

Mammon of Hope

Staffan Lindsgård & Roger Holmgren

1 april 2010

Det är som man brukar säga: När man blir serverad citroner så... Så blir det inte citronsaft hur man än försöker. Och ni har försökt. Varje steg man tar är ytterligare ett steg längre ner i uppgivenhet och desperation och till slut börjar man leta efter lösningar på ställen där man aldrig skulle ha övervägt att leta tidigare. Océankryssaren MAMMON OF HOPE är ett sådant sista ställe. Deltagarna vet inte riktigt vad som kommer att ske där, men de vet att de har en chans att bli helt skuldfria efteråt och när de får erbjudandet att delta har de redan sjunkit så lågt att de flesta antar erbjudandet utan ytterligare frågor.

"Mammon of Hope" är ett äventyr i nutid som handlar om att utforska gränserna mellan moral, etik och ren egoism. Det innehåller en del starka scener och visst innehåll kan upplevas som jobbigt. Det är dock i det innehållet som man som spelare skakas om lite och verkligen börjar fundera över sina val. Välkommen till "Mammon of Hope", kanske den sista båtresa du gör någonsin.

Innehåll

1	Skeppet Mammon of Hope	7
1.1	Världen omkring	7
1.2	Spelarkaraktärer	7
1.2.1	Bankiren - Randall Fisher (\$26 000 000)	8
1.2.2	Lowlife - Jeffery/Debbie Rodriguez (\$13 000)	9
1.2.3	Affärsmannen - Christian/Samantha Craig (\$12 000 000)	10
1.2.4	Försäljaren - Eric/Heather Reed (\$10 000 000)	11
1.2.5	Studenten - Jonathan/Tara Hale (\$2 000 000)	12
1.3	Spelledarkaraktärer	13
1.3.1	Kaptenen - Jordan Stanley	13
1.3.2	Kaptenens dotter - Anne Stanley	13
1.3.3	Namnlista	13
2	Äventyret	15
2.1	Spelarna går ombord	15
2.1.1	Vad spelarna vet	16
2.1.2	Båten	16
2.1.2.1	Däck 1	16
2.1.2.2	Däck 2	17
2.1.2.3	Däck 3	17
2.1.2.4	Vilodäck	18
2.1.3	Personalen	18
2.1.4	Andra personer	19
2.1.5	Låna pengar	19
2.2	Spelreglerna	19
2.2.1	Förhållningsregler	20
2.3	Dags att tjäna stjärnor	21
2.3.1	Övre däck	22
2.3.1.1	Spelen	22

2.3.1.2	Restaurangen / Baren	22
2.3.2	Mellandäcket	23
2.3.2.1	Hasardspelen	23
2.3.2.2	Hytterna	23
2.3.2.3	Uteplatsen	23
2.3.3	Nedre däck	23
2.3.3.1	Målskytte (5-15; ingen extrachans)	24
2.3.3.2	Frågesport (8-10; extrachans)	25
2.3.3.3	Borrmaskin (c:a 5; extrachans)	27
2.3.3.4	Pilkastning (6; extrachans)	27
2.3.3.5	Äckelmaten (0-10; extrachans)	27
2.3.3.6	Tävla med kött (0-10; extrachans)	28
2.3.3.7	Vem är snabbast? (0-10; ingen extrachans)	28
2.3.3.8	Rube Goldberg (7; ingen extrachans)	29
2.3.3.9	Förnedrings-TV (6; extrachans)	30
2.3.3.10	Pappas flickor (3-15; ingen extrachans)	30
2.4	Två skulder - två moment	31
2.5	Epilog	32
2.5.1	Femtio stjärnor eller mer!	32
2.5.2	Färre än femtio stjärnor...	32
3	Händelser ombord på båten	35
3.1	Den våldsamme mannen	35
3.2	Kaptenens dotter	36
3.2.1	Är Anne en ann?	37
3.3	Det våldsamma laget	37
3.4	Den desperata mannen (Gordon Elliott)	38
3.5	Nödbelysningen	38
3.6	Betting galore!	39
4	Kort slutord	41
A	Hjälp! Spelarna gör fel!	43
A.1	Spelarna fokuserar inte på rummen	43
A.2	Spelarna försöker kapa båten (kapa äventyret)	43
A.3	Spelarna klarar av för många/för få rum	44

<i>INNEHÅLL</i>	5
B Spelledartips	45
B.1 Allmänna tips	45
B.2 Blod & Mos	46
B.3 Kasta tärning	47
C Handouts	49

Bakgrund

Av en slump (näja, nästan en slump i alla fall) började jag titta på en anime vid namn KAIJI. Serien handlar om Kaiji, en ung kille som har hamnat på den sida av ängen som inte är så där jättegrön och som heller inte verkar bli det på ett bra tag. På grund av en skuld på ett lån som han gått i god för hamnar Kaiji på skeppet ESPoir där han, likt snedtrippade vampirelajvare, måste spela sten-sax-påse för att bli av med sin skuld. Serien är egentligen bra mycket snällare än detta äventyr eftersom jag ville ha in mer moraliska val och plocka bort det mesta av det strategiska tänket (man kan inte utgå ifrån att alla spelare är goda strateger), men några höjdpunkter har jag dock behållit och även om man inte får ut några egentliga fördelar av att ha sett serien så kan man känna igen vissa detaljer.

Varning!

Det här äventyret innehåller starka scener som av vissa spelare kan upplevas som jobbiga. Förklara *alltid* det för dina spelare och be dem att säga till om de känner att scenerna blir *för* jobbiga. Spelarna skall bli chockade och upprörda, de skall göra svåra val i en svår situation men de skall hela tiden känna att de vill fortsätta spela. Det är din uppgift som spelledare att hålla koll på spelarna så att de mår bra och din plikt att avbryta spelet om de inte gör det.

Med detta sagt går vi raskt vidare till själva äventyret.

Kapitel 1

Skeppet Mammon of Hope

1.1 Världen omkring

Det finns inga större skillnader mellan den verkliga världen och den fiktiva världen i äventyret. Den enda egentliga skillnaden är att det finns en namnlös kriminell organisation som, bland mycket annat, håller i skuldturneringarna ombord på Mammon of Hope. Organisationens exakta natur är ointressant, men den är stor och mäktig nog att komma undan med rätt mycket. Spelarna känner inte till några detaljer, men de kan ha hört talas om den och ryktena är allt annat än trevliga.

1.2 Spelarkaraktärer

Det finns fem skrivna spelarkaraktärer, men alla måste inte användas. Det är fullt möjligt att ha fler än fem spelare om man litar på spelgruppen eller sin egen förmåga som SL, men vi rekommenderar det inte. Tre till fyra spelare fungerar fint, två blir i ynkeligaste laget.

Alla karaktärer förutom bankiren kan vara antingen man eller kvinna och vilket kön karaktärerna har är i grund och botten ointressant för äventyret, men om du känner att du vill lägga in könsrelaterade element¹ är det givetvis helt okej.

¹Såsom karaktärer som blir erbjudna extra stjärnor i något rum om de strippar, äckliga deltagare som stöter på någon av spelarna, deltagare som erbjuder stjärnor i utbyte mot sex eller kanske helt enkelt ett försök till våldtäkt.

1.2.1 Bankiren - Randall Fisher (\$26 000 000)

Redan som tjugofem var du nöjd med ditt liv. Du hade en god ekonomisk utbildning bakom dig och dina kontakter såg till att jobberbjudandena var många och löftesrika. Vid trettioårsåldern var du lite lagom rik och när du var i slutet av fyrtioårsåldern hittade du den perfekta kvinnan - tjuogoett år ung och med den vackraste kroppen du någonsin sett.

Inte för att hon är perfekt; faktum är att hon kör med dig dagligen och endast bryr sig om dina pengar. Hon insisterar inte bara på ett lyxliv, hon vill ha onödig lyx. Tyvärr har dina löneförhandlingar aldrig gått särskilt bra eftersom du är lite velig.

Faktum är att det var där det hela började. Du lyckades, på grund av något dumt missförstånd med en kund, inte uppfylla kraven för julbonusen ett år. Din fru hade gjort klart vad hon ville ha i julklapp och du hade nickat och lovat. Julbonusen skulle ha finansierat den svindyra presenten, men nu var du plötsligt tvungen att berätta för din fru att... Nej, kanske inte ändå. Du är ändå riktigt duktig på det du gör och i din tjänst som bankir har du mycket ansvar. Det var inte svårt att skrapa ihop pengarna genom att fiffla lite med siffrorna och du tänkte ju ändå betala tillbaka dem igen.

Den julen var din bästa någonsin. Din fru fick allt hon ville och blev som barn på nytt. Det formligen strålade om henne när hon fick nycklarna till sin rosa Cadillac och hela den veckan var ni som nyförälskade igen. Det var då du bestämde dig för att du kanske var värd lite mer pengar på ditt jobb.

Löneförhandlingarna gick inte bättre, men förskingrandet gjorde det. Du arbetade fram ett smidigt och säkert system för det hela och eftersom din bank ändå tjänade så mycket pengar så gjorde ditt extrauttag inte så mycket i totalflödet. Men tyvärr höll det inte i längden. Systemet fungerade visserligen perfekt, men ju mer du matade din fru med det hon ville ha, desto mer skrek hon efter. Till slut började du bli slarvig i det du gjorde. Kanske hoppades du på att få åka fast och kunna rannsaka dina kriminella handlingar, kanske tappade du bara fokus för ett tag.

Maffian som - utan din vetskap - styrde banken tog med dig på en biltur och förklarade precis hur mycket du var skyldig dem. Du bröt ihop totalt och berättade allt. För att få en chans att betala tillbaka skulden gav de dig ett erbjudande: Att gå med i deras team ombord på oceankryssaren "Mammon of Hope" och där kämpa hårt för att vinna de utmaningar som väntar där. Om du vinner blir hela skulden avskriven och du kan påbörja processen att vänja in fru vid ett lite mindre flärdfullt liv. Om du däremot förlorar så... Tja.

1.2.2 Lowlife - Jeffery/Debbie Rodriguez (\$13 000)

Från början till slut har ditt liv varit mer eller mindre sunkigt, med emfas på "mer". Du har aldrig haft några större ambitioner och även om du har drömmar om att leva i lyx så har du aldrig haft drivkraften eller självkontrollen att genomföra det hela. Man kan väl inte direkt säga att du är nöjd med livet du har, men du har någonstans i bakhuvudet ändå accepterat det. Du ogillar konflikter och även om man inte direkt kan kalla dig en moralens väktare så skulle du ha svårt för att trampa på andra för att ta dig framåt - det kan komma tillbaka och bitas senare.

För några veckor sedan försökte du ändå göra något lite mer företagsamt. Du lånade pengar av maffian för att köpa ett parti knark och försökte sälja detta på gatan, men det visade sig att knarklangare är precis lika territoriella som hallickar och du blev rätt snart misshandlad, fråntagen ditt knark och alla dina intjänade knarkpengar, misshandlad och lämnad på gatan. Och nu vill maffian ha tillbaka sina pengar.

Det är en hård värld där de starka styr över de svaga. Du vill gärna bli en av de starka och du har återkommande fantasier om att bada i pengar, omgiven av en mindre armé av snygga villiga kvinnor. Du har insett att de svaga inte har något och de starka har allt, men du har också insett att du är en av de svaga och att du måste bli stark för att kunna ta dig framåt. Det är ingen lätt insikt, du har redan haft den länge och den har hittills inte hjälpt dig framåt alls. Det är svårare att agera som en stark person än man kan tro.

Men du har fått ytterligare en chans. Du har alltid lyckats flyta med näsan strax ovanför ytan och det här verkar inte vara något undantag. Maffian har nämligen någon form av kombinerad lyxkryssning/skuldsaneringsprogram som man kan genomföra. Du behöver bara åka med på en kryssning så kommer dina skulder att helt suddas ut, vilket låter helt okej. Du måste visserligen delta i aktiviteterna ombord för att skulden skall bli avbetald, men åka båt, dricka drinkar och spela lite hasardspel låter inte så svårt. De sa något om mer utförliga instruktioner på båten, men det får du väl helt enkelt se vad det handlar om.

1.2.3 Affärsmannen - Christian/Samantha Craig (\$12 000 000)

Du är en av dem som har tillräckligt med talang och drivkraft för att kunna skapa ditt perfekta liv, men inte så mycket att ambitionsnivån stör ut det. Visst hade du kunnat slita från nio till fem varje dag och tjäna fruktansvärda summor pengar, visst hade du kunnat tävla med Bill Gates om du bara hade velat, men du lever ett fullgott liv som du har det utan att behöva slava. Du gör mellan fyra och sju stora affärer om året. Varje affär kräver c:a en månads hårt arbete, men landar tillräckligt med vinst för att du skall kunna ha semester resten av tiden - och under denna tid kunna leva i princip precis som du vill.

Du lever ett liv i lyx, men bara lagom lyx. Du köper inte saker bara för nyhetsvärdet eller för coolheten, nej du vill ha funktionella saker. En Lamborghini eller en Königsegg hade du lätt kunnat köpa, men vad skall man med sådana vrålåk inne i stan? En lagom lyxig Lexus räcker gott och väl. Visst kan du lägga ner pengar på lyxprylar, men bra stil behöver faktiskt inte alltid kosta mycket pengar.

Livet var härligt och att en affär inte gick i lås gjorde inte jättemycket. Någon gång måste ju vara den första och du hade ingen särskild tidsfrist att hålla. När nästa affär också gick snett så reagerade du på det och började fundera på vad som kunde vara fel. Nästa affär gick dock inte bättre och plötsligt började du se ett mönster i det hela, ett företag som verkade vara inblandat i alla affärer du gjorde.

Samtidigt som den fjärde affären misslyckade försökte du ta reda på vem eller vilka som stod bakom och den femte affären gick nästan helt i lås. Du började fundera på att satsa större summor pengar, kanske kunde de inte matcha ett riktigt bra bud. Ett aggressivt bud med en större summa pengar lånade från bank hoppades du skulle sätta dig tillbaka på spelplanen på riktigt, men så näsbränd som du blev i den affären har nog ingen någonsin blivit.

När bankens företrädare, maffian, hälsade på dig för att driva in skulden så förklarade du situationen och att du inte kunde betala. De lovade att återkomma med en lösning och nästa dag fick du en biljett ombord på oceankryssaren "Mammon of Hope", ett kryssningsfartyg där du skulle få chansen att bli helt skuldfri. Lite hederligt spel och dobbel och så kunde du vara en fri man inom några dagar. Alternativet pratade de inte om, och du vågade inte fråga.

Några dagar innan kryssningen fick du ett självgott brev från "En affärsbekant" som berättade om hur enkelt det varit att manövrera ut dig, att han själv skulle befinna sig på kryssningen och såg fram emot att få bjuda dig på en drink, som plåster på sårn. Med brevet följde ett hålkort, samma sort som man får istället för nyckel på vissa hotell.

1.2.4 Försäljaren - Eric/Heather Reed (\$10 000 000)

Du har i hela ditt liv levt oklanderligt, du är den stora amerikanska drömmen, du har vad du anser är det perfekta livet och du önskar inget hellre än att allt bara fortsätter vara så perfekt och underbart som det är nu. Visst gjorde du dina busstreck som smågrabb, men vem har inte gjort det? Du jobbar nu som försäljare på ett stort företag, du har trevliga arbetskamrater och du tjänar rätt bra med pengar. Din fru behöver inte jobba utan kan stanna hemma och ta hand om barnen.

Försäljare är inte det enda du har varit, du har ständigt klivit uppåt på karriärsstegen, ofta genom att satsa lite extra. Att en av de satsningarna skulle visa sig vara ödesdigra kunde du ju inte veta då, det hela verkade rätt solitt. Allt började med att du träffade en kille när du jobbade på ett annat företag. Killen var skärpt och hade ambitioner och dessutom ett förslag som såg helt lysande ut. Han behövde bara någon som gick i god för honom när han lånade pengarna eftersom han inte kände någon annan i staden. Du gick till slut med på det och han lovade att när projektet tog fart skulle han se till att du fick en rejäl bit av kakan också.

Tiden gick och incidenten föll i glömska. Alla projekt går ju inte som man tänkt sig och du hade in karriär och ett första barn att tänka på. Visst förlorade du en del pengar, men det var mer förargliga pengar än livsnödvändiga. Samma vecka som din andra dotter föddes, ett underbart vackert litet skrynkelpaket, fick du besök av några herrar i kostym som förklarade att din vän tyvärr hade försvunnit och inte verkade vilja betala tillbaka sin skuld. Han hade redan fått ett uppskov tidigare och när han inte fick ett andra gick han uppenbarligen under jorden istället.

Givetvis kunde du inte betala av lånet - särskilt inte till den ockerräntan - men kostymmännen var inte alls villiga att ge uppskov en tredje gång eller ens lägga upp en avbetalningsplan. Eftersom du hade en familj att tänka på fick du ett alternativ - att åka med oceankryssaren "Mammon of Hope" och där delta i de spel de anordnar, vilket är allt från poker till roulette till vadslagning samt lite till. Du tog ut ledighet från jobbet, berättade för familjen att du skulle iväg på kurs i några dagar och bordade skeppet.

1.2.5 Studenten - Jonathan/Tara Hale (\$2 000 000)

Man kan nog säga att ditt liv har varit rätt bekymmersfritt hittills. Dina föräldrar är tillräckligt rika för att försörja dig för all framtid, men när du började på collage bestämde din far att du bara skulle få pengar om du jobbade för dem. Han skulle kontrollera dina finanser och för varje dollar du tjänade skulle du få två av honom. Det hela lät rätt enkelt, men bara efter några veckor tröttnade du på skräpjobbet du lyckats få och sa till dina föräldrar att du helt enkelt inte var arbetarmaterial. Du fick en lång föreläsning av din far om hur han byggt upp förmögenheten med sina egna händer och det var det. Ingen inkomst = inga extrapengar.

Du övervägde lite olika alternativ, men alla enkla jobb som du kunde tänka dig betalade alldeles för lite för att passa in i din livsstil så något var tvunget att göras. En kväll, när du riktigt onykter satt på en bar, fick du ett erbjudande som lät perfekt. Ett jobb kunde ordnas åt dig där du inte behövde göra något alls, men var tvungen att betala tillbaka lönen med ränta efter tre år. Inga problem tänkte du (efter att ha gjort en snabb kalkyl) och skrev på.

Det hela fungerade jättebra till en början. Du plockade ut en bra lön, fick massor av pengar av din far och skrev hem om hur bra jobbet var. Visst tänkte du väl lägga undan pengar till lånet, men det var ju långt kvar till examen och det finns ju så mycket saker som är roliga att ha. Dessutom skulle du ju ha hur mycket pengar som helst efter att studierna var klara. Tyvärr gick det inte riktigt som du hade tänkt dig. Examensdagen drog sig närmare utan att du tänkte på det och plötsligt stod det klart för dig att du var tvungen att läsa om några år eftersom dina betyg blivit lidande av allt festande.

Pengarna som skulle betalas tillbaka hade du inte och utan en examen kunde du inte be din far om dem heller. Krypa till korset och berätta sanningen? Det lät inte som ett lockande alternativ, du avskyr konflikter, och när en annan möjlighet öppnade sig så tog du emot den direkt. Du kommer att få åka på en kryssning där chansen ges att bli helt skuldfri, men det kommer att krävas att du deltar i vissa spel och där tjänar ihop skulden. Allt är dock bättre än att behöva ta smällen med din far.

1.3 Spelledarkaraktärer

1.3.1 Kaptenen - Jordan Stanley

Båtägare, slavhandlare och allmänt hård och känslökall typ som håller i even- tet Mammon of Hope. Han har tjänat mycket pengar på att köra runt på rika människor som vill ha roligt på skuldsatta personers olycka, men får den största personliga utdelningen genom att själv utöva makt över deltagarna. Jordan är en definitiv makt-junkie och tror stenhårt på den starkes rätt i världen. Han har ingen egentlig moral och även om han vid tillfälle kan vara beskyddande gentemot sin dotter så är han också en hård far som inte ger henne några stora fördelar i livet.

1.3.2 Kaptenens dotter - Anne Stanley

Anne har varit med om många resor med sin far och är i grund och botten av samma skrot och korn. Hon älskar att ta sig ner till spelardäck och ställa till med besvär, och de senaste resorna har hennes far börjat strunta i det och till och med tagit med det som en planerad händelse som de på vilodäcket kan satsa pengar på.

1.3.3 Namnlista

Här följer en lista på namn som kan användas när man behöver namn till egna NPC:s. Mixa och matcha som du vill och var inte rädd för att hitta på helt egna personer. Det finns så många olika personer på båten att det egentligen bara är kaptenen och hans dotter som är intressanta att förbestämma.

Om du har svårt att hitta på en bra NPC, ta en karaktär från en bok, film eller TV-serie och sätt ett nytt namn på denne. Man kan också plocka in personer man känner eller har träffat såsom klasskamrater, arbetskollegor, bekanta till bekanta eller den där kassörskan som alltid jobbar när man handlar sina grönsaker.

- Raymond Rhodes
- Christy Carroll
- Jose Bowman
- Albert Garcia
- Sam Martin

- Victor Nguyen
- Miguel Long
- Nicole Hughes
- Leroy Daniels
- Terry Lane
- Jack Scott
- Paul Chapman
- Darlene Wade
- Jorge Cooper
- Sylvia Gray
- Jordan Mccoy
- Dawn Caldwell
- Victoria Hunt
- Melissa Price
- Annette Garrett
- Samada Nosumu
- Utobe Tsubukao
- Mokumori Aihamu
- Miyayobi Magi
- Niwachiba Ikami

Kapitel 2

Äventyret

2.1 Spelarna går ombord

Det första som händer i äventyret är att karaktärerna går på båten. De får där lämna över sin biljett och får istället en liten broschyr i handen¹ med kort information om resan. Spelarna får här reda på:

- att de tillhör en grupp med andra skuldsatta människor
- vilka andra som är med i gruppen (det är de andra spelarna, givetvis)
- att gruppen tävlar för att bli skuldfri, inte de enskilda medlemmarna
- att full information kommer att ges på mellandäcket klockan åtta
- att de, om de vill låna pengar, måste göra detta innan samlingen klockan åtta börjar.

De får även en liten nummerlapp² som de skall sätta på sig. Spelarna är bland de sista att gå ombord och när incheckningen i slutet på den långa kön är klar är de redan på väg ut mot öppet hav. Detta är en inledning för karaktärerna där de egentligen inte har någon möjlighet att interagera. Det handlar helt enkelt om att skapa grundläggande ramar för spelarna att agera inom.

Spelarna har efter incheckningen tid på sig att hitta varandra, utforska båten, hämta ut pengar och liknande. De kan här börja rollspela och får lite tid på sig att komma in i sina roller och lära känna de andra karaktärerna. Låt spelarna hitta varandra relativt enkelt och kör gärna någon händelse³ med dem så att de blir lite aktiverade.

¹Dela ut handouten till spelarna.

²Dela ut handouten till spelarna.

³Se Appendix A.

När spelarna är klara (eller det börjar ta för lång tid för dem att bli klara) så närmar sig klockan åtta och den stora samlingen hålls.

2.1.1 Vad spelarna vet

Det som spelarna vet om det hela är egentligen inte särskilt mycket mer än att ägarna till skeppet har köpt upp deltagarnas skulder och att de används som insatser i någon form av tävling eller turnering där högsta vinsten är att bli helt fri från sina skulder. De som förlorar får istället arbeta av sina skulder, och vad det *egentligen* innebär går det bara rykten om. Tillräckligt avskräckande rykten för att man aldrig någonsin skall vilja förlora⁴.

2.1.2 Båten

Spelarna har för tillfället tillgång till tre däck på båten. Mellan däcken tar man sig via trappor och de ställen man inte har tillgång till är antingen låsta, bevakade eller båda. Inredningen är överlag hyfsat fräsch, om än inte överdådigt lyxig.

Är spelarna någorlunda observanta märker de att det sitter rätt många övervakningskameror uppe och att det egentligen inte finns en enda plats som inte är kameraövervakad, toaletter inkluderade. Detta ger vakterna möjlighet att ingripa direkt om en incident skulle uppstå, men är huvudsakligen till för personerna på vilodäcket. Utgå som SL ifrån att *alla* utrymmen (till och med städskrubbar och trånga ställen under trappor) är övervakade. Spelarna behöver inte alltid ha full koll på detta dock.

2.1.2.1 Däck 1

Det översta däcket av de tre består av en restaurang/bar, ett dansgolv, en scen och lite blandade ställen att sitta på. Det finns mysiga fåtöljer, skumma hörn, öppna platser och andra platser som kan vara trevliga vid socialt umgänge. Det finns inga hytter på detta däck, men det finns ett VIP-rum som ingen får

⁴Om spelarna vill ha exempel så kan man slänga fram i princip vad som helst, det rör sig trots allt bara om rykten. Några intressanta saker kan vara:

- Försökskaniner i medicinska experiment eller vapenexperiment.
- Skådespelare i snuffilmer.
- Levande bete vid hajfiske för rika.
- Sexslav i Bangkok.
- Bytesdjur vid storviltsjakt i Afrika.

Känn dig fri att slänga in ytterligare hemska rykten, den exakta sanningen är inte intressant för äventyret i vilket fall så vad som helst kan användas.

komma in i samt lite skrubbar, toaletter, kök, omklädningsrum och liknande utrymmen som verkar logiska⁵.

Folk håller här på att ställa iordning bord med stora dukar, de förbereder antagligen inför någon sorts spel. Olika människor springer runt med kartonger och lådor och det känns som om det är väldigt stor variation på spelen. Det är många vakter här som håller koll på allting.

På scenen kan man låna pengar, mer info om detta nedan.

2.1.2.2 Däck 2

Andra däck består till största del av en stor balsal där man har lagt ut mattor och verkar förbereda inför diverse hasardspel. Balsalen får man inte gå in i ännu och resten av däck är i princip ointressant. Det finns toaletter, lite hytter (låsta) och annat vanligt givetvis. Det finns även en rätt stor uteplats, men den kommer man bara till genom balsalen.

En av hytterna kan man komma in i om man använder Christian/Samantha hålkort (samma nummer finns på både kortet och dörren) och därinne finns det egentligen inget särskilt förutom ett brev adresserat till Christian/Samantha. I brevet står följande:

Hejsan Christian/Samantha!

Trevligt att du kunde komma! Jag har satsat en hel del pengar på att du kommer att klara dig undan det här, så se till att inte göra mig besviken. Gör ditt bästa så bjuder jag på en paraplydrink när du är klar!

*Vänliga hälsningar,
En Affärsbekant*

Spelarna kan vistas i hytten om de vill, men liksom alla andra utrymmen är den givetvis bevakad. Huruvida kamerorna syns eller inte beror lite på hur du som spelare vill lägga upp det.

2.1.2.3 Däck 3

Tredje däck de har tillgång till ligger tre däck under det andra och består mest av korridorer och hytter. Hytterna är låsta men har lappar på sig med stjärnor på; det ser ut lite som filmstjärneloger eller liknande. De däck som ligger mellan andra och tredje är avstängda och bevakade.

⁵Givetvis är alla områden som är ointressanta för spelandet på båten låsta eller bevakade.

Det här är det däck som spelarna antagligen kommer att vistas mest på under äventyrets gång. Utförlig information om vad som finns här kommer längre ner.

2.1.2.4 Vilodäck

Några däck över de däck som spelarna har tillgång till ligger vilodäcket. Hit kommer man när man har klarat sina mål och där sitter det redan folk och dricker drinkar och satsar pengar. Dessa personer har betalat dyra avgifter för att få åka med och de ser vad som händer på båten via skärmar som sitter uppsatta lite varstans. Bakom en bänk står en kvinna och ropar ut aktuella odds för olika händelser. Man kan härifrån även åka uppåt i en VIP-hiss, men bara de som betalat biljetter får använda den. Deltagare som tagit sig upp till vilodäck har inte tillträde till VIP-rummet.

Givetvis finns det mängder av vakter även här och de håller stenkoll på deltagarna så att inget händer. Vissa deltagare reagerar starkt på att deras "eskapader" har blivit föremål för vadslagning och säkerheten för betalande resenärer måste hållas på topp.

När spelarna är här har de redan klarat av äventyret så det är egentligen inget som kommer att utspela sig på vilodäck, men det är hela tiden folk här som slår vad om olika saker så om man vill kan man plocka in folk som via betjänter vill göra affärer med spelarna. Mer om det under "Händelser ombord på båten".

2.1.3 Personalen

Det finns givetvis en hel mängd personal på båten och dessa är uppdelade i två distinkta grupper; vakter och övriga. Alla har tydliga passerkort med foto och nummer (men inga namn) samt uniform eller personalkläder.

Personalen bär kläder i svart och vinrött som är anpassade efter vilka sysslor man har och ingen är synbart beväpnad. De flesta verkar känna varandra och det är nog inte första gången de åker med båten.

Vakterna bär svart uniform med basker och är beväpnade med pistol, batong samt kniv. De har även alla samma emblem på baskern och bröstet (en falk med en dolk i ena klon och en orm i andra) och verkar vara inhyrda för eventet⁶. Om någon skulle göra något som vakterna kan reagera på så agerar de snabbt och effektivt, men även lugnt och sakligt. De bråkar inte om de inte

⁶Vakterna är soldater från en privatarmé, men ingen av karaktärerna känner till armén eller emblemet.

måste och använder bara våld om det är nödvändigt. De har en air av kylig effektivitet över sig.

2.1.4 Andra personer

De andra deltagarna verkar vara en väldigt blandad skara människor. Många ser välklädda och propra ut, men vissa ser ut att ha hämtats direkt från gatan. Det finns även exemplar däremellan givetvis, men den största delen verkar ändå vara övre medelklass eller lägre överklass. Ingen ser riktigt stormrik ut.

Det finns i princip ingen som inte ser nervös ut och om spelarna pratar med de andra så vet de inte heller riktigt vad som skall hända. Någon nämner rykten om hasardspel med höga insatser och någon annan pekar mot en kamera och säger att det är en lite mer spännande version av dokusåpa.

2.1.5 Låna pengar

På scenen på övre däck kan man låna pengar. Två personer sitter vid ett skrivbord och en lång kö leder fram till en av dem som skriver och lägger fram ett kontrakt som man får signera. Under tiden räknar den andra personen fram pengarna som man får när man lämnat tillbaka det signerade kontraktet. Kön och skrivbordet är konstant bevakade av vakter och vakterna vid skrivbordet är till och med beväpnade med ljuddämpade FNP90:or. Räntan på lånet är fasta 90% och alla pengarna skall betalas tillbaka innan resans slut. Om detta ej sker sätts en avbetalningsplan upp med nya räntor och villkor. Maxbelopp för lånet är \$500 000, vilket kan skapa en intressant situation för de med skulder lägre än detta, särskilt Estoban som ju bara är skyldig \$13 000.

Pengarna används egentligen bara till för att köpa mat och dryck samt spela med på själva resan, själva skuldsaneringsevenetet är helt fristående från detta och det nya lånet ingår heller inte i skuldsaneringen. Vare sig spelarna eller karaktärerna får givetvis reda på detta just nu - tanken är att slå dem i huvudet med det om en kort stund, efter att lånen är tagna.

2.2 Spelreglerna

När alla samlats i balsalen på mellandäcket så kommer kaptenen ut och ställer sig på ett BlackJack-bord. Han ser ut att vara runt 50 år, men är mycket välbyggd och har en enorm utstrålning. Man vill lyda honom nästan instinktivt. Han ställer sig vid en mikrofon och säger något i stil med följande:

”Jag vill hälsa er alla välkomna till denna kryssning, det är väldigt roligt att se er här. Innan vi går in på reglerna vill jag bara säga några ord personligen. När jag var liten så följde jag med min pappa ut och fiskade ibland. Det bästa jag visste med det var att se maskarna slingra sig på kroken, oförmögna att ta sig därifrån eller ens att avsluta sitt eget lidande. På samma sätt tycker jag om att se er här ikväll, frenetiskt slingrande för att komma undan det öde som de flesta av er ändå kommer att gå till mötes förr eller senare. Vissa personer föds till vinnare, andra till förlorare - och ni borde vid det här laget redan ha insett vilken grupp ni tillhör.

Och nu till reglerna...”

Kaptenen förklarar att han inte är intresserad av att upprepa sig eller att svara på några frågor så man bör lyssna noga på vad han har att säga.

2.2.1 Förhållningsregler

- Varje grupp får fem stjärnor. För att bli skuldfria måste gruppen tillsammans tjäna ihop minst femtio stjärnor som sedan kan växlas in mot skuldavskrivningsbrev samt platser på vilodäcket.
- Skuldavskrivningsbrev gällande alla de skulder som personerna hade när skulderna köptes upp. Alla eventuella skulder som spelare ådrar sig *efter* det, t.ex. på eller på väg till båten, räknas som nya och ingår *inte* i skuldavskrivningsbrevet.
- Kryssningen kommer att pågå under några dagar, men själva skuldtävlingen varar bara de första sex timmarna⁷. Har man inte klarat av sina mål under den tiden anses man ha förlorat och kommer att bli omhändertagen.
- All form av osanktionerat våld är förbjudet och vakterna har fulla rättigheter att gripa in när och hur de anser det mest lämpligt. All form av våld mot personal bestraffas genom omedelbar diskvalificering, otillbörligt våld mot medspelare straffas normalt sett med böter och våld mot vakt bestraffas med vadhelst vakterna själva finner lämpligt.
- Blir man påkommen med att stjäla stjärnor eller pengar så diskvalificeras man. Personal och vakter har sista ordet i vad som räknas som stöld.

⁷Om man vill så kan man här ställa en timer och köra det hela i realtid; på så sätt kan spelarna känna tidspressen på riktigt. Man kan även ställa timern på kortare tid; man rollspelar ju inte varenda steg karaktärerna tar, man hoppar över tråkiga transportsträckor.

- Om någon i gruppen dör diskvalificeras hela gruppen. Om dödsfallet orsakas av medspelare diskas även denne och hela dennes grupp.
- Alla spelare är givetvis fria att på båten ingå vilka kontrakt som helst, så länge dessa inte bryter mot några regler.

Kaptenen förklarar vidare att det finns många olika sätt att tjäna stjärnor på. På översta däck kan man spela enkla spel mot sina medspelare. Chansen att vinna är ungefär 50/50, men insatserna är väldigt låga. På mellandäcket finns hasardspel av olika slag. Man spelar mot huset och chansen att vinna är därför lägre, men insatserna högre. På båda dessa däck kan man antingen spela om stjärnor eller pengar.

På nedre däck däremot finns specialrummen. Chansen att vinna stjärnor där bestäms endast av spelarnas egen vilja. I princip alla rum accepterar bara stjärnor som insats, men man kan kanske få ledarna att gå med på att spela om pengar istället om man kan prata för sig. Chansen att klara sig undan sina skulder utan att utföra några specialrum finns, men är väldigt liten.

Vakterna på kryssningen är soldater inhyrda från en privatarmé och man bråkar med dem eller med resten av personalen på egen risk. De har i princip helt oinskränkta rättigheter och om man har problem med det så får man ta upp det med vakterna själva.

2.3 Dags att tjäna stjärnor

Huvuddelen av äventyret kommer att koncentrera sig på att spelarna skall få ihop sina femtio stjärnor och, om de har lånat pengar på båten, pengar till sina nya skulder. Spelarna är i grund och botten helt fria att välja hur de skall gå till väga för att klara av detta och som spelledare gäller det att se till att de hela tiden har något att göra. Spelarna har som sagt tre däck att leka på och utöver det finns det lite händelser som kan läggas in på vilket däck som helst. Alla händelser de är med om behöver givetvis inte handla om stjärnor eller pengar, men chansen att något av det inte är inblandat på något vis är rätt liten.

Fokus i äventyret bör ligga på rummen på nedre däck; det är där som de flesta moraliska besluten måste tas och de andra delarna på båten skall mest fungera som utfyllnad och möjlighet till paus.

2.3.1 Övre däck

2.3.1.1 Spelen

En mängd bord har ställts i ordning på dansgolvet och scenen för att man skall kunna spela olika spel här. Spelen är väldigt enkla och går ofta ut på att på något sätt slumpa fram ett resultat. De flesta ger 50% chans att vinna och kostar en stjärna i insats, men några ger en något lägre chans och man kan där satsa två stjärnor. Man kan även satsa pengar här om man vill. Den övre gränsen per satsning ligger på \$10 000. Exempel på spel är:

- UNO (chans att vinna = $[100/\text{antal spelare}]%$)
- Dra högst kort
- Singla slant
- Sten, sax, påse (kör gärna på riktigt)
- Kasta tärning
- Gissa vilken hand stenen är i

Grundtanken med övre däck är att spelarna skall få en chans att koppla av med lite sinneslö slump, utan att behöva känna kniven på strupen hela tiden. Om spelarna vill köra något spel här, låt dem kasta en tärning och ge dem 50% chans att vinna. De kommer att gå plus/minus noll i längden vilket inte bör ställa till balansen på något vis. Möjligen blir spelarna lite frustrerade på att de inte direkt vinner något, men det är helt okej.

2.3.1.2 Restaurangen / Baren

Är det så att spelarna vill koppla av och äta och dricka lite så kan de gå till restaurangen. Alla priser är extremt höga (prislistan finns på broschyren) och det finns i princip bara riktigt exklusiv mat, men man kan faktiskt även få köpa en enkel ost- och skinkfralla och en äppeljuice för "ynka" \$320.

Att sitta vid borden i restaurangen är däremot gratis och många verkar utnyttja den möjligheten. Vill karaktärerna interagera med andra grupper är det här en ideal plats att göra det på och om man vill slänga in en grupp som tar kontakt med spelarna kan det hända här.

2.3.2 Mellandäcket

2.3.2.1 Hasardspelen

Den stora salen man samlades i har en hel del vanliga bord för diverse hasardspel, såsom poker, Black Jack, roulette o.s.v. Det är här som spelarna kommer att förlora pengar stort om de försöker sig på något av spelen. Här krävs det en sjuhelvetes tur för att kunna vinna något, men finns som alternativ för NPC-grupper som är duktiga på att spela poker, fuska eller bara är dumma i huvudet.

Om spelarna får för sig att borden här är ett bra alternativ till rummen på nedre däck så bör det framgå relativt snart att så inte är fallet. Ge dem 20-30% chans att lyckas

2.3.2.2 Hytterna

Hytterna fyller ingen större funktion mer än att spelarna har en hytt de kan gå till om de vill, men om man som SL vill låta andra grupper ha tillgång till hytt och göra något med det så är man givetvis välkommen. Det kan ju vara ett tillfälle att lägga in

2.3.2.3 Uteplatsen

På uteplatsen kan man röka eftersom det råder rökförbud inomhus. I övrigt är det bara ett utedäck med några sittplatser och bord. Man kan se upp mot vilodäcket som verkar ha en uteplats också där folk står och dricker och skratrar lite. Det hörs musik därifrån. Om spelarna försöker ta sig härifrån till något annat däck blir de snabbt stoppade av vakterna.

Om man vill kan man lägga in lite lätt interaktion mellan spelarna och VIP:arna här. Läs under "Händelser ombord på båten" för lite mer information om vad man kan göra som involverar VIP:are.

2.3.3 Nedre däck

På nedre däck finns det specialrum. Olika organisationer har hyrt in sig i rummen och där håller de olika tävlingar där vinsterna är stjärnor. Det finns vissa gemensamma regler för rummen och dessa regler är tydligt uppsatta i korridoren när man kommer ner på däcket. Reglerna är som följer:

- Varje rum får endast genomföras en gång.

- Man har rätt att gå in i varje rum en gång utan att bestämma sig om man vill genomföra utmaningen eller inte. Andra gången man går in i rummet måste man ha bestämt sig och då antingen genomföra utmaningen eller avstå helt.
- Man kan köpa en extrachans i vissa rum för 5 stjärnor. Endast en extrachans får köpas.
- Varje rum har egna regler som måste följas. Dessa förklaras av rummets funktionärer.
- Inga särskilt överenskomna rumsregler kan negera eller förändra grundreglerna, dock kan visst sanktionerat våld förekomma.

Om annat inte särskilt nämns i beskrivningen så kvittar det fullständigt i vilken ordning rummen görs, kör dem i den ordning de står här eller slumpa som du själv vill. Om det är något rum du inte gillar så kan du helt enkelt hoppa över det och är det något du gillar mer än andra så kan du låta spelarna göra det lite tidigare eller välja att vänta med det bästa till sist.

Datan inom parentes är ett mått på hur många stjärnor spelarna bör tjäna i rummet samt om man får köpa en extrachans eller inte. Detta kan du som SL givetvis justera om du vill, men det ger ett stöd om du inte riktigt vet vad du skall ge spelarna.

2.3.3.1 Målskytte (5-15; ingen extrachans)

Detta är det första rummet som spelarna kommer in i och är designat för att chocka spelarna och visa dem vad det hela i grund och botten går ut på. Att plocka in det här rummet efter något annat rum gör att det tappar sin charm lite.

I rummet finns det en måltavla, ett bord med en nålpistol samt en hjälm som verkar fungera som både ögonbindel och hörselkåpor. Karaktärerna får välja ut en person som skall utföra utmaningen, de andra får gå in bakom en ljudisolerad plexiglasvägg. I rummet står två personer som är där för att förklara reglerna⁸. Utmaningen går ut på att spelaren skall träffa målet med nålpistolen, men för att det hela skall bli lite roligare så får personen ögonbindel. De första nio träffarna är värda en stjärna var, men den sista och

⁸Samt se till att den som skjuter inte får för sig några dumheter med pistolen. Börjar personen vifta med pistolen mot funktionärerna så skjuter de honom med bedövningspilar och anmäler det hela till vakterna. Spelarna får en varning och mister chansen att göra just det rummet. Att detta händer är dock rätt osannolikt.

viktigaste är värd hela sex stjärnor. Först får spelaren testskjuta tre skott utan ögonbindel sedan åker ögonbindeln på och utmaningen börjar på riktigt.

När hjälmen sitter på så binder lekledarna fast en person med munkavel framför målet och klappar sedan den som skall skjuta på axeln för att signalera att personen kan börja. De skott som träffar kommer att träffa personen framför målet och fastna i kroppen. Det sista skottet värt sex stjärnor skall utföras utan ögonbindel.

Här kan det vara effektivt att plocka ut den som skjuter ur rummet där ni spelar och låta denne slå tärningar för att se hur bra det går. Personen bör inte ges några misstankar om vad som egentligen händer framför målet och innan man plockar bort ögonbindeln och sista skottet skall skjutas går man in till de andra och beskriver vad de ser genom rutan, vilket är deras lagkamrat som ovetandes glatt skjuter prick på en fastbunden person. Sedan plockar man in spelaren som utan hjälm eller krav på tärningsslag får avfyra sista skottet. Det här är nog egentligen enda gången det är intressant att ta ut någon och "hemla" med denne, det passar inte in i äventyret i övrigt men här kan det ge en effekt.

Det är viktigt att personen framför målet inte dör (eller ens skadas för mycket) för att inte gå över den gränsen alldeles i början. Det skall framgå att personen lider, men också att nålarna bara tillfogar smärta och inte någon svårare skada.

2.3.3.2 Frågesport (8-10; extrachans)

Rummet innehåller ett skrivbord bakom vilket två japaner sitter, en metallbur som ser lite fuktig ut samt en stor elektronisk sifferskylt. Japanerna förklarar att de håller i frågesport och att varje korrekt svarad fråga kommer att ge spelarna en stjärna. För att det hela skall bli lite mer intressant måste en av deltagarna gå in i den elektrifierade buren. Personen i buren får endast ha på sig underkläderna samt, om så önskas, blöjor. Spelarna kan avbryta frågesporten när som helst, om de så önskar, men de kan även bli diskvalificerade om de svarar fel tre gånger och om personen i buren svarar på en fråga räknas den alltid som felaktigt besvarad. Spelet avbryts även om personen i buren blir medvetslös. Om spelarna går med på det hela kommer burpersonen att bli sprutad med vatten när denne står i buren och sedan påbörjas själva frågesporten. Varje gång en av kamraterna svarar *rätt* kommer en elstöt att skickas in i buren. Att det är så buren fungerar bör förklaras först efter att någon har hamnat i den.

Första frågan ställs genom att en av domarna/lekledarna pekar upp mot

övervakningskameran och frågar spelarna: "Är det där en övervakningskamera eller en skördetröska?" Med största sannolikhet svarar spelarna rätt och här börjar ett ljus gå upp för de flesta. Resten av frågorna går i samma stil - det är extremt enkla frågor som ställs och det hela går egentligen ut på att se hur länge de orkar ge sin kamrat i buren stötar. Efter varje korrekt svar ropar en av japanerna glatt "Korrekt!" och trycker på en stor knapp som skickar ström in i buren. Varje stöt känns mer och mer och som spelledare är det viktigt att du målar upp hur obehagligt detta är för spelaren i buren. I början är det smärtsamt, men med tiden blir det värre och personen får både kramper, spasmer och tappar kontroll över diverse organ och muskler⁹. Lägg gärna in lite doft av bränt kött om det hela fortsätter länge, liksom sönderbitna tänder eller tunga. Om det hela fortgår tillräckligt länge (d.v.s. tills SL tycker att äventyret bör gå vidare eller att spelarna har fått tillräckligt med stjärnor) kommer personen att bli medvetslös¹⁰ och vid det laget avbryter lekledarna frågesporten.

När spelarna ber att få avsluta får de frågan "Tänk på att ni inte får komma tillbaka och spela igen, vill ni verkligen avsluta frågesporten?" och vad svaret än blir ropar japanen även här glatt "Korrekt!" och trycker på knappen, varpå spelet antingen avslutas eller fortsätter, beroende på vad spelarna svarade. Varje knapptryckning (givetvis inklusive den sista) ger spelarna en stjärna.

Exempel på lätta frågor

- Hur många sitter vid det här bordet?
- Är buren byggd av metall eller av stenar?
- Vilket år är det i år? Ni har fem års felmarginal.
- Hur många fingrar har en normal person på högerhanden?
- Kan män, under normala omständigheter utanför filmer, föda barn?
- Håller jag upp fyra fingrar eller håller jag upp en symaskin?
- Vilket är mest hälsosamt att äta: Kyckling eller arsenik?
- Får er kamrat i buren en stöt var gång ni tjänar en stjärna i det här rummet?

⁹Därav möjligheten att få ha blöjor på sig.

¹⁰Personen bör få tillbaka medvetandet hyfsat snart igen, men är säkert rejält omskakad och mår nog inte så bra. Mycket vatten och en bit mat skulle nog inte sitta fel här.

2.3.3.3 Borrmaskin (ca 5; extrachans)

I rummet finns ett bord på vilket en borrmaskin ligger. Gruppen kommer överens om en person som gör utmaningen. Reglerna går helt enkelt ut på att man väljer en del av sin kropp som man sedan borrar i. Man får en stjärna för varje två millimeter man borrar, men poängen räknas endast när borret fortfarande sitter i hålet. Om man drar ur borret innan domaren hunnit räkna så får man helt enkelt sätta tillbaka borret, men svullnaden gör att man tappar två till sex millimeter.

När man borrar i sig själv kommer skinnet att dra ihop sig och huden att fastna i borret och stramas åt. Att borra djupt är svårt och kräver enorm viljestyrka, men det går att komma ner en centimeter eller två med lite arbete, eller ännu djupare om SL tycker att det verkar vettigt. Låt spelarna kämpa lite här och det är heller inte fel att låta en viljestark spelare helt demolera sin hand, arm eller vad denne nu valt att borra i.

2.3.3.4 Pilkastning (6; extrachans)

En person får stå bakom en linje med tio riktigt vassa darpilar, medan de andra får stå upp vid en vägg. Personen med pilarna skall nu kasta dem på sina lagkamrater och för varje pil som sätter sig - och sitter fast - på målpersonen får laget en stjärna.

2.3.3.5 Äckelmaten (0-10; extrachans)

I rummet står en person och skär till köttbitar från en liten metallskål. Varje köttbit får en skåra och personen lägger in något i varje. Köttbitarna steks sedan upp av en annan person och en behaglig doft av stekt kött¹¹ ligger över hela rummet. Det vinnande laget får tio stjärnor.

Spelarna får förklaringen att utmaningen går ut på att äta köttbitar och att man tävlar mot ett annat lag. Varje köttbit innehåller en liten kapsel med något i - antingen amylnitrit eller florsocker. Alla i laget får hjälpas åt och det lag som tillsammans äter flest köttbitar utan att någon spy eller svimmar vinner. Amylnitrit ger de som intar det lätt euforiska känslor, muskler kan slappna av ofrivilligt, hjärtat slår snabbare och blod rusar upp i huvudet så man rodnar och kan få lätt huvudvärk. Vid överdos kan man bl.a. kräkas, svimma, hyperventilera eller få andnöd. Detta kan lekledarna gärna förklara. Effekterna slår till på några sekunder, men försvinner efter någon minut.

¹¹Fläsk- eller nötkött? Hmm, svårt att avgöra...

Vad som är överdos bestämmer givetvis du som spelledare, men låt alla i laget äta några bitar. Om du vill lämna det hela åt tärningarna kan man få slå för varje köttbit som äts; på en sexa svimmar eller kräks spelaren eller NPC:n. Annars kan man gärna låta spelarna misslyckas här, det finns fler chanser att tjäna ihop stjärnor.

2.3.3.6 Tävla med kött (0-10; extrachans)

I detta rum finns två båsar samt en våg. Två lag spelar mot varandra och får komma överens om en summa stjärnor som de är villiga att satsa. När satsningen är gjord går lagen in i varsitt bås där de tillhandahålls knivar, saxar, elektriska knivar och liknande. De får även en stor hink. Målet med tävlingen är att fylla hinken med så mycket delar av sina egna kroppar som man kan eller vågar, sedan väger man hinkarna och den med tyngst hink vinner alla stjärnorna.

Motståndarlaget är en person färre än spelarnas lag och har därmed sämre chans att vinna, men vem som vinner bestäms av hur långt spelarna är villiga att gå. Sätt gärna lite press på spelarna genom att låta lite ljud sippra igenom mellan båsen. Kanske hör de sågen, kanske hör de ett skrik. Huruvida det andra laget verkligen försöker vinna genom att skära av ena skinkan eller bara bluffar för att psyka sina motståndare kommer spelarna inte att få reda på förrän de går ut ur båset för att väga hinkarna. Om spelarna lägger mycket i skålen så lägger motspelarna väldigt lite och tvärtom¹². Lägger de halvmylet i skålen så förlorar de med knapp marginal.

Det man skär bort läggs i en metallskål, exakt som de som fanns i förra rummet, som sedan bärs ut genom en dörr. Man behöver kanske inte påpeka att detta rum bör läggas in efter att spelarna har genomfört den förra?

2.3.3.7 Vem är snabbast? (0-10; ingen extrachans)

Mitt i rummet står en konstig träkonstruktion delvis övertäckt med ett skynke. Det verkar sitta en person under skynket. Spelarna tävlar i detta rum mot ett annat lag och liksom förut får de komma överens om en summa stjärnor eller pengar att satsa, dock högst tio. Lekledaren pekar på två vevar och förklarar att den som först vevar in veven ända till slutet vinner tävlingen. Enkelt penkelt.

¹²Att t.ex. låta en kvinna ur motståndarlaget skära av sig ena tutten kan vara rätt jobbigt för spelarna när de inser att hon gjort det helt i onödan. All ångest behöver inte komma från att spelarnas grupp råkar illa ut, att vara orsak till någon annans ångest kan vara rätt knäckande det också.

När "leken" börjar dras skynket av och man ser att en kvinna med munkavel sitter fast i konstruktionen. När man vevar kläms kvinnans arm åt och börjar böjas smått i fel riktning. Ju mer man vevar desto mer ansträngs den och för att veva in hela veven måste man inte bara bryta av armen utan dessutom veva vidare och klämma sönder den. Kvinnan skriker givetvis panikartat (men dämpat) genom munkaveln och även om skriken inte är höga så är de innerliga och det råder ingen tvekan om att kvinnan har fruktansvärt ont. Veven är rätt enkel att vrida och man behöver vara mer uthållig än stark för att vinna tävlingen. Om spelarna har många stjärnor är detta ett bra rum att låta dem förlora i, gärna på marginalen så att båda grupperna hinner förstöra kvinnans arm utan att spelarna får något för det.

2.3.3.8 Rube Goldberg (7; ingen extrachans)

Vid ena väggen ser man ett litet plexiglasbås med en bebis i. Bebisen leker med en plastleksak och verkar rätt nöjd. Under båset, vars golv verkar vara en lucka, sitter det ett saktgående rullband med stora hullingar. Längs med väggen där rullbandet går hänger det elektrifierade ståltrådar med starkström som det sprakar lite om och i slutet av bandet väntar ett stort galler med lite halvsvaga flammor under - en grill. På golvet står en smal pelare som slutar i en stor röd knapp. I rummet står även en person i kostym som förklarar att om spelarna trycker på knappen så får de sju stjärnor, och det är all förklaring de får. Om spelarna frågar om vad som händer när de trycker på knapper så svarar personen att de får sju stjärnor. Om spelarna blir mer specifika i sina frågor så får de svaret att allt de behöver tänka på är att om de trycker på knappen så får de sju stjärnor. Något annat svar får de inte, inte ens några undvikande halvsvår.

Bebisen är givetvis en stark distraktion från ett relativt enkelt val och det är därför som lekledaren inte överhuvudtaget går in och diskuterar bebisens. Han förespråkar vare sig det ena eller det andra valet, han presenterar det bara som om han vore en enkel maskin fast i en loop. Att de får sju stjärnor om de trycker på knappen är all information de får i rummet, beslutet måste tas med den informationen och om spelarna envisas med frågor så kan personen till och med förklara det med i princip exakt de orden. Om spelarna väl trycker på knappen händer det inget annat än att spelarna får sju stjärnor. Bebisens ligger tryggt kvar och inget händer med den - spelarna har redan föreställt sig vad som kommer att hända så att visa dem det är överflödigt, det bästa är att visa dem att allt är inte så förutsägbart som man kan tro på båten.

Det här rummet bör genomföras efter att spelarna har gjort några av de

andra rummen så att de tror att de förstår hur saker funkar.

2.3.3.9 Förnedrings-TV (6; extrachans)

En kamera står i rummet och mot en färgglad kuliss står det lite olika personer. Lekledarna förklarar att kameran i rummet sänder live mot betalsidor på internet och att spelarna tjänar stjärnor på olika moment. Varje genomfört moment ger två stjärnor, men genomför man alla får man även sex extrastjärnor. Internettittarna röstar på de olika momenten och bestämmer därmed om de är godkända eller inte.

Tvättbjörnsdräkten Två personer av olika kön i gruppen får ta på sig varsin tvättbjörnsdräkt. Om gruppen bara består av personer av ett kön så är det bara en person som får dräkten och lekledarna tillhandahåller en motspelare. Personerna får ett manus¹³ som de skall följa som går ut på att de har furry-sex.

Dvärgarna Tre dvärgar i bondagegear (koppel med nitar, läderstring, gimp-suit och liknande) kommer in och någon ur gruppen får vara dominatrix över dem. Denna person får kvinnokläder i latex samt en piska och det är upp till honom eller henne att bestämma vad som händer.

Norrländsk hårdhomo Två stycken vältränade killar på c:a två meter var kommer in och väljer en kille ur laget som får vara deras butt-boy. Det hela går rätt hårt till och den utvalde kommer att få sin ringmuskel spräckt under akten.

Åsnan En åsna leds in och ställs vid en bänk. Bänken är mjukt klädd och byggd för att åsnan skall kunna sätta upp framhovarna på den medan någon ligger under. Två personer behövs för detta moment; en som tar emot och en som assisterar.

2.3.3.10 Pappas flickor (3-15; ingen extrachans)

I rummet ligger tre flickor neddrogade på en mjuk madrass. De kan inte vara äldre än elva eller tolv och är klädda i skolflicksuniformer. Det ligger dockor, dildos och porrtidningar utspridda på golvet, det står en stor filmkamera bredvid den upplysta madrassen och en äldre man står och röker med en ointresserad min. En person ur gruppen skall här ha sex med flickorna och stjärnor utdelas efter hur bra scenen blir. Småflickorna ligger och tar på

¹³Handout: "Furry Raccoon Dick-nick".

varandra på madrassen och åmar sig, uppenbarligen både höga och kåta. Om spelarna väljer att strunta i rummet så länge och komma tillbaka senare så har flickornas knark tagit slut när de kommer tillbaka och de möts istället av tre rädda och snyftande flickor som får skäll av regissören för att de för oväsen.

Hur många stjärnor spelarna får här beror på hur bra de presterar. Om regissören blir nöjd får de många stjärnor, annars får de nöja sig med ett fåtal.

2.4 Två skulder - två moment

När spelarna väl har skaffat sina 50 stjärnor så har de fortfarande en skuld kvar, nämligen den de skaffat på båten. För att få fram pengarna finns det många olika saker de kan göra, men det mest lukrativa bör vara att mot slutet sälja stjärnor till de som har för få och inte kan skaffa sig några på annat sätt. Andra sätt kan vara:

- Om kaptenens dotter inte blivit fasttagen (eller om hon smitit på nytt) så kan hon erbjuda sig att fixa pengar mot att spelarna har sex med henne eller skaffar fram knark. Det bör vid det här laget ha framgått att hon är kaptenens dotter och att göra henne till viljes är potentiellt livsfarligt. Å andra sidan kan hon nog få fram rätt stora mängder pengar.
- Rivaliteten blomstrar mellan några av grupperna och spelarna får ett erbjudande om att hjälpa till att nita en av grupperna rejält. De får veta att man har hittat ett ställe som inte är övervakat och om spelarna kan locka dit gruppen så får de en bra belöning för det. Huruvida det är sant eller inte är upp till dig som SL.
- En av grupperna har en "vattensäker" plan som går ut på att skinna casinot. De behöver en grupp att spela mot för att det skall fungera och efteråt delar de lika på vinsterna. Detta kan gå på flera olika sätt. Antingen är gruppen bedragare som vill skinna spelarna eller så har de faktiskt klurat ut ett sätt att skinna casinot på. Deras teknik är dock felaktig och båda grupperna förlorar pengar. Om spelarna inte går med på det hela kan de antingen få höra att en grupp blivit lurad på detta sätt (om spelarna behöver uppmuntras) eller att två grupper tjänat massor av pengar och stjärnor på casinot och nu gått upp på vilodäck (om spelarna behöver tryckas ner). En tredje variant är att de faktiskt lyckas, något som fungerar bra om spelandet börjar dra ut på tiden och spelarna förtjänar att klara sig.

- Stöld är inte fel i sig, det är att bli påkommen när man gör det som leder till diskning. Att någon anklagar spelarna efter själva stölden leder ingen vart. Man skall normalt sett inte uppmuntra till stöld som spelledare, men det kan vara ett sätt att få spelarna att få ihop de sista pengarna eller stjärnorna.

Spelarna behöver givetvis inte skaffa fram pengarna direkt, det kanske är enklare för dem att göra det senare, men man kan ändå påminna dem på något sätt om de inte diskuterar eller funderar över det själva.

2.5 Epilog

Epilogen inträffar när spelarna är klara eller när det börjar kännas som det är dags att avrunda. Om spelarna inte har lyckats fixa sina stjärnor på runt 5 timmar så kan det vara dags att börja fundera på att avsluta det hela. Tiden går ju på båten också så det är bara att börja stressa dem med det när det känns segt. Vill man kan man sätta en fast

2.5.1 Femtio stjärnor eller mer!

Så har då de sista stjärnorna och pengarna tjänats in och spelarna kan lämna över stjärnorna till de vakter som står vid trappan till övre vilodäcket. De kontrolleras, kryssas av på en lista och släpps upp. Där bjuds det på drinkar och de kan, om de vill, delta i vadslagningen som pågår där. Om de har skulder kvar från båten så blir de kontaktade angående det hela och en betalningsplan sätts upp.

2.5.2 Färre än femtio stjärnor...

Om spelarna inte lyckas med att skaffa alla sina stjärnor, men bara har högst tio stjärnor kvar till femtio så erbjuder sig vakterna att släppa upp dem ändå, under förutsättning att en av spelarna stannar kvar. Denne kan sedan själv försöka skaffa ihop femtio stjärnor för att ta sig upp eller så kan vakterna föreslå att någon av de andra köper ut honom från spelet när de kommer upp. Att göra det är möjligt, men kostar \$30 000 000. Pengarna behöver dock inte betalas direkt, en betalningsplan kan sättas upp.

Vill de inte sälja ut en lagkamrat eller har färre än fyrtio stjärnor så blir de avsläppta i en okänd hamn av flinande vakter. Spelarna får ta sig hem bäst de kan och antingen så lämnas de med ett liv i osäkerhet eller också blir

de erbjudna att delta i ett nytt, annorlunda spel för att spela om kvitt eller dubbelt. Eller också blir de nerslagna och använda som slavar. Hitta på något som passar in och ger spelarna den ultimata känslan av obehag.

Kapitel 3

Händelser ombord på båten

Alla händelser som beskrivs nedan behöver givetvis inte användas, men det kan vara skönt att ha lite inspiration. Hitta gärna på egna eller modifiera de som finns här. Ingen av de beskrivna händelserna nedan måste vara med, det är helt frivilligt att använda dem, men tänk på att småhändelser runtomkring kan göra mycket för att sätta stämningen.

I början kan det vara bra att låta några olika händelser utspela sig som visar hur personer agerar och saker fungerar ombord på båten, och man bör framför allt visa att slumpmässigt våld inte är lösningen på något. Vissa händelser kan även användas för att aktivera spelarna om de är passiva.

3.1 Den våldsamme mannen

Två personer börjar munhuggas över något och det urartar till ett riktigt rejält gräl. När den ena parten, som verkar vara den som vunnit, vänder sig om och lämnar platsen så klämmer den andre till honom i bakhuvudet med en lämpligt utplacerad blomkruka. Det dröjer inte många sekunder innan vakterna är där och tar hand om den våldsamma personen.

Den här händelsen utspelar sig utanför spelarnas kontroll och är bara till för att visa vad som kan hända när man använder våld. Se till att hela händelseförloppet går snabbt så att spelarna inte hinner bli uttråkade eller bestämmer sig för att blanda sig i det hela. Tänk också på att vakterna inte är där för att bråka utan bara vill bevara lugnet, så låt dem *inte* bete sig som testosteronstinna ABAB-vakter med självhävelsebehov.

3.2 Kaptenens dotter

Vid lämpligt tillfälle i en tom korridor stöter spelarna på en halvsöt tjej som kommer fram till dem. Hon presenterar sig som Anne och berättar att hon vill hjälpa till att tjäna ihop stjärnor åt spelarna. Om spelarna tillåter henne att vara med i något rum visar hon sig vara rätt blodtörstig, men ovillig att skada sig själv. Hon begär inget i utbyte mer än att få hänga med spelarna lite och om hon blir utfrågad kommer det fram att hennes pappa jobbar på båten. Hon verkar mest vilja ha lite roligt.

Tjejen undviker vakterna så mycket som möjligt och efter ett tag frågar hon om hon får byta till sig någon av spelarnas kläder för några stjärnor. Hon säger att hon nog kan skaffa fram rätt många, men att hon inte har några med sig nu och heller inte kan garantera en viss mängd. Hon erbjuder sig också att ha sex med spelarna, försöker köpa knark av dem och liknande, allt mot att hon fixar stjärnor åt dem.

Om spelarna låter henne hämta stjärnor så är hon borta ett tag och sedan blir spelarna uppsökta av en grupp vakter som berättar att de har haft samröre med kaptenens dotter och att de skall rapportera till närmsta grupp vakter om de skulle stöta på henne igen. Om spelarna har haft sex med henne, låtit henne vara med i något rum eller liknande så påpekar vakterna att de har det hela inspelat, men att de inte bryr sig om vilket samröre spelarna har med dottern eller om hon ger dem stjärnor; dock bör de känna till att kaptenen kan begära att få se övervakningsfilmerna, något som har hänt någon gång tidigare då han letade efter sin dotter.

Efter ett tag kommer hon tillbaka till dem, iklädd helt andra kläder och med håret dolt i en mössa, och har med sig ett tjugotal stjärnor (eller hur många du som SL tycker är rimligt och vettigt i sammanhanget). Hon delar ut de stjärnor hon redan lovat bort och säger sedan att spelarna kan få alla stjärnorna, men att de först måste klå upp en tjej som varit spydig mot henne. Tjejen ifråga är en croupier på mellandäcket som står och röker ute när Anne pekar ut henne. Anne manar på spelarna och säger att hon kan skaffa fram alla stjärnor de behöver om de bara puttast henne över relingen på båten så hon hamnar i vattnet. Eftersom hon överlever själva fallet så är det ju inte spelarna som dödat henne, det är havet och hajarna, menar Anne.

Vakterna kan hitta spelarna och Anne innan de hinner göra något dumt, eller också kan man låta spelarna utföra dådet och låta Anne springa iväg för att hämta mer stjärnor. Denna gång kommer hon dock inte tillbaka till dem.

3.2.1 Är Anne en ann?

Huruvida Anne verkligen är kaptenens dotter eller bara en riktigt avlönad skådespelare är upp till dig som spelledare. Man kan låta gruppen höra hur en annan grupp pratar med en tjej som presenterar sig som kaptenens dotter Anne eller låta en grupp skryta om hur de fick en massa stjärnor av henne efter att hon lämnat dem. Gör man detta medan spelarnas egna Anne är kvar kan det bli rätt intressant.

Konfronterar man sin egen Anne så hävdar hon att det finns en falsk Anne ombord och att spelarna måste hitta henne och ge henne vad hon tål. Man kan låta spelarna göra detta, men denna Anne hävdar givetvis att den andre är bedragaren och de båda står och skriker på varandra ett tag. Här kan man låta några vakter komma fram tillsammans med en tredje flicka som pekar på de två andra som snabbt förs bort. Senare kan man låta någon eller flera av dessa flickor få träffas på som personal i baren eller vid något spelbord. De förnekar allt och hävdar att spelarna måste ha sett fel, de har ju jobbat här hela tiden och kollegorna kan intyga detta.

3.3 Det våldsamma laget

En grupp vakter kommer fram till spelarna och undrar om de kan hjälpa till med en grej. Det finns nämligen en grupp på båten som har varit stökiga och vakterna undrar om spelarna vill hjälpa till att sätta dit dem. För detta skulle de få gruppens stjärnor, hur många det nu råkar vara. Allt spelarna behöver göra är att mucka gräl med gruppen och få dem att börja slåss så kommer vakterna att gripa in och konfiskera den andra gruppens stjärnor. Vakterna kommer under tiden att förvara spelarnas stjärnor så att de inte blir beslagtagna om andra vakter blandar sig in i det hela också.

Det hela är klart suspekt och skulle spelarna få för sig att anmäla vakterna till andra vakter så dröjer det ett tag medan vakterna undersöker det hela, men till slut blir spelarna kallade på och får veta att de har hjälpt till att sätta dit en grupp bedragare som försökt skaffa sig stjärnor på ett väldigt otillåtet sätt. Spelarna får stora summor pengar i belöning. Inga extra stjärnor för spelarna dock.

Om spelarna går med på det hela kan lite olika saker hända, beroende på hur många stjärnor de har och vad som passar bäst för dramatiken vid tillfället. Om spelarna inte har gjort så många rum kan de få bli av med sina stjärnor, det finns ju gott om chanser att skaffa nya. Läger man in händelsen senare så kan de få bli av med stjärnorna, men efter förhör av riktiga vak-

ter som tar fast dem för bråket så får de tillbaka en del (eller alla) stjärnor. Spelarna bör få böta pengar dock.

3.4 Den desperata mannen (Gordon Elliott)

En man med desperat ansiktsuttryck vill köpa spelarnas stjärnor för pengar. Han kan gå med på nästan vad som helst, bara han får stjärnor. Han verkar illa däran och ser härjad ut och det visar sig att han har varit i alla rum, men misslyckats så mycket att han inte kan skaffa några mer stjärnor där och han förlorar bara när han spelar om stjärnorna.

Mannen vill gå med i spelarnas grupp och erbjuder dem en massa stjärnor för det. Han är väldigt medgörlig och verkar ha blivit rätt illa behandlad av de andra i gruppen. Enligt honom sitter de bara och slöar på däck 1 medan han skickades iväg för att fixa stjärnorna. De hotade med att ha ihjäl honom om han inte fixade det.

Om spelarna går med på detta så får de lagom mängd stjärnor direkt och mannen gör nästan vad som helst spelarna ber honom. Det dröjer dock inte allt för länge innan hans lagkamrater dyker upp och undrar vad han sysslar med. De är riktigt förbannade och säger att man inte bara kan byta lag. De uppträder mycket aggressivt, men kommer att undvika att rikta våld mot spelarna rätt länge. De verkar dock väldigt sugna på att misshandla sin lagkamrat. När mannen berättar att han har gett bort stjärnor till spelarna så vill de givetvis ha tillbaka dem. Får de inte det hämtar de vakter som lugnt förklarar att det inte verkar handla om direkt stöld varpå mannens lagkamrater börjar mordhota mannen. Här blir de bortplockade av vakterna.

Om mannen är kvar hos spelarna tills de har fått ihop alla sina stjärnor så blir han nekad tillträde när laget skall gå upp. Han tillhör ju inte deras lag utan måste få ihop sina egna stjärnor om han skall följa med. Mannen ber spelarna att hjälpa honom att få ihop sin stjärnor och blir helt förkrossad om de inte går med på det.

3.5 Nödbelysningen

Medan spelarna är uppe på övre våningen eller mellanvåningen så stängs ljuset av några sekunder och röd nödbelysning sätts på istället. Några ur personalen som står vid ett bord nära spelarna går iväg till vakterna för att ta reda på vad som händer och spelarna får en guldchans att sno åt sig extra stjärnor direkt från bordet. Det är ju trots allt rätt skum belysning och det

verkade inte som om personerna vid spelbordet hade full koll på sina stjärnor innan de gick iväg. Ljuset sätts på igen efter c:a fem minuter och om någon frågar verkar anledningen vara ett elfel.

Detta är en iscensatt händelse som VIP:are satsar pengar på från vilodäcket. Spelarna kommer inte att bli ditsatta om de stjälar stjärnor här, men det vet de givetvis inte om. Om spelarna inte stjälar stjärnor här så kan de möta en grupp senare som skryter om hur de lyckades skaffa mängder av stjärnor under avbrottet.

3.6 Betting galore!

Om ni vill komma på egna händelser så fungerar det fint! VIP-personerna på vilodäcket slår vad om många saker och det går att göra precis vad som helst till en händelse som är arrangerad för att se vad spelarna gör och satsa pengar på olika utfall. Exempel kan vara:

- En person kommer fram och erbjuder spelarna pengar för att misslyckas i ett visst rum.
- Spelarna blir erbjudna stjärnor av en lekledare för att de skall springa upp och köpa en flaska vatten och något att äta åt dem. Spelarna får pengar för det hela, men när de kommer upp märker de att pengarna inte räcker särskilt långt och de måste ta av sina egna för att kunna köpa maten.
- En person erbjuder spelarna stjärnor om de kan få andra grupper att göra förnedrande saker (dansa som grodor, bajs i en krukväxt i korridoren, ta på sig sina underkläder på huvudet och springa ikapp, ropa "Jag har könssjukdomar!" högt på andra däck och liknande). För varje utmaning de lyckas få en grupp att utföra får de fem stjärnor.
- Spelarna får en karta smärtstillande tabletter av någon.

Kapitel 4

Kort slutord

Som ni kanske upptäckt vid det här laget är äventyret rätt öppet och det finns hur mycket plats som helst för spelledaren att hitta på egna saker. Det är stämningen och de moraliska valen i äventyret som är det viktiga, inte att vissa saker händer eller att spelarna gör "rätt". Allt kan problematiseras och även om man efter äventyret inte har räddat världen eller deltagit i en episk berättelse så har man i alla fall något att prata med varandra om. Så länge man ser till att spelarna har något att göra och att de får ta svåra beslut så kommer resten att lösa sig.

Hoppas att ni och era spelare tycker om äventyret och att det gett er några timmars panikartat nöje. Vi ses därute; ta hand om varandra.

Bilaga A

Hjälp! Spelarna gör fel!

A.1 Spelarna fokuserar inte på rummen

Kanske kommer dina spelare att vara ovilliga att utföra specialrummen och väljer istället att pröva lyckan med kortspelen eller 50/50-spelen. Här kan det vara bra att utföra alla kast dolda. Ändra deras vinster så att de bara vinner varannan gång de lyckas, det bör ge dem incitament att pröva något mer säkert sätt att tjäna ihop sina stjärnor på. Antagligen kommer de att försöka med 50/50 mest eftersom chanserna att vinna på kort är rätt små från första början. Om de verkligen envisas med att vara där, pröva att öka insatserna något och sedan plocka dem på stjärnor.

Du kan även låta en del (eller alla) deras stjärnor bli stulna av någon grupp (vakterna undersöker givetvis detta, men hittar antingen inga spår eller sätter fast några misstänka och behåller alla stjärnor som bevis) vilket gör att de borde bli mer desperata efter stjärnor. Man kan också kasta in en grupp glada (nåja) medresenärer som deklarerar att de gjort fyra rum och redan är helt klara med sina stjärnor, men tänker göra några till för att få ytterligare stjärnor som de sedan kan sälja.

Tänk också på att även om fokus bör ligga på rummen så måste gruppen få en chans att andas ut på de andra däckerna efter särskilt jobbiga rum eller för att kunna diskutera igenom vem som skall göra vilken uppgift framöver.

A.2 Spelarna försöker kapa båten (kapa äventyret)

Det bör göras hyfsat klart att äventyret inte handlar om att smyga runt på resten av båten och spelarna kommer inte att få några incitament att göra

det heller. Givetvis kan det dock hända att spelarna får för sig att de spelar ett fantasyhjärteäventyr och försöker kapa båten, kidnappa kaptenens dotter, smyga runt på otillåtna platser, göra upp detaljerade planer för att stjäla andras stjärnor eller pengar o.s.v. Markera direkt att detta inte ligger i linje med äventyret genom att t.ex. låta vakterna ta kontakt med dem och förklara att de är konstant övervakade och att deras subversiva planering har noterats, men att spelarna kan komma undan med en varning och skärpt bevakning om de lägger ner dumheterna genast.

Om spelarna verkligen inte ger sig utan försöker tvinga sig till ett actionfilmsäventyr så har du som SL två val:

1. Låt vakterna slå till snabbt och effektivt. Spelarna sätts i arrest, misslyckas med äventyret och något olyckligt slut väntar på dem efter båtresan är över. Fråga sedan om spelarna vill försöka igen från den punkt där de valde fel och fortsatt spelleda därifrån.
2. Om du tror att spelarna inte klarar av den sortens äventyr som detta egentligen är, kasta det över axeln (eller lägga det bara nedvänt på bordet) och låt spelarna spela på sitt sätt. Det är ingen mening att tvinga på spelarna ett äventyr de inte klarar av att hantera.

A.3 Spelarna klarar av för många/för få rum

Hur många stjärnor spelarna får är upp till dig som spelledare, men ibland kanske det är svårt att balansera mängden och spelarna kanske får ihop sina stjärnor efter bara några få rum, eller kanske får de inte ihop tillräckligt många stjärnor ens efter att de gjort alla rum som finns. Som tur är så kan du alltid korrigera mängden stjärnor. Här kommer några enkla metoder:

- de blir bestulna av en flink ficktjuv
- någon har ett hål i fickan och de tappar stjärnor
- de får böta stjärnor p.g.a. någon överträdelse
- någon köper stjärnor av dem till ett bra pris
- + de hittar stjärnor på golvet
- + de blir erbjudna stjärnor som en belöning
- + en person som känner sig dåligt behandlad av sin grupp ger bort gruppens alla stjärnor

Bilaga B

Spelledartips

B.1 Allmänna tips

Det här är säkert inte första gången du spelleder ett äventyr, men här kommer lite tips för bra spelledande i alla fall.

Håll koll Se till att du har koll på de viktigaste delarna, inget kan förstöra en stämning som ihärdigt pappersbläddrande. Vissa detaljer kan givetvis vara krångliga att komma ihåg och att kolla upp några saker är helt okej, men försök att tajma det så att bläddrandet sker när spelarna är upptagna med att interagera med varandra. Försök också att inte läsa innantill utan använd dina egna ord så att de känns mer naturliga.

Förutse spelarna När man har fått lite koll på hur spelarna fungerar kan man börja förutse deras val och i förväg planera in det man måste improvisera fram. Det kan kännas lite svårt om man är ny som SL, men ju mer man övar desto bättre blir man och det är faktiskt lättare än man kan tro.

Led spelarna, tvinga inte Vissa spelledare "railroadar" spelarna, d.v.s. de ger inte spelarna friheten att göra som de vill. De gränser som etableras i inledningen av detta äventyr bör vara nog för att spelarna skall kunna hålla sig inom äventyret och även om de inte gör det så är det inte så svårt att leda dem tillbaka igen. Visst, när spelarna har suttit och ätit middag i två timmar istället för att skaffa sig stjärnor så bör man kanske försöka aktivera dem, men det är viktigt att låta spelarna själva få välja vart de vill gå och när.

B.2 Blod & Mos

En viktig sak att alltid tänka på vad gäller äventyr med blod och mos är att blod är ett sätt för kroppen att forsla syre till cellerna, inte en läskig företeelse som folk automatiskt tycker är hemskt. Blod som sprutar är bara symptom på någonting annat som är läskigt och det är därför orsaken till att blodet sprutar som ni måste fokusera på. Ett exempel:

När du vevar ser du hur kvinnans arm börjar böjas i fel riktning, hur leden ansträngs mer och mer och hur kvinnan försöker skrika genom sin munkavle. Det dröjer många långa sekunder, men med ett "plopp" och ett knak hoppar till slut armen till och det blir lite lättare att veva. Kvinnan rycker till i stolen, hennes ögon är fullt uppspärade och de skrik av smärta hon utstöter förvandlas till kvävda mumlanden genom tygtrasan. När armen nästan är helt söndertrasad har kvinnans skrik förvandlats till snyftningar och hennes tårar har fullständigt blött ner trasan hon har för munnen.

När man beskriver hur armen deformerar håller man även hela tiden spelarna uppdaterade på hur kvinnan reagerar, hur hon verkar uppleva det hela och påminner dem om att det faktiskt är en levande människa de ger men för livet. Man hade kunnat slänga in en massa mer Blod & Mos här, men det är i grund och botten kvinnan och hennes kamp mot smärtan som är det centrala. Tårar blir i sammanhanget en jobbigare kroppsvätska än blod.

I grund och botten handlar det hela om att gå ifrån den splatter man så ofta stöter på i filmer och dataspel och istället arbeta psykologiskt; det här äventyret är inte ett blodigt skräckäventyr, det är en psykologisk thriller, och även om man kanske upplever likheter mellan äventyret och Saw-filmerna så är det inte främst därifrån som inspirationen kommer.

Nyckeln till att få med sig folk i äventyret och ge dem en jobbig upplevelse som de sent skall glömma är att koppla samman det som händer med verkligheten. Det skall inte kännas som om spelarna är oöverbinnerliga hjältar i ett fantasyäventyr, det skall inte kännas som om de är coola lowlifes i ett actionfyllt maffiadrama. Karaktärerna sitter verkligen i skiten och det som gör det extra jobbigt är att det inte finns någon enkel väg ut, vare sig för karaktärerna eller spelarna.

I allt ni gör, allt ni tillåter spelare och NPC:s att göra, se till att det hålls så realistiskt som möjligt. Vissa saker måste man givetvis tumma på (jag har gjort det på ett flertal ställen i äventyret) men i så stor utsträckning som det

bara går måste man undvika filmatiska klyschor och istället ställa sig frågan: Om detta hade rapporterats i nyheterna, vad hade man sagt hänt då? Hur kan jag få äventyret att verkligen kännas som om det kunde hända?

B.3 Kasta tärning

Detta äventyr är inte beroende av en massa statistik för hur spelarna lyckas, allt de gör skall ha konsekvenser och det skall till så stor del som möjligt endast vara deras val som bestämmer hur äventyret går för dem. Är det så att du som spelare har svårt att bestämma dig för vad som händer kan du använda följande busenkla system:

1. Har det mestadels gått bra för spelarna hittills? Låt något dåligt hända dem.
2. Har det mestadels gått dåligt för spelarna hittills? Låt något bra hända dem.
3. Sätt upp två eller tre olika utfall och slå en tärning för att se vilket som gäller. Exakta procentchanser är ointressant, det enda som räknas är att något händer.
4. Vill man att spelarna skall kasta tärning, säg åt dem att kasta och låt dem sedan gissa om nästa kast blir högre eller lägre. Har de rätt händer något bra.

Tärningskastandet skall tillföra äventyret något när man gör det, det skall ge spelarna en nervpirrande känsla av hopp och rädsla över vad som kan hända. Se till att spelarna har koll på vad kastet gäller och vad konsekvenserna av kastet blir, man måste veta vad som står på spel för att kunna känna riktig ångest. Se också till att det är stor skillnad på de olika alternativen; spelarna skall veta att det är stor skillnad på att lyckas och att misslyckas.

Bilaga C

Handouts

Bankiren - Randall Fisher (\$26 000 000)

Redan som tjugofem var du nöjd med ditt liv. Du hade en god ekonomisk utbildning bakom dig och dina kontakter såg till att jobberbjudandena var många och löftesrika. Vid trettioårsåldern var du lite lagom rik och när du var i slutet av fyrtioårsåldern hittade du den perfekta kvinnan - tjuogoett år ung och med den vackraste kroppen du någonsin sett.

Inte för att hon är perfekt; faktum är att hon kör med dig dagligen och endast bryr sig om dina pengar. Hon insisterar inte bara på ett lyxliv, hon vill ha onödig lyx. Tyvärr har dina löneförhandlingar aldrig gått särskilt bra eftersom du är lite velig.

Faktum är att det var där det hela började. Du lyckades, på grund av något dumt missförstånd med en kund, inte uppfylla kraven för julbonusen ett år. Din fru hade gjort klart vad hon ville ha i julklapp och du hade nickat och lovat. Julbonusen skulle ha finansierat den svindyra presenten, men nu var du plötsligt tvungen att berätta för din fru att... Nej, kanske inte ändå. Du är ändå riktigt duktig på det du gör och i din tjänst som bankir har du mycket ansvar. Det var inte svårt att skrapa ihop pengarna genom att fiffla lite med siffrorna och du tänkte ju ändå betala tillbaka dem igen.

Den julen var din bästa någonsin. Din fru fick allt hon ville och blev som barn på nytt. Det formligen strålade om henne när hon fick nycklarna till sin rosa Cadillac och hela den veckan var ni som nyförälskade igen. Det var då du bestämde dig för att du kanske var värd lite mer pengar på ditt jobb.

Löneförhandlingarna gick inte bättre, men förskingrandet gjorde det. Du arbetade fram ett smidigt och säkert system för det hela och eftersom din bank ändå tjänade så mycket pengar så gjorde ditt extrauttag inte så mycket i totalflödet. Men tyvärr höll det inte i längden. Systemet fungerade visserligen perfekt, men ju mer du matade din fru med det hon ville ha, desto mer skrek hon efter. Till slut började du bli slarvig i det du gjorde. Kanske hoppades du på att få åka fast och kunna rannsaka dina kriminella handlingar, kanske tappade du bara fokus för ett tag.

Maffian som - utan din vetskap - styrde banken tog med dig på en biltur och förklarade precis hur mycket du var skyldig dem. Du bröt ihop totalt och berättade allt. För att få en chans att betala tillbaka skulden gav de dig ett erbjudande: Att gå med i deras team ombord på oceankryssaren "Mammon of Hope" och där kämpa hårt för att vinna de utmaningar som väntar där. Om du vinner blir hela skulden avskriven och du kan påbörja processen att vänja in fru vid ett lite mindre flärdfullt liv. Om du däremot förlorar så... Tja.

Lowlife - Jeffery/Debbie Rodriguez (\$13 000)

Från början till slut har ditt liv varit mer eller mindre sunkigt, med emfas på "mer". Du har aldrig haft några större ambitioner och även om du har drömmar om att leva i lyx så har du aldrig haft drivkraften eller självkontrollen att genomföra det hela. Man kan väl inte direkt säga att du är nöjd med livet du har, men du har någonstans i bakhuvudet ändå accepterat det. Du ogillar konflikter och även om man inte direkt kan kalla dig en moralens väktare så skulle du ha svårt för att trampa på andra för att ta dig framåt - det kan komma tillbaka och bitas senare.

För några veckor sedan försökte du ändå göra något lite mer företagsamt. Du lånade pengar av maffian för att köpa ett parti knark och försökte sälja detta på gatan, men det visade sig att knarklangare är precis lika territoriella som hallickar och du blev rätt snart misshandlad, fråntagen ditt knark och alla dina intjänade knarkpengar, misshandlad och lämnad på gatan. Och nu vill maffian ha tillbaka sina pengar.

Det är en hård värld där de starka styr över de svaga. Du vill gärna bli en av de starka och du har återkommande fantasier om att bada i pengar, omgiven av en mindre armé av snygga villiga kvinnor. Du har insett att de svaga inte har något och de starka har allt, men du har också insett att du är en av de svaga och att du måste bli stark för att kunna ta dig framåt. Det är ingen lätt insikt, du har redan haft den länge och den har hittills inte hjälpt dig framåt alls. Det är svårare att agera som en stark person än man kan tro.

Men du har fått ytterligare en chans. Du har alltid lyckats flyta med näsan strax ovanför ytan och det här verkar inte vara något undantag. Maffian har nämligen någon form av kombinerad lyxkryssning/skuldsaneringsprogram som man kan genomföra. Du behöver bara åka med på en kryssning så kommer dina skulder att helt suddas ut, vilket låter helt okej. Du måste visserligen delta i aktiviteterna ombord för att skulden skall bli avbetald, men åka båt, dricka drinkar och spela lite hasardspel låter inte så svårt. De sa något om mer utförliga instruktioner på båten, men det får du väl helt enkelt se vad det handlar om.

Affärsmannen - Christian/Samantha Craig (\$12 000 000)

Du är en av dem som har tillräckligt med talang och drivkraft för att kunna skapa ditt perfekta liv, men inte så mycket att ambitionsnivån stör ut det. Visst hade du kunnat slita från nio till fem varje dag och tjäna fruktansvärda summor pengar, visst hade du kunnat tävla med Bill Gates om du bara hade velat, men du lever ett fullgott liv som du har det utan att behöva slava. Du gör mellan fyra och sju stora affärer om året. Varje affär kräver c:a en månads hårt arbete, men landar tillräckligt med vinst för att du skall kunna ha semester resten av tiden - och under denna tid kunna leva i princip precis som du vill.

Du lever ett liv i lyx, men bara lagom lyx. Du köper inte saker bara för nyhetsvärdet eller för coolheten, nej du vill ha funktionella saker. En Lamborghini eller en Königsegg hade du lätt kunnat köpa, men vad skall man med sådana vrålåk inne i stan? En lagom lyxig Lexus räcker gott och väl. Visst kan du lägga ner pengar på lyxprylar, men bra stil behöver faktiskt inte alltid kosta mycket pengar.

Livet var härligt och att en affär inte gick i lås gjorde inte jättemycket. Någon gång måste ju vara den första och du hade ingen särskild tidsfrist att hålla. När nästa affär också gick snett så reagerade du på det och började fundera på vad som kunde vara fel. Nästa affär gick dock inte bättre och plötsligt började du se ett mönster i det hela, ett företag som verkade vara inblandat i alla affärer du gjorde.

Samtidigt som den fjärde affären misslyckade försökte du ta reda på vem eller vilka som stod bakom och den femte affären gick nästan helt i lås. Du började fundera på att satsa större summor pengar, kanske kunde de inte matcha ett riktigt bra bud. Ett aggressivt bud med en större summa pengar lånade från bank hoppades du skulle sätta dig tillbaka på spelplanen på riktigt, men så närbränd som du blev i den affären har nog ingen någonsin blivit.

När bankens företrädare, maffian, hälsade på dig för att driva in skulden så förklarade du situationen och att du inte kunde betala. De lovade att återkomma med en lösning och nästa dag fick du en biljett ombord på oceankryssaren "Mammon of Hope", ett kryssningsfartyg där du skulle få chansen att bli helt skuldfri. Lite hederligt spel och dobbel och så kunde du vara en fri man inom några dagar. Alternativet pratade de inte om, och du vågade inte fråga.

Några dagar innan kryssningen fick du ett självgott brev från "En affärsbekant" som berättade om hur enkelt det varit att manövrera ut dig, att han själv skulle befinna sig på kryssningen och såg fram emot att få bjuda dig på en drink, som plåster på såren. Med brevet följde ett hålkort, samma sort som man får istället för nyckel på vissa hotell.

Försäljaren - Eric/Heather Reed (\$10 000 000)

Du har i hela ditt liv levt oklanderligt, du är den stora amerikanska drömmen, du har vad du anser är det perfekta livet och du önskar inget hellre än att allt bara fortsätter vara så perfekt och underbart som det är nu. Visst gjorde du dina busstreck som smågrabb, men vem har inte gjort det? Du jobbar nu som försäljare på ett stort företag, du har trevliga arbetskamrater och du tjänar rätt bra med pengar. Din fru behöver inte jobba utan kan stanna hemma och ta hand om barnen.

Försäljare är inte det enda du har varit, du har ständigt klivit uppåt på karriärsstegen, ofta genom att satsa lite extra. Att en av de satsningarna skulle visa sig vara ödesdigra kunde du ju inte veta då, det hela verkade rätt solitt. Allt började med att du träffade en kille när du jobbade på ett annat företag. Killen var skärpt och hade ambitioner och dessutom ett förslag som såg helt lysande ut. Han behövde bara någon som gick i god för honom när han lånade pengarna eftersom han inte kände någon annan i staden. Du gick till slut med på det och han lovade att när projektet tog fart skulle han se till att du fick en rejäl bit av kakan också.

Tiden gick och incidenten föll i glömska. Alla projekt går ju inte som man tänkt sig och du hade in karriär och ett första barn att tänka på. Visst förlorade du en del pengar, men det var mer förargliga pengar än livsnödvändiga. Samma vecka som din andra dotter föddes, ett underbart vackert litet skrynkelpaket, fick du besök av några herrar i kostym som förklarade att din vän tyvärr hade försvunnit och inte verkade vilja betala tillbaka sin skuld. Han hade redan fått ett uppskov tidigare och när han inte fick ett andra gick han uppenbarligen under jorden istället.

Givetvis kunde du inte betala av lånet - särskilt inte till den ockerräntan - men kostymmännen var inte alls villiga att ge uppskov en tredje gång eller ens lägga upp en avbetalningsplan. Eftersom du hade en familj att tänka på fick du ett alternativ - att åka med oceankryssaren "Mammon of Hope" och där delta i de spel de anordnar, vilket är allt från poker till roulette till vadslagning samt lite till. Du tog ut ledighet från jobbet, berättade för familjen att du skulle iväg på kurs i några dagar och bordade skeppet.

Studenten - Jonathan/Tara Hale (\$2 000 000)

Man kan nog säga att ditt liv har varit rätt bekymmersfritt hittills. Dina föräldrar är tillräckligt rika för att försörja dig för all framtid, men när du började på collage bestämde din far att du bara skulle få pengar om du jobbade för dem. Han skulle kontrollera dina finanser och för varje dollar du tjänade skulle du få två av honom. Det hela lät rätt enkelt, men bara efter några veckor tröttnade du på skräpjobbet du lyckats få och sa till dina föräldrar att du helt enkelt inte var arbetarmaterial. Du fick en lång föreläsning av din far om hur han byggt upp förmögenheten med sina egna händer och det var det. Ingen inkomst = inga extrapengar.

Du övervägde lite olika alternativ, men alla enkla jobb som du kunde tänka dig betalade alldeles för lite för att passa in i din livsstil så något var tvunget att göras. En kväll, när du riktigt onykter satt på en bar, fick du ett erbjudande som lät perfekt. Ett jobb kunde ordnas åt dig där du inte behövde göra något alls, men var tvungen att betala tillbaka lönen med ränta efter tre år. Inga problem tänkte du (efter att ha gjort en snabb kalkyl) och skrev på.

Det hela fungerade jättebra till en början. Du plockade ut en bra lön, fick massor av pengar av din far och skrev hem om hur bra jobbet var. Visst tänkte du väl lägga undan pengar till lånet, men det var ju långt kvar till examen och det finns ju så mycket saker som är roliga att ha. Dessutom skulle du ju ha hur mycket pengar som helst efter att studierna var klara. Tyvärr gick det inte riktigt som du hade tänkt dig. Examensdagen drog sig närmare utan att du tänkte på det och plötsligt stod det klart för dig att du var tvungen att läsa om några år eftersom dina betyg blivit lidande av allt festande.

Pengarna som skulle betalas tillbaka hade du inte och utan en examen kunde du inte be din far om dem heller. Krypa till korset och berätta sanningen? Det lät inte som ett lockande alternativ, du avskyr konflikter, och när en annan möjlighet öppnade sig så tog du emot den direkt. Du kommer att få åka på en kryssning där chansen ges att bli helt skuldfri, men det kommer att krävas att du deltar i vissa spel och där tjänar ihop skulden. Allt är dock bättre än att behöva ta smällen med din far.

Furry Raccoon Dick-nick

Tvättbjörn A (kille) Då har vi packat upp vår goda mat. Skall vi tvätta den först?

Tvättbjörn B (tjej) Ja, det måste vi. Vi kan göra det vid ån här.

Tvättbjörn A Vad duktig du är på att tvätta, du smeker maten så sensuellt.

Tvättbjörn B Det är för att jag tänker på dig och din lena päls. Jag blir så kåt när jag ser din styva svans.

Tvättbjörn A Du kan få ta på den om du vill.

Tvättbjörn B Åh. (sexigt, tar på svansen)

Tvättbjörn A (smeker B) Dina ludna bröst är helt underbara. Jag vill knulla dig och känna allt ditt ljuvliga fluff mot min stora djurpenis.

Tvättbjörn B Ja, ta mig hårt, både framifrån och i svanshålet!

Brev till affärsmannen.

Hejsan Christian/Samantha!

Trevligt att du kunde komma! Jag har satsat en hel del pengar på att du kommer att klara dig undan det här, så se till att inte göra mig besviken. Gör ditt bästa så bjuder jag på en paraplydrink när du är klar!

Vänliga hälsningar,

En Affärsbekant