

Fädernas synder

- Exodus -

Ett äventyr anpassat för konventspel med 5 spelare, skrivet för Sävcon 2003.

De kommer att växa upp till mogna medborgare i vår stora, stolta nation, och många av dem kommer senare i livet att ge order till andra. Därför måste de läras lydnad nu, i synnerhet i en tid när allt beror på att vi alla troget utför vår plikt.

- Joseph Goebbels, *Ungdomen och kriget* (1940)

Innehåll

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
3	Sammanfattning	3
4	Inledning	3
5	Rom	3
5.1	Fiumicino Airport	3
6	Avslutning	4
7	Litteraturlista	4
	Spelarkaraktärer	Appendix A
	Spelledarkaraktärer	Appendix B
	Bakgrundsmaterial	Appendix C

1 Introduktion

Kampanjen "Fädernas synder" är inte anpassad till något specifikt system, och inga jämförelsevärden för olika karaktärers 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, försäkrar 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 avsäger sig allt ansvar för eventuella konsekvenser av att läsa/sprida följande dokument.

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

Bakgrund: Diskuterar vad som tidigare hänt i spelvärlden, för att ge spelledaren en viss insikt i omständigheterna.

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.

Rom: Beskrivning av staden Rom, samt mer ingående detaljstudier av de platser i Rom där viktiga händelser kommer att utspela sig. Innehåller ett flertal platser, samt förslag på vad som kan inträffa där, vanligtvis i samband med karaktärernas framfart. Karta finnes, så någon form av geografisk mönster kan följas för "sightseeing"-värde. (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 värt att notera att det viktigaste elementet i stämningen är paranoia. Alla konspirerar mot alla, och ingen går att lita på.

2 Bakgrund

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 Ingrids 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 "förtryckarregimen" 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 vandrade de omkring, inte utan konfrontationer med ordningsmakten vilket utmynnade i en hetsjakt och massiv förstörelse i Londons innerstad. Till slut, i en uppgörelse med deras far och en specialstyrka agenter från en okänd organisation, försvann de spårlöst. Flera lik fanns på deras sista kända lokation, dock ej varken tvillingarna Weiss eller Heinrich.

3 Sammanfattning

asdf

4 Inledning

asdf

5 Rom

Laboratoriet i vilket tvillingarna hålls nedsövda finns djupt i katakomberna under Rom. Underrubrikerna nedan är grovt sorterade i den ordning ledtrådarna leder karaktärerna vidare, så förslagsvis låter spelledaren karaktärerna passera platserna i ordning uppifrån och ned. En viss urskiljning föreslås, då att ta med samtliga platser kan vara en aning överdrivet. En övre gräns på fem platser verkar ganska rimligt för konventsspel. I mån av tid kan naturligtvis fler platser användas, och om tiden tryter finns alltid möjligheten att låta mitraditerna flytta tvillingarna när de märker att någon är dem på spåret, vilket borde snabba på upplösningen en aning och leda till en potentiell konfrontation vid flygplatsen. Naturligtvis informeras spelarna raskt av sina överordnade om de plötsliga ändringarna i flygscheman eller lastvikt. Om spelledaren önskar avsluta äventyret på en alternativ plats, kanske för ökad dramatik, är detta upp till honom. Flygplatsen torde dock vara ett optimalt ställe, då det går relativt snabbt att tömma den på folk, och relativt långsamt för myndigheterna att anlända. Kort sagt, kan karaktärerna ostört försöka genomföra sina olika planer, gärna i *realtime*¹.

5.1 Fiumicino Airport

Äventyret inleds när karaktärerna anländer till Fiumicino med ett kommersiellt passagerarflyg. De samlas i VIP-rummet, runt ett bord, för att lägga upp anfallssplanen. 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.

¹ Alltså, låt dem spela ut vad deras karaktärer gör, men begränsa tiden de kan göra detta.

6 Avslutning

asdfa

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 rollspelande 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 spelledarens godfinnande.

7 Litteraturlista

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

- Carrie, Stephen King
- Firestarter, Stephen King
- To Ride Pegasus, Anne McCaffrey
- GURPS Black Ops, Steve Jackson Games (Rollspel)
- GURPS Psionics, Steve Jackson Games (Rollspel)
- GURPS Illuminati, Steve Jackson Games (Rollspel)
- Aberrant, White Wolf Publishing (Rollspel)
- Scanners (Film)
- Twins (Film)
- X-files (TV-serie)