster och munkar kan översätta texten till modern kinesiska, och Bruce Lee kan i sin tur översätta lappen till svenska.

Rollpersonerna kan även besöka Hamo Kyosjiras lägenhet där en del information står att finna.

HAMO KYOSHIRAS HUS

Hans hus är ett tvåvånings tegelhus i utkanterna av staden, som är helt fallfärdigt. En korpulent äldre kvinna öppnar efter ett bra tag, klädd i siden kimono av dålig kvalitet. Hon är sömndrucken och fruktansvärt ful. Det är Miko, Hamos hyresvärd.

Frågar de efter en Hamo Kyoshira får de reda på att han var i trettioårsåldern, och pigg och trevlig. Men han umgicks med lite underliga kompisar, såna där satanister och sånt.

Tänker rollpersonerna lite nu kommer de fram till att Hamo måste vara runt nittio år gammal.Det borde få även de mest naiva spelare att fatta misstankar, och vilja se hans rum, som har stått orört sedan han dog för ett år sedan. Miko har inte viljat röra något. Frågar rollpersonerna hur han dog får de veta att han blev påkörd av en buss. Han avled på sjukhuset efter att ha bekänt sig till Kristendomen.

En av hans kompisar kom hit för några veckor sedan och ville hämta en grej han glömt, och han fick göra det.
För några få Jy kan de få se hans rum.

HAMO KYOSHIRAS RUM

Rummet är litet och spartanskt möblerat med en bäddsoffa, en bokhylla och ett skafferi.På golvet ligger ett dammigt papper.
Pappret visar sig vara ett brev, skrivet på tydbar kinesiska, från en viss herr Dawnsbury till Hamo, daterat 5/4 1920.

Överenskommelsen står fast, du skall hämta upp den vid magasin tre enligt planen, sedan skall du ge den till svensken och ditt uppdrag är avslutat.Du skall få din belöning när uppdraget är slutfört. Din eviga belöning.

I bokhyllan finns diverse sataniska verk på kinesiska, en kokbok samt en

bibel! Ett bokmärke i bibeln markerar stället där Jesus säger att alla är välkomna till hans faders rike. Även syndare som gör bot.

I skåpet ligger en halvt upplöst mandarin och det som kunde ha varit en riskaka för ett år sedan.

De finner även hans adressbok, där nästan alla namn utom fyra är överstrukna. Alla har samma adress och telefonnummer.

Kim Nakenwe	Shu-Fangs gata 6	545 56 79
Akira Nakenwe	-"-	-"-
Ukyo Saitsuna	-"-	-"-
Nanwe Ogawa	-"-	-"-

Det finns även en lapp instucken i boken, som kan finnas med ett UPPslag, där det står:

Kwan Kamis dikt är verkligen nyckeln till paradiset. Dazhoing-si.

SHU FANGS GATA

Shu Fangs gata är ett underklassområde vid motorvägen mot gränsaen med rivningskåkar, och sexan är ett av de mest förfallna husen, ett envånings trähus som ser värre ut än de rökiga bullriga omgivningarna, som där det inte är motorväg sjuder av halvmeterhögt ogräs och tistlar. Fönstrena är förbommade och dörren är låst, men ingen verkar vara där. Stället vaktas av två Dobberman pinschrar. Dörren kan sparkas in in med effekt +2.

Inuti finns bilder på satan uppsmällda på väggarna samt pentagram klottrade på de kvarvarande platserna. Bland en massa skräp och serietidningar finner man en resebroschyr med ett tempel inringat. Templet Dazhoing-Si, porten till paradiset i folkmun kallat.

Instucket i broschyren finns även ett kvitto från biblioteket på "abstrakta drömmar".(Ukyo lånade den med ett stulet bibliotekskort.)

Abstrakta drömmar är Kwan Kamis diktverk. Frågar man på biblioteket kan man få hans adress, Nei-Sho 19

MÖTE MED KWAN KAMI

Kwan Kami är en newage magiker med diktning som hobby. Han har gett ut ett verk, som gick dåligt, och inte trycktes i särskilt många upplagor. Han är en lugn och harmonisk man i trettioårsåldern som ständigt går klädd i kläder av finaste silke. Han är ganska attraktiv och har axellångt svart hår.

Han visar in rollpersonerna i sin trendigt inredda lägenhet, bjuder dem på "Dragon well tea", som snarare tar effekt som uppåttjack, och

rollpersonerna känner sig glada och upprymda.

Den information han kan ge dem är att hans dikt "nyckeln till paradiset" kan, om den sjungs på vilket språk som helst vid midnatt i Dazhoing-si öppnas en portal till himlen.(SL: Det är egentligen inte han som skrivit den, utan det är en tvåhundra år gammal munksång, och själv har han aldrig provat om det stämmer)

Rollpersonerna kan få köpa en kopia av hans bok för 50 Jy. Kim och Bruce kan översätta dikten på en timme eller två. (Gammalkinesiska, effekt +5, ett slag i halvtimmen.)

OLYCKOR

De rollpersoner som är släkt med Stig har nu börjat drabbas av lindrigare olyckor. Ända sedan de anlant till kina har underliga saker börjat hända. Bussar är med några få dm mära på att mosa dem. De känner sig för följda. Det börjar efter ett par timmars vistelse i Beijing att regna. Inte ösregna, men ett svagt, kallt duggregn faller över staden. Stora olyksbådander måln täcker himlen. Övädret skingras inte förrän rollpersonernas uppdrag är slutfört.

Allt har varit relativt harmlöst... Fram till nu. En smygande, mörk känsla av obehag växer sig allt starkare inom rollpersonerna. Obehaget övergår sakta men säkert i vild okontrollerbar skräck. Låt illusionerna rämna på ställen nära rollpersonerna. När de ser på TV-nyheter, etc skall de känna igen sig. Blodiga bilder på flådda personer upphängda på krokar skall visas från ställen där våra hjältar nyss varit. Smetiga bilolyckor, folk som tappar fattningen och stora bränder skall hela tiden vara i rollpersonernas fotspår. Låt avståndet minska mellan katastroferna och rollpersonerna med var dag som går. När en vecka har gått sedan de anlände till Beijing skall olyckorna vara i kapp. Är dina spelare för slöa och jobbar för sakta kan du kanske avliva någon eller några. De skall möta en skoningslös plågsam död som ingen skall kunna göra något åt. Hela Beijing skall sakta men säkert glida in i Metropolis. Först slummen och sedan de finare kvarteren. Förvrid omgivningen till det onaturliga. Höga hus når inget slut, personer börjar få svaga fysiska förändringar. Psykopater skall ha rymt från dårhusen. På nyheterna berättas att de skoningslöst slaktar allt i sin väg och bara lämnar en stank av ruttet ägg och blodiga rosor efter sig. Då och då skall rollpersonerna känna en stank av ruttet ägg, och finna Rosor indränkta i färskt blod.... Låt Rollpersonerna glida in i förtvivlan.

EXEMPEL

Några exempel som blev uppskattade på speltestet var:

CYKLISTEN: Rollpersonerna råkar köra på en cyklist som cyklar ut framför bilen.

Detta kan hända i början av äventyret, t.ex när rollpersonerna besöker biblioteket för första gången. De kommer körande i normal hastighet då en cyklist i hög fart cyklar ut framför bilen. Rollpersonerna hinner inte bromsa, utan träffar honom, och skickar iväg honom några meter genom luften. Han dör eftersom han har brutit ett flertal ben, knäckt ryggraden och krossat skallen. Gatan och bilen har blod och hjärnsubstans på sig. Vill SL öka det roliga kan denne cyklist dyka upp igen, sargad och död, men han rör på sig. T.ex i Dazhoing-Si eller i paradiset

DE FEM SKUGGORNA: De fem skuggorna är de nefariter som följer efter rollpersonerna och hämtar dem i slutet.

De dyker upp när SL tycker det passar, i en folksamling, i ett brinnande ödehus, i en teve apparat som fattar eld o.s.v

Det enda rollpersonerna ser är deras silhuetter och lysande röda ögon, eller då och då något sadistiskt leende. Om du vill kan du låta dem komma närmare och närmare rollpersonerna ju längre äventyret fortgår.

VÅLDTÄCKT I BAKSÄTET: Detta mycket uppskattade inlägg inträffar i slutet, när rollpersonerna förmodligen i panik är på väg till Dazhoing-si eller däromkring. Väldigt långsamt slits kläderna av Anita och blir våldtagen av en osynlig föröväre, och de andra kan inget göra.

Om SL är lite mera makabert lagd kan han låta detta hända någon av de manliga deltagarna istället.(OBS! Detta bör inte spelas live!)

ANSIKTET I FÖNSTRET: Någon gång i mitten av äventyret vaknar någon av rollpersonerna och ser i skenet av en blix Stigs sargade ansikte tyckt mot rutan på hotellrummet. ...25 våningar upp! nästa gång det blixtrar är han borta, men kvar finns ett par variga fingeravtryck som dock snabbt sköljs bort av regnet...

gdetalisterna ska hämta stig från himelsriket för honom!

DAZHOING-SI

Dazhoing-Si är namnet på ett av de många templen som står att finna i Kinas huvudstad Beijing. Det är numera ett budhistiskt tempel som dagligen besöks av ett tusental kamera försedda turister och ett hundratal troende budhister. Samtliga bugar och ber så fromt utan att ha den blekaste aning om var templets ursprung står att finna. Templet byggdes för hand av serafim i ett av Dimiurgens raserade paradiser för evigheter sedan. Det prentades sedan in i vår värld, i södra utkanten av Beijing, i början av 1900-talet. Templet är en portal till det paradiser där det byggdes. Men portalen är inte permanent. För att porten mot paradiset skall öppna sig måste en invocation utsjungas framför huvudbyggnaden. Allt som sägs där kommer tillbaka i två ekon. Det första ekot kommer till baka med högre ljudstyrka än ursprungstonerna. Det andra kommer bara till baka som en extremt svag viskning. Efter att detsista ekot återkommit

till sin ursprungsplats börjar marken att vibrera svagt och ett stort nattsvart moln avteckna sig mot skyn. Svarta, enorma korpar svävar på himlen.

De som befann sig i Dazhoing-Si när porten öppnades har nu teleporterats till det raserade paradiset som templet byggdes i.

Anledningen till ekona är helt enkelt templets arkitektur. Ljudet studsar på ett spektakulärt sett mällan murarna och åstadkommer efekten. Ett tiotal två till tre meter höga statyer kantar en grus gång som leder fram till huvud delen av templet, ett torn med ett altare i och en enorm jadeBudha. Templet är byggt i solkig marmor.

Dagtid kryllar det av folk här. Nattetid är det helt tomt, sånär som på en liten tanig herre i övre medelåldern som skall hålla obehöriga på avstånd med sin lilla vakthund. Han lär inte orsaka några allvarliga problem för rollpersonerna. Om han befinner sig i Dazhoing-Si när porten öppnas, följer han givetvis med till paradiset, där han snabbt irrar bort sig.

SÅNGSTUND I TEMPLET

Rollpersonerna kan ta sig in till templet nattetid genom att klättra över stängslet vid ingången.

Genom att ställa sig nedanför trappan och sjunga tre gånger (står innan dikten) och få ljudet att studsas på väggarna och statyerna (beskrivs i kapitlet Dazhoing-Si) förändras omvärlden. Se kapitlet: "Det raserade paradiset."

Sången:

Huvudsångare: Öppnen dina portar ty jag är värdig.

Alla: Alla är vi värdiga.

Huvudsångare: Förneka mig ej min rätt.

Alla: Förneka oss ej vår rätt.

Huvudsångare: Vid sångens kraft befäller jag dig.

Alla: Vid sångens makt befäller vi dig.

Huvudsångare: Demiurgos Tamacol sion.

Alla: Hör vårt kall.

DET RASERADE PARADISET

Först märker rollpersonerna ingenting. Sedan tar de gradvis till sig de nya synintrycken.

Himlen är tung av kolsvarta molnbyar och en smogliknande dimma, då och då bryter molntäcket upp och man skymtar en bit blå himmel däruppe, men det täpps snabbt igen. Gigantiska korpar flaxar fram och tillbaka över himlen och ger ett illavarslande intryck.

Överallt brinner eviga lågor där det en gång stod träd, marken är bränd och sargad. Det enda som växer är en sorts stor svart rosenbuske med överdimensionerade taggar. Vilsna serafim vandrar planlöst omkring bland eldar och törnesnår, de reagerar bara då himlen visar sig, då man kan skymta en strimma hopp i deras ögon, som dock snabbt försvinner. Det allmänna intrycket är...öhh..deppigt.

Dazhoing-Si existerar i båda världarna och står således kvar.

Det tar (rollpersonernas sammanlagda UPP)/5, ta det minus tjugo för antalet timmar det tar att hitta satanisterna.

Satanisterna har börjat inse att det här nog inte var en bra idé, och kommer att ge rollpersonerna statyetten om de frågar. Sedan kommer de att bege sig hemåt. (Dock borde rollpersonernas hämdkänslor vara starka, vilket kan resultera i en strid, eller så kan man vänta tills man kommer hem.

KONFRONTATIONEN

När rollpersonerna (med eller utan satanister) börjar bege sig dit där de tror Dazhoing-Si ligger ser de på toppen av en kulle en groteskt uppsvälld blåsvart figur. Detta är Kethers liktor Andreas Dawnsburys sanna skepnad. Han är åtföljd av ett stort följe av ljusets riddersvakt som han fintat. Han vill att rollpersonerna skall förstöra statyn så att inte bödeln, bestraffaren skall återkomma. Att rollpersonerna dör, jamen lite får man väl offra för den goda saken.

Då dyker plöttsligt tre av Hods gamla liktorer upp. De har påverkats av Hods sinnesrörelser och vill väcka honom, det enda rollpersonerna måste göra är att gjuta lite oskuldsblod över statyetten så befrias Hod. Och han skall belöna dem rikligt.

Rollpersonerna måste välja...

HÄNDELSEUTVECKLING 1

Rollpersonerna gjuter lite blod från Åkes handled på statyetten. De känner en svag skakning i marken. Hela latinamerika skakas av de svåraste jordbävningar hittills. Dawnsbury vrålar: Neeej! Ljusets riddersvakt förstår att de blivit lurade och hugger liktorn i stycken.

De tre liktorerna tycks växa inför dem, och tar ljusets riddersvakt med sig när de går. Rollpersonerna lämnas ensamma kvar.

Rollpersonernas fortsatta liv går som en dans, och de blir aldrig besvärade av polisen, med deras dåliga samveten (polisbrutaliteten ökar med 200%, och dödsstraff införs i allt fler länder. Många faschistiska polisstater bildas o.s.v.) Gör att de på sin ålders höst river murarna till inferno och åkallar fem nefaritersom släpar iväg dem till en evighet i plågor.

HANDELSEUTVECKLING 2

Rollpersonerna ger statyetten till Dawnsbury, som ler och försvinner, för att "bespara rollpersonerna plågan" hackar ljusets riddersvakt ner dem och de tre liktorena utan vidare. De dog iallafall med gott samvete.

KIM STENLUND

UTSEENDE: En kraftig femtiotvåårig man med ett väderbitet yttre, han klär sig i "gubbskläder" av polyester och en basker. Han har hornbågade glasögon som döljer de blå, vakna ögonen.
Han har lite kinesiska drag.

PERSONLIGHET: Han är gladlynt och artig mot alla han möter, och talar perfekt svenska och kinesiska utan brytning. Han hänger dock upp sig på småsaker hos personer, han märker t. ex alltid ord och rättar om någon använder en felaktig sats.

FAMILJ OCH VÄNNER: Stig Rosengren, en gammal kompis han träffade i Kina som bor kvar.
Åke Rosengren, Stigs sonson som han umgås ofta och gärna med

YRKE: Språkprofessor på KTH

ADRESS: Bondegatan 13

RÖR	9	UTS	13	LÄNGD:	172 cm
UPP	14	STY	14	VIKT:	75 kg
EGO	15	UTB	17	FÖRFLYTTNING:	5
TÅL	11	KAR	15	HANDLINGAR:	2
				INITIATIVBONUS:	0
				UTHÅLLIGHET:	85

SKADEBONUS: 0

SKADEKAPACITET:

4	SKR
3	LÄTTA SÅR
3	ALLVARLIGA SÅR

MENTAL BALANS: +15

HJÄLTEPOÄNG: 20

FÖRDELAR: Gott språksinne, kulturell flexibilitet

NACKDELAR: Tvångstanke:rätta satser, mörkrädd

FÄRDIGHETER: Svenska L/S 20, kinesiska L/S 20, engelska, tyska, Japanska 16, leta 12, världsvana 11, ockultism 10

BAKGRUND: Förutom några enstaka resor till Kina har halvkinesen Kims liv varit ganska händelseöst. Han var gift med en kinesiska, Anya, åren 1980-86 och bodde i Kina, men han separerade utan att ha barn. Det var även där han träffade Stig. De två undersökte en mystisk Jadestatyet som Stig hittat på vinden. Sedan fick Kim jobb på KTH och kunde flytta hem till Sverige, men de två höll kontakten med brev.

I det senaste brevet skrev Stig att några mystiska tecken hade dykt upp på statyetten, men det var för ett halvår sedan. Kim har skrivit, men Stig svarar inte, så han tänkte titta förbi när han ändå är hos honom, för Kim är på semester i Kina med några vänner.

UTRUSTNING: 15000 på ett VISA-kort

LARS LINDÉN

UTSEENDE: Lars är en korpulent man i trettioårsåldern med ett fördelaktigt ansikte. Han har blå ögon, svart hår med högerbena, och ett varmt leende. Han klär sig helst i vida jeans och stora jumprar. Han är något mörk i hyn.

PERSONLIGHET: Lars är en trevlig prick som har ett leende till övers för alla. Han är en obotlig optimist, och tror inte på övernaturliga väsen eller annat sånt hokus-pokus. Hans enda lilla grej som gör folk irriterade är att han hela tiden anmärker på folks små ovanor. Han hacker t.ex alltid ner på Anita för att hon äter för lite o.s.v.

FAMILJ OCH VÄNNER: Sambon Anita, som han tycker väldigt mycket om, och inte vill att något skall hända med. Hon är föreståndare för en hälsokostbutik inne i stan.

Hans yngre kusin Thomas, en komvuxstuderande som han brukar gå på AIK's hemmamatcher med, samt hans kompis Åke, en kul men lite väl skrytsam typ.

YRKE: Jobbar i en sportaffär.

ADRESS: Ankdammsgatan 36

RÖR	10	UTS	15	LÄNGD:	186 cm.
UPP	14	STY	15	VIKT:	132 kg.
EGO	14	UTB	14	FÖRFLYTTNING:	5
TÅL	16	KAR	14	HANDLINGAR:	2
				INITIATIVBONUS:	0
				UTHÅLLIGHET:	115

SKADEBONUS: +2

SKADEKAPACITET:

5	SKR
4	LÄTTA SÅR
5	ALLVARLIGA SÅR

MENTAL BALANS: +15

HJÄLTEPOÄNG: 20

FÖRDELAR: Empati, kulturell flexibilitet

NACKDELAR: Tvångstanke; anmärka på folk.

FÄRDIGHETER: Bluffa 13, slåss utan vapen 12, Administration och juridik 12, motorkunskap 15, köra bil 14, inbrottsteknik 8

BAKGRUND: Lars föddes i en av Stockholms förorter, den lilla pittoreska förorten Sundbyberg, som son till en Revisor vid namn Karl, och en sköterska vid namn Lena. Lena avled vid födseln, och Lars hade en svår barndom när hans far jobbade nästan hela tiden. Han kom i slang med ett gäng ungdomar, gjorde några inbrott, åkte fast och satt på anstalt i ett år när han var fjorton. Strax efter Lars kommit ut därifrån dog hans far i en trafikolycka, och blev skickad till sin moster Agneta, som tog väl hand om honom, och Lars skötte sig väl.

Lars gick ut med rätt höga betyg, och vandrade runt mellan ett par ströjobb, tills han träffade Anita, som han blev "du" med efter ett par dagar. Han fick också ett jobb på Stadium i den vevan. Lars sålde din etta och flyttade in i Anitas tvåa. Lars vill gärna gifta sig med henne, och är orolig över hennes anorexia problem.

Just Lars är du på semester i Kina med sina vänner.

UTRUSTNING: Ett American Express med 7000 kronor på.

ANITA SÖDERSTRÖM

UTSEENDE: Anita är en liten späd brunett i trettioårsåldern som är väldigt smal och spinkig. Hon ser undernärd ut. Hon har axellångt hår och nötbruna rådjursögon. Hon är ganska vacker.

PERSONLIGHET: Anita är väldigt blyg, och säger inte mycket. Oftast låter hon Lasse föra hennes talan. Lasse är hennes sambo, en riktigt kraftig kille. Hon är dock gladlynt och tappar lite av sin blyghet när hon blir berusad. Hon är nymfoman, och får hon inte det hon vill av Lasse letar hon på andra ställen.

Hon har även ett anorexia problem, och äter alldeles för lite, och blir väldigt fort trött.

Hon är ägare och föreståndare för den lilla bodyshopen "Slim & sexy" på fridhemsplan. Butiken säljer hälsokost.

FAMILJ OCH VÄNNER: Hon tar avstånd från sin alkoholiserade far Michael som sitter i fängelse för lösdriveri. Hennes mor är död. Hon dog i cancer.

Hon umgås med Lars. De två har ett förhållande

YRKE: Butiksägare

ADRESS: Ankdammsgatan 36 i Solna

RÖR 16	UTS 15	LÄNGD: 165 cm
UPP 12	STY 8	VIKT: 45 kg
EGO 10	UTB 12	FÖRFLYTTNING: 8
TÅL 8	KAR 13	HANDLINGAR: 3
		INITIATIVBONUS: +4
SKADEBONUS: +1		UTHÅLLIGHET: 70

SKADEKAPACITET:

3	SKR
2	LÄTTA SÅR
2	ALLVARLIGA SÅR

MENTAL BALANS: +10

HJÄLTEPOÄNG: 20

FÖRDELAR: Empati, djurvän, hederskod; aldrig äta kött

NACKDELAR: Blyghet, nymfomani, anorexia

FÄRDIGHETER: Kostkännedom 16, bokföring och redovisning 10, kasta 12, smyga 12, dansa 16, anatomi 14, köra bil 12

BAKGRUND: Anita har ända sedan i tonåren varit fixerad av sin kropp, och gick på balett tills hon var tjugo. Hon hade det svårt psykiskt då hennes mor gick bort, och hennes far började dricka, och flackade runt bland pojkarna i skolan och blev populär som madrass. Det var i den åldern hennes nymfomaniska läggning visade sig. Hon fick dåliga poäng i skolan eftersom hon var borta så mycket (Hon var på sjukhuset för sina besvär.) Hon fick arbeta som biträde i Hilde Larssons hälsokostbutik, och blev omtyckt av gumman, som när hon dog testamenterade affären till henne. Hon hade det svårt i början, men sedan kom Lars in som klippan i hennes liv, och hon blev mer självsäker på sig själv. Nu är hon på semester i Kina med Lars och några vänner.

UTRUSTNING: 250000 på ett Master-card kort.

ÅKE ROSENGREN

UTSEENDE: Åke har blont rufsigt axellångt hår och blå ögon. Han har rundbågade glasögon och är ganska finmig. Han klär sig oftast i jeans, enfärgade T-Shirts och flanellskortor. Åke är inte allt för attraktiv.

PERSONLIGHET: Åkes normala uppträdande är; att han ofta skryter vitt och brett om hur många kvinnor han varit ihop med, men i själva verket är han oskuld. Det närmaste han kommit en lätklädd kvinna är på gymnastiken. Åke är småfeg och faller ofta småtaskiga skämt och personliga förolämpningar vilket lätt leder till ett och annat slagsmål. Utgången av dessa är oftast Åkes replik: "Aj! Ärru inte rikti' klok?". Åke är paniskt rädd för sin mor och har vissa problem med att dölja detta för sin omgivning. Han tror att hon är ansvarig för hans faders försvinnande men har inga bevis. Åke är den personligheten som man ofta och gärna lappar till i bakhuvudet med öppen handflata, varpå ett "klatschande" ljud uppstår.

FAMILJ OCH VÄNNER: Åke bor tillsammans med sin nästan fyrtioåriga mor Pia som dock inte ser ut att vara en dag över trettio. Hon har en högt uppsatt position på Telia. Åke är väldigt misstänksam mot sin mor och deras förhållande är så gott som obefintligt. Hon skämmer bort honom med pengar, balla juppienallar och en från moppe.

Åkes fader Herbert har saknats sedan 1989 efter ett våldsamt gräl med med Pia. Åkes håller ofta ihop med den sin vän Thomas, en person som ersätter bristen på manlig förebild. Han spenderar ibland tid med den gamle svensk-japanen Kim, som berättar kinesiska sagor som Åke finner mycket underhållande.

YRKE: Studerar teknik på vasalunds gymnasiet i Solna

ADRESS: Framnäsbacken 8 b Solna

RÖR	11	UTS	10	LÄNGD:	176 cm.
UPP	12	STY	9	VIKT:	70 kg
EGO	13	UTB	13	FÖRFLYTNING:	6
TÅL	11	KAR	12	HANDLINGAR:	2

INITIATIVBONUS: 0

SKADEBONUS:+1 **UTHÅLLIGHET:** 85

SKADEKAPACITET:

4	SKR
3	LÄTTA SÅR
2	ALLVARLIGA SÅR

MENTAL BALANS: -10

HJÄLTEPOÄNG: 10

FÖRDELAR: Djurvän, språkbegåvning.

NACKDELAR: Lögnare, rädsla för modern

FÄRDIGHETER: Engelska 15, tyska 15, franska 15, datorkunskap 10, motorkunskap 10, köra moped 12, teknik 12, smyga 14, bluffa 12.

BAKGRUND: Åkes liv har varit ganska händelsefattigt sedan den Junidag då du föddes på BB i Manchester där hans föräldrar var på semester. Han gick på högstadiet i Tallbacka och går nu i andra ring på Vasalunds gymnasium och studerar Teknik. Han far har varit försvunnen ett tag nu, och Åke saknar honom. Modern har ofta tagit hem karlar ifrån hennes firma och förfört dem, så Åke håller ofta till hos Thomas, som han tycker är en riktigt "häftig" typ.

UTRUSTNING: 6000 kronor och ett extremt enerverande Game-boy.

THOMAS LARSSON

UTSEENDE: Thomas är en normalbygd man på ca 20 år. Han har isblåa ögon och axellång, svart pagefrissyr. Thomas klär sig ofta i svarta, deskreta kläder. Ett hemlighetsfullt leende vilar ständigt över hans läppar. Thomas ser inte direkt ful ut.

PERSONLIGHET: Thomas är tystlåten, tillbakadragen och hemlighetsfull, men inte blyg. Han går ofta rakt på sak och är ärlig. Onödiga konversationer är inte något som tilltalar Thomas särskilt mycket. Han sitter ofta djupt försjunken i ett intressant dataprogram eller i en tjock bok. Thomas är alltid lugn och sansad, en personlighet som bringar inflytelserika vänner. Thomas lyssnar allt som oftast på deathmetall.

FAMILJ OCH VÄNNER: Thomas mor, Malin jobbar som lågstadielärare och Fadern Oskar jobbar som arkitekt. De tre har ett bra förhållande, trots att Thomas flyttade hemifrån mot föräldrarnas villja för två år sedan. Han bor nu ensam i en sjaskig 1:a i Solna. Thomas har hur många vänner som hälsat, varav Åke är den bästa.

YRKE: Komvuxstudent

ADRESS: Klippgatan 3c

RÖR	12	UTS	15	LÄNGD:	176 cm
UPP	14	STY	11	VIKT:	78 kg
EGO	16	UTB	11	FÖRFLYTTNING:	6
TÅL	12	KAR	16	HANDLINGAR:	2

INITIATIVBONUS: 0

SKADEBONUS: +1 **UTHÅLLIGHET:** 90

SKADEKAPACITET:

4	SKR
3	LÄTTA SÅR
3	ALLVARLIGA SÅR

MENTAL BALANS: +15

HJÄLTEPOÄNG: 20

FÖRDELAR: Gott rykte, Inflytelserika vänner, Osjälvisk, Ärlighet.

NACKDELAR: Rationalist.

FÄRDIGHETER: Läsa/Skriva 17, Datorkunskap 14, Elektronik 10, Okultism 4, Skriftlig framställning 16.

BAKGRUND: Thomas liv har varit totalt händselöst från födseln till det att han flyttade hemifrån för tre år sedan. Han hade en exemplarisk uppväxt i ett hem med hyfsad ekonomi. Alla vännerna tog upp för mycket tid, så skolan kom i andra hand. Han tar nu igen detta på komvux.

UTRUSTNING: Bärbar dator, juppienalle, 10.000 kr