

Fädernas synder

- Genesis -

Ett äventyr anpassat för konventspel med 5 spelare, skrivet för Sävcon 2000.

¹ras s. -en -er grupp som representerar ärftlig särtyp inom en art; förfining, ädel börd m.m.

²ras s. -et; pl. nedrasande; fall, nedgång, värdesänkning; häftig framfart

- Svenska Akademiens Ordlista

Innehåll

1	Introduktion	1
2	Sammanfattning	1
3	Inledning	3
4	London	4
4.1	Heathrow Airport	5
4.2	Polisstationen	5
4.3	Tower of London	6
4.4	St. Pauls Cathedral	7
4.5	Piccadilly Circus	7
4.6	Trafalgar Square	8
4.7	10 Downing Street	8
4.8	Buckingham Palace	8
4.9	Hyde Park	9
5	Avslutning	10
6	Litteraturlista	10
	Spelarkaraktärer	Appendix A
	Spelledarkaraktärer	Appendix B
	Bakgrundsmaterial	Appendix C

1 Introduktion

Äventyret "Fädernas synder" är inte anpassat till något specifikt system, och inga jämförelsevärden för olika karaktärs respektive förmågor kommer heller att anges. Om spelledaren önskar lägga in regler på egen hand, finns det inget som hindrar honom, även om dylikt till viss mån kan anses hämma berättelsens rytm. Då inga direkta strider är inlagda inom äventyrets tänkta ramar, är heller inga regler för sådant nödvändiga, och övriga förmågor omnämns i varje karaktärs bakgrundshistoria, eller lämnas öppet för spelarnas/spelledarens tolkningar. Större delen är tänkt att lösas genom kreativt tänkande och rollspelande, inte nödvändigtvis i den ordningen. Avsaknaden av kvinnliga karaktärer, både för spelare och för spelledarpersoner, beror på författarens svårigheter att trovärdigt gestalta kvinnor, och därför söker undvika den utmaningen för egen del. Det beror under inga omständigheter på någon form av könsdiskriminering, utan enbart på författarens oförmåga. Om någon tar illa upp av användandet av begrepp såsom rasrenhet, försäkras jag om att inget illa menas med detta och snarlika begrepp, de används enbart för att förmedla åsikterna hos vissa karaktärer i äventyret. Om något annat i detta äventyr på något sätt väcker dåliga känslor, kan jag bara beklaga, och påminna om att detta är ett helt och hållet fiktivt dokument, utan någon relation till verkligheten, verkliga personer, eller verkliga personers tankar och känslor. Alla paralleller med verkliga personer/händelser är inte avsiktliga, utan slumpmässiga. Kort sagt, författaren avsägar sig allt ansvar för eventuella konsekvenser av att läsa/sprida följande dokument.

Introduktion: Detta avsnitt, ämnat att ge en viss insikt i hur spelkonstruktören lagt upp presentationen av äventyret.

Sammanfattning: En snabb genomgång av de viktigaste händelserna i äventyret i kronologisk ordning. Utelämnar många detaljer, men ger en bra översiktsbild.

Inledning: En ganska lång berättelse, som skall introducera spelarna för varandra och äventyret, som utan bearbetning kan läsas upp direkt för spelarna.

London: Beskrivning av staden London, samt mer ingående detaljstudier av de platser i London där viktiga händelser kommer att utspela sig. Innehåller ett flertal platser, samt förslag på vad som kan inträffa där, vanligtvis i samband med tvillingarnas passage. Bör vävas ihop så att man kan se någon form av mönster i hur tvillingarna färdas på kartan. (Se Appendix C)

Avslutning: En summering av några av de mer troliga slutscenerna, och hur spelledaren bör avrunda äventyret, för att handlingen skall kunna vävas ihop i den större kampanjvärld äventyret utspelar sig i.

Litteraturlista: En uppräkningslista av de verk som inspirerat författaren till äventyret, eller i vart fall de mest relevanta av dem. De flesta av dessa kan med fördel upplevas av såväl spelare som spelledare för ökad förståelse av diverse skeenden.

Det kan vara bra att notera att det viktigaste elementet i stämningen är paranoia. Alla konspirerar mot alla, och ingen går att lita på.

2 Sammanfattning

Allt började för 15 år sedan, i ett laboratorium i Berlin. Heinrich Weiss, professor i genetik, tillsammans med sin fru, och tillika forskningsassistent, Ingrid bestämde sig

för att ge sina barn ett försprång i livet. De använde sina gemensamma kunskaper, samt dokument från Nazist-experiment på ofödda barn, för att påverka generna i en befruktad äggcell. När de avlägsnat alla imperfektioner från DNA-sekvenserna, återinfördes äggcellen i Ingrid's livmoder. Nio månader senare dog Ingrid när hon födde två felfria söner, var och en ovanligt stor för ett ensamt barn, och tillsammans alldeles för stora för en drygt trettio år gammal kvinnas första förlossning. Utom sig av sorg flyttade Heinrich med sina tvillingsöner, Hans och Karl, till grannlandet Sverige, där han tog anställning vid ett universitet. Hans söner växte upp till osedvanligt välanpassade unga män, starka, friska och framför allt, väldigt intelligenta.

Redan i tidig ålder visade de tecken på vissa oönskade bieffekter av förändringarna i deras gener, företrädesvis svag telekinesi, förmågan att flytta föremål med tankens kraft. Detta avtog dock ganska snart, efter att deras far lyckats övertyga dem om att det var otillåtet att göra sådant. Pojkarna själva glömde snart bort allt sådant, upptagna som de var med att växa upp. I de tidiga tonåren, i och med pubertetens inträde, och de hormonrubbingar den medför i den mänskliga kroppen, började deras far åter märka av småsaker, som hans söner gjorde mer eller mindre omedvetet. Dörrar som stängdes, saltkar som flyttades från en sida av bordet till en annan, och liknande incidenter. Allt detta gjorde att han insåg att hans försök att träna bort deras förmågor inte var praktiska längre, och att de mycket snart måste uppmärksammas på de förmågor som slumrade i deras sinnen, och ursprunget till dem. Heinrich är dock mycket fäst vid sina söner, den sista kvarlevan av hans älskade Ingrid, och vill inte driva dem ifrån honom med ett sådant avslöjande. Han har väntat på ett bra tillfälle att berätta sanningen för dem, men då inget uppenbart läge dykt upp, har han bestämt sig för att göra det när de kommit hem från den klassresa de skall på tillsammans med sin högstadielklass.

Olyckligtvis för den gode doktorn är han inte den ende som känner till omständigheterna runt hans barns tillkomst. En organisation, känd innan den gick under jord som "Bavariska Illuminati", uppmärksammade Heinrich efterforskningar i genmanipulation, och dokumenterade inte bara födseln, utan även de förändringar som gjordes i barnens arvs massa. Med hjälp av information som Heinrich inte skulle kunnat förstå, om den varit tillgänglig för honom till att börja med, visste de innan barnen var födda vilka konsekvenserna skulle bli. De förberedde sina agenter på det värsta, men när pojkarna slutade använda telekinesi vid treårsåldern, övergick de till passiv bevakning. När krafterna återkom i tonåren, började ränker smidas, och en klassresa till London initierades av lokala agenter. Tanken var att i London, borta från sin pappa, skulle pojkarna vara lätta att påverka, och övertalas att använda sina krafter för organisationen. Denna plan gick dock om intet när några IRA-terrorister i en protest mot den engelska "förtryckarregerimen" tog pojkarnas klass som gisslan vid deras studiebesök i Tower.

Istället för att lära sig hantera sina krafter lugnt och stilla, tvingades nu pojkarna begagna sig av förmågor de inte ens visste att de hade för att värja sig mot terroristernas attacker. När gisslandramat var över, och resten av deras klass stirrade på dem med skräckblandad avsky i ögonen, insåg tvillingarna att de inte kunde stanna bland dem, och gav sig ensamma ut på Londons gator. Där vandrar de omkring, och försöker förstå de oväntade vändningar deras liv tagit. Här gör spelarkaraktärerna sin entré.

Spelarna är en specialstyrka agenter från organisationen, som är utskickade för att "säkra situationen", med andra ord, värva tvillingarna, eller avrätta dem. Problemen består i att hitta dem, samt i diverse inre motsättningar inom gruppen. Inte alla är villiga att ställa upp på en kallblodig avrättning av två pojkar vars enda brott är att de är annorlunda. Andra hör sammar direktiv från andra, än mer obskyra, källor, än organisationen de låtsas arbeta åt. En av dem besitter till och med tankekrafter själv, telepati för att vara exakt, och följer med både för att hjälpa tvillingarna att förstå sina

krafter, och för att bedöma allmänhetens reaktion på "den nya rasen". Under den pågående jakten blir tvillingarna allt mer medvetna om sina krafter, och använder dem i allt större utsträckning. När väl agenterna finner sina mål, är de kanske inte de oskyldiga skolungdomar de var när jakten började. För även om de är unga och rädda, är de bäge pojkarna mycket intelligenta, och fullt kapabla att inse vad de kan göra med sina krafter. Och makt utan ansvar är inte en bra kombination i händerna på en tonåring vars omdöme är underställt de konstanta hormonskiftningar puberteten utsätter hans kropp för...

3 Inledning

Rummet är stort, med ett fönster i taket som under dagen låter solens ljus lysa in, för att speglas mot det blankpolerade bordet av engelsk ek som står i rummets mitt. Nu, mitt i natten, är det bara månens bleka sken som når in, och ger rummet en spökaktig belysning, som dock är fullt tillräcklig för att avslöja konturerna på de personer som sitter samlade runt bordet. Vid bordets ena kortände sitter David Thomas, före detta medlem av Secret Service, före detta professionell lönnmördare, numera andra rangens verkställande agent för Illuminati. Han noterar hur en av de andra agenterna vid bordets ena långsida sneglar mot honom, men visar inte med minsta reaktion att han iakttagit honom. Agenten i fråga, Richard Stark, är en tredje rangens forskare inom organisationen, med specialisering på humangenetik. Detta är sannolikt hans första uppdrag i fält, med tanke på den nervositet han uppvisar. På andra sidan bordet från honom sitter Jaques Cousteau, vars skicklighet som inbrottstjuv tilldrog sig organisationens uppmärksamhet, och medförde att han rekryterades till informationsavdelningen. Tack vare hans färdigheter inträdde han i tjänst som tredje rangens agent, något som vanligtvis tar år att uppnå. Bredvid honom sitter en aningen äldre man, vars oklanderligt välansade mustasch och vattenkammade hår får honom att se ut som en relik från forna tider. Hans namn är, såvitt de andra vid bordet vet, John Smith, och hans påstådda status är tredje rangens infiltrationsagent. Som alla vid bordet vet lämnar dock aldrig infiltrationsagenterna ut sann information angående någonting som berör organisationen, inklusive sig själva, så sannolikt är han inte vad han verkar vara. Mitt emot honom sitter den femte och sista agenten vid bordet, Martin White. Som andra rangens läkare har han arbetat med fallet Weiss de senaste två åren, och är mer insatt i det än någon av de andra. Även om han bibehåller en lugn och självsäker attityd utåt, kan han inte hejda en svettdroppe att bildas i nacken, för att därefter sakta glida ned längs ryggraden. Han ryser reflexmässigt till, just som dörren bakom honom öppnas, och en sjätte figur kommer in i rummet, och sätter sig vid bordets andra kortände, mitt emot David.

Michael Hills, verkställande direktör för organisationens beslutsfattande organ, en av de mäktigaste männen i världen, öppnar sin attachéväska, och tar fram en folder med ordet "Weiss" skrivet på framsidan, med tydliga bokstäver. Den är tunn, och helt klart redigerad för att inte innehålla alltför känsliga data. Utan ett ord räcker han den till Martin, som utan att öppna den skickar den vidare till Richard. Medan Martin bläddrar i foldern, med uppspärade ögon när han noterar vissa rubriker, börjar Michael prata.

'Anledningen till att ni kallats samman är att ett projekt vi arbetat länge för att hålla dolt nu har förts till allmänhetens uppmärksamhet', inleder han. 'Ett genetiskt experiment utfört på ofödda foster för femton år sedan, som idag burit frukt, har tyvärr gått en aning överstyr. På grund av händelser utanför vår kontroll har subjekten blivit medvetna om sin säregna natur, och har undsluppit våra övervakare.'

'Deras säregna natur, säger du', anmärker Jaques, 'vad exakt menar du med det?'

'De besitter en kraftig förmåga av det telekinetiska slaget', genmäler Michael, 'de kan med andra ord förflytta materia med tankens kraft.'

Richard tittar upp från foldern, med munnen halvt öppen, som om han vill säga något, men inte riktigt kan få fram det. Han stänger och öppnar munnen igen, innan han får fram orden.

'Krafterna är alltså bekräftade?', frågar han. 'Det här har inte bara passerat planeringsstadiet, utan det har producerats en fungerande prototyp?'

Michael nickar bekräftande åt Richard, som skickar vidare foldern till David i tystnad.

'Det stämmer', svarar han, 'och krafterna verkar starkare än vi vågat drömma om. Subjekten har med tankens kraft hejdat kulor, och lyft såväl sig själva som andra. Vi har ännu inte uppmätt någon övre gräns för deras förmåga, och vissa testresultat tyder på att det kanske inte finns några.'

Davids händer, upptagna med att bläddra genom foldern, stannar mitt i rörelsen.

'Ingen övre gräns', upprepar han med tonlös röst. 'Med andra ord har ni förlorat kontrollen över två barn med större förstörelsepotential än vätebomben, och ingen riktig kontroll över densamma.'

Han lägger ned foldern på bordet, varifrån Jaques försiktigt plockar upp den, som om den vore en orm redo att bita honom.

'Och ni vill att vi fem skall söka reda på dem åt er', fortsätter David, 'och tvätta er smutsiga byk åt er. Om ni trodde att jag skulle ställa upp på ett självmordsuppdrag, så misstog ni er.'

Han ställer sig upp, helt klart med avsikt att lämna rummet, när Michaels röst avbryter honom.

'Jag menar ingen övre gräns, mr Thomas', replikerar han. 'I ett värsta-fall-scenario spelar det er ingen roll om ni befinner er på andra sidan jorden eller i resultatets epicentrum. Inte ens kackerlackor skulle överleva på jorden efter förstörelse på den skala våra försökssubjekt har potential till. Jag försöker inte tvinga iväg er på ett självmordsuppdrag, jag ger er möjlighet att förhindra er egen och resten av mänsklighetens undergång.'

4 London

Tvillingarna påbörjade sin färd genom London i Towern, och färdas därifrån västerut, genom stora delar av centrala London, samt de mer västliga delarna. Underrubrikerna nedan är sorterade från öst till väst¹, så förslagsvis låter spelledaren karaktärerna passera platserna i ordning uppifrån och ner. En viss urskiljning föreslås, då att ta med samtliga platser kan vara en aning överdrivet. En övre gräns på fem² platser verkar ganska rimligt för konventsspel. I mån av tid kan naturligtvis fler platser användas, och om tiden tryter finns alltid möjligheten att låta tvillingarna åka tunnelbana till sitt mål, vilket borde snabba på upplösningen en aning. Naturligtvis finns det kameror i tunnelbanestationerna som spelarna kan använda för att följa efter tvillingarna. Om spelledaren önskar avsluta äventyret på annat ställe än i parken, är detta upp till honom, men parken torde vara ett optimalt ställe, då det går relativt snabbt att tömma den på folk,

¹Med undantag av Heathrow, där äventyret hur som helst börjar, samt polisstationen, som kan bli inblandad vid en mängd olika tillfällen. Dessa bägge undantag är därför placerade först.

²Förutom Heathrow och polisstationen.

och relativt långsamt för myndigheterna att anlända. Kort sagt, kan karaktärerna ostört försöka genomföra sina olika planer, gärna i *realtime*³.

4.1 Heathrow Airport

Äventyret inleds när karaktärerna anländer till Heathrow med ett kommersiellt passagerarflyg. De samlas i VIP-rummet, runt ett bord, för att lägga upp anfallsplanen. De har tillgång till Weiss-foldern (Se Appendix C). När de är redo att åka därifrån, har de tillgång till två svarta mercedes med tonade rutor som väntar utanför, inklusive chaufförer. Notera att de sannolikt har mycket bråttom, i synnerhet som meddelandet om händelsen vid St. Pauls Cathedral anländer så snart de kliver av planet och slår igång sina modem.

VIP-rummet är mycket stort, högt i tak, med egen bar och bartender. Soffgrupperna är klädda i skinn, och mycket exklusiva. Runt om i rummet minglar ett antal passagerare i kostymer, med färgglada drinkar i händerna. Kypare går runt och ser till att alla är nöjda med situationen, och envägsspeglar blickar ut över ankomsthallen.

Inga karaktärer här är tillräckligt intressanta för att ta sig till Appendix, men man kommer inte till VIP-rummet utan både pengar och kontakter, så om karaktärerna ställer till tillräckligt mycket oreda, kan de göra sig ett par mäktiga fiender. Direkt de slagit sig ned runt ett bord kommer en kypare fram och tar upp beställningar. Servicen är snabb och oklanderlig.

Förslag på mindre incidenter:

- En av de kostymklädda männen kommer fram till karaktärernas bord, presenterar sig som Wilford T. Buckhamshire III, och slår sig ned. Han vet att hans sällskap alltid är uppskattat, och har mycket svårt att förstå fina vinkar.
- En kypare snubblar på en ogripbar mattkant och lyckas spilla något över en av karaktärerna, alternativt en kostymklädd herre som därefter ställer till en scen.
- En kypare med ett telegram frågar efter "Josephine", varpå en lång blondin utan att ta meddelandet snabbt lämnar rummet. Hon lurar snabbt bort eventuella följare.
- En kostymklädd man, Harvey Ford, är övertygad om att en av karaktärerna är hans gamla rumskamrat från Oxford.

4.2 Polisstationen

Detta är centrala Londons poliskontor, och tillika lokalt högkvarter för Scotland Yard. Tvillingarna kommer (Mest sannolikt) inte att passera här, men spelarna kan bli hitförda/komma hit för att bli utfrågade/ställa frågor angående tvillingarnas gärningar. Notera att polisen inte har någon aning om karaktärernas inblandning, så enda sättet för dem att bli förhörda, är om de blir sedda på en/flera brottsplatser, och/eller ställer konstiga frågor utan att medföra lämpliga förfalskade polisbrickor. Om de totalt misslyckas med att kväsa eventuella misstankar, kan en tid i häktet kanske få dem att tänka efter innan de betar sig lika lugnt igen.

Det är en stor byggnad, med oklanderligt välpolerade golv. Sekreterare sitter bakom skrivbord av ek, och det enda ljud som hörs är bullret från luftkonditioneringen⁴.

³Alltså, låt dem spela ut, men begränsa tiden de kan göra detta.

⁴Spela verkligen på hur mycket denna polisstation skiljer sig från de som brukar uppträda i amerikanska filmer. Det borde ge dem en aning extra främlingskänsla.

Några få poliser i uniformer med lodräta pressveck kan ses på väg i ett eller annat ärende. Vid ett närbeläget skrivbord sitter en medelålders man, och skriver för hand på ett papper, med korta pauser för eftertanke. Framför honom på skrivbordet finns en namnskylt på vilken det står "Howard Phillips L., receptionist". Det klara skenet från lysrören i taket belyser hans begynnande flint, och ett litet födelsemärke som kan anas i hårfästet.

Garner finns inte beskriven i Appendix, men kan mycket väl elaboreras till att bli ett mer seriöst hinder för rollpersonerna. Som chef för den polisstation med högst status i det brittiska imperiet har han sannolikt kontakter över hela staden, och kan ställa till ett mindre helvete för eventuella fiender.

Förslag på mindre incidenter:

- En polis snavar över en alltför hög matkant och spiller ut dryck/papper/mat över en/flera karaktär(er).
- Vid receptionen tycker sig en av polismännen se ett vapen på en av karaktärerna, och ett ordentligt tumult med många draga vapen uppstår.
- Polischef Garner kommer personligen och hjälper dem komma igång med efterforskningarna, men hans stora personkännedom gör att han anar att något är fel.
- En kvinna kommer in genom huvudentrén, stirrar på karaktärerna med vidöppna ögon, och vänder därefter om och försvinner innan de hinner följa efter henne.
- Den konstapel som blir ålagd att besvara deras frågor råkar hysa ett irrationellt(?) hat mot den organisation de uppger sig tillhöra.
- När de genomför en sökning går plötsligt datasystemet ner.
- En irriterad sekreterare tar det som sin personliga uppgift att försvåra deras arbete, och metoderna är många.
- När de kommer ut på gatan, står just en lapplisa och skriver ut parkeringsböter, trots att de är säkra på att de betalade parkeringavgift i minst en timme till.

4.3 Tower of London

Här började det hela, när en terroristattack mot Towern under ett pågående studiebesök tvingade fram tvillingarnas krafter, genom ren självbevarelsedrift. De finns inte kvar på platsen, men det kan ändå vara ett bra ställe att börja, kanske genom en utfrågning av guiden, Simon Nobbins, som tack vare tvillingarnas ingripande överlevde. Det har bara gått några få timmar efter händelsen, så liken är avlägsnade, men blodet ligger kvar på golvet. Konturerna av kropparna är uppritade med krita, och området är avspärrat av polisen. Nobbins har, efter att ha blivit utfrågad av polisen, tagit ledigt resten av dagen, och gått hem. Han bor ett knappt kvarter bort, på Fenchurch Street 14.

Towern är en mycket imponerande byggnad, konstruerad för att påminna invånarna hur små och obetydliga de är i jämförelse med stadens härskare. I mitten av en hög ringmur, finns ett massivt kärntorn, som inger en kraftigt olycksbådande kärna. Ett hål har sprängts i den, cirka sju meter upp i luften, och en kontur är ritad med krita nedanför hålet, halvvägs fram till muren.

Rummet innanför hålet är ett stort rum med väggarna täckta av dyrbara brokader. Gamla vapen och prydnader ligger i glasmontrar, för att låta turister få en glimt av forna

tiders prakt. Fyra konturer i krita är uppritade på olika ställen i rummet, en på en vägg. Blod har stänkt ned hela rummet, och tomma hylsor från automatvapen ligger spridda på golvet.

Polisens tekniker är på plats för att säkra eventuella spår, och det är svårt att komma fram utan att upprepade gånger visa upp giltiga ID-brickor för statliga myndigheter.

Förslag på mindre incidenter:

- En polis hindrar dem från att komma fram, och om de visar upp brickor, insisterar han på att kontrollera dem mot polisregistret, innan han låter dem fortsätta.
- Larmet går, men det visar sig vara en flicka som kastat sten på kronjuvelerna.
- En ingenjör från stadsplaneringskontoret vägrar släppa in dem i rummet, på grund av strukturell instabilitet. Kan krävas ett snack med hans chef för att bli insläppta.
- En mystisk gammal man dyker upp bakom dem, nickar och muttrar något om "kraftlinjer". Frågas han ut, berättar han om sin teori, som i princip går ut på att Merlins kraft återförts till världen via magiska kanaler från Stonehenge, in i de bägge pojkarna⁵.

4.4 St. Pauls Cathedral

Två timmar efter terroristattacken passerade tvillingarna katedralen, utan att efterlämna några särskilda spår. Dock noterade en utposterad vakt dem, och kände igen dem från efterlysningen som gått ut till alla poliser. Han försökte anropa förstärkning, men innan anropet besvarades, lämnade tvillingarna området. Vakten följde efter dem, och försökte tvinga dem att stanna, varav hans gevär vred sig runt hans händer, och han flög upp genom luften och hängdes upp i en lyktstolpe. En tekniker är sysselsatt med att avlägsna det söndervridna vapnet från honom, utan att av misstag avlossa ett skott. Vakten är djupt chockad, och talar osammanhängande om händelsen.

St. Pauls Cathedral är en av de största kyrkorna utanför Rom, och besökt dagligen av tusentals turister såväl som genuint religiösa människor. Ett mindre område utanför är dock tillfälligt besparat den ständiga strömmen människor, då ett antal poliser och vakter är samlade runt sin kollega, som ännu inte lyckats få ur sig vad som faktiskt inträffat. Ett antal ögonvittnen står i närheten och försöker var och en berätta sin version av händelsen.

Förslag på mindre incidenter:

4.5 Piccadilly Circus

Från och med denna händelse är karaktärerna på plats i London, och har en chans att dyka upp i tid för att fånga en glimt av tvillingarna. Det som händer här, i Londons mest berömda korsning, är helt enkelt att de enorma reklamskyltarna kortsluts i elsprakande effekter när tvillingarna passerar. Brandposter börjar spruta vatten, och ett mindre trafikkaos uppstår när alla trafiksignaler slår över till grönt samtidigt.

Piccadilly Circus brukar ibland omnämnas som Londons sanna centrum, och när man står i denna femvägskorsning är det lätt att förstå varifrån denna beteckning kommer. För ögonblicket är dock den sedvanliga praktiken en aning kantstött, flera bilar har demolerats, till olika grader, och reklamskyltarna som gjort sig kända världen över lyser

⁵Tänkbart meningslöst dravel, men om spelarna önskar spinna vidare på det...

inte längre, förutom någon enstaka blixtnad vid små urladdningar. Vattnet från de öppnade brandposterna verkar ha stannat på en stabil nivå av cirka fem centimeter, vilket gör att fotgängare börjat undvika området.

Förslag på mindre incidenter:

- En gatuförsäljare, Dick Blair, kommer fram till dem och försöker sälja dem korv med bröd⁶.
- En av rollpersonerna ser en ljusreflex uppe på ett tak, som han identifierar som någon slags kikare/kikarsikte. Vid inspektion är dock taket tomt.

4.6 Trafalgar Square

Monumentet rest till admiral Nelsons ära efter hans seger vid Waterloo, för ett och ett halvt århundrade sedan, är nu omkullvält, och under det finns resterna efter en personbil. Föraren är, utan tvekan, död. Passageraren, George Leonards, lever dock än, men sitter fast i bilen. Utfrågning av honom är poänglöst, det enda han kan göra innan han opererats av kompetent personal är att babbla osammanhängande.

Förslag på mindre incidenter:

4.7 10 Downing Street

Vakterna utanför premiärministerns bostad fick meddelandet om tvillingarna och har varit på sin vakt hela dagen. När de ser dem komma, öppnade vakterna eld efter en snabb begäran om förstärkning. Resultatet blev en mindre massaker, när oskyldiga förbipasserande träffades av de kulor tvillingarna styrde bort från sig själva, och vakterna krossades av bilar som synbarligen lyfte sig själva från vägen och slog in i dem. Rykande bilvrak och lik täcker området.

Förslag på mindre incidenter:

- En medelålders man med en nött bibel i handen börjar högljutt citera uppenbarelseboken om "de två odjuren".
- En medlem från premiärministerns personliga livvakt slänger upp dörren, riktar sin pistol mot rollpersonerna, och skriker hysteriskt åt dem att identifiera sig.
- En rollperson känner hur någon tittar på honom, och vänder sig om precis i tid för att hinna se en gardin som fladdrar i ett fönster på andra våningen. Lägenheten är dock tom.

4.8 Buckingham Palace

Då även polisen insett åt vilket håll tvillingarna är på väg, har de satt upp en ordentlig avspärning runt det kungliga slottet. Olyckligtvis innebär detta med knapp nöd ett farthinder för tvillingarna, som helt sonika vräker föremål åt sidan, men som tur är verkar de inte längre bekymra sig om att avlägsna alla hot mot sina personer, så slakten är långt ifrån fullständig. Ett flertal poliser är bara skadade, och ligger och jämrar sig på marken, och vissa klarade sig undan även mindre skador, och försöker hjälpa sina mindre tursamma kollegor. Trots myndigheternas oro och det förväntade angreppet mot slottet, passerade tvillingarna bara genom området, utan att förstöra annat än vad

⁶Javisst är det en Discworld-referens. Låt aldrig spelarna känna sig säkra!

de behövde för att ta sig fram. På väg förbi börjar de sväva, antagligen efter att ha upptäckt att de kunde.

Förslag på mindre incidenter:

- En polisbil kommer körandes i full hastighet, och undviker med centimetrar till godo att köra på en av rollpersonerna.
- Två män i svarta kostymer sätter sig i en svart Mercedes och lämnar området så snart rollpersonerna dyker upp.
- En av rollpersonerna tycker sig se ett cylindriskt objekt som försvinner över horisonten.
- En uggle, väckt av tumultet, hoar oroligt.
- Några demonstranter mot monarkin dyker upp, och blockerar rollpersonernas väg.
- Ett litet foto föreställandes en gammal flickvän till en av rollpersonerna hittas på marken.

4.9 Hyde Park

Tvillingarna passerar över Knightsbride Road, och passar på att rulla upp asfalten till vägspärrar, och slunga de bilar som befann sig på just den vägsträckan åt sidorna. De flyger över vägen, och påbörjar sin passage genom parken. Åsynen av två flygande tonåringar, framför vilka träd slits upp med rötter och allt ur marken, fungerar avskräckande på allmänheten. Med andra ord, folk flyr åt alla håll framför tvillingarna. Om rollpersonerna ännu inte kommit i kontakt med tvillingarna, har de alla möjligheter här, då deras vägval är fullständigt självklara. De har slutat följa vägar, och flyger i rak linje mot sitt mål, och avlägsnar alla hinder på vägen.

Hyde Park är Londons största grönområde. Träden är gröna och högväxta, gräset hålls i fint trim, och vanligtvis brukar området anses idealiskt för familjeutflykter. Idag är dock bilden annorlunda. Träden ligger omkullvälta på marken, med rotsystem utvecklade under århundraden exponerade för omvärldens insyn. Några få olyckliga parkbesökare har fastnat under träden, och merparten av dessa är döda, ihjälklämda under de massiva ekarna.

Förslag på mindre incidenter:

- En av de fastklämda personerna ser rollpersonerna, och ropar på hjälp.
- En person kommer springande i hög hastighet, och slår omkull en av rollpersonerna på väg förbi.
- En av rollpersonerna trillar ned i ett ganska djupt hål, där ett träd tidigare stått.
- En ensam polis placerar sig i vägen för tvillingarna, och avlossar ett skott. Skottet vrider sig i luften, och istället för att träffa sitt avsedda mål, träffar det en av rollpersonerna. (Bara om de följer efter tvillingarna på nära håll) Därefter avväpnas polisen, pistolen trycks ihop till ett klot, och slungas genom hans bröstorg.
- Några uppskrärade duvor flyger över rollpersonerna, och lättar på trycket.
- På avstånd ser de en person med kamera, som upphetsat tar fotografi efter fotografi. Dock inte på tvillingarna, vilket vore naturligt, utan på rollpersonerna. Försöker de ta fast honom, försvinner han spårlöst.

5 Avslutning

Den enskilt viktigaste faktorn för kampanjvärldens vidareutveckling är det enkla faktum att tvillingarnas krafter måste neutraliseras. Antingen måste de övertygas om att inte använda dem, hjärntvättas så de inte kan använda dem, hållas fängslade, medvetslösa, resten av sina liv, eller helt enkelt dödas. Om de tillåts utveckla sina krafter i samma takt de gör under äventyrets tidiga delar, kommer de sannolikt, avsiktligt eller ej, kanske genom en mardröm, att förstöra jorden. De är så mäktiga.

- Det "snällaste" slutet är om Richard lyckas övertyga tvillingarna att följa med honom, och lära sig kontrollera sina krafter under hans vägledning. Han, som själv besitter psykiska krafter, kan bättre än någon annan förstå deras problem och hjälpa dem att anpassa sig till deras nya situation. Även om hans anledningar inte är rakt igenom osjälviska, kan detta ändå symbolisera det "optimala" slutet.
- Det "elakaste" slutet är att tvillingarna dör, och i dödsögonblicket orsakar kaos i sin omgivning. Om spelargruppen är alltför fragmenterad för att fortsätta som helhet, finns det ingen anledning att inte låta en eller flera spelare dö i den eruption som kan tänkas följa på ett våldsamt slut för en av tvillingarna.
- Det mest troliga slutet, den "gyllene medelvägen", är att en eller annan organisation rekryterar dem, antingen som agenter eller som laboratorieråttor. En tillräckligt mäktig organisation kan hålla tvillingarna i säkert förvar i resten av deras liv, och på detta vis hindra dem från att slita världen itu. Denna avslutning inkluderar alla avslutningar som inte innefattar tvillingarnas död, och avslutar deras liv i frihet. I det officiella kontinuumet är det ett slut som uppfyller dessa förutsättningar som faktiskt inträffar.

Kom dock ihåg, att vilket slut som än känns rätt, så skadar det aldrig att låta spelarna uppnå de mål deras karaktärer eftersträvar, om möjligt. Även om bra rollspelare är sin egen belöning, finns det i oss alla en strävan efter att "vinna", något som man egentligen aldrig kan göra i rollspel, men ett behov som alla parter mår bättre om det uppfylls än om det ignoreras. Om det här äventyret spelas fristående, finns det ingen anledning att hålla nere nivån på belöningarna för en god rolltolkning. Trots allt, rollspel handlar om att ha kul, inte att eftersträva trovärdighet i alla situationer. Exakta detaljer lämnas till spelarens godfinnande.

6 Litteraturlista

Här följer en lista på litteratur som i viss mån inspirerat till utformningen av äventyret, och med fördel kan läsas av såväl spelare som spelare för ökad inlevelse.

- Suppressed Transmission, Steve Jackson Games
- Carrie, Stephen King
- Firestarter, Stephen King - Sannolikt den bästa boken på listan
- Uppenbarelseboken, Bibeln
- The Rowan, Anne McCaffrey
- GURPS Psionics, Steve Jackson Games (Rollspel)

- GURPS Illuminati, Steve Jackson Games (Rollspel)
- GURPS Warehouse 23, Steve Jackson Games (Rollspel)
- Trinity, White Wolf Publishing (Rollspel)
- Aberrant, White Wolf Publishing (Rollspel)
- Scanners (Film)
- Twins (Film)
- Conspiracy Theory (Film)
- X-files (TV-serie)