

## Förord 2020 till Nephilim-scenariot från GothCon XX

Jonas Schiött

Det maskinskrivna originalet till detta äventyr har gått förlorat, men vid något tillfälle efter jag blev datoriserad och fick nätuppkoppling hemma lade jag upp scenariot på min hemsida. Jag valde att skriva in det som txt-filer eftersom det på den tiden var formatet som flest kunde läsa eller åtminstone konvertera från. Karaktärsbladen till spelarna skrev jag tydligen aldrig in, och har inte sparat dem på något annat sätt, tyvärr. Jag laddade ned allt från den sajten innan tjänsten ifråga lades ned, och sedan har filerna följt med i en slask-mapp genom många datorbyten sedan dess. På vägen blev alla svenska bokstäver omtolkade till andra symboler, så jag har fått gå in och återställa dem. Jag har också fixat några språkliga missar, men i övrigt är inget ändrat.

Men tro mig, det har kliat i mina fingrar att ändra saker. Så här i backspegeln har jag svårt att förstå varför jag ägnade så mycket av texten åt positionering mot andra spel och spelstilar. Jag får skylla på att det var 90-tal. Men framför allt skulle jag idag säga att hela upplägget är olämpligt som konventsäventyr. Vad jag i själva verket gjorde var en skiss till en sandlåda och en bomb som kan starta en kampanj i den världen. Kanske kan det vara användbart ur den synvinkeln?

## **SPELARINLEDNING Nephilim GothCon XX**

Hjärtligt välkomna till årets turnering i Chaosiums rollspel Nephilim.

Jag vill börja med påpekandet att till skillnad från många andra turneringsäventyr jag bevittnat på sistone går detta verkligen ut på rollspel, och inte något j-a "sagoberättande".

Denna attityd till trots har jag koncentrerat mig på ett par s.k. teman, för att ge er en aning hjälp på vägen, ett fotfäste, en ledtråd:

Tema nr 1 är identitet. Vilka är ni, egentligen?

Tema nr 2 är rollspel. Vilka spelar roller, och vad innebär det?

Grubbla er inte förtvivlade på dessa frågor, bara.

Nog med formaliteter. Nu börjar vi.

Det börjar på samma sätt för er alla:

Mörker och ljus. Till en början går de inte att skilja åt, ljuset är så starkt att det lika gärna kunde ha varit mörkt. Gradvis blir ljuset distinkt, skilt från sig självt och omgivningen - en malström i alla regnbågens nyanser, snurrande, virvlande, stormande. Kaoset ebbar bort, kvar finns ett antal skepnader i olika färgskiftningar. Dessa känner på något sätt släktskap med varandra. Så någonting nytt: ljus av ett annorlunda slag. En ny färg, hittills aldrig sedd. Pelare, lågor av detta nya som känns oemotståndligt lockande. De första formerna dras mot de andra...

Kaos igen! Denna gång genom alla sinnen - intrycken överväldigar, är nya, främmande och skrämmande. Ord blixtrar genom medvetandet: eldstorm, krig, flodvåg, uppror, jordbävning. Allt detta och mer därtill, men inget får grepp, inget förmår tolka och förstå. En tanke är begriplig: flykt. Rörelse under ovana former, stelt och krypande till en början. Instinkter som måste ha funnits tidigare, men glömts bort, återvänder. Förflyttning sker smidigare, intrycken stabiliseras något, en lugn zon upptäcks i stormens öga. Ner, bort, undan ur vägen...

Det reflexmässigt kollektiva upplöses i sina individer. Ni blir långsamt medvetna om er själva, era kroppar. Ni inser att ni springer. Sedan inser ni att det inte tycks finnas något att springa från, och att ni är trötta. Ni stannar upp, segnar ned. En tids reflektion, återerinring...

Du drar dig till minnes vem du är, och var du befinner dig. Ditt liv passerar revy inför din inre blick - men du betraktar dina minnen på ett avlägset och lidelsefritt sätt, det är nästan som om alltsammans hade hänt någon annan. Märkligt: du vet hur du tänkt, känt och betett dig i det förflutna, men det verkar inte så viktigt längre. Du har begåvats med en ny uppsättning drifter och känslor, som upplevs mycket klarare och tydligare än ditt tidigare sätt att vara. Vilket som är det rätta vet du inte...

## **GUNNAR BLOM**

Ålder: 42

Födelsedatum: 23 maj 1953

Hårfärg: blond

Ögonfärg: grå

En smärt man av medellängd, som i allmänhet tas för 10 år yngre än han är. Hans utseende är sådant att alla, män som kvinnor, finner det behagligt eller trevligt - snarare än vackert. Detta intryck förstärks av hans vänliga och tillmötesgående sätt; Gunnars charm uppfattas som alldeles naturlig, inte det minsta tillgjord, och är därigenom särdeles effektiv.

Gunnar växte upp i en obemärkt svensk småstad. Han uppfostrades av sin morfar, Per Blom, och har inget minne av föräldrarna. Morfadern tyckte om att se sig själv som en professionell spelare, men livnärde sig mest på sitt extraknäck som sjukvårdsbiträde. Av honom lärde sig Gunnar en viss färdighet med kort och tärningar, och att beräkna sannolikheter.

Under sin barndom var han vid ett tillfälle svårt sjuk, till och med nära döden, men har sedan dess märkligt nog aldrig varit sjuk.

Morfar hade en nära vän, "Farbror Sten", som var rätt tystlåten och bister. Sten var den som hos Gunnar väckte intresset för mysticism, ockultism och nyandlighet. Han var mycket insatt, och Gunnar svalde alltsammans med hull och hår.

Faktum är att verklighetens dolda sida blev Gunnars yrke. Han livnär sig på att ge kurser, föredrag och guidade turer som skall förklara hur allting hänger ihop eller demonstrera diverse fenomen eller platser av särskild vikt. Marknaden för sådant har gått upp och ned, men aldrig försvunnit helt, och Gunnar är bland de bästa i branschen.

Trots detta har majoriteten av hans kontakt med det okända varit teoretisk. Den enda praktiska erfarenhet han har haft var av negativ karaktär: under en upptäcktsresa i ett område känt för sin popularitet hos gamla hednakulter stötte han på en modern kult ute i skogen, när de var mitt uppe i en ritual för att (som han uppfattade det) förintä världen. Han saboterade ritualen, men drabbades av en tillfällig sinnesförvirring och hamnade på ett mentalsjukhus. När han repat sig något insåg han att sanatoriet i fråga var privat, och tycktes ha en anknytning till kulten. Lyckligtvis blev han räddad därifrån av Farbror Sten och en för Gunnar okänd kvinna - de stannade kvar för att täcka hans flyktväg, sedan dess har han inte sett till dem. Detta utspelade sig i slutet av 70-talet.

Det sista Gunnar kan dra sig till minnes är att han tackade ja till en inbjudan från ett tidigare för honom okänt ockult sällskap i Göteborg, som ville demonstrera någon ny upptäckt för ett urval likasinnade personer...

Ditt 'gamla' jag

Kreativ	Tycker om att hitta nya lösningar, nya sätt att se saker på.
Glad	Optimistisk, ständigt med ett leende på läpparna.
Feg	Rädd för att konfrontera hot eller hinder av något slag.
Beroende	Otrygg, osjälvständig, behöver vara omgiven av människor.
Nykterist	Dricker inte sprit... särskilt ofta.
Gynofob	En lätt rädsla för det motsatta könet.

Ditt 'nya' jag

Nyfiken	Energiskt utåtriktad, kunskapssökande. Har lätt att få lyssnare.
Social	Tycker om att umgås med folk.
Sinnlig	Njuter av fysiska sensationer.
Försiktig	Tänker innan han talar (eller handlar).
Pragmatisk	Praktiskt sinnad när det kommer till kritan.

## NINA VEDMAN

Ålder: 26

Födelsedatum: 30 sep 1969

Hårfärg: platinablond

Ögonfärg: ljusblå

En klassisk skönhet, sund och frisk som en nyponros - en riktig helylletjej. Dessutom besitter hon en hållning och grace som inte står någon efter; ett resultat av hennes fantastiska vighet, balanssinne och koordination.

Nina kommer från en typisk kärnfamilj av medelklass med två föräldrar och två yngre bröder. Pappa var en tidig pionjär inom dataprogrammering. Mamma minns hon mest för hennes extrema huslighet och renlighet.

Hennes uppväxt var lugn och trygg. Det enda ovanliga hon råkade ut för under sin barndom var å andra sidan mycket märkligt. En vacker sommarkväll dök en mystisk kvinna upp ur intet och gav Nina ett förseglat skrin av brons, med oförståeliga inskriptioner. Kvinnan viskade "Göm den och vakta den väl, de kommer för att hämta den en dag" och försvann sedan. Nina har aldrig öppnat skrinet, eftersom hon inte ville riskera att förstöra det. Istället gömde hon undan det och har vid det här laget nästan glömt bort det.

Ninas första hobby var skolteater, och intresset för drama har stått i sig. Hon var en duktig gymnast, men utvecklade inte det vidare. Däremot upptäckte hon en anmärkningsvärd fallenhet för pilkastning, prickskytte och dylika aktiviteter som kräver hand-öga koordinering.

På högskolan utbildade hon sig till dataprogrammerare. Efter fullbordad examen (bäst i klassen) fick hon jobb i statlig förvaltning, där hennes höga arbetsmoral och allmänna käckhet ledde till snabb befordran. På fritiden har hon blivit en framgångsrik tävlare i pistolskytte.

Det sista Nina minns är att hon under sin semester var på besök hos en gammal klasskompis, numera bosatt i Göteborg. Denna skulle ta med henne till någon slags klubb eller sammankomst av något slag...

Ditt 'gamla' jag

Förlåtande Har overseende med andras fel, brister och misstag.

Generös Delar med sig på ett mer än rättvist sätt.

Diplomatisk Väljer sina ord väl.

Vänlig Mild och blid, skulle aldrig göra en fluga förnär.

Flyktig En aning frivol, har svårt att ta saker riktigt på allvar.

Ditt 'nya' jag

Tillitsfull Ifrågasätter inte så mycket.

Pragmatisk Accepterar situationer som de är, kan erkänna när en sak är förlorad.

Lugn Samlad, rationell.

Stolt Vet sitt värde, står på sig.

Uppstudsigt Struntar i auktoriteter.

## MARCUS LINDELL

Ålder: 31

Födelsedatum: 14 okt 1964

Hårfärg: svart

Ögonfärg: grön

En bjässe till karl, stark och uthållig som få. Till på köpet utrustad med hög smärtröskel och okänslighet för kyla, väder och vind. Hans okänslighet har mentala dimensioner också. Det första och mest bestående intrycket man får av Marcus är att man inte vill stå i vägen för honom.

Marcus' far var en resslugen, äventyrslysten man som gifte sig med en samisk kvinna och startade ett turisthotell i Norrland. Under en semester i Österrike dog fadern i en lavin - Marcus föddes strax efteråt, och har alltså aldrig haft annan familj än modern och en storebror. Mamma drev familjeföretaget vidare; hon utmärkte sig genom sin tystlåtenhet och enkelhet, och hade en kylig attityd mot Marcus.

Marcus gjorde medelmåttigt ifrån sig i skolan och hade inga egentliga intressen. Sin framtid betraktade han med viss apati - det stod alltid klart att brodern skulle ärva hotellet. När han gjorde lumpen som kustjägare upptäckte han äntligen något han kunde vara bra på: han fortsatte till Officershögskolan och gick ut med strålande betyg.

I det militära blev han snabbt upptäckt av en hemlig 'underrättelsegrupp' som rekryterade honom till diverse illegala uppdrag - tack vare deras inflytande avancerade han i graderna och blev nyligen kapten. Han fick även utbildning som helikopterpilot och har numera officiellt bytt tjänst till pilot för marinen. Under sin tid i denna grupp har Marcus varit inblandad i många tveksamma aktiviteter - ett av de starkaste minnena är ett bombdåd som gick snett, där en vän till Marcus och fyra oskyldiga förbipasserande fick sätta livet till. Ett kuppförsök i Estland misslyckades också, men där undkom teamet med blotta förskräckelsen.

Det sista minnet Marcus har är att han av sina hemliga överordnade fick instruktioner att infinna sig på en viss plats i Göteborg, på bestämd dag och klockslag...

Ditt 'gamla' jag

Introvert                      Bristande intresse för andras tankar och känslor.

Självsäker                      Tror på sina egna förmågor.

Noggrann                      Planerar och överväger såväl tankar som handlingar.

Skeptisk                      Accepterar ingenting utan bevis.

Egoistisk                      Självpupptagen, egenkär och inbilsk.

Amoralisk                      Likgiltig inför moraliska och andra regler.

Ditt 'nya' jag

Sinnlig                      Älskar allting kroppsligt - i synnerhet mat, dryck och sex.

Hämndlysten                      Ger alltid igen för gammal ost.

Arg                      Hetsig, mörk världsåskådning.

Destruktiv                      Tycker om att riva ned saker andra byggt upp.

Oberäknelig      Impulsiv, skiftar fort stämningar.

## JENNY BEETH

Ålder: 30

Födelsedatum: 20 feb 1966

Hårfärg: rödbrun

Ögonfärg: brun

En mycket vital och intensiv person. Hennes starka, skarpskurna drag borde anses som vackra, men hennes genomträngande blick och vassa tunga avskräcker de flesta. En annan detalj i hennes utseende är det få som vet om: ett födelsemärke strax under hennes vänstra bröst som dels har en märklig rödororange färg, dels till formen liknar en örn eller annan rovfågel.

Föddes i USA, i en anonym landsortshåla, som enda barn till traktens original. Pappan var någon slags mystiker eller svartkonstnär; det är oklart hur han egentligen försörjde sig, om inte genom 'bidrag' från vidskepliga grannar. Han försökte lära Jenny sitt hantverk men misslyckades kapitalt. Hon blev mer intresserad av ett vetenskapligt förhållningssätt. Jenny var under denna period ett ensamt barn, utan några egentliga vänner, och lade mycket tid på långa fotvandringar i skog och natur (ett intresse som stått sig upp i vuxen ålder).

Föräldrarna skilde sig när Jenny var 14, hon följde då med sin mamma som flyttade till en större stad. Under tiden i high school blev hon en inbiten filmfantast - efter en barndom svältfödd på intellektuell stimulans tog hon även till sig många andra former av kultur, men film var det medium som gjorde starkast intryck. Hon började även träna jazzdans och kampsport som sätt att få utlopp för sin fysiska rastlöshet. Jennys yrkesval beseglades efter ett sommarjobb på ett biokemiskt laboratorium, där hennes chef blev den fadersgestalt hon länge saknat.

När det blev dags att påbörja en högskoleutbildning valde Jenny av olika skäl att flytta till Sverige. Hon utbildade sig till läkare i Göteborg och slog in på en bana som medicinsk forskare. Förra året disputerade hon på en avhandling om farmakologisk mykologi.

Det sista klara minnet Jenny har är att några män hoppade ut ur en parkerad skåpbil och tryckte en kloroformerad trasa över hennes ansikte...

Ditt 'gamla' jag

Uppriktig      Talar alltid sanning.

Modig                      Bemöter faror och hinder på ett rakryggat sätt.

Respektlös      Visar inte särskilt mycket hänsyn.

Materialistisk      Upptagen av materiella ting, värderar ägodelar högt.

Sparsam                      Försiktig med utgifter.

Ditt 'nya' jag

Ärofull                      Håller ord. Håller också på sin värdighet.

Envis                      Ändrar inte åsikt så lätt.

Lojal                      Står sina vänner bi.

Kreativ                      Tycker om nya saker, företeelser och upplevelser.

Vårdslös                      Överväger inte konsekvenserna av sina handlingar.

## SCENARIO    NEPHILIM    GOTHCON XX

Hej och välkomna. Eftersom många (de flesta) av er inte har så mycket erfarenhet av Nephilim - det är ju ett relativt nytt spel - kommer jag i det följande att ägna några sidor åt att förklara bakgrunden och såpass mycket regler som jag tycker är nödvändigt.

Men allra först måste jag säga några ord om vad ni inte kommer att hitta i det här scenariot: exakta beskrivningar av allt som skall hända. Jag har faktiskt inte brytt mig om att beskriva någon slags 'handling' alls. Detta för att som jag antytt tidigare (i broschyren och spelarnas material) lyfta fram själva rollspelandet, på berättandets bekostnad. Ni kommer att få en hel del information om vad som föregått äventyrets start och de huvudsakliga aktörerna i de kommande förvecklingarna, men resten får ni improvisera fram i dialog med era spelare. Eller helt efter eget huvud, det är naturligtvis en möjlighet, även om jag personligen brukar finna det intressantare att plocka upp trådar spelarna lämnar efter sig och tvunna något nytt av dem. Denna spelstil kräver väldigt mycket av GM, därför har jag valt att hålla turneringen på en låg kvantitativ nivå, trots det oväntat stora intresset, för att kunna bibehålla kvaliteten. Jag hade kunnat ragga upp många fler spelare om jag nöjt mig med vem som helst, men jag har satsat på er i den fasta förvisningen om att ni är redo för utmaningen.

### VAD ÄR EN NEPHILIM?

En Nephilim är en odödlig ande, en manifestation av de magiska fälten som omger Jorden. Dessa fält är fem: eld, luft, vatten, jord och måne. OK, det är egentligen mer komplicerat än så, men dessa fem typer av energi är de som en normal Nephilim är delaktig av och behöver bry sig om. Varje Nephilim definieras huvudsakligen genom sin Ka, vilket kan översättas ungefär som 'själslig styrka', och är uppdelad på samma sätt som elementen, med olika stark anknytning till varje fält. Alltså har varje Nephilim ett värde för Eld-Ka, ett för Luft-Ka och så vidare. Det värde som är högst kallas Dominant Ka, och definierar väldigt mycket av den andens personlighet.

En gång i tiden var Nephilim kroppsliga varelser (av ett slag - se historiken här nedan), men den tiden är sedan länge förbi. Numera är de okroppsliga andar som bara kan leva och handla genom ett Simulakrum: deras term för en människokropp. En Nephilim kan bara existera en mycket kort tid i 'fritt' tillstånd, utan vare sig Simulakra eller Stasis (ett magiskt föremål som kan 'förvara' en Nephilims energier i en slags dvala under tiderna mellan inkarnationerna). Går det för lång tid upplöses anden i de magiska fält varur den föddes. Detta är det enda sätt en Nephilim kan 'dö' och det är inte ens säkert att denna död är permanent. Det händer ibland att nya Nephilim, utan några minnen av tidigare inkarnationer, 'föds' ur ett Nexus, en plats där de magiska fälten möts och korsar varandra - vissa filosofer bland dem tror att dessa egentligen är 'upplösta' Nephilim som återvänder efter att ha vistats i det 'rena' tillståndet en tid och blivit 'befriade' från alla sina tidigare minnen och förmågor. Oavsett vilket, så är de fyra spelarkaraktärerna i scenariot sådana 'nya' Nephilim. De vet inget om vilka eller vad de är, de har bara instinktivt tagit de närmaste människorna i besittning och försöker att ur sina Simulakras minnen pussla ihop någon slags mening med tillvaron, samtidigt som de måste hantera de drifter som deras 'elementära' natur har gett dem. Det kanske bör påpekas att ett Nexus långt ifrån ofta ger upphov till en dylik 'födelse' och att i alla hittills kända fall det bara varit fråga om en Nephilim åt gången; dessutom brukar sådana ha mycket svagare Ka än våra PCs:

Varje Nephilim har också en Metamorfof: en urbild, kopplad till dess dominanta element, som den strävar efter att förverkliga. Oftast har dessa formen av en mytologisk varelse: de fyra PCna är en Undin (vatten), en Sylf (luft), en Satyr (jord) och en Fenix (eld). Metamorfofen yttrar sig som fysiska förändringar av Simulakrats kropp; hur extrem förvandlingen är beror på hur långt gången den

andliga utvecklingen är. Förändringarna är bara synliga för vanliga, oupplysta, människor när de nått sitt mest extrema tillstånd - normalt kan bara Nephilim och särskilt tränade människor se dem. Långt gången förändring kan ha ett subliminalt inflytande även på de som inte medvetet kan se, men det kan inte regleras på något spelmekaniskt sätt: PCna har naturligtvis inte kommit så långt än; i avsnittet om dem som kommer senare beskriver jag vad som hänt dem, förändringar de kan upptäcka genom att jämföra med 'sina' minnen.

Vad händer i övrigt med människan? Dess medvetande är undertryckt, men dess minnen och färdigheter är tillgängliga för Nephilimen, vilket kan vara förknippat med en viss fara: en Nephilim som förlitar sig för mycket på sitt Simulakrum riskerar att falla i Shouit - ett tillstånd där människan återfår kontrollen för en kortare tid och Nephilim-medvetandet är undertryckt. PCna har inte så mycket att välja på; eftersom de saknar erfarenhet av tidigare 'liv' och åtminstone till en början tror att de är sina Simulakra kommer de naturligtvis att använda människornas färdigheter. Sådan användning och hågkomst kräver en viss ansträngning i rollspelstermer, inte i spelstermer: beskriv det för spelarna som att de griper efter undflyende, vaga minnen eller aktiverar inlärd reflexer utan att ha någon riktig känsla för vad de gör. Det finns vissa fördelar med detta; Nephilim känner inte smärta, hunger, törst eller annat sådant, de uppmärksammar bara på ett abstrakt sätt att deras Simulakrum gör det.

Målet för alla (näja, de flesta) Nephilim är ett tillstånd som kallas Agartha. Vad det innebär fullt ut vet förstås bara de som uppnått det, men det är känt att Nephilim och Simulakrum smälter samman på något sätt. Riktigt vad denna sammansmältning innebär - vilken del som assimilerar vilken, vad detta har för implikationer för 'vanliga' Nephilims existens etcetera - är öppet för debatt, vad man vet säkert är litet om förmågorna som Agarthaner får: de kan skapa sig nya kroppar efter behov och färdas till andra världar och/eller andra tider i vår värld.

## **HISTORIA**

Caveat Emptor: den följande beskrivningen är inte nödvändigtvis 'sann' ens i spelvärlden, men den är vad de allra flesta Nephilim tror är sant. För tiden från ca. 5000 f.kr. och framåt finns det vittnesmål; det går att träffa Nephilim idag som var inkarnerade då. Men det tycks inte finnas några i nutiden aktiva Nephilim som är 'äldre' än så. Och ingen har ens pratat med någon som känt någon som påstått sig vara med om Atlantis:

I begynnelsen kallades elementens mästare Kalm, och kunde skapa sina egna kroppar direkt ifrån jordens element, i skepnader som människor senare skulle kalla de Gamla Folken - alver, satyrer, änglar, djinner och många fler. De kunde också manipulera elementen på andra sätt, genom sin instinktiva koppling till de magiska fälten. Men de kunde inte transcendera den materiella världen för att nå de andra världar som anades där bortom, de kunde inte nå Agartha. Efter mycket forskning kom det fram att de måste finna ett sätt att ta till sig det starkaste magiska fältet av alla, som de ditintills inte förstätt sig på: Solens. Den Gyllene Vägen påbörjades: detta var ett program för att avla fram varelser med ett stort mått Sol-Ka, som Kalm sedan kunde förena sig med för att få tillgång till denna främmande energi. Aveln skedde på en ny kontinent som skapats enkom för detta syfte: Atlantis. Men projektet mötte föga framgång tills dess att en upprorisk Kalm, som kallats bl.a. Prometheus och Loke, avslöjade Sanningen för vissa av försöksdjuren. Detta fick blandat resultat: dels flammade varelsernas Sol-Ka upp till oanade nivåer, men de blev också medvetna om sig själva och sin plats i världen. Dessa, de första människorna, var naturligt nog missnöjda med sitt slaveri. Deras upprorsförsök hade nog inte haft särskilt mycket framgång om inte ännu en märklig händelse intervenerat: en gigantisk meteor slog ned på Atlantis och sänkte hela kontinenten, skingrande såväl



människor som Kalm åt alla håll och kanter. Men det var inte det värsta; meteoren kom från Saturnus, en planet som inte tidigare hade haft något inflytande på Jorden, och utstrålade ett nytt magiskt fält som var så starkt att det kunde utsläcka alla andra. Introducerandet av så mycket Orichalka, som meteoritens material (och fält) döptes till, hade en permanent effekt på Jordens magiska ekologi. De fem traditionella fälten försvagades till den grad att Kalm förlorade mycket av sina tidigare förmågor: de kunde inte längre skapa nya kroppar eller dematerialisera sig vid behov, inte heller kunde de utföra magi utan många förberedelser och mycket ansträngning. Fortsättningsvis kallades dessa förkrympta andar Nephilim.

Efter en lång, förvirrad, tid då vissa människor jagade Nephilim med vapen av Orichalka (som kan permanent utplåna Ka, d.v.s. döda en Nephilim mer effektivt än om bara kroppen förstörs) och andra dyrkade dem som gudar nåddes till slut, ungefär 10000 år före vår tideräknings början, den Stora Kompromissen. Dyrkan av 'gudarna' utvecklades på så sätt att prästerskapet förbereddes till att bli kärll för Nephilim som inkarnerade i dem och ledde stammarna till större välstånd, samtidigt som deras väg till Agartha påskyndades. Användandet av Stasis-föremål (som uppfunnits tidigare) blev regelbundet. 3000 f.kr. utvecklades kompromissen till den egyptiska Pakten av farao Menes (en Nephilim, så klart): varje Nephilim skulle inkarnera i en medlem av det kungliga huset för dennes livstid, och sedan placeras i en pyramid för att kunna fortsätta sin resa till Agartha genom underjorden. Detta kallades den Västra Vägen.

Pakten höll i ungefär 2000 år, tills dess att Akhenaton inkarnerades. Han upptäckte ett nytt sätt att manipulera Sol-Ka, som alternativ till den inskränkta väg Pakten erbjöd. Gravarna öppnades och gamla Nephilim kunde inkarnera igen. De olika filosofierna bland Nephilim organiserades efter den Stora Arkanans symbolik. Men många var upprörda över att tingens ordning störts och krig bröt ut. Resultatet blev att Akhenatons lärar gick förlorade, men också att människorna förlorade mycket av sin kunskap. De som fortfarande visste något om den magiska verkligheten, ättlingarna till de ursprungliga Orichalkamännen och Magerna av den Svarta Stjärnan, gick under jorden och bildade hemliga sällskap, vigda åt verkande i det fördolda.

Världens historia sedan dess har styrts bakom kulisserna, av diverse Hemliga Sällskap (som tycks ha en inneboende drift att yngla av sig i nya fraktioner och börja strida inbördes) och mer eller mindre organiserade Nephilim. De flesta människor vet ingenting alls om detta:

## FILOSOFI

Vissa läsare har tolkat Nephilim som ett spel om onda andar vilka förslavar stackars oskyldiga människor. Andra tycker att Nephilim bör vara tragiska, ångestfyllda figurer à la White Wolf. Så kan man naturligtvis spela om man vill det, men det är inte avsikten med spelet.

Nephilim är först och främst ett spel om det ockulta, men det är också i sig självt en ockult text. Jag vill understryka att "ockult" inte betyder "magisk"! Det betyder "dold", "hemlig" - detta är ett spel om hemligheter och verklighetens dolda sida. Att se saker på ett ockult sätt betyder att tolka den synliga världen med analogier och i metaforiska termer. Även regelboken till spelet kan ses på det viset: världsbilden som presenteras där är en metafor för vår värld. Elementarandar som tar människor i besittning, förvandlar dem till något annat och får dem att bete sig konstigt är en analogi för andligt uppvaknande och begynnande upplysning, en upplevelse som innebär ett främmandegörande inför sig själv och sitt tidigare liv. Säger de som vet:

I det här scenariot tänkte jag att dessa saker skulle framträda något tydligare än i ett 'normalt' Nephilim-äventyr; genom att olika NPCs företräder några mer eller mindre 'hädiska' åsikter om vad förhållandet Nephilim-Simulakra egentligen innebär, och genom att PCna är på sin första inkarnation och därmed saknar förutfattade meningar.

På förekommen anledning kanske jag måste säga några avslutande saker om de påstådda likheterna med "World of Darkness". Det finns inga egentliga likheter. Visst, Nephilim-världen kan tyckas mörk, men bara för att den riktiga världen också är sådan, och spelets budskap är att det finns ett Ljus i slutet av tunneln som man kan sträva mot. Nephilim handlar om kunskap och insikt, inte om makt och egoism. Livet, inte döden.

## REGLER

Ta en titt på karaktärsbladet. Ser du alla procentsatserna? Bra, slå en d100 och jämför med någon av dem när spelaren vill göra något. Ett resultat på en tiondel av värdet eller mindre är kritiskt, ett slag av 99 eller 00 är en fummel. Nog sagt om regler.

Va? Ja, OK då, jag skall säga några ord till. I strid betyder en kritisk träff maximal skada, en kritisk parering stoppar all skada (man anfaller och parerar med samma färdighet). Olika karaktärer har olika antal "actions" de kan utföra under en stridsrond - man börjar med att alla får göra sin första handling (högst DEX går först), sedan gör alla sin andra o.s.v. När du gjort slut på alla dina handlingar får du inte vara med i den här nedräkningen längre. Man kan passa, men inte 'spara' handlingar. Att anfalla eller flytta på sig är en handling, men att parera eller ducka är instinktivt och 'gratis'. Skada har diverse otrevliga effekter, men vi kan strunta i de flesta av dem: Medvetslöshet inträffar normalt vid 3 HP eller mindre, och döden efter CON stridsrundor vid 0 HP, men Nephilim kan försöka undvika åtminstone medvetslösheten genom att slå ett slag mot Jord-Ka x 3. När dess Simulakrum dör, måste en Nephilim fly till sin Stasis (vilket inte är en möjlighet för PCna) eller ta över en ny människa som finns i närheten. Detta kräver normalt litet tärningsslående, men om en PC skulle hamna i den knipen så låt den lyckas automatiskt. Den får problem nog ändå.

PC-Nephilimerna har till en början inga egna färdigheter, bara sina Simulakras. De kan få egna färdigheter på två sätt: genom att träna (omöjligt inom scenariot) eller 'stjäla' Simulakrats färdighet. Det senare har de en chans till om de slår ett kritiskt resultat: om de efter det kan slå ett andra slag som är lika med färdigheten eller högre (99 eller 00 lyckas alltid), flyttas färdigheten över från Simulakra-kolumnen till Nephilim-kolumnen. (Fotnot: i regelboken står det att man gör detta mellan äventyr, men jag tycker det är roligare och mer logiskt att göra det omedelbart.) Tala om för spelaren att han/hon plötsligt översköljs av en mängd minnen som återfått sin 'forna klarhet' - dessa minnen är sådana som är knutna till inläringen och användningen av den aktuella färdigheten. Paradoxalt nog skapar detta en större känsla av samhörighet mellan en Nephilim och dess Simulakrum, samtidigt som självständigheten ökar (i speltermen: den kan 'ta med sig' färdigheten när den reinkarnerar).

En Nephilim som fumlare när den använder en Simulakra-färdighet hamnar i ett slags tillfällig koma som kallas Shouit. Hur länge detta varar beror egentligen på den astrologiska situationen, men för enkelhetens skull säger vi i det här scenariot att det varar så länge det är underhållande. Effekten är att det mänskliga medvetandet 'vaknar upp' och återfår kontrollen: beskriv det som att PCn plötsligt glömt allt som hänt sedan äventyrets början, förlorat sina nya karaktärsdrag och ökade fysiska förmågor (stats), och allmänt är väldigt förvirrad. Minnet 'klarnar' däremot, med ett undantag: om några färdigheter 'stulits' finns det stora svarta hål där - om exempelvis Ninas Computer Use stulits

(rätt osannolikt, men man vet aldrig) kommer större delen av hennes utbildning och en hel del minnen av hennes far att vara utplånade.

Sättet Nephilim (och vissa 'uppväckta' människor) har att uppfatta elementarfälten och andra magiska fenomen kallas Ka-Vision. För att skifta över till det sättet att uppfatta världen krävs en medveten ansträngning och ett slag mot Dominant Ka x 3 (vilket för PCs kan antas lyckas automatiskt). PCna vet naturligtvis till en början inte att de har denna förmåga, men om de stöter på något/någon som är magiskt får de en konstig känsla, som av ett slags 'sjätte sinne'; säger de då ifrån att de försöker "titta noggrannare" eller något i den stilen aktiveras deras Ka-Vision. I detta tillstånd ses magiska fält kring personer och föremål som lysande färgfläckar. Jord-Ka är klargrön, Vatten mörkt blågrön, Eld röd, Luft himmelsblå, Måne silvervit och Sol gyllengul. En Nephilim har alla dessa färger inom sig (inklusive Simulakrans Sol-Ka) i olika proportioner. En vanlig människa har enbart Sol och ser ut som en låga eller stråle av ljus. Andra djur har minimala mängder Sol-Ka (en svag ljusglimt). Magiska effekter (formler, frammanade varelser) kan också ses; de har oftast bara en elementarfärg. Död materia ser ut som vaga dimslöjor (alltså kan Nephilim se genom väggar, exempelvis).

Magi är ett invecklat kapitel. Men lyckligtvis finns det bara två NPCs (Abazdan och Crael) i detta scenario som har både förmåga och vilja att använda magi i någon större utsträckning (Simon kan en del magi, men använder den ogärna). Exakt vilka 'formler' de kan är inte så värst intressant. Om de demonstrerar sina förmågor inför spelarkaraktärerna (för att zappa tempelriddare, kanhända) kan ni improvisera ganska fritt - tänk på vilka element de föredrar, bara.

Och förresten: karaktärsbladen bör inte visas för spelarna. Då börjar de bara tänka i regeltermen, och det är inte bra för rollspelandet.

## **SCENARIOBAKGRUND**

För att kunna extrapolera händelser under scenariots gång på ett vettigt sätt måste ni veta vad som har gått före. Det som utspelar sig i nuet har djupa rötter bakåt i tiden.

Tempelriddarna i Sverige har länge varit medvetna om att en elementarkonjunktion (ett Nexus) av ovanlig styrka varit på väg - texter ursprungligen författade av Nephilim har dechiffrerats och samkörts med astrologisk information av deras dataexpert Johan Vedman (Ninas far), vilket har gett en ungefärlig plats och tid. Det har också framkommit antydningar om någon slags andlig revolution eller upplysning. Riddarnas överhuvuden bestämde att det kunde vara en bra idé att ha några försöksobjekt närvarande vid denna händelse och sedan studera resultatet. Av säkerhetsskäl kom man fram till att aktiva medlemmar i orden inte var lämpliga; istället togs tillfället i akt att aktivera några potentiella rekryter man länge haft under uppsikt. Spelarkaraktärerna, så klart.

Gunnar Blom skulle egentligen varit tempelriddare för länge sedan. Han är ett direkt resultat av deras genforskning: hans moder inseminerades artificiellt med kemiskt manipulerad och kombinerad sperma. Gunnar var faktiskt det första lyckade resultatet av dessa experiment: två äldre 'syskon' blev helt normala. Två yngre 'syskon' föddes under de två följande åren, men modern dog vid nedkomsten av det sista barnet och projektet avslutades sedan. Det hade antagligen fortsatt om inte resultaten visat sig relativt ointressanta: de 'lyckade' barnen uppvisade inte så uppenbara fysiska förändringar, de tycktes bara ha begåvats med en ovanlig utstrålning (plus på CHA). Alla de andra provrörsbarnen är nu invigda i orden, men Gunnar räddades från detta öde av att morfadern och dennes gamle vän Sten - som råkade vara en mycket erfaren och kraftfull Nephilim - bröt sig in i riddarnas privatsjukhus och skaffade undan honom. Pojken försvann från ordens horisont tills den

dag han råkade snubbla över en av deras hemliga ritualer, en ceremoni med starka inslag av svart kvinnomagi (därav Gunnars rädsla för det motsatta könet, även om han förträngt detta). Återigen räddades han ur deras grepp, denna gång av att "Sten" och en annan Nephilim slog sig in på sanatoriet och uppehöll riddarna medan Gunnar flydde. Simulakran Sten dog vid denna räd, men den andra Nephilimen kom undan med hans Stasis, en dolk av obsidian som förvarades i ett antikt skrin. Hon var rädd för att detta föremål skulle falla i orätta händer om hon blev tillfångatagen, så när hon i sin flykt genom ett villaområde nära sanatoriet stötte på ett flickebarn med en ovanlig aura beslöt hon sig för en chansning. Nina blev anförtrödd relik: Sedan dessa händelser utspelade sig har Templet haft Gunnar under övervakning, men valt att inte handla förrän nu.

Nina Vedman är ett resultat av riddarnas andra övermännisko-projekt. Den här gången avlades barnen på det vanliga sättet, men modern injicerades med diverse droger under graviditeten. Ninas föräldrar ställde såsom fanatiska ordensmedlemmar upp frivilligt. Både Nina och hennes yngre bröder (som också de är öronmärkta för framtida 'användning') fick som ett resultat en ovanligt bra kroppskontroll (förhöjd DEX). Hennes karriär har hela tiden varit övervakad och hjälpt på traven av Templet, i stort sett det enda de inte vet om henne är episoden med skrinet (som numera finns i hennes lägenhet). Det har beslutats att hon skall sättas på prov.

Marcus Lindell jobbar naturligtvis för en Tempelriddarcell - bara de högst uppsatta officerarna, som ger cellen dess order, är invigda i gruppens egentliga syften. Han har bedömts som alltför inåtvänd och slutet för att vara riktigt beräknelig, men som försökskanin duger han säkert.

Jenny Beeth är den med minst anknytning till det svenska ordenssällskapet: hennes far var magiker, invigd i en obskyr underavdelning till Templet i USA. Hon har hållits under uppsikt som en ren rutinåtgärd - fadern var övertygad om att det underliga födelsemärket förebådade något stort, men ingen annan som undersökt hennes Ka har kunnat upptäcka något ovanligt.

På olika vägar såg man till att få dessa fyra personer till Göteborg (utom Jenny, som redan bodde där). De fördes, lurades eller tvingades (och förr eller senare blev tvång nödvändigt för dem alla) till platsen där manifestationen skulle ske (exakt var någonstans är irrelevant för scenariot - hitta på något om det behövs). Där väntade hela västsveriges Tempelelit, vilket vill säga cirka ett dussin fullvärdiga medlemmar (varav några magikunniga) och dubbelt så många underhuggare. Med all ritual och ceremoniell var det ganska så pampigt, och bättre blev det när det kraftigaste Nexus någon av de inblandade skådat började ta form. Men Templet var inte de enda som ville vara med i leken. De lokala Nephilim hade inte tillgång till samma källor som människorna, och är i vilket fall inte några experter på förutsägelser, men deras elementära instinkter kunde inte låta bli att märka en sådan ansamling av kraft. Abazdan och Crael skred till handling, vilket naturligtvis innebar konflikt. Mitt under en magisk och fysisk batalj av episkt snitt tog fyra Nephilim form ur virvlarna av Ka, vilket väl inte var riktigt vad ordensmännen hade väntat sig. De sökte sig instinktivt till Simulakra, närmare bestämt till de få som hade något mått av lugn - de fyra blivande spelarkaraktärerna var drogade för att de inte skulle bråka så mycket. I den allmänna kalabaliken lyckades de ta sig från skådeplatsen. Gradvis skakade de av sig drogernas effekt och började processen att försöka integrera Nephilim och Simulakrum. Och där börjar äventyret.

Under tiden har de två stridbara NPC-Nephilim rensat upp bland tempelriddarna (ja, de är ganska så roffiga), men totalt missat vad som egentligen försiggått. De drar sig tillbaka för att fira sin storslagna seger. De få överlevande människorna (alla av låg status) kontaktar Templet i Stockholm med besked om katastrofen. De har förstått att någonting märkligt hände med försökspersonerna, men inte exakt vad. Templets ledning överväger problemet: å ena sidan har de äntligen fått ovedersägliga bevis på Nephilim-aktivitet i Göteborg, å andra sidan är deras organisation där krossad. De beslutar sig för att

skicka en liten grupp med uppgift att undersöka situationen och rädda vad som räddas kan. Om tillräcklig information erhålles kan de överväga att kalla in de stora kanonerna. Gruppen anländer på förmiddagen efter äventyrets början (som sker mitt i natten, så klart).

## **SPELARKARAKTÄRERNA**

Det följande är beskrivningar av de begynnande metamorfoserna. Försök smyga in dessa gradvis i handlingen.

Gunnar / Undin

Sinnesskärpan förbättras. Allting uppfattas klarare och starkare, vilket kan ha både för- och nackdelar.

Fryser mindre - det gör ju Nephilim inte ändå, men inte heller människokroppen tycks känna av kyla så mycket.

En början till simhud mellan fingrar och tår.

Nina / Sylf

Hy och hår blir blekare. Ännu blekare än förut, i det närmaste vitt.

Tycks längre och smalare. Folk ser ofrivilligt upp mot henne.

Lätt som en fjäder. Svävar nästan ned till marken om hon hoppar eller faller från en höjd.

Röstens styrka och bärkraft ökar.

Marcus / Satyr

Hårigare, från topp till tå. Rakning blir snart meningslöst, det växer bara ut igen.

Fotsulorna hårdnar. Det börjar kännas onödigt med skor.

Ögonen blixtrar till med ett rött sken vid ilska.

Toleransnivåer för all form av njutning ökar. Kan äta, dricka och älska mer och längre än förut.

Jenny / Fenix

Läppar och hår blir rödare. Också irisen börjar färgas röd.

Viktminskning. Fallor aldrig klumpigt, kan hoppa längre än förut.

Blir mer precis i sitt sätt, utför inga onödiga kroppsörelser.

## DE ANDRA NEPHILIM

Det finns tre stycken aktiva Nephilim i Göteborg (förutom spelarkaraktärerna, så klart). De representerar två distinkt olika filosofier. Nephilim uttrycker det som så att de tillhör olika Arkanor. Den bästa korta förklaring jag kan ge av detta begrepp är att en Arkana är en 'ism' - en uppsättning attityder och förklaringsmodeller som individuella Nephilim kan känna större eller mindre samhörighet med. Vissa Arkanor skapar någon slags organisation kring sina synsätt, vissa inte. I Sverige finns inga förutsättningar för någon sådan uppdelning, de flesta Nephilim samarbetar över de ideologiska gränserna. De två första NPC-Nephilim jag beskriver här nedan är ganska aggressiva typer, som förklarar sin lojalitet till Tornets idé. Den tredje är mer fredlig till sin natur och har Den Hängde som förebild. Vilket inte säger så mycket om ni inte är insatta i Tarok, men beskrivningarna som följer förutsätter inga sådana kunskaper.

### Tornet: Arkanum XVI

Detta är Förintarnas Arkanum. Deras främsta mål är att förhindra och undertrycka ockult kunskap bland människor; det vanligaste medlet är att döda alla som uppvisar sådan kunskap. De försöker skydda Stasisföremål från människor och söker efter allting av Orichalka för att kunna förstöra det. Existensen av Nephilim måste döljas - Prometheus misstag skall utraderas och får aldrig upprepas.

Det finns som sagt två Nephilim av detta slag i staden. En Djinn (Abazdan) och en Fomorian (Crael). De använder enbart sina Nephilim-namn (d.v.s. de namn de fick eller tog sig under sin första inkarnation) och har helt brutit med sina Simulakras tidigare liv - vad släkt, vänner och myndigheter anbelangar är dessa två människor spårlöst försvunna.

Deras åsikt om vad Nephilim är för något är exakt den jag beskrivit i bakgrunden. Människor är för dem bara dumma djur som de råkar ha ett visst behov av. Att en Nephilim behöver ett Simulakrum för att leva är jämförbart med faktumet att människor behöver äta annat liv (djur eller växter) för att leva.

Vid äventyrets början är de ganska upprymda över att ha slagit så många flugor i en smäll, men samtidigt medvetna om att de måste gå under jorden ett tag. När de kommit i kontakt med spelarkaraktärerna kommer de att vilja 'rekrytera' dessa. De kan erbjuda undervisning i Nephilim-historia, initiering i den första magiska cirkeln och framförallt kontakt med andra Nephilim. Deras åsikt om Simon är "en förvirrad knäppgök". Blir de varse att fler tempelriddare är i stan kommer de att vilja utplåna dem. Inställningen till Prieuré de Sion är neutral - de vet för mycket för sitt eget bästa, men har ibland visat sig användbara.

### Abazdan

Element i fallande ordning: eld, jord, luft, vatten, måne.

Karaktärsdrag: Destruktiv, Energisk, Stolt, Upprorisk, Vårdslös.

Metamorfos: läderaktig hud, klor istället för fingrar, utstrålar värme, två och en halv meter lång, orörliga och kantiga anletsdrag, flammor till hår, lysande röd iris.

Crael

Element i fallande ordning: vatten, luft, måne, jord, eld.

Karaktärsdrag: Arg, Destruktiv, Pragmatisk, Känslokall, Krigisk.

Metamorfos: ful som stryk, hård grå hud, olika stora ögon, raspig röst, klor, bred käft med vassa tänder, luktar illa, utstrålar kyla.

Den Hängde: Arkanum XII

Dessa Nephilim väljer att leva exakt som det Simulakrum de inkarnerats i. Andra Nephilim ser detta som något perverst, ett slags frivillig Shouit. Men De Hängda är inte ens själva säkra på om de spelar en roll som sitt Simulakrum eller låter Simulakrat spela rollen som dem: De hävdar att detta är ett alternativt sätt att nå Agartha, men det finns inget känt fall av någon som lyckats komma till den eftersträlvade sammansmältningen denna väg.

En Hängd Nephilim (en Ängel) vid namn Simon är bosatt i Göteborg. Simon Bengtsson är hans nuvarande Simulakrums namn - han vägrar att diskutera sina tidigare inkarnationer. Han är i sin nuvarande inkarnation en ensamstående resebyråchef. Märkligt nog sammanfaller dennes personlighet väl med den typiska Ängel-Metamorfosens. Huruvida detta är ett bevis för eller emot hans livsåskådning kan diskuteras.

Simons filosofi är att människa och Nephilim egentligen bara är två sidor av samma sak: det som kallas Nephilim är den 'vakna', magiskt aktiva delen av människosjälens, inte någon separat varelse. Hur kan då Nephilim ha flera liv? Jo, människor reinkarneras kontinuerligt, men det är bara Nephilim-delen som kan minnas de tidigare livet, och den vaknar inte varje gång en människa återföds. Hos vissa vaknar den aldrig. För 'upplysningen' krävs något så omskakande som att direkt utsättas för ett Nexus. Ett Stasis är inte något som 'lagrar' en Nephilim, det är ett mnemoniskt hjälpmedel: när en människa med en slumrande Nephilim inom sig kommer i kontakt med ett föremål som inpräntats i dess medvetande under ett tidigare liv, vaknar minnena till liv igen. Om Simon ställs inför frågan hur "rejumping" (att ta över en annan människa när ens Simulakrum dör istället för att gå i Stasis) är möjligt blir hans svar mer svävande. Han antyder möjligheten att flera individer kan vara reinkarnationer av 'samma' person, ja egentligen är väl individualism en illusion - vi ingår alla i samma kosmiska Enhet.

När äventyret börjar har Simon inte riktigt hängt med i svängarna; han har förstått att ett Nexus har manifesterats och att en hel del magi användes i samband med det, men vet ingenting mer om saken. Han kommer när han blir medveten om spelarkaraktärerna att försöka tuta i dem sina teorier och uppmuntra dem att återgå till sina tidigare liv. Om han nått dem före Tornet kommer han inte ens att nämna existensen av andra synsätt. Den hjälp han kan ge dem är begränsad: han vet hur de kan nå andra Nephilim, men är inte så pigg på att lämna ut den informationen. Han ser Torn-Nephilim som farligt extroverta; de drar bara oönskad uppmärksamhet till sig. Dessutom kan det inte vara bra för deras själsro att se sig själva som en slags parasiter. Tempelriddare skall man helt enkelt hålla sig undan för. Prieuré de Sion är en något snurrig, men harmlös och ganska charmig organisation.

Simon

Element i fallande ordning: luft, eld, vatten, måne, jord.

Karaktärsdrag: Lugn, Kreativ, Nyfiken, Ärofull, Andlig.

Metamorfos: blek hy, blondt hår, glittrande ögon, melodiös röst, behagligt utseende, små vingar.

Hur får då spelarna kontakt med dessa Nephilim? Svårt att säga, eftersom det inte finns något sätt att förutse vad spelarna kommer att ta sig till. Jag föreställer mig att det vanligaste blir att NPCerna kontaktar spelarkaraktärerna på något mystiskt, lagom dramatiskt sätt, när GM tycker det verkar rätt. Utgå från att Tornet har informatörer här och var i människornas samhälle, som rapporterar ovanliga händelser via diverse omvägar utan att veta vilka de egentligen jobbar för. Simon har inga sådana tillgångar, men är mycket magiskt medveten: om någon använder magi inom Göteborgstrakten, eller om någon med så hög Ka som PCna befinner sig i centrala staden, kommer han att känna 'vibbarna'.

Spelarna kommer med viss sannolikhet att känna störst sympati med Simon; han erbjuder ju en ganska hoppfull livsåskådning, medan Abazdan och Crael är monster som försöker övertyga PCna om att de också är monster. Men om de råkar i trubbel med tempelriddarna är det faktiskt 'monstren' som kommer till deras undsättning, och Tornets filosofi tycks också stämma bättre med de fakta som finns tillgängliga.

Hur ligger det till med Nephilim-befolkningen i resten av landet? Det finns 5 ytterligare kända Nephilim i Sverige, alla bosatta i Stockholm. Kända för varandra och de tre Göteborgarna, alltså. Dessutom finns det ett par stycken som håller sig för sig själva ute på landsbygden. Och så förstås ett okänt antal (minst 10) i Stasis, varav den äldsta och viktigaste är "Sten" (en mycket gammal Alv som egentligen heter Talliere). Bland de fem finns den Nephilim som gav Nina skrinet (Salkith, en Orm) - hon är den enda som vet vem det är i dolken, även om vilken Nephilim som helst kan räkna ut att den är ett Stasis.

## **DE HEMLIGA SÄLLSKAPEN**

Representanter för två olika sällskap finns på plats. Det ena är själva motorn i scenariot, det andra råkar bara vara här.

Tempelriddarna

Organisationen grundlades i Egypten år 1014 f.kr. som en sammansvärjning inom rikets militära ledning. De fick sig själva utnämnda till väktare för "Livets Hus", ett viktigt tempel, så de kunde spionera på prästerskapets hemligheter. De upptäcktes och fördrevs efter ett tag, men rekryterade nya medlemmar och fortsatte verka i det fördolda. Den Stora Planen för att erövra världen började ta form. På 1100-talet började de verka öppet, denna gång med en organisation liknande en riddarorden. Mot slutet av 1200-talet hade deras makt växt till en nivå där de var redo att ta över den tidens maktstrukturer helt och hållet. Men några tappra Nephilim intervenerade, både magiskt och politiskt; orden blev nästan utrotad och Planen fick skjutas upp. De överlevande gick under jorden igen och började göra upp nya planer. Dagens organisation och riter härrör från 1500-talet, då de var som mest eftersökta av sina fiender. Orden har räknat ut att himmelstecknen återigen kommer att vara gynnsamma för ett genomförande av den Stora Planen under 1999.



Det som finns kvar av Templet i Göteborg är enbart den lägsta graden av initierade, Pager. Alla Väpnare och Riddare (de närmast högre graderna) dödades av Tornet. Nu är inte detta en så enorm katastrof som det kan tyckas, eftersom Pagerna utgör nätverket av informatörer, spioner och allmänna hantlangare. De har för länge sedan infiltrerat alla platser i samhället där det finns någon slags makt eller information att hämta. Detta nätverk kommer att vara ovärderligt för undersökningsgruppen, som består av en Riddare och fyra Väpnare med huvudsakligen fysiska färdigheter (strid, detektivarbete). Ledaren, Karl Cruuse, har fått sin Ka 'uppväckt' och kan se magiska fenomen för vad de är.

Templets fotfolk uppmuntras att betrakta Nephilim såsom onda demoner, vars avsikt är att förslava mänskligheten igen. De som befinner sig längre upp i hierarkin är mer cyniska - Nephilim är farliga medtävlare i kampen om världsherravälde, och dessutom utmärkta källor till magiskt råmaterial. Men inför spelarkaraktärerna kommer naturligtvis inget av detta erkännas. Cruuse låtsas vara en vän, känna igen PCna som speciellt upplysta personer, sagohjältar etcetera - allt beroende på vad de tycks mottagliga för. Han är en mycket skarpsynt iakttagare och kommer snabbt att utröna hur mycket de vet. Målet är att locka dem att frivilligt ansluta sig till Templet - en uppsättning lydiga Nephilim kan vara bra att ha, och om de blir för bångstyriga kan man alltid koka Elixir på dem. Tempelriddarna hatar Prieuré de Sion över allt annat; blir Cruuse varse Chirals närvaro kommer han att slå till hårt och skoningslöst. Abazdan och Crael vill han helst undvika, inte på några ideologiska grunder utan bara för att han omedelbart inser hur farliga de är. Det är ganska osannolikt att det här teamet alls lägger märke till Simon.

Karl Cruuse

Karaktärsdrag: Tålmodig, Diplomatisk, Ledartyp, Logisk.

STR 17, CON 18, INT 13, DEX 16, CHA 14

Ka-Vision 48%

Hit Points 18, Actions 4, Damage Bonus +1d6

Fist/Punch 85%, damage 1d3+1+1d6

Kick 70%, damage 1d6+1d6

Fighting Knife 85%, damage 1d4+2+1d6

Submachinegun 75%, damage 1d10 (RoF 2 or burst)

Väpnare

Karaktärsdrag: Pålitlig, Känslokall, Misstänksam.

STR 15, CON 15, INT 12, DEX 15, CHA 10

Hit Points 15, Actions 4, Damage Bonus +1d4

Fist/Punch 75%, damage 1d3+1+1d4

Kick 70%, damage 1d6+1d4

Fighting Knife 75%, damage 1d4+2+1d4

9mm Auto Pistol 65%, damage 1d10 (RoF 2)

## Prieuré de Sion

Vid början av vår tideräkning inträffade det som Nephilim kallar Jesusincidenten. Jesus var den första medlemmen av Arkanum Noll, men vad som var ännu viktigare: han var den första (och såvitt man vet hittills enda) Nephilim som förkroppsligades i ett mänskligt foster. Med andra ord föddes han i inkarnerat tillstånd. Om det var detta faktum eller helt enkelt den unika astrologiska konjunktion som rådde vet man inte, men barnet uppvisade i vilket fall oanade magiska förmågor. Istället för att lyssna på de Nephilim som försökte 'uppfostra' honom gick han sin egen väg och upptäckte att han till och med kunde manipulera Sol-Ka. Nephilim betraktade detta fenomen med förundran, men de hemliga sällskapen fruktade och hatade Jesus. De försökte utplåna honom och allt som hade något samband med honom, men lyckades bara döda honom och förvansa hans lärar genom Tempelriddaren Saulus/Paulus. Några av de mänskliga lärjungarna, med Josef av Arimatea i spetsen, flydde först till Frankrike och sedan vidare till Glastonbury i England. Med sig hade de Jesus' Ättling. Prieuré de Sion grundades med tre mål: att skydda den mystiska ätt som begyntes med Inkarnationen, räkna ut tiden för och göra förberedelser inför nästa Inkarnation (Återfödseln av Arkanum Noll), samt installera medlemmar av Ätten såsom Rättmätiga Härskare närhelst möjligt. Merovingernas rike låg denna organisation bakom, likaså Arturs Graalkungadöme. De övertygade kungen av Frankrike att förtrycka Tempelriddarna år 1314, och har vid många andra tillfällen samarbetat med Nephilim.

Organisationen lär att Nephilim är separata andar, men att en förening med människosjälen är nödvändig och att detta är till gagn för båda parterna. Jesus' löfte (så som de uppfattat saken) var att leda alla, människor och Nephilim, till Agartha på en gång. För att detta skall kunna ske måste han först reinkarneras och sedan få möjlighet att förkunna sin lära och demonstrera dess sanning. Orden anser att en generell höjning av den mystiska och ockulta medvetandenivån är en viktig vägröjning för detta; därför läcker de försiktigt information till allmänheten som de andra sällskapen (och vissa Nephilim) helst vill hålla dold.

Denna orden har normalt ingen närvaro alls i Sverige, men en fransk agent (Pierre Chiral) finns i Göteborg just nu, mest för att undersöka genealogiska arkiv. Han vet vid början av äventyret ingenting om vad som hänt, men vid kontakt med spelarkaraktärerna ser han dem för vad de är (han har Ka-Vision) och kan även se deras förvirring. Naturligtvis tar han chansen att värva dem till sin sak. Kan berätta om Jesus (ingen av de Nephilim som finns i scenariot vill ta upp denna historia, men erkänner motvilligt om en direkt fråga ställs). Tempelriddarnas inblandning får Pierre att se rött - han ser hellre att PCna dör än hamnar under Tempelns inflytande. Om han inser att Abazdan och Crael tillhör Tornet kommer han att bli en aning skraj för dem. Simon hyser han ingen särskild åsikt om.

Pierre Chiral

Karaktärsdrag: Hjälpsam, Artig, Humoristisk, Drömmare.

STR 10, CON 13, INT 17, DEX 14, CHA 17

Ka-Vision 54%

Hit Points 13, Actions 3, Damage Bonus 0

Fist/Punch 85%, damage 1d3+1

Kick 60%, damage 1d6

9mm Auto Pistol 85%, damage 1d10 (RoF 2)

## **VANLIGA MÄNNISKOR**

Vanliga människor som PCna kan komma i kontakt med och deras eventuella sammanhang med historien.

Gunnar känner gott om New Age knäppisar, med början på Näckrosens Bokhandel. De kan hitta på vilda teorier om vad som pågår. Pierre hänger på sådana ställen. Både Templet och Tornet har naturligtvis spioner i dessa kretsar.

Ninas klasskompis, den enda person hon känner i Göteborg, är en Tempel-page. Om hon ringer till sin familj kommer de att undra var hon är och säga till henne att stanna där, varpå de skickar denna information vidare.

Marcus känner ingen, men vet hur man pratar med samhällets kriminella element och kan fixa fram exempelvis pistoler (inga tyngre vapen eller sprängämnen) om de skulle känna behov av det. Kontakt med hans organisation är dumt.

Jenny har kollegor (på Sahlgrenska), och kommer (om hon går hem till sin lägenhet) att bli uppringd av en kille hon släpade hem från krogen härom kvällen. Det är inget skumt med någon av dessa personer, men så vet de inget användbart heller. Hon kan tänkas vilja göra någon slags medicinsk undersökning av sig själv och/eller de andra spelarkaraktärerna - låt henne hitta på vad hon vill, det enda som kan upptäckas är förbättringen av kroppslig förmåga.

## **POÄNGBEDÖMNING Nephilim GothCon XX**

Ja, hur bedömer man rollspel? I ett försök att kombinera kvantitativa och kvalitativa mått har jag satt ihop en ny modell. Säg gärna till om ni tycker den är dålig.

Varje gång spelarna säger eller gör någon av de nedanstående sakerna sätter du ett streck (eller en bock, stjärna, kryss - vad du vill). När allt är över räknar du ihop summan streck (eller vad du nu använt) och får en siffra som visar hur bra laget var. Du kan även skriva kommentarer om hur laget var i största allmänhet, om du tycker det skall ha någon inverkan på bedömningen. Skriv gärna vad laget hette också:

Lyckas få fram konflikten mellan två personligheter på något sätt:

Har en något så när genomtänkt åsikt om meningen med alltihop:

Får dig att skratta, om detta sker p.g.a. handlingar i spelet, och handlingarna är berättigade ur rollspelssynvinkel:

Gör något så fräckt att det bör bli 'officiellt', d.v.s. ingå i bakgrunden till en eventuell uppföljning på äventyret (detta måste så klart beskrivas närmare):

### **SPELARENKÄT                      Nephilim              GothCon XX**

Jag skulle väldigt gärna vilja veta vad ni tyckte om äventyret (och er spelledare), så om ni har tid och lust kan ni väl fylla i den här enkäten och lämna in den i receptionen. Tack på förhand!

Jonas

Vad heter ert lag?

Vad tyckte ni om spelarkaraktärerna? Var de trovärdiga, svårspelade, intressanta, obegripliga eller vad?

Fick ni någon uppfattning om vad scenariot gick ut på? I så fall, vad var det?

Hur var gestaltningen av personerna ni mötte under äventyret?

Flöt handlingen på obehindrat, även när ni gjorde knäppa saker?

Visade spelledaren någon entusiasm för sin uppgift?

Hade ni kul? Om inte, varför det?

## POST SCRIPTUM

Det här avsnittet fanns inte med från början, det läses enbart av de som får scenariot i efterhand, antagligen via nätet. Jag tycker att vissa saker behöver kommenteras ytterligare.

För det första: bedömningsmallen. Den var väldigt experimentell, och jag måste meddela att experimentet misslyckades... Kriterierna var helt enkelt alldeles för lösa, i slutändan fick jag nästan ingen användning alls för de inlämnade pappren utan var tvungen att samtala med varje spelare för att få en bild av lagen. Enkäten till spelarna var inte lika katastrofal, men den fyllde heller inget större syfte.

Sedan visade det sig att många lag ville gå utöver de givna ramarna och rentav ge sig in på projekt som jag inte trodde de skulle finna tid till. Så jag kan väl ge några fler riktlinjer.

När spelarna börjat få någon slags grepp om sin situation är det sannolikt att de börjar undersöka möjligheten att få Stasis gjorda åt sig. Nu är det så att ingen aktiv Nephilim i Sverige är tillräckligt insatt för det. Men Salkith vet att Talliere besitter den nödvändiga kunskapen. Alltså måste de få tag i dolken från Ninas lägenhet, som naturligtvis står under Tempel-bevakning, föra den till ett Nexus eller Plexus (vilken NPC-Nephilim som helst kan hjälpa dem med att hitta ett sådant) och förse den befriade Talliere med ett Simulakrum. Tempelriddarna kommer förstås att vara dem i hämlarna hela tiden - om äventyret tidigt spårar in på den här linjen är det ganska uppenbart att spelarna vill ha litet action, så ge dem det.

Det är också så att bara genom Tornet i Göteborg kan spelarkaraktärerna få reda på hur de bör bete sig i Stockholm för att hitta Nephilim och undvika Templet: om de bara sätter sig på första bästa X2000 och tutar iväg bör de få en hel del problem att handskas med.

Slutligen kan jag väl erkänna att äventyret som vanligt skrevs under tidspress; till de som efterlyst mer djuplodande beskrivningar av NPCs och miljöer kan jag bara säga att det skulle jag också ha önskat mig. Men med tanke på att jag sällan brukar tycka att andra konstruktörers personbeskrivningar är särskilt bra, försökte jag göra en dygd av nödvändigheten och tala om för spelarna att de fick spela karaktärerna precis så som just de ville. Min fromma förhoppning var att dessa fria tyglar skulle inspirera till mer personliga och inlevelsefulla spelardar-prestationer. Åtminstone till viss del verkar det som om mina förhoppningar infriades.