

4J - De lyckliga åren

# 4J - De lyckliga åren

## Bakgrund

### Projekt 4J

Den 27 november 1968 startades projekt 4J, av Frank Berke och Johannes Lid. Projektet gick ut på att igenom artificiell insemination av ett mänskligt ägg, skapa fyra embryon, d.v.s enäggs-fyrlingar. Dessa fyra embryon skulle sedan födas upp i en artificiell livmoder. De var dessutom genetiskt manipulerade för bästa möjliga resultat, man ville skapa fyra genetiskt «perfekta» bröder, näst intill identiska.

Projekt 4J lyckades och den 12 mars 1969 föddes Johan, Jacob, Jerker och Jonas Berke-Lid. Efter den framgångsrika «födelsen» startade del två av 4J-projektet, uppväxten. Bröderna skulle växa upp under så skyddade och idylliska förhållanden som möjligt.

Men bakom projektet låg större makter, arkonten Malkuth. Malkuth var egentligen den som startade projektet igenom en av sina mänskliga tjänare, Johannes Lid. Syftet med projektet var att igenom kloning försvaga den genetiska kod som hindrar oss från att se den sanna verkligheten och därigenom skapa fyra individer, med goda möjligheter att vakna upp. Detta lyckades endast delvis, koden försvagades, men det krävs mer än bara detta för att väcka upp någon, det krävs en knuff i rätt riktning också. Vilket varken Johannes Lid eller någon annan hann bli varse.

Innan bröderna hann fylla 5 år började Frank att inse att allt inte var helt som han väntat sig. Han, som var ovetande om projektets egentliga syfte, insåg att Johannes hade helt andra planer för bröderna än den han önskade dem. Frank hade redan fått lite dåligt samvete för experimentet och började fundera över moralen i det. Som för att gottgöra bröderna tog han extra väl om dem och försummade mer och mer själva experimentet. Han blev mer och mer fäst vid dem. Den 5 oktober 1973 dödade Frank Johannes, i rädsla för vad han skulle göra med bröderna. Han begravde Johannes nära labbet.

Malkuth hade vid det här laget insett att Kether kommit projekt 4J på spåret och vågade inte ingripa av rädsla för att leda Kether till bröderna. Dessutom ansåg hon att eftersom både bröderna och Frank var ovetande om projektets egentliga syfte, skulle det vara svårt för Kether att spåra dem. Vilket visade sig vara rätt, i fem år.

Fem år senare upptäckte Frank att de var bevakade av något. Han flydde med bröderna in till Stockholm. Emellertid följde Kethers utsända efter honom. Frank lämnade bröderna för att leda dem (som han inte visste vilka de var) på avvägar. Frank innsåg att det var bröderna de ville åt. Frank återvände aldrig.

Kether samarbetade delvis med Golab, då hans inflytande i denna världsdel var liten. Därför förde Golabs nefariter Frank till Inferno för att få honom att tala om var bröderna fanns. Frank var emellertid stark och lyckades han undvika att tala om det, då hans kärlek till bröderna var stor.

Den 17/8 1991 återvände Frank till världen., så som vi känner den. Kether och Golab ansåg att om de släppte honom i tron att han hade flytt, kanske han ledde dem till bröderna.

Frank var emellertid mycket försiktig. Han var dessutom mycket förvirrad. Efter cirka två veckor såg Kether till att Frank fördes till ett av Golabs säten i Sverige, Rydbyhults narkomanvårdsanstalt.

När äventyret startar har Frank lyckats smuggla ut ett brev till Jerker.

### Uppväxten

Efter att Frank försvann togs bröderna omhand av det sociala som efter konsultation med barnpsykolog Anna Bergholm, «insåg» att barnen varit med om en chock och hittat på Frank och fantiserat att de var bröder. Därför skiljdes bröderna åt innan de fyllt 11 år och placerades på olika barnhem. Därefter är deras levnadshistorier helt skiljda (se karaktärsbladens bakgrund).

Jerker kan dock behöva en förklaring:

Jerker klarade inte åtskiljningen och fick grava psykiska men (huruvida de andra också fått psykiska men går att diskutera...). Istället för att glömma de andra knöts hans psyke än närmre de andras. Därför, när någon av de andra får en stark känslomässig upplevelse överförs denna på Frank. Detta förklaras av psykologer och psykiatriker som schizofreni. Detta är förklaringen till att han visste vart han skulle skriva för att nå de andra. Observera att överföringen kan gälla alla sorters känslor såsom smärta (både mentalt och fysiskt, därav att han har ärr identiska med de andras), bilder, ljud och ångestkänslor m.m. Dessutom innebär detta att han ibland kan se den sanna verkligheten, när detta sker står det specifikt i äventyret.

Altefter tiden går, när han träffat de andra, blir han dock bättre och bättre (upplevelserna försvagas). När han får dessa upplevelser är upp till SL, var dock rimlig, det är inte meningen att de skall dominera äventyret.

## Inledning

Kether bryr sig inte mycket om bröderna längre och tror att de har avlidit eller att Frank inte vet var de är. Golab «förvarar» dock Frank på Rydbyhult som han ser som en utmärkt fälla ifall han skulle försöka kontakta bröderna. För 6 dagar sedan lyckades Frank smugla ut ett brev till Jerker.

## Jerkers brev till Johan, Jonas och Jacob

Jerker anade oråd då han fick ett födelsedagskort från Frank. Han blev mycket lycklig över livstecknet från Frank, men anade att något var fel.

Omedelbart efter att han fått brevet skrev han i sin tur brev till Johan, Jonas och Jacob. Han vet dock inte hur han fick adresserna till dem, han bara visste vart han skulle skriva. Han skrev dock breven i Franks namn, för att vara säker på att de skulle komma.

Breven löd:

«Möt mig vid glasskiosken klockan 12 den 30/9. Frank.»

Glasskiosken ligger vid kungsträdgården, det ställe där Frank lämnade bröderna den ödesdigra dagen.

## Jerkers flykt från Beckomberga sjukhus

Samma dag som mötet flyr Jerker från beckomberga sjukhus. Utanför sjukhuset står en vit Entrex-skåpbil (Entrex är en mattläggningfirma), den tar Jerker och kör i hög fart mot Stockholms centrum. Han är desvårre en usel bilförare (han har inget körkort) och när han kommit till tullarna har han minst tre polisbilar efter sig. Han tror dock att de följer efter honom för att han flytt från sjukhuset, vilket polisen i själva verket inte vet om.

Inne vid kungsträdgården har redan Jonas, Jacob och Johan träffats...

## Träffpunkten

När äventyret börjar har Jonas, Jacob och Johan träffats och väntar på Jerker. Spela lite separat med Jerker först och förklara situationen för honom och låt honom fylla i med detaljerna. Sedan kan du introducera de tre andra för varandra, låt de rollspela i ett par minuter innan Jerker kommer indundrande med polissirenerna tjutande inte många kvarter bakom. Det bör bli ett par mycket intressanta minuter och om de rollspelar bra ska inte du behöva tillföra mycket

## Biljakt

När de slängt sig in i bilen (vilket torde vara lämpligast) följer en hiskelig biljakt, som dock kommer att sluta lyckligt, förutsatt att någon mera körskicklig tar över ratten (lämpligtvis Jonas). Det bör betraktas som närmare ett under att Jerker tagit sig ända hit utan att krocka...

Det finns olika sätt att undkomma poliserna. Ett bra sätt borde dock vara att byta till en snabbare bil, eller att helt enkelt fly till fots t.ex. i tunnelbanan. Rollpersonerna bör dock komma undan på något underligt sätt, om de inte klantar sig förfärligt.

Därefter kan de få tid till att diskutera vad de skall göra och eventuellt titta närmare på Franks brev.

## Att hitta Frank

### Franks brev

I brevet finns ett födelsedagskort med texten «Happy birthday» tryckt på omslaget med färgglada glittrande bokstäver.

När man öppnar brevet spelar en liten speldosa melodin Happy birthday to you.

I kortet står skrivet :

«Grattis på födelsedagen. Frank» med mycket skakig handstil.

Inklistrat i kortet intill speldosan finns en nyckel till en förvaringsbox på centralstationen. Nyckeln är inlindad i en papperslapp på vilket står skrivet med samma skakiga handstil : «Tag med er korset och bibeln. Jag har sett dem».

Nyckeln hittar man om man undersöker kortet noggrant.

## Förvaringsboxen

I förvaringsboxen finns en adidas-väska med diverse kläder, skor, ett id-kort, en kalender, ett par bilnycklar, ett p-garagekvitto, en gammaldags kamera och en burk treo.

Id-kortet är Franks och om de är kluriga kan de finna Franks lägenhet igenom att slå upp hans riktiga namn i telefonkatalogen. I så fall kan det hända att de aldrig åker till labbet(se nedan).

Bilnycklarna går till Franks hyrbil, en ford fiesta som står i Åhlens city-garaget. Bilen skulle dock ha varit återlämnad för en vecka sedan. I bilen finns bara hyresavtal och lite bensin(i tanken alltså!).

I kalendern är en sida utrivnen . Om rollpersonerna tittar närmare i kalendern ser de att sista anteckningen är den 31/9, ge dem motsvarande blad(längst bak i äventyret).

Kameran ser ut att vara mycket gammal och av märket Schenkel. Serienummer 62646.

I kameran ligger fyra fotoplåtar. Om man använder dessa plåtar kan man ta en bild på någon och bilden kommer då att visa dennes sanna skepnad. Frank tror att kameran avslöjar vilka personer som är satans tjänare.

## Lägenheten

Franks lägenhet ligger en trappa upp i ett hyreshus på pipersgatan.

### A Trappuppgång

Dörren in till lägenheten är förtejpad med röd-gulranding polistejp. Dörren verkar ha blivit uppbruten av polisen. På dörren finns ingen namnskylt(vilket gör att rp:na inte vet att det är Franks läghenhet).

### B Hall

En veckas post ligger utspridd över hallgolvet(bara reklam och räkningar). På en liten byrå finns en telefon och telefonsvarare. Klädhängarna är tomma.

En dörr leder in till köket och en öppning till vardagsrummet.

SL:

Inga meddelanden verkar vara inspelade på telefonsvararen vid en anblick, men om man trycker på «spela upp»-knappen spelar den upp de meddelanden som redan avlyssnats:

«Frank, jag vet var Schenkeln är, ring mig» En kvinnoröst.

«Ja, det här är Ann-Kristin Branting från socialdistrikt 4, jag skulle gärna vilja tala med dig. Kan du ringa 7183245?» Vänlig kvinnoröst.

«Godmorgon, klockan är 06:00 Du hade beställt väck..krshsh» Någon lyfter luren.

«» Någon lägger på omedelbart.

«Hej, det är Ann-Kristing branting igen. Kan du försöka ringa mig?» Ännu vänligare denna gång.

### C Kök

Röran i köket är än värre än hallen. Disk sedan två veckor ligger i diskhon och köksbordet är vält. På fönsterblecket ligger en bibel uppslagen. På golvet ligger några sprutor.

SL:

Bibeln ligger uppslagen på uppenbarelsboken, Nya Testamentet. Några meningar är understrukna:

«Och han grep draken, den gamle ormen, det är djävulen och Satan, och fängslade honom för tusen år och kastade honom i avgrunden och stängde igen och satte dit ett insegel över honom på det att han icke mer skulle förvirra folken, förrän de tusen åren hade gått till ända. Därefter skall han åter komma lös för en liten tid.»

«Och döden och dödsriket blevo kastade i den brinnande sjön; detta, den brinnande sjön är den andra döden»

### D Vardagsrum

Mitt i rummet finns ett lågt bord med en soffa och två fåtöljer. På bordet ligger sprutor, skålar, spritflaskor, välta askoppar. Hela bordet är pudrat med vitt pulver(heroin).

På golvet finns konturerna efter ett lik markerade med gul tejp. En svag bitter stank ligger över rummet.

I en av väggarna finns två stora garderobsdörrar.

SL:

Knarket och liket var utplacerat av Golabs utsända. Frank kom hem precis innan polisen gjorde en razzia. Tipsaren var anonym.

Garderoberna är rymliga och rymmer två personer utan problem.

I en av fåtöljerna ligger en bläckpenna med texten «Rydbyhults narkomanvård».Man måste titta noga i fåtöljerna för att hitta den.

### E Toalett

Toaletten är välstädad.

## I lägenheten

När rollpersonerna varit i lägenheten i fem minuter kommer två personer (de kommer dock inte om rollpersonerna är där nattetid) för att inspektera den. Det är socialsekreterare Ann-Kristin Branting och en polisman. Om någon av rollpersonerna är i hallen eller trappuppgången när de kommer hinner de ut ur lägenheten. Annars hinner de endast gömma sig eller eventuellt hoppa ut igenom fönstret (det är tre meter ned till gatan).

Ann-Kristin Branting är en Razid. Hon är här för att röja undan eventuella spår som kan tyda på att bevisen blev utplacerade i lägenheten. Om pennan ligger kvar i fåtöljen när hon kommer så tar hon den diskret när polismannen ser åt ett annat håll.

Om rollpersonerna lyckas höra vad de säger hör de Ann-Kristin nämna att Frank förts till Rydbyhult när hon talar med polismannen. I övrigt talar hon, som alltid, vänligt med polismannen.

Om hon blir avslöjad (som razid) eller blir tvungen att röja sig blir hon rasande. Men hon försöker döda polismannen först, sedan rollpersonerna. Dock, om hon inser vilka rollpersonerna är, vilket hon normalt gör om alla fyra visar sig, kommer hon bara att försöka skada dem så att de blir medvetlösa. Om hon blir mycket skadad (ett dödligt sår) flyr hon för att kunna tala om var rollpersonerna är. Om polismannen lever när Ann-Kristin flytt kan han tala om var Frank är.

Om de inte hör konversationen måste de få reda på vart Frank fördes på annat sätt, t.ex. genom att spåra honom via polisen och sedan socialen. Det är dessvärre ganska svårt. Men med pennan som ledtråd kan det bli något lättare. Om de dessutom tittar på brevet från Frank kan de se att det är poststämplat i Halland.

## Labbet

Labbet ligger i Steninge, utanför Arlanda. Det ligger lite avsides i ett större skogsparti intill en sjö och endast en liten väg leder fram till labbet och den bredvidliggande tomten. Intill ligger platsen där bröderna växte upp.

### A Grind

En gnisslande järngrind leder in till den lummiga, smått idylliska tomten. Solstrålarna faller ned på löven som ligger på marken mellan de stora lönnträden.

### B Staket

Ett midjehögt trästaket omringar tomten.

### C Huset

Ett litet gult trähus med vita knutar och en liten balkong på andra våningen. Platsen där bröderna växte upp.

Inne i huset finns brödernas sovrum, ett kök, ett litet vardagsrum och en stor garderob (där de brukade gömma sig när de lekte).

När rollpersonerna kommer dit så befinner sig några av Malkuths utsända här inne (Helga Tanbaum och tre hjärntvättade ungdomar), de planerar ett bakhåll på rollpersonerna. Bilen de kom hit med står en bit ut i skogen, utanför tomten. De väntar innanför dörren, när rollpersonerna går in anfaller de och försöker slå dem medvetlösa. Om de misslyckas flyr de.

### D Lekplats med gungor och sandlåda m.m

### E Brygga

### F Taggtrådsstängsel

Labbrådet omgärdas av ett två meter högt taggtrådsstängsel.

### G Grinden mellan tomterna

Grinden är låst.

### H Grinden till laboratoriet

En stor kraftig dubbelgrind. Den är också låst och mycket svår att forcera eller dyrka upp. Dessutom är ett tjuvlarm kopplat till den (vilket det inte är till den lilla grinden mellan tomterna).

Larmet är både ljudligt och går direkt till polisen, de tar dock minst 20 minuter på sig att komma. Inga andra kommer att bry sig om larmet då det är långt till närmsta granne.

### I Laboratorium

En vitrappad envåningsbyggnad. Även den är larmad.

### J Johannes grav

En primitiv gravsten med inskriptionen «Förlåt.», färska blommor ligger på graven.

Intill graven finns nyckeln till labbet gömd under en sten. Om rollpersonerna kommer hit kommer de att hitta den av en slump.

## Inne i labbet

Alla rum är vita och sjukhuslika. Endast ett fåtal av lysrören i taket fungerar, några blinkar av och an. Dock fungerar ventilationssystemet nästan perfekt och slås på när man slår på lyset(labbet har en egen nödgenerator som slås på).

### A Ingång och korridor

### B Kemiskt och biologiskt laboratorium

Rummet är fullt av hyllor med kemiska preparat, behållare och allt annat som kan finnas på ett lab.

### C Medicinskt laboratorium

Det var här bröderna föddes. Vid ena väggen syns den stora «livmodern», en stor glasbubbla fylld delvis med en salthaltig vätska. Mängder med medicinsk utrustning finns i rummet.

### D Förråd

Olika mediciner, kemiska preparat, mat m.m lagras här. Rummet är nedkyllt till 8 grader. Och intill väggarna finns olika frysfack.

### E Kök/Lunchrum

Det finns rester efter en måltid på köksbordet och kylan står öppen och sprider stank från några ruttna ägg och en E-kolv(med ett urinprov i).

### F WC

### G Franks kontor

På skrivbordet ligger en hög med paper och hyllorna i arkivskåpen är utdragna. En dator står på en arbetsbänk intill skrivbordet och intill den ligger sidan som saknas ifrån anteckningsboken(ge den till spelarna).

### H Johannes kontor

Välstädat och dammigt.

## Rydbyhults gård

### A Grind

En porttelefon finns på en av de tjocka stenpelarna som kantar grinden.

### B Dubbla elstängsel

Bevakningskameror med 50m mellanrum, vända in mot området! Stängslet är strömförande (26V) och 2m högt. Det finns däremot inga vakter.

### C Hundgård

12 st dobberman pincher finns här, de släpps ut 22:00 och hämtas in 07:00.

### D Herrgården

## Herrgården

Herrgården är en portal till Inferno. För att komma till källaren måste man öppna en liten lucka som är låst med nyckel.

### Övre våningen

De två våningarna ovan jord är mest till för syns skull och visas för eventuella besökare.

På den översta bor några få vårdfall som faktiskt vårdas måttligt, men tycks aldrig bli bra(av någon anledning har dock Rydbyhult en enastående statistik i alla register...).

Våningen är knappt halvt belagd och de flesta boenderummen är tomma. Alla låses in efter 21:30. Boenderummen har alla bastanta förstärkta ekdörrar och stålnät mellan fönsterglasen.

**a** Små inredda bostadsrum med badrum och dusch.

**b** Liten gymnastiksal

**c** Träningslokal

**d** Verkstad

## e Rekreationsrum med spel, TV, Video m.m

### Markvåningen

Personalen består av Golabs mänskliga tjänare. De är helt lojala och vet mycket litet om herrgårdens undre våningar. a Hall med två hissar.

### b Matsal

### c Kök

### d Samlingsrum

### e Filmsalong/Aula

### f Sjukstuga

### g Konferenslokal

### h Lektionssal

### i Personalens rum

## Källaren

I källarummet dit hissarna kommer finns en tredje hiss som går djupare ned. Den hissen är mycket större och mer lik en frakthiss (som den som går upp till Target games...). Den har dessutom digitalvisning av våningsnumret. Den här våningen visas aldrig för allmänheten och de flesta «vårdfall» är fastspända vid sängarna eller drogade och utsatta för plågsamma, meningslösa experiment.

Frank finns i sal a. Han är emellertid fastspänd och fortfarande lätt drogad. Under sin vistelse här har han blivit beroende av flera tunga droger och är i mycket dåligt skick.

De enda *varelser* som finns här är Ann-Kristin Branting (razid) och Thomas Roscombe (nefarit).

### a-d Salarna (Stora salar fyllda med rader av sängar)

Hissarna finns i sal c. Bredvid hissarna finns även nödtrappor (både upp och ned).

### e Operationssal

### f Laboratorium

### g Förråd (medicinsk-kemiskt)

## Våningar under ....

De våningar som ligger direkt under källaren är ganska öde och nästan identiska med källarvåningen. När man kommer längre ner blir det dock mer och mer varelser och gångarna blir längre och längre. Om rollpersonerna åker mer än 20 våningar ner är de helt inne i Inferno. Det bör anses som mycket riskabelt för deras hälsa...

## Att ta sig in och befria Frank

Vid varje tecken på inkräktare (rörelser i kamerorna, hundarna skäller mycket etc.) kommer en grupp på tre man ur personalen att gå ut för att undersöka saken. Då har alla med sig pistol och en av dem har dessutom en walkie-talkie. Hittar de ingenting inom fem minuter går de in igen. Ser de någon utanför stängslet släpper de ut sex av hundarna efter dem och går sedan ut i en större grupp (6 st) för att hämta det som hundarna lämnat kvar.

Om de blir upptäckta av någon i personalen försöker han/hon ropa på hjälp. Sedan försöker de spärra in dem i ett rum på övre våningen. Om de blivit inspärrade kommer Ann-Kristin senare att hämta ner dem till källaren (se avslutningen).

Thomas Roscombe åker en vända runt källaren ungerfär var tjugonde minut. När rollpersonerna kommer ned till källaren slå 10+1T10 för att avgöra hur lång tid de har på sig innan han kommer. Han åker dock bara i korridorerna och finns ingen där och alla dörrar är stängda åker han tillbaka till hissen. Om han upptäcker någon anfaller han. Dock försöker han leka med dem så mycket som möjligt och få dem ordentligt skrämde innan han släpar dem till

hissen en och en efter motorcykeln.

## Avslutning

Om rollpersonerna blir upptäckta av någon på gården (personal som nefarit) kommer även Ann-Katrin att veta att de är där. Hon väntar då vid hissen när rollpersonerna kommer dit med Frank. Samtidigt som rollpersonerna kommer fram dit anländer även hissen nedifrån, i den finns Thomas Roscombe.

Här är de näst intill chanslösa, vilket de bör inse. Dock händer något som de inte räknat med...

Någon minut efter att frakthissen anlänt, lyser även lampan på en av de andra hissarna, uppifrån. I den hissen finns en av Malkuths liktorer, Pierre Lombard (finns i Mörkrets Legioner för de intresserade) med sig har han 10 st Neonater. Han är fast besluten att äntligen ge Vibeke Nachtstal en möjlighet att slutföra projekt 4J. Därför behöver han rollpersonerna tillbaka till Tyskland, mer eller mindre levande.

Ann-Kristin har emellertid andra planer för dem varför det kommer att utbryta en strid under vilken rollpersonerna får en möjlighet att smita iväg (de måste dock skynda sig på).

De andra är för upptagna med striden för att kunna stoppa dem. Om de flyr nu kommer de också undan.

Innan striden utbryter kommer emellertid Ann-Kristin och Pierre att utbyta några ord:

-Hur vågar du? Vi kommer att krossa dig, du förrädiska tjänare av Malkuth! Ha, ha du har begått ditt sista misstag att komma så här nära oss!

etc.

Pierre kommer att försöka övertala bröderna att han är där för att hjälpa dem (Jerkers syner bör dock få dem att tveka avsevärt).

Varefter striden utbryter.

Om Ann-Kristin (mot förmodan) skulle vara död i slutet av äventyret blir de helt enkelt tvungna att slåss mot Pierre själv, vilket är ganska hopplöst.

## Slutet

Om rollpersonerna blir fångade av Pierre väntar plågsamma experiment på Nachtstal-institute, dock med en liten chans att bli uppvaknade (ha, ha vilket en tröst!).

Om de däremot kommer under Ann-Katrins våld så blir det än värre, med en evighets plågor Inferno.

Om de lyckas hämta Frank och fly så lever de lyckliga i alla sina dagar (eller?).

## Bedömning

För att bestämma lagets poäng graderar du bara varje spelares rollspel på en skala mellan 1 och 5. Där 1 är uselt och 5 är utmärkt. Som stöd för bedömningen kan du betrakta de nedanstående punkterna. En 5:a bör betyda att spelaren bör ha spelat korrekt efter alla punkter, med vissa undantag (rolltolkningarna kan variera).

Summera spelarnas rollspelspoäng och voila, du har lagets poäng.

### Tolkning

Givetvis är olika tolkningar av rollpersonerna möjliga, men spelaren bör hålla sig inom en viss ram om rollpersonen skall bli rimlig.

### Konsekvens

Spelade han konsekvent efter den tolkningen? Eller bytte han rollspel beroende på situationen?

### Språk

Försöker han/(hon) efterlikna det språk som rollpersonen har (t.ex. bör Jona ha betydligt grovare språk än Jerker). Tänk efter vad använde han för språk? Mycket slang? Mer vardat språk? Efterblivet? etc. Stämde det med hans rollperson?

### Kroppsspråk

Levde de sig in i händelserna och använde kroppsspråk (mimik) för att rollspela situationer.

### Koncentration

Tappade spelaren koncentrationen och glömde rollspelet ibland? Kanske slutade han rollspela mot slutet av äventyret?

Tänk dock på att det är mycket svårt att rollspela bra under t.ex. en strid och samtidigt spela effektivt spel.

## Inlämning

Inlämning av lagets poäng sker vid kiosken. Det kommer inte att ske något upprop efteråt och de lag som vi inte



fått in poängen ifrån inom rimlig tid(5-6 timmar) diskvalificeras. Du får dock lämna in poängen och sedan spela vidare, om ni inte hann klart. Då måste du dock skriva på bladet hur långt de kom innan du lämnade in.

## Personer i äventyret

### Ann-Kristin Branting

Branting är en av Golabs minst kraftfulla razider, men knappast den minst värdefulla. Hon är mycket bra på att manipulera folk. Dessutom har hon mycket speciella kontakter, som få andra razider har.

Ann-Kristin är en mycket speciell Razid, hon försöker få människor att tro att hon är helt ofarlig och hur vänlig som helst. Hon älskar att invagga dem i falsk säkerhet. Hon ser verkligen ner på människor och tycker de är lätmanipulerade och lättlurade. I själva verket är hon otroligt grym och hänsynslös när hon får tillfälle till det. Men oftast är hon försiktig, för att inte avslöja sig eller förstöra sitt «goda» rykte som verkligen kan vara användbart ibland.



Om Jerker ser Ann-Kristin, kommer han att se hennes sanna skepnad, men bara ibland och korta ögonblick. I sin mänskliga skepnad är hon en ganska kort(174cm) och knubbig tant som verkar vara ungefär 40 år gammal. Hon går klädd i jeans och vit skjorta och en röd kappa. Med sig bär hon alltid en liten tunn dokumentväska.

I sin sanna skepnad är hon halvt levande, halvt mekanisk av svart järn, muskelvävnad, glas och blod. Hon är nära tre meter hög och går svagt framåtlutad. Ett yttre skelett av järn och glas håller ihop de inre organen och rödsvart blod pulserar i slangar genom kroppen. Ögonen är levande, gula med röda pupiller. De sitter i ett mekaniskt huvud med knivskarpa käkar av stål. En meterlång organisk tunga spelar fram och tillbaka.

#### Personlighet:

Hon är nästan för vänlig och verkar ha medkänsla med

nästan alla. Vilket inte kunde vara mer fel, innerst inne har hon svårt att motså frestelsen att slita folk i stycken. Men hon har mycket god självbehärskning och njuter istället av att vilseleda dem.

Om hon blir avslöjad blir hon mycket våldsam.

#### Rollspelstips:

Var överdrivet vänlig och tala med vänlig röst. Rör gärna vid den du talar med på ett vänligt sätt. Behandla dem lite som man gör med barn.

I razidskepnad: spela med tungan och gå med en lätt vaggande bredbent gång.

Titta ned på alla och var nedlåtande och nästan road av människor.

RÖR	29	EGO	2
STY	52	KAR	22
TÅL	37	UPP	25
UTS	10		

Mod. till skräckslag: +5

Längd: 300 cm

Sinnen: Skarpa: Ser infrarött och ultraviolett. Har ett radarliknande organ. Känner magnetfält.

Förflyttning: 17m/SR

Handlingar: 5

Initiativbonus: +17

Skadebonus: +9

Skadekapacitet:

9 skråmor = 1 lätt sår

8 lätta sår = 1 allvarligt sår

6 allvarliga sår = 1 dödligt sår

dör först efter 2 dödliga sår

Uthållighet: 240

Naturlig rustning: 5

Färdigheter: Undvika 25, Leta 15, Köra bil 25, Skådespela 40, Väktalighet 35, Förhörsteknik 25

Anfallssätt: Bett 15 (skr 1-5, ls 6-12, as 13-22, ds 23+), Klor 15(skr 1-6, ls 7-14, as 15-25, ds 26+).

Magi: Dödsmagi 30 (Alla besvärjelser till 25)

### Polisman

RÖR	13	EGO	13
STY	13	KAR	13
TÅL	13	UPP	14
UTS	11	UTB	14

Förflyttning: 7 m/SR

Handlingar: 2

Initiativbonus: +1

Skadebonus: +2

Skadekapacitet:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt  
3 allvarliga sår = 1 dödligt

**Uthållighet:** 95

**Färdigheter:** Pistol 10(skr 1-5, ls 6-9, as 10-15, ds 16+, LA 2, RV 30m), Köra bil 14

## Helga Tanbaum

Helga är en av Malkuths tjänare, underordnad Vibeke Nachtstal. Hon arbetar som mycket kontroversiell psykolog vid Nachtstal-institutet. Vibeke ogillar dock hennes våldsamma metoder, men efter som oftast är mycket effektiv och diskret så låter hon henne hållas. Dessutom är hon mycket duktig på detektivarbete, varför Vibeke valde henne att leta reda på bröderna. Hennes order är att föra bröderna till Nachtstal-institutet i Tyskland, levande.



Helga är en lång, mörk och mycket stram tyska. Hon har vanligen det mörka håret uppsatt i en hård knut. Hon är klädd i en mörk läderkappa och en vit skjorta till mörka byxor.

Hon talar enbart tyska och en mycket dålig engelska.

### Personlighet:

Stram, kylig och använder med förkärlek våldsamma metoder.

### Rollspelstips:

Räta på dig och håll huvudet rakt. Tala kyligt på bruten tyska.

RÖR	16	EGO	13
STY	13	KAR	10
TÅL	14	UPP	12
UTS	15	UTB	12

Längd: 186 cm

Förflyttning: 7 m/SR

Handlingar: 3

Initiativbonus: +4

Skadebonus: +3

Skadepacitet:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt  
3 allvarliga sår = 1 dödligt

**Uthållighet:** 100

**Mental balans:** - 65

**Mörka hemligheter:** Ansvarig för medicinska experiment

**Fördelar:** Uthärda smärta, Kroppsmedvetande

**Nackdelar:** Självvisk, Sexualneuros(sexualskräck), Förträngning, Fixering(våld)

**Färdigheter:** Pistol 15(Glock M17), Humaniora 10, Psykologi 16, Psykiatri 19  
Karate(Lärare) : Slag 16, Spark 12, Parera 15, Undvika 12

**Magi:** Vansinnets skola 10( Besvärjelser till FV 8)

## Hjärntvättad

Helga har gjort experiment med att hjärntvätta ett antal ungdomar i åldrarna 17-20 år.

Efter som experimentet inte var så lyckat ser hon dem som förbrukningsbara. De lyder hennes minsta vink. De som hon fann mest lämpliga för sina försök var ungdomar som var skinnheads och därför är de ganska kraftigt byggda och har ett antal tatueringar samt rakat huvud. De är klädda i ganska vardagliga kläder(för att inte väcka uppmärksamhet) och kraftiga kängor(+1 i Skadebonus).



### Personlighet:

Tar få egna initiativ. Om de inte får några direkta order är de nästan apatiska eller ställer dumma frågor till Helga, vilket hon finner irriterande.

### Rollspelstips:

Se dig omkring med en tom blick, utom när du har en order då helt inriktad på att lyda den.

RÖR	12	EGO	5
STY	13	KAR	5
TÅL	11	UPP	5
UTS	9	UTB	10

Längd: 180 cm

Förflyttning: 6 m/SR

Handlingar: 2

Initiativbonus: +/- 0

Skadebonus: +2(+3)

Skadepacitet:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt

3 allvarliga sår = 1 dödligt

Uthållighet: 85

Mental balans: -80

Mörka hemligheter: Hjärntvättad

Fördelar: inga

Nackdelar: Förträngning, Förträngning,

Förträngning

Färdigheter: Slåss utan vapen 10, Pistol 7(Glock M17)

## Personal på herrgården

Alla i personalen är genomsyrade av Golabs vilja och är helt lojala. De vet emellertid lite om vad som pågår på gården. De har nästan ingen egen personlighet kvar utan spelar bara vänliga och tillmötesgående när utomstående besöker gården. En person med förhöjt medvetande tycker dock att de beter sig underligt (Jerker tycker sig ibland se att de har en mörk aura runt sig). De är klädda i enhetliga lediga kläder.



### Personlighet:

Genomsyrade av Golabs vilja.

### Rollspelstips:

Var trevlig och försök spela så «normal» som möjligt mot besökare.

RÖR	11	EGO	11
STY	10	KAR	13
TÅL	10	UPP	12
UTS	11	UTB	12

Förflyttning: 6 m/SR

Handlingar: 2

Initiativbonus: +/- 0

Skadebonus: +1

Skadepacitet:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt

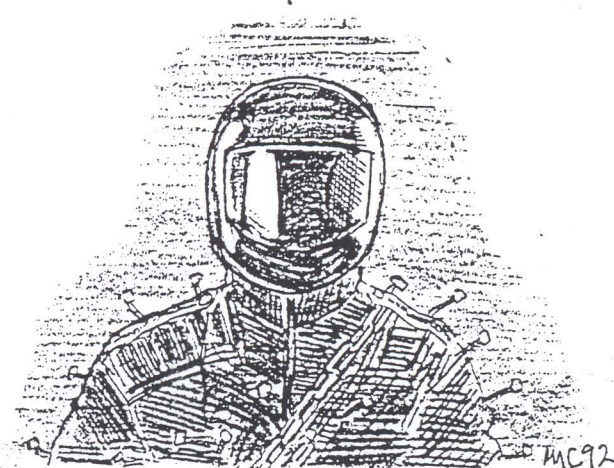
2 allvarliga sår = 1 dödligt

Uthållighet: 80

Mental balans: -20

Färdigheter: Leta 10, Pistol 8(Makarov, har de inte på sig normalt), Slåss utan vapen 8

## Thomas Roscombe



1974 råkade Thomas Roscombe ut för en motorcykelolycka utanför Liverpool. I olyckan blev han av med båda benen och fick hela ansiktet sönderskrubbat mot asfalten (så går det utan hjälm...). På sjukhuset fick han tag på böcker om ockultism och ett arabiskt pussel. Han råkade öppna en portal mot Inferno och bad de nefariter som kom att få tillbaka sina ben. Han fick tillbaka dem. Som en bieffekt blev han dock nefarit på köpet.

Han är klädd i svart motorcykelställ och en svart hjälm med mörkt visir. Hans kropp är genomborrad av ett trettiofota fotslånga spikar. Runt kroppen hänger en lång kedja som han slåss med.

Han kör omkring på en offroad-motorcykel...

### Personlighet:

Som alla nefariter har han en lust för tortyr och att plåga. Han är själv mycket plågad av inre kval.

### Rollspelstips:

Se grym ut i motorcykelhjälm.

RÖR	32	EGO	15
STY	35	KAR	5
TÅL	38	UPP	15
UTS	1	UTB	9

Längd: 185 cm

Sinnen: Som en människas, men ser magiska aurer och kan avläsa mental balans hos en människa.

Förflyttning: 16 m/SR

Handlingar: 5

Initiativbonus: +20

Skadebonus: +8

Skadepacitet:

9 skråmor = 1 lätt sår

8 lätta sår = 1 allvarligt

6 allvarliga sår = 1 dödligt

**Uthållighet:** 220

**Färdigheter:** Piskor och kedjor 25, Tortyr 70,  
Slåss utan vapen 30, Köra MC 35

## Pierre Lombard



Pierre är en en av Malkuths få kvarvarande liktorer. Han är enstöring och ytterst försiktig i kontakterna med andra liktorer. Han har framför allt kontakt med Malkuths mänskliga tjänare. I mänsklig form är han en svarthårig, spenslig man i 40-årsåldern.

Att Vibeke skickat honom att hämta bröderna (efter att Helga misslyckats) tyder på att hon sätter stort värde på projekt 4J. Pierre är inte särdeles glad över uppdraget och ämnar utföra det utan snabbt och rakt på sak. Han har tagit med sig tio av de mest användbara neonaterna eftersom han misstänkte att han skulle möta en del motstånd. Han styr dem genom att lätta deras smärta, om han dör blir de helt oberäknliga. Annars utför de allt han säger.

Jerker skymtar ibland Pierres sanna skepnad.

### Personlighet:

Lombard är en kluven liktor. Han har alla liktorers förtakt för människor och vilja att hålla samman illusionen. Samtidigt är han trogen Malkuth och arbetar för att rasera illusionerna. Det har lett till att han känner sig överlägsen all andra, «okunniga», liktorer och identifierar sig med mänsklighete. Han hoppas kunna förvandlas till människa en dag.

### Rollspelstips:

I mänsklig form är Lombard en spirituellt, skämtsamt filosof. Som liktor är han desillusionerad och lättretlig.

Mera fakta om Lombard behövs knappast för äventyret.

## Neonater



Neonaterna är resultatet av Nachtstals försök att bryta vårt inbyggda försvar mot att se igenom illusionerna. De är människor födda med en hög grad av förhöjt medvetande som gör att de från födseln tidvis ser igenom illusionerna.

De flesta människor ser neonaterna som vanliga människor. De som ser igenom illusionerna uppfattar dem som förvridna människor, inte helt olika nefariter eller människor med extremt låg mental balans.

De neonater som Lombard har med sig är de som är fysiskt starkast och de är klädda i långa rockar för att dölja alla sår och deras ansikten ser utmärta och plågade ut som av ständig smärta. Jerker kan se hur blod rinner ned på deras fötter och bildar en pöl där de går.

### Personlighet:

Helt upptagna av sitt lidande.

### Rollspelstips:

Rör dig sparsamt och stelt, som om varje rörelse gjorde ont. Rör blicken ryckigt.

Fakta om neonaterna behövs inte här, det kan dock nämnas att de är mycket fysiskt starka (25-30).

## Frank



Frank tror att det var Gud som hjälpte honom fly och att han var i Helvetet. Han tror också att något stort är på väg att hända i stil med apokalypsen eller djävulens återvändande till jorden (därav bibeln).

När rollpersonerna träffar honom på Rydbyhult är han i mycket dåligt skick och med starka abstinensbesvär (de har gjort honom beronede av tunga droger). Han har svårt att prata och rör sig långsamt.

När de hittar honom sover han fastspänd med läderremmar vid sängen. Just när han vaknar har han en dundrande huvudvärk och kan inte göra något inom de närmaste fem minuterna.

### Personlighet:

Frank är i grunden en snäll och mjuk människa. Han är osjälvisk och har dåligt samvete för experimentet och han ber om förlåtelse för bröderna. Han kan dock inte prata längre och sammanhängande. Om de frågar honom om experimentet säger han bara «förlåt mig.». Han har dessutom blivit starkt troende och ibland verkar han tala till gud i korta vädjande meningar.

### Rollspelstips:

Tala lite yrande och med korta meningar. Gå som om du stödjer dig på någon annans axel.

Lapp 1

Augusti 1992

17 Måndag  
Verner

18 Tisdag  
Helena

19 Onsdag  
Magnus

232

232

232

Jag har sett 230  
kungen jag var  
der med  
pigen herren var  
med mig och  
10 jag flydde med  
11 Huset jag  
12 Koll vet jag att  
Hans Enns Zilist.

Fick läsa  
Ov Soerla  
of Olpersid  
5

08  
10  
11  
12

10  
11  
12

10  
11  
12

13

13

13

14

14

14

15

15

15

16

16

16

17

17

17

Allt godo

62646

Lapp 2

Aug/Sep 1992

31 Måndag  
Avid

1 Tisdag  
Samuel

2 Onsdag  
Justus

245

246

Måste läsa  
fyllig Storinge  
Lebet jag  
get att det  
an niska  
Men jag älsk  
Kolla ser. Eke  
den hanta niga  
Saker  
Lohman kam  
L en bru  
Häc för S  
Skull

08  
09  
10  
11  
12

08  
09  
10  
11  
12

13

13

14

14

15

15

16

16

17

17

Allt godo

360  
Lohman  
Vejvan  
17  
17