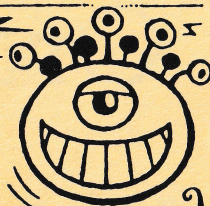


MEMLEMS
TIDNING
FÖR
DRAGON'S
DEN
I-II/92

The Beholder



ACW/04/0

FÖR SPEL I ALLA MILJÖER

TRADITION

GYLLENHuset, 013-112104



Ordförandespalt

Det är alltid tråkigt när någonting inte fungerar, och Beholder har inte fungerat under det senaste året. Det finns en mycket enkel förklaring, jag har varit både ordförande för Dragon's Den och beholderredaktör på samma gång som jag haft problem med hälsan. Det är dock bara en förklaring ingen ursäkt.

Om någon vill att tidningen skall komma ut mer regelbundet är han eller hon välkommen att höra av sig för att hjälpa till med tidningen. Själv har jag tänkt försöka avgå som ordförande nu i höst för att kunna ägna mer tid åt tidningen. För det är fortfarande hemskt roligt att göra Beholdern och varje gång man får nytt material är det lika spännande. Egentligen har vi ingen brist på material, och flera ambitiösa människor har hört av sig därför att de vill hjälpa till med illustrationerna. Det som krävs är att någon sätter ihop tidningen och det skall jag försöka ta mig mer tid till nu.

Det var en hemsk massa tråkigheter! Nu till roligare saker. Föreningen fungerar bra, LinCon blir av och spelkvällarna är igång varje onsdag i C-huset med minst ett tjugotal besökare varje gång! Vi får faktiskt fler medlemmar igen och har sänkt medlemsavgiften för att öppna oss för nya medlemmar, den är 30:- (de som betalade det gamla priset för '92 blir medlemmar för '93 gratis).

Det pågår en allmän förnyring inom föreningen, vilket särskilt märks på spelkvällarna. Om det innebär att vi i genomsnitt blir yngre eller om min horisont för vad som är normal ålder förskjutits uppåt är svårt att säga. Få av de nya medlemmarna är aktiva, förmodligen helt enkelt därför att de inte umgås så mycket med oss inom styrelsen.

Numer finns det ett lokalt SVEROK-distrikt i Östergötland under Dragon's Dens auspicier och Chrisps vakande öga, och vi skall också skicka

delegater till SVEROKS årsmöte, som i år är på GOTHCON. Vilka skall åka? Kontakta styrelsen om du har några förslag eller är intresserad av att själv åka dit!

Vi har startat flera studiecirklar, i speldesign och figurmålning, och även om bidragsreglerna försämrats så bekostar cirkelarna i alla fall sina egna kostnader. Lokalen finns tillgänglig, även om den alltid är bokad för studiecirklar på tisdagar och söndagar.

Annars är det som vanligt, varje kamratkrets sitter hemma hos sig och spelar och har mysigt, det är få som flyttar mellan spelgrupperna. Men det är väl så vi vill ha det? Bara någon tar hand om nykomlingarna i stan så fungerar det hela bra på det här sättet.

Ioch med det här numret blir Beholdern också distriktstidning, den kommer att gå ut till alla SVEROKs medlemsföreningar i Östergötland. Det visste jag inte när tidningen gjordes, så den är inte på något sätt anpassad för att vara en distriktstidning, men duger den åt Dragon's Den duger den väl åt distriktet. Den största skillnaden är att upplagan ökar med etthundra nya friska exemplar, något som alltid är roligt för en redaktör. Hjärtligt välkomna, alla nya läsare!

Farväl för den här gången, vi hörs i nästa nummer, förhoppningsvis bättre i tid än det här!

Carl Cramér

Innehåll

Ordförandespalt	4	Cyber Critters	21
När spalten kom tillbaka la' tidningen av.		En blänkare om ett nytt system och om äventyret på LinCon-91.	
Hur gör man ett spelkonvent?	4	<i>Urban Blom</i>	
Tips inför LinCon of för nya konventskapare.		med hjälp av <i>Markus Kaipainen och Carl Cramér</i>	
Hur fungerar en Gate?	16	Regler	24
Debat om hur två platser egentligen hänger ihop i <i>Call of Cthulhu</i> ..		Litet om hur systemet fungerar.	
Hål eller inte hål?	18	Cyber	27
Den sköraste av barriärer – svar på Nicho- las artikel om <i>Gates</i> .		Människa eller manskinn? Djur!	
Gråter gud?	20	Ängelns väktare	30
<i>Thomas Årnfelt</i>		Själva äventyret från LinCon-91.	
		Claws	38
		Den brutalaste 'hjalten'.	
		Jeff	40
		Allas vår favoritMus.	
		Snövit	42
		Säg inget, men hon är i själva verket en söt, snäll, liten Ylva.	
		Tom	44
		Cool Cat!	
		Fluff	46
		Ylvor och Älvor, vad är skillnaden?.	

The Beholder ges ut av spelsföreningen Dragon's Den, ansluten till Sveriges Roll och Konfliktspeleförbund och Aktiv Ungdom. Utgivningen är helt ideell.

Föreningens och tidningens postadress är Box 100 31, 580 10 Linköping. Tidningen skall komma ut med fyra nummer om året. Allt material kommer från läsarna, så vi tar med glädje emot allt ni kan tänka er att skicka in till oss. Beholdern är alltid hungrig!

Enklaste sättet att prenumerera på tidningen är att bli medlem i Dragon's Den, det blir man genom att sätta in 30:- på föreningens postgiro 43 39 61-0, betalningsmottagare Dragon's Den.

Nästa Nummer

Beholdern kommer ju ut litet oregelbundet nu, men tanken är att få ut ytterligare ett nummer under våren, kanske till LinCon. Som vanligt tar vi gärna emot allt vi får.

Beholdern vill inte på något sätt intränga på rättigheter såsom copyright, varumärkesskydd etc. Inget av de varumärken som eventuellt används i tidningen ägs av Dragon's Den

Ansvarig utgivare: Carl Cramér.

Hur gör man ett (bra) spelkonvent?

Av Christer Pettersson och Carl Cramér

För att göra ett bra konvent måste man planera det. Ett oplanerat konvent är nästan lika med ett misslyckat. Möjligen kan det lyckas ganska bra, men med funktionärer och arrangörer som är totalt slutkörda i kampen mot alla problem som inte märktes förrän konventet startat.

Denna artikel är *inte* tänkt att beskriva "det perfekta spelkonventet", men väl hur jag tror man bör göra för att det inte ska gå åt skogen. Jag vill gärna ha åsikter och idéer på förbättringar. Vill det sig väl kanske det går att skriva ett utbildningsmaterial!

Följer du råden i artikeln kan du göra ett konvent för upp till 5-600 personer. Modellen är testad, eller kommer testas på spelkonventet LinCon.

Indelningen inom artikeln är Före, Under och Efter konventet. Det mesta står under rubriken "före konventet".

Före konventet

Det man gör i förväg slipper man betala för efteråt. Är man ute i god tid blir det mindre stress och allting flyter bättre

Ledningsgrupp

För att göra ett bra konvent behövs en grupp entusiastiska samarbetande och ansvarstagande personer. Jag borde tillägga lediga också, för det tar *mycket* tid att ansvara för ett spelkonvent.

Ledningsgruppen ska kunna träffas ofta; gärna flera gånger varje vecka under de mest intensiva perioderna, och kanske en gång per vecka i övrigt. Bestäm så fort som möjligt ett schema för när ni ska träffas.

Storleken på gruppen kan variera med ambitionen och storleken på konventet, men jag tror att fyra är ett minimum. Räkna med c:a en person per beräknade 50 besökare så blir det nog bra!

De som är med i ledningsgruppen, eller i alla fall de som har särskilt betungande poster där, bör inte göra så mycket annat. Anledningen är att de som vet mycket också kommer att vara mycket eftersökta under konventet. Då är det synd om ett arrangemang blir lidande för att arrangören knappt har tid med det, eller missar att göra sitt ledningsjobb.

Ledningsgruppen ska vara smörjmedlet i alla lägen, alltid, i samband med konventet. Det är de som ansvarar och planerar allt och löser alla problem.

En person kan ha många ansvarsområden, men dela hellre upp ansvaret än att överarbeta någon. Det finns säkert massor av områden, men jag tror att dessa är speciellt viktiga: 1) **Chef** och ansikte utåt; samordnaren nummer ett. 2) **Aktivitetsansvarig**; den som vet allt om hur det går för de olika arrangörerna; hur de klarar sig med spelledare osv. 3) **Personalsvarig**; den som raggat och håller ordning på dem som skall stå i kiosken, hålla ordning etc. 4) **Jippoansvarig**; den som vet hur det går för arrangörer av andra aktiviteter än spel, t ex filmvisning, föredrag och liknande. Ofta kam man sköta det här arbetet själv. 5) **Lokal och Serviceansvarig**; den som vet allt om lokaler, duschar, ljus, ventilation osv. 6) **Mat- och caféansvarig**; den som ansvarar för sortiment och allt annat runt mat och café. 7) **Ordningsansvarig**; ansvarar för städning, brandskydd, försäkringar, sovplanering och bevakning. 8) **Informationssekreterare**; sköter all information inom ledningsgruppen, mellan arrangörer, funktionärer och liknande. Ledningsgruppens sekreterare. Under konventet ansvarar sekreteraren för information till deltagare. 9) **Konventskassör**; denne har hand om all ekonomi under konventet och sköter

betalningar, återbetalningar och att arrangörer redovisar sina utgifter mm. 10) **Anmälningansvarig** tar hand om alla anmälningar och skickar ut bekräftelser osv. 11) **Marknadsförare**; den som sköter PR, gör informationsmaterial till deltagare (konventshäfte), samlar sponsorer och gör pressutskick osv. Ansvarar också för schemalaggnings av konventet.

Tidpunkt

Konventet bör vara på en sådan tidpunkt att så många som möjligt av de man *vill* ska komma också *kan* besöka det.

Någon annan regel behöver man inte ha. Vanligen betyder detta en helg som inte ligger alltför nära någon av de redan existerande konventen. Har man olika målgrupper kan man lägga konventen samtidigt, förstås, men annars är det knappast att rekommendera.

Lokal

Var ska konventet vara? Att bestämma stad brukar vara enkelt; där de som vill jobba med konventet bor. Något annat tror jag är dumt.

Att bestämma lokal är däremot ofta ett stort problem. Det ska vara lätt att ta sig dit och därifrån, den ska vara tillräckligt stort, den ska ha en bra planlösning för de aktiviteter man har och den ska vara tillräckligt billig så att man har råd med den.

Skolor är bra lokaler, eftersom de har många rum och någon eller ett par stora samlingsalar. Dessutom har de gymnastiksal med duschar.

Vill man göra ett LyxCon kan man lägga det på ett konferenshotell, men då blir det **dyrt!**

Kommunens fritidsförvaltning brukar veta var man kan få hålla hus om man inte har några egna kontakter. Det gäller att vara övertygad - annars är det risk att de tror att man inte klarar av projektet. Visar man både tidsplaner och budget är det lättare att få dem intresserade.

Några viktiga saker att tänka på i samband med lokaler är: nycklar, lyse, ventilation, vatten, toaletter, duschar, läsbarhet, telefon, försäkringar, kopiatorer och kanske också datorer och utskriftsmöjligheter.

Lokalens storlek

Storleken av lokalerna är förstas avgörande för hur stort konventet kan bli. Räkna inte med mer än 10-15 personer per sal när ni räknar på hur många besökare ni kan ta emot.

Normalt är man bara 5-8 personer samtidigt i en sal, om man inte låter fler spel husera i samma rum. Man bör undvika att lägga bråkiga spel tillsammans, och självklart ska man inte låta två rollspelslag spela samma scenario i samma rum!

Marknadsföring

Marknadsföring gör att konventet får besökare och en ordnad ekonomi. Det är förvånansvärt vad god marknadsföring kan göra för ett konvent.

Information ska man försöka få ut till så många som möjligt. "Annonser" i speltidningar, fanzines och affischer på konvent och i affärer brukar vara nästan gratis. Varje konvent brukar också göra ett presentationshäfte som delas ut på konvent, i affärer och till alla möjliga man kan tänkas få adresser till. Alla som kom året eller åren innan brukar vara självskrivna att få häftet. Ett bra besökarregister är alltså mycket bra att ha. Gissningsvis återkommer 80% om inte konventet var ett fiasko.

Häftet

Häftet kan vara på bara några sidor bara, men man får inte glömma vad det måste innehålla;

- 1) Hur man få mer information
- 2) Hur man anmäler sig
- 3) Stora tävlingar och aktiviteter
- 4) Aktivitetsschema med hålltider
- 5) Hur man hittar konventet
- 6) När konventet är
- 7) Vad det kostar.

Man kan också lägga till åldersgränser, ordningssregler, presentation av arrangörer, mindre aktiviteter, reklam, teckningar, kartor, tågtider, busstider och annat. Titta gärna i andra konvents infomaterial!

Håll tonen i informationen på en lämplig nivå. Att skryta eller överdriva lockar ofta till hänfulla skratt, och att vara för slapp gör att man inte heller blir tagen på allvar. Ett alltför strikt språk kan göra informationen för tråkig och då lär inte många komma...

Schemat kan man orda lite om också. De flesta konventen visar grafiskt när de olika evenemangen går av stapeln; allt för att de blivande besökarna ska kunna planera krockfritt. Det tycker jag är en bra modell. Dock ska man se upp

så att det inte blir alltför grötigt. Viktiga samlingsstider och platser bör också finnas i schemat.

Namn

Konventet måste heta något också. Som det är nu heter eller kallas de flesta konventen PlatsCon, där "plats" är någon stavelse ur den stad eller bygd där konventet är. GothCon, LinCon, HelCon, UppCon, WettCon, ÆrnCon, StockCon, BayCon och BoråsCon är exempel på detta.

De som undvikit -Con-namn brukar kalla sitt evenemang för "spelkongress", vilket väl också kan gå an, även om det sällan brukar vara kongresser i vanlig mening. Å andra sidan har ordet konvent varit vigd enkom åt kyrkliga evenemang förut. Sveriges roll- och konfliktspelesförbund kallade sitt för Riksmöte, dels för att det var ett riksmöte för spelföreningar, men också för att det flyttar runt i Sverige.

Anmälningsmodeller

Det finns flera sätt att samla villiga besökare. Ett vanligt sätt är att man anmäler sig genom att sätta in alla avgifter på konventets postgirokonto. Fördelen är att man får pengar direkt utan krånglig administration. Nackdelen är att det ofta är svårt att läsa postgiroblanketterna - man får dåliga kopior av postgirot. Det kan också bli krångel med återbetalningar.

Ett annat sätt är att man anmäler sig på en speciell blankett (där allt man kan föränmäla sig till finns med) och sedan får en bekräftelse och en postgiroblankett. Nackdelen med detta är att man behöver mer framförhållning och att anmälingen går i flera steg. Det är också svårt att få alla anmälda att betala alls eller i tid.

Ett tredje sätt är att man anmäler sig på både en speciell blankett och genom att betala en anmälningsavgift på konventets postgiro. Den avgiften får man inte tillbaka även om man inte vill komma. Med bekräftelsen får man sedan en postgiroblankett på övriga avgifter. Anmälningsavgiften kan vara 25-50 kr.

Jag förordar en metod med specialblankett. Det gör det mycket lättare att ta emot anmälningar och de är oftast läsbara.

Låt också bara deltagare föränmäla sig till aktiviteter som ni tar betalt för. Allt annat är bara krångligt och dumt, eftersom deltagare oftast inte bevakar sina platser i gratisevenemang.

Till lagtävlingar bör bara **en** person anmäla hela laget. Det blir då dennes jobb att skaka ihop ett lag. Det är så gott som omöjligt att få ihop lag om anmälningarna sker individuellt. Gäller lag-anmälan rollspel där laget håller med spelledare bör det vara spelledaren som anmäler laget, för då kan man lättare få ut förberedelser till rätt person.

Bekräftelse

Varje anmäld bör få en bekräftelse där det syns vilka arrangemang han eller hon antagits till. Detta är kvitto på betalning (om den skett i förväg) eller betalningsuppläggning (postgiroblankett). Eventuell postgiroblankett bör vara ifylld så att det syns ordentligt vem som betalar. Eftersom många heter nästan lika kan det vara praktiskt att ha ett deltagarnummer på varje besökare.

Det bör vara denna lapp som identifierar besökaren när denne kommer till konventet. Har man inte så många besökare kanske man inte behöver vara fullt så byråkratisk.

På bekräftelsen kan man också skriva med eventuella schemaändringar, samlingsstalar och annat viktigt som man tycker att besökaren kan behöva veta. Var inte för ordrik bara. Den genomsnittlige besökaren läser inte mer än tre korta meningar...

Information

Vill man lyckas med konventet måste man planera. Vill man misslyckas planerar man dåligt eller inte alls.

Jag skrev lite om detta i samband med ledningsgruppen. Det är lätt att glömma bort alla andra som jobbar med konventet. Så tidigt som möjligt, när ledningsgruppen gjort sin grovplanering, måste alla andra intresserade få en chans att lägga sig i.

Kalla till ett första konventsmöte lååångt före konventet; gärna nio-tio månader innan. Presentera ledningsgruppens idéer och samla in åsikter. Presentationen fyller också syftet att få ledningsgruppen att tänka igenom sina planer - det är lätt att missa något. På detta möte sker första funktionärsraggningen.

Följ upp mötet med att skicka ett brev till de som ville bli funktionärer och bekräfta detta.

Ytterligare ett sådant möte kan behövas tre-fyra månader innan, och slutligen ett någon eller



"THE ONE MAN CLEANING PATROL"

några veckor innan, då man slutligen kan lära upp blivande spelledare och provspela scenarion, testa dioramor osv.

Arrangemang

Varje arrangemang måste ha en pålitlig och lätt-tillgänglig arrangör. Bäst är det om arrangören bor på samma ort som ledningsgruppen. Så fort en arrangör engagerats ska ni samla hans namn, adress och telefonnummer hos den i ledningsgruppen som koordinerar aktiviteten och hos den som skickar information.

Ansvar som vilar på de ansvariga för olika arrangemang är att kunna rapportera till ledningsgruppen hur eventuella förberedelser framskrider och fixa en budget och beräkna deltagaravgift. Arrangören ska också kunna uppskatta funktionärs- och lokalbehov och om det är något speciellt som måste fixas innan. Det bör vara denne som fixar priser också, då han fått veta hur många som förväntas (och betalat...). I stort bör det vara arrangören som ansvarar för **allt** som har med arrangemanget att göra!

Om arrangören inte klarar sitt jobb måste han vara så ansvarsfull att han avböjer jobbet i god tid. (Borde inte behöva sägas, men...)

Arrangemang som uppskattas är i första hand olika former av spel. Mest lockade verkar besökare vara av tävlingar man kan föränmäla sig till och betala för.

Annat som uppskattas och ger färg till konventet är filmvisning, utställningar, föredrag, kurser och inte minst roliga överraskningar. Lyckas man bjuda in en känd person i spelvärlden som t ex Sandy Petersen (CoC) eller Gary Gygax (D&D) ger det extra krydda till konventet - något man inte får missa att marknadsföra.

Har konventet en sådan hedersgäst måste man självklart ha en konventsvärd eller värdinna som sköter all kontakt före under och efter konventet.

Speltestning och ledarutbildning

Många spel kräver att man skriver ett scenario, eller bygger något eller liknande. Det är då viktigt att dessa saker testas i god tid före konventet. Det är alltid lika pinsamt när ett arrangemang går åt pipan för att det inte är tillräckligt testat.

I vissa fall måste spelledare och andra funktionärer utbildas också. Det får man inte missa! En dåligt påläst spelledare är dålig reklam för

konventet. Alla spelledare bör få möjlighet att speltesta scenariot före konventet och de bör också få scenariot i så god tid att de kan ställa intelligentia frågor till scenariomakaren innan konventet.

Imånga fall kan man få kommunala bidrag för sådan ledarutbildning. Läs nedan under finansiering om bidrag.

Finansiering

Pengar är något man behöver till konventet. Det är mycket som ska betalas; lokalhyra, försäkringar, marknadsföring och information under konventet är utgifter man knappast kommer undan.

Man behöver också pengar för att köpa varor till kiosken och mat. De som arbetar med konventet bör också belönas på något sätt. Anmälningsbekräftelser bör skickas till föränmälda. Mångfaldigande av scenarion och liknande behövs också.

Kanske behöver ni hyra en bil, eller en släpvagn, eller kassaapparater eller något liknande. Har ni fått låna något av någon kan det vara fint att ge en chokladask eller blommor eller nåt till denne.

Tänk över alla möjliga utgifter flera gånger. Konventet behöver inte gå med vinst, även om det är vanligt, men det ska absolut inte gå med förlust - då blir det kanske inget mer konvent.

Var inte rädda för att ta betalt alltså. Det är bättre att många besökare betalar lite grann extra var än att ni som gör konventet går i personlig konkurs!

Budget

Om ni gör en budget där ni försöker specificera utgifter och intäkter inom rimliga gränser lär ni inte få en otrevlig överraskning när räkningarna ska betalas efter konventet. Räkna med 2-5% extra i oförutsedda utgifter.

Är det första gången ni gör konvent på platsen bör ni inte räkna med att det kommer fler än 150-200 personer. Efter hand som konventet bli mer känt märker ni hur många som brukar komma. Räkna man med 80% av året innan har man en bra undre gräns. 120% kan vara en övre gräns. Målet måste vara att konventet ska klara sig ekonomiskt på den lägre gränsen.

En typisk rollspelsbudget ser ut så här:

Intäkter: Avgifter: 20 lag à 90 kr = 1880 kr.

Utgifter: 25 scenarion à 20 kr = 500 kr, rollbeskrivningar etc 25 x 6 x 3 kr = 450 kr, priser 400 + 250 + 150 = 700 kr, oförutsett 130 kr, totalt = 1880 kr.

Observera att tävlingen inte är tänkt att gå med vinst, men den har ändå lite marginaler fr att täcka oförutsedda utgifter. Även om just detta arrangemang håller budgeten, kanske inte alla andra gör det.

Deltagaravgifter

Deltagaravgiften bör nog inte överstiga kostnaden för två normala biobiljetter för en som föränmäler sig. Efteranmälda kan gott tåla tre. Är konventet långt kan man ta mer. 1990 är c:a 30-40 kr per dygn ett gott riktmärke. Tänk dock på att det ska täcka de fasta kostnaderna som hyra och försäkring!

De flesta konvent tar inte dagavgifter, eftersom det är svårt att kontrollera, utan man köper en paketlösning eller inget alls. Det kan kännas lite orättvist för de som bara vill tävla en av dagarna, men ett konvent bör vara så pass varierat att man kan göra något intressant så gott som hela tiden.

Besökare som inte tävlar brukar kunna komma in gratis. Rabatter för tjejer, SVEROK-medlemmar, återfallsbesökare och liknande förekommer.

Spelavgifter

Det viktigaste med en spelavgift är att de ska täcka kostnaderna för tävlingen. För att hålla nere deltagaravgifterna kan man låta en del av avgiften gå direkt till konventet.

När man lägger en viss avgift måste man alltså tänka på vad som kostar. Rollspel brukar kräva kopiering eller tryck, dioramor figurer och byggdelar, konfliktspel själva spelet osv... Priser kan också kosta en hel del. Eventuella belöningar till funktionärer och arrangören bör också tas i åtanke.

1990 var tävlingsavgifterna c:a 10-20 kr per person och omgång för rollspel och c:a 5-15 kr per person för övriga spel. Vissa speciella spel kan behöva speciella avgifter. Levande rollspel, t ex, kan bli ganska dyrt. Lagrollspel med sex spelande personer i laget och både kval och final skulle alltså kosta 120-240 kr. För det dyrare fallet bör priserna förstås vara rätt fina.

Tävlingar som inte kostar något och som inte har några priser och som inte beräknas bli särskilt stora kan man hålla utan avgift.

Sponsring

Det kan ofta gå att få spelbutiker och pulicenter att sonsra konventet med annonser i konvents-häftet. Dock måste man vara ute i mycket god tid för att få annonserna.

Affärer som få komma till konventet och utländska spelföretag sponsrar ibland med priser. Även där gäller det att ha god framförhållning.

De flesta sponsorer ger hellre material, som spel och priser, än pengar. Det krävs ganska god framförhållning för att ta tillvara detta material.

Om aktivitetsarrangörerna själva skall fixa sponsring får man räkna med att priserna varierar kraftigt mellan de olika tävlingarna. Då är det bättre att komma överens med de väntade sponsorererna i förväg om att de skall sponsra konventet självt.

Affärer

Affärer hör till alla spelkonvent. De kan visa upp sig, sälja och få nya kunder. Det kan också ge din förening bättre kontakt med affärerna och vara ett sätt att främja affärer på orten.

Var inte rädda för att ta betalt. 10 kr per beräknad besökare kan affärerna dela på om de får sälja på konventet. Kommer 300 besökare och tre affärer bör de alltså betala 1000 kr per styck. Egentligen tycker jag detta är alltför lite, eftersom affärerna normalt har mycket stor omsättning under ett spelkonvent. Kunderna *bor* ju nästan i affärerna! Jag vet inte hur mycket en besökare i genomsnitt handlar för, men jag skulle gissa på 150-200 kr.

Andra saker man kan begära är olika konventsfrömaner för besökarna, generösa öppetider etc. Men affärerna brukar sätta sin egen ambitionsnivå, räkna inte alltför mycket med att de skall hålla allt de lovar. Konkurens är den bästa piskan.

Vill man ge monopol till en affär bör man få speciella frömaner som procent på omsättningen, köpa spel till grossistpris, gratis priser i många tävlingar och liknande. Detta bör man undvika i göriligaste mån, eftersom affärerna också är publikdragande. Många affärer betyder troligen fler besökare.

Bidrag

Om konventet görs av en förening kan det vara möjligt att få kommunala bidrag för det. Det finns många olika former av bidrag. Bara din

kommuns fritidsförvaltning kan ge ordentliga svar på detta. Ett krav de flesta kommuner har för att ge bidrag är att föreningen ska vara ansluten till ett riksförbund, tex Sveriges roll- och konflikt-spelsförbund.

Vanligt är läger- och kursbidrag på 20-100 kr/deltagare och dag. Vissa bidrag gäller bara personer bosatta eller skrivna i kommunen, medan andra gäller alla.

Försäljning

De flesta konvent har en kiosk eller ett café. Där kan man få ytterligare intäkter till konventet. Jag rekommenderar priser som ligger i höjd med vanliga affärpriser, dvs 25-30% över grossistpriser. Självklart ska man försöka handla direkt från grossister som DagAB, KiAB, Pripps och liknande.

När man budgeterar måste man räkna med ungefär 5-10% för spill och svinn, beroende på hur bra lokaler man har för varorna.

Kontakter

Man får inte underskatta alla kontakter man har. Mycket kan fixa sig gratis bara för att man känner någon som man kan låna en viss sak av, eller få billigare för att någon bekant känner någon som har en släkting som...

Behandla dessa kontakter värdsamt. De är värdefulla tillgångar för framtida konvent.

Ordning

Konventet mår bra av att det är god ordning hela tiden. Det gäller både städning och relativ bråkighet.

Får man besök av dem man lånat/hyrat lokalerna av är det bäst att ge ett gott intryck, annars kanske man får se sig om efter en annan lokal ett annat år.

För att hålla ordning bör man ha lättföljda ordningsregler, städmaterial som vem som helst kan låna och egna städpatruller. Några som ansvarar för att det inte blir för bråkigt behövs också.

Städpatruller bör flera gånger per dag gå över de allmänna utrymmena, som toaletter, korridorer och sopkorgar och se till att det ser skapligt ut. Om det ser snyggt ut är det dessutom större chans att deltagarna inte börjar slänga skräp var som helst. Än en gång nämner jag toaletterna; de måste hållas snygga. Alla använder dem, och man glömmer inte en äcklig toa! Töm papperskorgar och stoppa in nytt toapapper.

Logi

Det finns två sätt att ordna med boendet för besökarna. Endera låter man dem fixa det själva och har konventet stängt på natten, eller så upplåter man någon plats där de kan sova och ha sina prylar.

Deltagarna måste ha någonstans att sova. Är det möjligt bör de få göra detta på konventsområdet; helst inomhus. Skolsalar kan gå bra, men tänk på att ha god kontakt med brandmyndigheter och liknande. Är ni på en skola kan det hända att den redan är brandklassad för övernattning. Tur i så fall. Om inte får ni skaffa tillstånd efter förhandling. Ingenting är omöjligt.

Om man har öppet nattetid kan man knappast hindra folk från att somna på konventet. Har man få rum går det inte att ha permanenta sovsalar. Då kan man upplåta dem under vissa tider istället.

Något som främjar ordningen är att ha sovsalsbokning på konventet. En stor gymnastiskal kan också vara bra. Inte perfekt, men heller inte illa. När ni beräknar hur många som får sova i en sal bör ni räkna med att varje person tar 3m² för att vara brandsäker.

En annan möjlighet är att använda allemansrätten eller någon närbelägen campingplats där besökarna kan tälta.

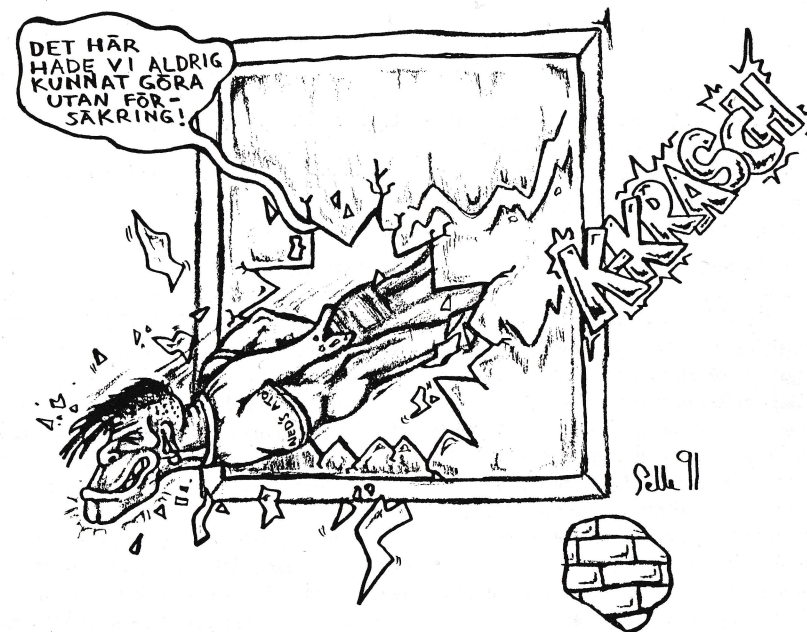
En mer vanlig lösning är att en del av deltagarna bor hos kompisar på orten.

Mat och Café

Varje konvent av klass kan erbjuda deltagarna mat för överkomliga priser. I många år var det vanligast med hämtpizzor, men flera konvent har försökt gör något bättre. HelCon-90 hade billig mikrougnsmat, Riksmöte-90 hade skolmat och LinCon-90 sålde matkuponger till en restaurang på konventsområdet. Alla hade priser efter kvalitén.

Något som också är viktigt är möjligheten att få frukost. Fil, flingor, mackor, juice, pålägg, kaffe, och thé kan vara viktiga ingredienser för ett lyckat konventsbesök.

Ett bra konvent har också en dygnet-runt-kiosk. Sortimentet bör vara brett, med allt möjligt från rent godis till frukt och bröd. Mitt råd är att inte ha halvfabrikat om man slipper - allt för att spara funktionärer. Har man ordentlig tillgång på funktionärer kan man bre mackor och liknande också.



Bra kylmöjligheter är ett måste för ett café. Ingen vill ha varm läsk och ljumma mackor

Möjlighet att brygga thé och kaffe måste man också ha.

Funktionärer

Funktionärer behövs för allt möjligt. Speciellt bör man tänka på att få folk till kiosk och städning. Några behövs också för att kunna ge information till besökare och ta emot nya besökare.

Det finns ingen söker formel för hur många funktionärer man behöver, men 20% av besökarantalet är ingen överskattning. Det räcker möjligen till aktivitetsfunktionärer (t ex spelledare) också.

Det är mycket lätt att överskatta personers arbetsförmåga. Gör inte det! Räkna ut hur många mantimmar konventet behöver på alla arrangemang. Låt sedan ingen arbeta mer än åtta timmar per dag.

Det kan vara svårt att uppskatta antalet mantimmar, men räkna på de stora aktiviteterna först. LinCon som 1990 inte höll med speciellt många spelledare och varade i fyra dagar (= tre hela dygn) hade ca: a 100 funktionärer på 500 besökare. Det var knappt att det räckte!

Belöningar

Alla som jobbar med konventet bör belönas på något sätt. En vanlig belöning är en tröja eller en bit mat eller så under konventet.

Över lag är det lättare att hitta funktionärer för städning och caféarbete om man belönar dem på något sätt. I konsekvensens namn måste man då belöna andra som jobbar också.

Man bör ha någon minimiarbets-tid för att få räknas som funktionär. Annars blir det svårt att vara rättvis. Ett knep är förstås att ge något för varje sak man gör, t ex en fast belöning per kiosk-, receptions- eller städpass man tar. Allt får beräknas på hur det ser ut i budgeten. I en realistisk budget finns det plats för belöningar.

Kontakter

Under konventets utveckling kommer ni att träffa många viktiga personer, som vaktmästare, rektor, fritidspedagoger, sponsorer, snälla föräldrar, lärare och andra som gör er större eller mindre tjänster.

Ta väl vara på dessa! Ge dem gärna ett speciellt tack och en blomma eller chokladask eller varför inte en konventströja?

Spara namn och telefonnummer och vad de hjälpte er med. Anteckna också vem som tog kontakterna och andra saker och händelser av intresse. Nästa år blir det mycket lättare för de som arrangerar konventet då!

Schemaläggning

Mycket ska schemaläggas inför konventet. Först behövs ett aktivitetsschema som kan följa med konventshäftet till alla tänkta besökare. Där ska man se till att lokalerna räcker till och så att inte speciellt populära tävlingar kolliderar.

Till konventet behövs också ett lokalschema där man kan se vad som pågår var och när. På dörren till varje rum bör detta också synas. Det kan bli tvunget att märka alla rum på något sätt, så att det blir lätt att hitta i lokalen. En karta till varje besökare är också bra.

Alla funktionärer måste också schemaläggas så att deras arbeten inte kolliderar med varandra. Några kanske vill vara med i en aktivitet också. Då får inte heller det kollidera.

Försäkring

Glöm inte att försäkra konventet. En stöld + brand + ansvarsförsäkring ska inte behöva kosta mer än 1000-1500 kr. Det är det värt! En förstörd ruta eller en skadad person kan kosta konventet åtskilligt mycket mer.

Precis före konventet

Just innan konventet ska börja måste lokalerna ställas i ordning. Enklast är det om man kan göra detta innan besökarna kommer - det ger ett proffsigt intryck.

Det som bör fixas innan är:

- Väggschema över alla aktiviteter
- Väggslagstavla för konventet - gärna indelad efter aktiviteter
- Väggslagstavla för besökarna
- Kiosk/Café - glöm inte prislistor
- Reception
- Till varje sal: Bokning av salen, ordningsregler, städansvisning
- Sovsalsbokningsschema (om man behöver detta)
- Montrar mm till utställningar

- Kontrollera lokalernas skick. Det är bra att veta om något är trasigt *innan*.

Under konventet

Nu är alla här och det roliga börjar. Men vill man klara sig utan allför mycket jobb efteråt, finns det vissa saker man måste tänka på under själva konventet.

Mottagning

När besökarna kommer måste det finnas en plats där man kan "checka in". På så sätt ser ni vilka som kommit och "kan ta hand om nytilkomna.

Vanligt är att konventet delar ut någon slags kvittens på att man har betalat entréavgiften. De flesta ger en namnbricka, men några har andra sätt. GothCon har en knapp med nål som kvitto. Den infamösa stämpeln på handen har också använts.

Jag tror det är bra att ge någon sådan slags bevis på att man betalat. Jag tycker det är bra om den är personlig, t ex med namn på. Har man deltagarnummer kan de få plats där också. Det är viktigt att det skiljer sig åt mellan konventen så att inte fusk uppmuntras.

Är det någon information man vill att alla deltagare ska få bör denna vara förberedd att lämnas ut till alla som kommer. Till föransända kan man förbereda kuvert till med allting samlat på en plats.

Glöm inte bort att många kommer att komma, så att inte namnbrickor, anmälningsslagor och liknande tar slut. Var noggrann med att ta upp nytilkomnas adresser så att ni kan informera dem om konventet nästa år.

Invigning

En invigning brukar höra till de flesta konventen. Det minsta man kan begära är någon form av organiserat välkomnande. Det är viktigare än man tror; det är nämligen vid detta tillfälle som man kan samla så gott som alla besökare (under förutsättningen att det inte krockar med något i schemat förstås!).

På årets LinCon slopades invigningen helt. Det var inte många som klagade, eller ens märkte något. Hur vi gör framöver får framtiden utvisa - Reds. anm.

Många tror att jippon man har på invigningar finns enbart för att göra något häftigt, men det är fel. Anledningen är att man vill få besökarna tysta på ett mer eller mindre kontrollerat vis!

Direkt efter jippon, om man har något, bör någon, lämpligen chefen för ledningsgruppen, hälsa deltagarna välkomna. Därefter kan några personer berätta viktig information, t ex om ordningsregler, hur man efteranmäler sig till tävlingar och var man kan fråga om saker. Det är också här man har chansen att ta upp sena förändringar. Lita inte på att besökarna läser sig till vilka ordningsregler som gäller och liknande. Det är bara genom upprepning man får ut sådant.

Tycker man att man har tid är detta ett gyllene tillfälle att presentera nyckelpersoner i konventet, t ex arrangörer för de största tävlingarna och ledningsgruppen. Berätta gärna lite kort om hur konventet är planerat.

Avsluta invigningen med att åter igen hälsa alla välkomna!

Information/reception

En reception bör vara spindelns boning i konvents nätet. Där ska all information passera och man ska kunna fråga om så gott som vad som helst.

Det är hit alla resultat ska komma också, så att man vet hur många som deltagit i en viss tävling och vilka pristagare det blev.

Receptionen är konventets economicentral också. Det är där deltagare anmäler sig och arrangörer lämnar in ekonomiska redovisningar.

Mat/Café

Mat kan man fixa på många sätt. Det är bäst om deltagarna kan komma direkt till matstället och köpa och betala maten direkt. Man kan också sälja matkuponger och sedan fixa maten från någon restaurang eller pizzeria.

Gör man maten själv och i mikrovågsugn måste man ha ungefär en ugn per 40 deltagare. Detta kan ge problem med ström.

Kan man servera både frukost och middag är det bra. Kan man ha en speciell lunch också är det ännu bättre.

Café eller kiosk bör vara öppet dygnet runt. Det kan gå att ha nattstängt, men det är inte att rekommendera. Bemanna kiosken med (antal besökare / 100) personer hela tiden; möjligen någon färre på nätterna. Minst två bör det alltid finnas, och fler än fyra kan bli svårt att hantera. Mycket beror förstås på hur lokalen ser ut.

Caféet måste ha kylutrustning och kaffe/thékokare. En mikrovågsugn kan också vara bra.

Duschar/toaletter

Sådana måste finnas och i tillräckligt antal. Många konvent har duscharna lite svårtillgängligt. Då måste man ha ordentlig vägvisning. Är det inte öppet hela tiden måste man noga anslå öppetiderna.

Som jag skrev tidigare är det viktigt att dessa ställen hålls rena ordentligt. Det är värt att upp-
repa.

Ordning

En städpatrull bör alltid finnas beredd att rycka in. Det räcker med att dessa är jourpersonal, dvs lättillgängliga. De får också ansvara för den allmänna ordningen, så att det inte blir för bråkigt.

Minst tre till fyra gånger per dag måste en städpatrull gå genom alla utrymmen i lokalerna. Om en patrull består av fem-sex personer klarar de av en liten skola på en timme.

Deras jobb är i första hand att byta papper i toaletter, tömma papperskorgar och samla tomglas, men också att sopa undan och torka där det ser värre ut.

Gör patrullerna ett gott jobb blir det avsevärt mycket enklare att göra slutstädning efter konventet! Dessutom främjar god ordning mer god ordning.

Ordningsregler

Att man vill ha god ordning betyder inte nödvändigtvis att man måste ha en massa ordningsregler. Den bästa ordningsregeln är att man skall respektera varandra och spelandet och att alla som stör blir åthutade. Men om man nu skall ha ordningsregler kan följande vara värt att tänka på:

Musik är allmänt störande och håller konventsandan borta.

Minimiålder kan vara bra. Om man inte har minimiålder får man snabbt en maximiålder i stället, äldre besökare retar sig ofta på alltför många "barn".

Var och en ansvarar för sin sal. Eventuellt kan man ha avsyning av salarna innan man lämnar konventet.

Försäljning endast efter avtal med arrangörerna.

Tävlingar

Viktigt i alla tävlingar är att hålla reda på vilka som deltar. Före konventets början bör arrangören få en lista över alla som betalat.

Det bör vara arrangörens/funktionärens jobb att ta betalt av nytillkomna. Detta redovisas sedan till receptionen.

När en tävling börjar måste man starta med att ropa upp de föranmälda, stryka de som inte kommit och fylla på med nykomlingar. Anledningen är i första hand för att se hur många som deltar. Detta är mycket värt till nästkommande konvent, eftersom man då kan se hur populär en viss aktivitet var och budgetera därefter.

Den andra anledningen att hålla reda på vem som tävlar är att inte tappa bort segrarna. Det känns mycket pinsamt att inte veta vem man ska skicka första-priset till när dennes lag åkt hem före prisutdelningen! Dessutom är det mer professionellt att inte tappa bort folk hur som helst.

Är det lagtävlingar bör man ta upp namnet på alla i varje lag. Det kan lagfunktionären göra, t ex spelledaren om det är rollspel. Bäst är det om man har förberedda lappar för detta.

Andra arrangemang

Gäller det arrangemang som kostar pengar eller tävlingar utan avgift kan du läsa under tävlingar ovan. Ungefär detsamma gäller här, men det är inte lika intressant att veta vem som kom, som att veta hur många som kom om det inte är tävling.

Utställningar och liknande bör bevakas ordentligt.

Boende

Om ni håller med sovplatser för besökarna rekommenderar jag att varje grupp om c:a 5-10 personer får speciellt ansvar för sovplatsen.

De ska då hålla lämplig ordning och se till att det går att använda lokalen till annat (om det behövs) under den vakna tiden.

På LinCon-90 provades sovsalsbokning för första gången. Skillnaden mot tidigare år var markant. Ordningen i salarna var avsevärt mycket bättre än tidigare!

Sovsalsbokningen gjordes på listor i närheten av receptionen. Den som stod överst på listan för ett visst rum var lokalansvarig.

Avslutning/prisutdelning

Avslutningen brukar ofta kunna bli ett ganska jobbigt kapitel. Den blir lätt alldeles för lång. Visserligen är det roligt med en glamourgenomgång av vad som gjorts under konventet, men för dem som inte var med kan den vara jobbig att lyssna på. Samtidigt får avslutningen inte bli alltför rumphuggen.

Ett förslag är att ha en utsedd prisutdelare som delar ut alla priser. Det går fort men blir inte lika personligt. Förmodligen behöver man två prisutdelare, medan den ene presenterar en aktivitet pratar den andre med arrangören i nästa.

Annars kan man ha någon som håller fart på prisutdelarna. Hur man löser detta praktiskt, utan att trampa på några känsliga tår, är förstås ett problem.

Sömn!

Nu tänker jag inte främst på om besökarna sover, utan på att alla arrangörer måste sova. Det blir inget bra arrangemang om arrangören är dödstrotta.

Under "sovtiderna" kommer vissa besökare att vara igång och det går ju bra, men de får inte störa andra genom ljud eller störande bråk. Musik, som egentligen inte alls hör hemma på konvent, är totalt uteslutet på natten. Och dem som spelar "Killer" och liknande får man helt sonika slänga ut.

EfterKonventet

Nu vill man kanske helst gå hem och dra en skön filt över sig, men allt är inte slut än!

Slutstädning/återställning av lokalerna

Om man har haft en lokalbokning, där besökarna får "kvittera ut" salarna, kan man räkna med att de skött åtminstone en del av städningen själva. Ordningspatruller hjälper också till. Nu får man alltså tillbaka för en del av det jobb man lade ned innan och under konventet. Men en hel del städning får man ändå räkna med att göra själv.

Det som brukar behöva göras i varje sal är:

- 1) Ta ut alla sopor.
- 2) Fixa möbleringen.
- 3) Torka av alla bord.
- 4) Sopa alla golvytor.

Dessutom måste man tänka på:

- 5) Åtgärda eventuella "katastrofer".
- 6) Rengör Toa, duschar, matsal etc.
- 7) Ta ut soporna ur lokalen.
- 8) Lämna rengöringsprylarna i ordning.
- 9) Rapportera sådant ni inte klarade själva.

Att rapportera sådant man inte klarade själv är en

viktig åtgärd. Om man t ex får tuggummi i stoppningen på en fätölj är det bättre att rapportera det till städspecialisterna, som kan ordna det, än att först själv försöka åtgärda det och sedan hålla tyst. Eventuellt har man då gjort skadan värre, och skadan blir i alla fall upptäckt till slut.

Belöningar till kontakter

Som sagts ovan kan det vara klokt att ge en blomma, en chokladask eller en konventströja till dem som inte själva arbetat direkt med konventet, men som ändå hjälpt till att göra det möjligt. Det kan vara vaktmästare, lokalbokning, städare och föreningsråd. Andra som man inte bör glömma är leverantörer som skött sig bra, som t ex tröjtryckare, ciderleverantörer och andra specialtjänster.

Eftersnack/uppföljningsmöte

Alla som jobbat med konventet har idéer, som det gäller att ta vara på. Det gör man lättast under någon form av eftermöte. Det kan också kombineras med en liten fest för att belöna dem som jobbat på konventet.

Resultatrapport internt (ekonomi, deltagarantal mm)

Naturligtvis skall man göra en ekonomisk resultatrapport, så att man vet vart pengarna tog vägen. Den har man sedan nytta av när man gör nästa års budget. Men även andra former av rapportering kan vara värdefull. Vad tog slut i kiosken, och när? Vilka arrangemang var mest populära? Vilka skall göras större till nästa år? Skall någon arrangör bytas ut? Vilka besökare vill vi inte ha tillbaka nästa år?

Det kan kännas hårt att säga, men alla är inte lämpliga som arrangörer och/eller besökare.

Resultatrapport till deltagare

Om man vill, orkar och har råd kan man skicka ut någon form av rapport till deltagarna som berättar vad som egentligen hände under konventet. Om ni tänker skicka ut en sådan rapport måste ni planera den i förväg, så att någon har all den information som behövs.

Slutord

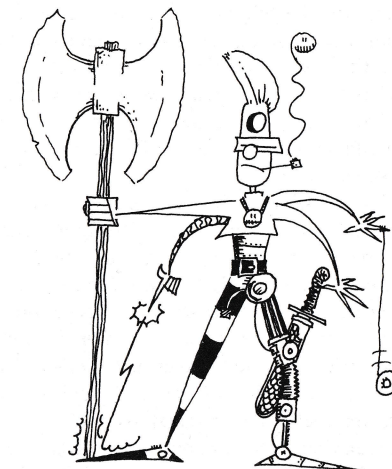
Det här blev långt och kanske avskräckande. Men huvudsakligen är det roligt att göra konvent. Om man tänker efter före kan man undvika de tråkiga möjligheterna och njuta av de roliga.

Numer finns det så många olika konvent att de flesta har möjlighet att åka på dem, och se hur det hela kan gå till praktiskt. Men allt arbete bakom kulisserna, före och efter själva mötet, ser man förstås inte.

Christer Pettersson

och

Carl Cramér



CC

Hur fungerar en "Gate" i Call of Cthulhu?

Debattartikel av Nicholas Wennerberg

Något som har plågat mig länge är frågan hur en Gate i Call of Cthulhu fungerar egentligen. Så vitt jag hört finns det två olika versioner som delvis motsäger varandra. Exakt hur en Gate fungerar lär väl knappast gå att få reda på, om man inte lyckas få tag på formeln *Create Gate på riktigt*. Däremot kan man diskutera dess funktion inom ramen för spelet, och vilka konsekvenser olika synsätt har för hur man använder sig av Gate:n i ett äventyr, som scenarioskrivare.

Det som fick mig att börja fundera kring detta dilemma var när jag och Joakim Verona skulle göra Cthulhu-Now scenariot Ormens Arv till LinCon-91. Vi kom snart fram till att vi hade radikalt skilda uppfattningar i frågan. Den uppfattning som vann i den striden kan alla som har scenariot se.

För det första kan det vara idé att se efter vad som står i reglerna om *Gate:n*; "*Using the Gate costs a number of magic points equal to the POW originally used to make the Gate. If a character going through the Gate does not have enough magic points to make the transition, he goes through anyway, but arrives at the other side dead.*" Vad innebär då detta? Uppenbarligen offerar man del av sin mentala styrka (*POW*) på att skapa en Gate, och sedan drar Gate:n kraft ur en för att kunna transportera ens kropp till den plats Gate:n går till. Har man inte kraft nog transporteras man ändå, men kommer fram död.

Den första fråga man då ställer sig är varför man dör. I vanliga fall när man förlorar alla *magic points* i Call of Cthulhu blir man medvetlös, men när man använder en Gate och blir av med sina *magic points* dör man alltså. Min hypotes är att man färdas genom en annan dimension, eller något liknande, som man inte

kan överleva utan Gate:ns hjälp. Kanske man råkar ut för någon sorts nervchock som gör att man dör om inte Gate:n får tillräckligt med energi för att kunna ge ett tillräckligt skydd? Hur som helst, får inte Gate:n tillräckligt med energi från levande materia som passerar den, påverkas den levande materia negativt på något sätt.

Så långt var jag och Joakim ense. Men sedan kom vi till den brännande punkten; kan död materia ta sig igenom en Gate? Jag menar i min enfald att död materia inte behöver komma fram levande på andra sidan, och därför kan ta sig igenom utan att någon energi, utom den *POW* som ligger i Gate:n från början, behövs. För om energin som tas från levande varelser används för att hålla dem vid liv vid överföringen till Gate:ns "målområde", och de i vilket fall som helst kommer fram utan den nödvändiga "energikvoten", skulle ju enligt min mening även ett energilöst, dött föremål kunna komma fram.

Detta resonemang kunde min meningsmotståndare inte gå med på. Enligt honom borde det krävas energi även för död materia att komma igenom. Enligt Joakim är Gate:n att likna vid en maskin som kräver energi för att kunna fungera. Om den inte får den energin, i form av *magic points*, fungerar den inte. Hans resonemang har visserligen sina poänger på den punkten, men i spelvärlden kan det få konstiga konsekvenser. Om man t.ex. bär kläder när man skall gå igenom en Gate, måste man alltså betala *magic points* för dessa. För att inte tala om ifall man släpar med sig litet utrustning, eller bagage (för cthulhuoidea turister!). För att ta sig någonstans måste man alltså ha enormt mycket *magic points*, eller resa oanständigt klädd.

En annan konsekvens av Joakims resone-

mang blir att om man kastar ett dött föremål in i mitten av en Gate, kan man inte gå och hämta det, för då går man själv igenom den till "andra sidan". Där ligger då föremålet, om man inte lyckats flytta det från Gate:ns mitt.

Ytterligare ens sak, som jag ser som en konsekvens av detta sätt att se på Gate:ns funktion, är att om man inte har tillräckligt med energi i sig för att täcka transportkostnaderna, borde den del av ens kropp som man inte hade "råd med" stanna kvar utanför Gate:n, medan resten skulle komma fram. Om detta vore fallet, borde man komma fram levande, men med en del av kroppen "avhuggen". En stor investering för Gate-byggare borde då vara första-hjälpcentraler vid alla Gates, för att ta hand om stympade resenärer. Säkrast att kasta sig in i Gate:n med huvudet före...

En annan intressant frågeställning som kom upp i samband med skrivandet av Ormens Arv är ifall man kan låta långa eller stora föremål, som kablar, gå igenom en Gate och förbinda två platser skilda i rummet av kanske flera hundra miljoner mil, utan att deras funktion störs. Jag hävdade bestämt att så inte var fallet. Enligt min syn på Gate:ns funktion, arbetar den enbart med hela enheter. På något sätt borde den själv avgöra vad som hör till vilket, så att man inte kommer fram i symbios med sitt bagage. Om detta är fallet, borde långa eller stora föremål transporteras som en enhet. I annat fall kommer man snart till den situationen att halva repet man kastade in Gate:n befinner sig på andra sidan, medan man själv står med hälften i sin hand. Om halva repet transporterades, borde det ha delats i två delar. Enligt min mening borde det gå av i "transportfältet", d.v.s. den punkt där själva transporten sker. För att repet skall kunna fortsätta transporteras i helt skick, skulle de båda ändarna behöva "ligga an" mot varandra i just denna punkt. (d.v.s. om repet INTE betraktas som en enhet av Gate:n). Joakims svarsförslag blev, något krystat i min mening, att atomerna i detta "transportfält" står och "hoppar" fram och tillbaka mellan de två sidorna av Gate:n, eller existerar på båda platserna samtidigt, och att detta skulle göra det möjligt för de båda delarna av föremålet att hålla ihop. Min mening är att repet i sådana fall skulle vara kapat, och om ena änden flyttades, skulle den andra vara kvar i samma position som tidigare. Det skulle alltså inte gå att "dra igenom"

ett föremål på ett sådant sätt att halva repet var på ena sidan medan resten var på den andra (som man ibland kan se på filmer där s.k. "hål" förekommer – tidshål, dimensionshål etc.).

En annan föreställning som Joakim tydligen har om Gates, är att det inte är något avstånd mellan de två sidorna av en Gate, i och med att transporten är ögonblicklig (!), så att det därför skulle vara möjligt att ha direktförbindelse med vardera sidan via t.ex. ett rep. Denna uppfattning är enligt mig grundad på idéer från dåliga sciencefictionfilmer, och har med de ovan nämnda "hålen" att göra. I min mening är inte en Gate att jämställa med ett dimensionshål så som det framställs i sciencefiction, utan fungerar mer som en "teleport". Magi i Call of Cthulhu är ju egentligen "*alien technology*" baserad på komplexa och exakta metafysiska beräkningar, så varför skulle inte en Gate kunna vara en teleport. Och varför skulle den inte kunna vara "smart" nog för att klassificera den materia som passerar igenom den som hela enheter, typ en hel sten, ett helt rep etc.

För att sammanfatta min syn på hur en gate fungerar; levande materia måste spendera kraft i form av *magic points* för att komma fram levande (eventuellt skyddade av Gate:n från någon interdimensionell fara som vi inte vet någonting om), död materia kan passera utan någon extra energi (den påverkas inte av förutnämnda fara), allting som passerar genom en Gate "scannas" av Gate:n och indelas i hela enheter (en hel varelse, en hel tandborste, ett helt rep etc.), och varje enhet transporteras fullständigt eller inte alls (d.v.s. inga halva rep här inte, men släng i resten så åker hela skiten igenom). Vidare fungerar Gate:n som en "teleport", d.v.s. allting som skall transporteras försvinner (samtidigt) på andra sidan (d.v.s. transporten, eller teleportationen, är ögonblicklig).

Jag skulle vara tacksam om fler kunde skriva om denna heta fråga, och ge sin syn på saken, antingen för att vederlägga eller förkasta mina egna hypoteser.

Nicholas Wennerberg

Hål eller inte hål?

Det är frågan...

Mer om "hål", portaler och andra interdimensionella fenomen i Call och Cthulhu.

Av Carl Cramér

Nicholas Wennerberg vill få svar och kommentarer på sina idéer om "Gates" i Call of Cthulhu. Efter att ha läst hans artikel kunde jag inte motstå frestelsen att komma med några kommentarer, som får anknytning till hela synen på magi och teknologi.

Den bild jag presenterar här av cthulhuoida "Gates", eller portaler som jag föredrar att kalla dem, grundar sig på beskrivningen i regelbokens första upplaga och på beskrivningarna i Lovecraft-novellen "Dreams in the Witch-House".

"Such a step, he said, would require only two stages; first a passage out of the three-dimensional sphere we know, and second, a passage back to the three-dimensional sphere at another point, perhaps one of infinite remoteness."

Dreams in the Witch-House

Nicholas drar långtgående slutsatser från det faktum att man dör om man inte har nog med *magic points* för att passera genom en portal. I min regelversion (som sagt, den första) behöver man inte nämna detta speciellt, eftersom man där dog automatiskt om man hamnade på 0 i *temporary POW*, som det hette på den tiden, då fanns inga *magic points*. Jag misstänker att den nya regeln skrevs för att motsvara hur den gamla regeln faktiskt fungerade.

Sett på det här sättet betalar man *magic points* för att resa genom en portal vare sig man har dem eller inte, men dör ifall ens *magic points* blir

negativa. I de nya reglerna blir man medvetlös på 0 *magic points*, men ingenting sägs om vad som händer på negativa *magic points*. Av beskrivningen av formeln "Gate" kan man sluta sig till att man dör på negativa *magic points*. Det innebär inte att man slipper betala de sista poängen, utan tvärtom att de sugts ur resenären okontrollerat och därmed dödar honom. Alltså finns det ingen anledning att tro att icke-levande föremål skulle kunna färdas genom en portal ensamma. Även den mest själssvage resenär har lite andlig kraft, som portalen kan använda för transporten. Men ett dött föremål har ingen kraft som kan aktivera portalen.

I Call of Cthulhus första upplaga beskrivs en portal "The Gate may take many forms, a common one being the pattern of painted lines on a floor or a peculiar arrangement of stones in a field". Det är uppenbart att portalen själv består av all dagliga delar, som inte i sig själva är mystiska. Det är endast när de fungerar som en nyckel för någons sinne som de blir en portal. Det går alldeles utmärkt att lägga in föremål i "portalområdet" eftersom det inte i sig är en portal. Endast när någon aktiverar portalen genom att betala *magic points* kan den transportera saker. Om den då transporterar bara den som aktiverat den eller allt inom dess område kan variera.

Det går att dra en massa roliga slutsatser av hur det skulle bli om död materia krävde energi för att ta sig igenom en portal, och det passar Nicholas på att göra. Men han missar det faktum att storlek inte på något sätt nämns som en

begränsning i formelbeskrivningen. Det är till och med så att "Gates are known that are capable of changing those who pass through them, the better to aid their survival on an alien world...". Uppenbarligen är den fysiska formen oväsentlig för portalens funktion. Om passageraren och hans kläder är separata ting spelar ingen roll, och det är inte dyrare att färdas bara för att man (eller utrustningen) väger hundratal ton. Däremot kan man anta att föremål som inte får plats inom det för portalen definierade området inte följer med. Så om man står i en cirkel av stenar med ena änden av ett rep kommer man antingen att få med sig hela repet, lämna det efter sig eller bara få med sig en del av det beroende på hur repet ligger och hur portalen är konstruerad.

Däremot kommer repet aldrig att kunna hänga ihop genom portalen, eftersom den inte är något stabilt fenomen. Här är jag och Nicholas ense, det rör sig snarare om en "teleport" än om ett hål. Visst kan man tänka sig portaler som fungerar som "hål", men det är inte så de beskrivs i Call of Cthulhu.

Naturligtvis kan man i ett scenario använda portaler av andra typer. Om man vill använda en annan typ av portal i sina scenarion kan man göra det, så länge det beskrivs hur de fungerar.

"The abysses were by no means vacant, being crowded with indescribably angled masses of alien-hued substance, some of which appeared to be organic while others seemed inorganic"

Dreams in the Witch-House

Så långt de rent speltekniska frågorna. Nu kommer den mer intrikata frågan om vad man egentligen upplever när man färdas genom en portal. Formelbeskrivningen ger intrycket av att portalresor är en ren och klinisk form av teleportation. Detta är dock helt mot Lovecrafts anda. Jag kan egentligen bara referera till novellen "Dreams in the Witch-House" och dess beskrivningar av portaler och resorna genom dem. Där får man intrycket att människor, genom att meditera över vissa geometriska förhållanden, kan tränga sig ut ur vår egen verklighet och in i en högre, friare och mer fruktansvärd verklighet som finns parallellt med vår egen. Där kan man uppleva skrämmande och mystiska ting, möta

främmande intelligenser och kanske färdas på ett sådant sätt att man, när man återvänder till "vår" värld, befinner sig många mil från den plats där man gick "ut" ur "vår" värld. Mot den bakgrunden har själva portalerna två funktioner. Dels hjälper de till att suggerera fram de geometriska mönster som behövs för att bryta igenom verklighetens portar, och dels fungerar de som ledfyrrar, som en tråd att hålla sig till, när man färdas genom de yttre dimensionerna. Om man vill ta sig från en punkt till en annan genom andra, okända, dimensioner blir sådana ledfyrrar högst väsentliga.

"Those organic entities whose motions seemed least flagrantly irrelevant and unmotivated were probably projections of life-forms from our own planet, including human beings. What the others were in their own dimensional sphere or spheres he dared not try to think."

Dreams in the Witch-House

Jag tänkte inte lägga ner alltför mycket tid på att försöka förklara vad som händer i Lovecrafts böcker, det är bättre om ni läser dem själva. Men det finns alltid en fara när rollspelare, ofta utifrån sin tekniska utbildning, försöker beskriva mystiska fenomen. Man applicerar logiska, fysikaliska och mekanistiska regler på mystiska fenomen och väntar sig rimliga resultat. Men Lovecrafts universum är inte rimligt, logiskt och mekanistiskt utan skrämmande, okänt och oförståeligt.

Citaten är hämtade från Lovecrafts novell *Dreams in the Witch-House*, ur novellsamlingen *At the Mountains of Madness and other tales of terror*, *Balantine books 1982*.

Carl Cramér

Gråter Gud?

En kraftig stöt, en skarp smäll, en brinnande smärta, och minnen.

Han tänkte på sitt hem, en gång hela hans universum, nu en avlägsen dröm. En gång när han var liten hade han drömt om detta och tänkt att om han fick vara med om det någon gång så skulle han bli en hjälte, det hade han varit helt säker på. Allt hade verkat så vackert och glamouröst. Var fanns glamourouren nu?

Han tänkte på de överdrivna söndagsmåltiderna, bergen med mat och floderna med dricka som mamma lastade upp. Det var länge sedan han hade ätit sig ordentligt mätt.

Ha mindes så tydligt sina "oöverkomliga" problem från uppväxtåren. Så banala de verkade nu. Uppväxttiden förresten, han var ju knappt vuxen än, eller snarare så var han vuxen nu men för bara några månader, eller var det veckor, sedan hade han definitivt inte varit det.

Han mindes hur han hade varit i kyrkan någon gång, och hur imponerad han blivit över den prakt som var där. Han hade också tagit starkt intryck av prästens ord, men han hade aldrig fortsatt sina kyrokobesök. Var fanns förresten Gud nu?

Han tänkte på hur han hade planerat för framtiden. I timmar hade han funderat över vad han skulle göra så småningom. Var fanns framtiden nu?

Han mindes sin skolgång. Han kom ihåg sina första betyg, hur stolt och glädjestrålade han hade varit då han visade upp dem för sina föräldrar. Han hade överlycklig tagit emot en för honom stor sedel från sin stolta fader. Var fanns stoltheten och glädjen nu?

Han tänkte på sin flickvän. Han tänkte på deras första möte, hur enkelt allting hade varit då, trots att allt hade verkat så otroligt komplicerat. Han mindes hur fumlig han hade varit i början och han kom ihåg hennes ljuvliga skratt. Det var länge sedan han hade hört någon skratta nu.

Han mindes den sista kvällen de var tillsammans innan han åkte, hur han tröstade henne och sade att han snart skulle komma hem igen och att allt skulle bli bra. Vem kunde trösta honom nu? Väntade hon fortfarande på honom eller hade hon hittat någon annan? Frågan kändes ganska likgiltig nu.

Så tydligt han mindes avskedet vid stationen. Hans mamma hade gråtit öppet medan hans far med knapp nöd hade lyckats hålla modet uppe. Sist av alla hade han tagit farväl av sin flickvän. De hade stått omfamnade i flera minuter och han hade dyrt och heligt fått lova att komma hem oskadd. Han hade svurit henne evig kärlek, kysst henne och stigit på tåget, för att aldrig mer få se henne igen.

Allt detta kändes så överkligt nu. Verkligheten var en helt annan, det visste han nu.

Minnen, och en brännande smärta.

Nedsjunken på knä i gytjtjan stirrade han på det stora hål i magen som en kula slitit upp och varifrån hans liv rann ifrån honom.

Han slöt ögonen för sista gången i sitt korta liv.

Cyber Critters

Presentation av vårt eget Science-fiction system
Av Urban Blom och Carl Cramér

För ett par år sedan började Markus Kaipainen, Urban Blom och jag en kampanj i science-fiction miljö. Men i vanlig ordning var vi inte nöjda med något av de system som fanns ute på marknaden och dessutom ville vi spela med Critters eller Djur. Inspirationen till kom från olika science-fiction serier, i de serier vi tyckte bäst om förekom Djur.

Det första system vi arbetade på hette RymdDjur. Det var en *space opera* kampanj satt på 3600-talet. Den 'mänskliga' civilisationen hade spridit sig över galaxen och äventyren handlade om möten mellan olika kulturer och om konflikter mellan och inom de olika stjärnimperierna. Äventyren hämtades från Stjärnornas krig och James Bond rollspelen. Kampanjen fortsatte länge och väl, men till slut tyckte vi att miljön började bli tjatig och karaktärerna alltför bra, så vi beslöt att sadla om.

Nästa kampanj blev Cyber Critters och det är därifrån det här äventyret kommer. Nu hade vi flyttat miljön till 2490-talet, ganska exakt femhundra år in i framtiden. Jorden har fallit offer för sina koloniers frihetsträvan och är en döende värld med desperata innevånare. Istäderna gäller gatugängens och bolagens lag, på landsbygden ofta ingen lag alls. Inspirationskällorna är hela cyberpunkgrenen och annan 'svart framtid' science fiction.

Efter det här äventyret har vi spelat litet i TOTG-miljö med Cyber Critters och systemet har genomgått flera revisioner och expansioner, bland annat har vi försökt skapa ett magisystem. Det senaste arbetsnamnet är Delta, men även det verkar på väg att bytas ut. Vi har regler för de flesta situationer, och systemet utvecklas ständigt.

Nu har vi tänkt ge en liten presentation, med en kort regelgenomgång och ett kort scenario för att ge er en glimt av hur vi spelar.

Jordens Historia

För att förstå hur Jorden, en gång civilizationesn vaggga och allt intelligent livs ursprung kan ha fallit så lågt, måste vi först studera dess historia. Först då kan vi inse hur tragisk deras nuvarande situation är.

Före Djuren

När Människan (som då fortfarande stavades med litet m) väl överlevt industrialiseringens vansinniga utblottande av naturresurser, och på allvar började fundera på att lämna det solsystem som såg henne födas, var det nästan för sent. De femmaktblocken, Oceania (tidigare Nya Zeeland, England, Japan Australien), Amerikanska Imperiet (tidigare USA, Mexico, Canada), Panslaviska imperiet (tidigare de fria staterna Ryssland, Ukraina, Vitryssland med flera) och Europeiska unionen (det gamla EG minus England) dominerade politiskt och konkurrerade med varandra om de naturresurser som fanns kvar. Oceanien var det land som fann nyckeln till galaxen, den så kallade Holzman-portalerna.

Denna första primitiva form av hyperrymsdrift använde inte skepp, som dagens rymdfarare, utan portaler genom hyperrymden direkt från planetyta till planetyta. Detta var mycket kostsamt, och man var tvungen att låta kolonierna sköta sig själva under långa perioder då det inte var ekonomiskt försvarbart att öppna portalerna. Kolonierna utvecklade en anda av oberoende och stolt självtillräcklighet som senare fick dem att göra sig fria.

Holzman-portalerna fungerade lika dåligt oberoende av avståndet. Det innebär att den första stora koloniseringen spreds över hela galaxen, och möjligtvis också till andra galaxer. Därför kan vi än i dag träffa oupptäckta civilisationer som varit isolerade sedan den första kollapsen.

Det var under denna tid som de första Djuren utvecklades. Att kolonisera nya planeter var farligt, men att utforska dem och bedöma om de var lämpliga för kolonisation var närmast självmord. De människor som gjorde detta arbete behövde åratals utbildning och var sällan intresserade av att utforska mer än en planet under sin karriär.

Svaret blev först Replikanten, genmanipulerade 'övermänniskor' som levde under slavkontrakt till de bolag som skapat dem. Dessa varelser hade inga rättigheter, kunde inte föröka sig och fick sköta de allra farligaste jobben. Trots att de hade det så svårt fick de ändå opinionen mot sig, det talades om att Människan skulle bli utkonkurrerad, och de tvingades ha tatuerade märken för att markera sin status. Det verkade som om Människan aldrig skulle kunna acceptera Replikanterna som sina arvtagare eller gelikar.

De första Djuren

Det var för att komma runt dessa motsättningar som den holländska firman Dijkstra-Holstein år 2126 introducerade sin nya produkt, Hundens. Denna humanoida varelse sades ha hundens kärleksfulla underdånighet, kombinerad med en intelligens som skulle låta den utföra även de svåraste sysslor. Projektet blev genast en framgång, och under de närmaste femtio åren skedde en explosiv utveckling, nya rased dök upp nästan varje år. De flesta av de Djur vi känner till i dag skapades under denna period. Gemensamt för dem alla är att de aldrig till det yttre liknar människor.

Den här utvecklingen var dock ett stilbrott. 2100-talets senare hälft karaktiserades annars snarast av allmänt förfall, både socialt och tekniskt. Många kolonier tappade helt kontakten med Jorden och började utvecklas på egen hand. Människorna blev mindre och mindre villiga att ge sig ut på farliga kolonisationsföretag, och fler och fler av kolonisterna blev Djur.

År 2196 uppfanns den moderna hyperrymdsriften. Man kunde nu skicka stora mängder varor genom hyperrymden på billiga skepp i stället för i de dyra Holzman-portaler. Men till skillnad mot portalerna, som tog lika lång tid på sig att överbygga alla avstånd, gick det snabbare för skeppen att färdas korta sträckor. Människans rymd förvandlades från en mängd punkter i den

oändliga rymden till en sakta växande sfär av liv. De yttre kolonierna hade mycket få eller inga kontakter med Jorden och började utvecklas helt separat. Vissa av dem är ännu i dag inte upptäckta.

Jordens folkmassor levde på koloniernas produkter och råvaror, hela jorden var i princip tömt på naturresurser. De kolonier som tidigare funnits på Månen, Mars och i meteororitfälten övergavs, det var inte ekonomiskt försvarbart att hålla kolonier i miljöer där man måste skapa livsbetingelser artificiellt. Kolonierna knorrade men bidrog med sitt överskott, det gick ingen egentlig nöd på dem.

Terra Imperialis

Under 2200-talet hade jordens maktblock vuxit närmare och närmare varandra och 2273 övertog FN formellt ansvaret som jordens högsta lagstiftande organ, med ansvar för militärmakt och med möjlighet att ta ut skatter.

Denna utveckling fortsatte under 2300-talet då den Imperiella Jorden, Terra Imperialis, blev den centrala punkten i ett ständigt växande imperium. Men liksom andra imperiers huvudstäder genom historien bidrog Terra självt mycket litet till sitt bestånd. Jordens massor behövde mättas, och kolonierna fick en allt tyngre börda att bära. Detta, i kombination med de dåliga villkor Djuren hade på Jorden ledde till motsättningar mellan Jorden och hennes kolonier.

Kolonierna hade utvecklats till självständiga stater där Djur och människor levde sida vid sida som jämbördiga varelser. De drabbades inte alls av den dekadans som drog ned Jorden i dyn, men de höll inte heller särskilt väl samman. Det enda som förenade dem var deras motsättningar mot Jorden.

Till Terra Imperialis försvar måste framhållas att det inte var någon militärstat. Kolonierna hade ibland behov av att vakta sina intressen mot varandra, men ingen hade någonsin kommit på tanken att utmana jordens välde. När så vissa kolonier ville bli självständiga och började blockera jorden, befann sig imperiet i en mycket brydsam situation, deras flotta var i ett bedrövligt skick. Ganska snart var man tvungen att gå med på att släppa kolonierna fria, och där firade man den oblodiga segern och glömde sedan snabbt bort jordens existens.

Men situationen på Jorden var ohållbar. Man hade i och för sig fortfarande en fungerade

ekonomi, med stora fordringar i kolonierna och en enorm produktionsapparat. Men i långa loppet insåg de styrande att folkmassornas behov inte kunde täckas utan resurser från provinserna. Jorden började rusta, och 2356 bröt kriget ut.

Skuggornas tid

I kolonierna höll dåligt reda på jordens rustningar, och man var nästan helt oförberedda på kriget när det kom. Jorden hade en stor flotta, men helt antik med koloniernas mått. Trots stora framgångar i början kunde man inte ge sin militärmakt underhåll och den förstördes helt i slaget vid Taranda. Många av skeppen valde att spränga sina reaktorer hellre än att ge sig mot den mycket mindre men modernare kolonistflottan. Men under det korta kriget lyckades Jordens styrkor göra sig mäktiga impopulära genom sin omänskliga behandling av de planeter de tog. Särskilt Djuren behandlades illa, på jorden ansågs de fortfarande vara egendom.

Vid freden i Versailles år 2359 kom jordens slutliga förnedring. Kolonisterna försökte på ett överlägset och nedlåtande sätt att åtgärda moderplanetens problem. De insåg inte hur beroende Jordens folk blivit av en stark stat som kunde ta hand om dem, utan gjorde den nya regeringen svag. De tvingade Människorna att ge jordens Djur sin frihet, men kunde inte stävja den rasism som fanns. Efter att ha format Jorden i sin egen avbild gav de sig av och hoppades att allt skulle gå väl.



Det gjorde det inte. Nu när det inte längre fanns stark centralmakt vände sig jordens folk till de olika institutioner som fanns för att få skydd. De multinationella bolagen utvecklades till närmast feudala arbetsgivare, en familjkunde vara bunden till sitt bolag och tvungen att tjäna den i generation efter generation. Andra skapade sin egen hierki, och de gatugång som tidigare varit ett horn i sidan på samhället blev nu för många dess grundval. Det har gjorts försök att skapa mer stabla styrelseskick, och kolonierna har öst in triljoner i bidrag, men ännu har jorden inte rest sig.

Nu, 134 år efter jordens förnedring, är situationen lika kaotisk som den alltid varit. Djurens ställning har sakta förbättrats i och med att koloniala värderingar om alla varelsers lika värde trängt igenom. Men företagets och de lokala våldskulturernas grepp om jordens folk är lika starkt som tidigare. Man kan inte annat än förtvivla inför jordens chanser att någonsin sälla sig till galaxens fria världar. Den nuvarande kolonialpolitiken, med vissa bidrag, teknikembargo (speciellt på militär teknik) och utresekarantän, är den enda som kan försvaras.

Rapport från Andjero Helipadro, Räv, tredje konsul av Hellspora, till Hellsporas senat inför debatten om jordenpolitiken år 2490.

Regler

Inledning

Här kommer en översikt av reglerna i Cyber-Critters. Det är bara en sammanfattning, men kan ge en uppfattning om hur systemet fungerar.

Attribut och färdigheter

Karaktärerna har sju attribut. De är BILDNING, COOL, EMPATI, FYSIK, REFLEXER, SNILLE och TEKNIK. Alla attributen har en nivå som kan variera mellan 1 och 5.

Färdigheter

Alla färdigheter är baserade på ett attribut. Karaktären kan använda de färdigheter som finns på karaktärsbladet. I grund har färdigheterna en nivå lika med attributet. Om karaktären tränat färdigheten gäller den högre nivån i stället.

Förhoppningsvis ger färdigheternas namn en idé om vad färdigheten används till.

Färdighetsslag

När man använder en färdighet slår man lika många D6:or som färdighetsnivån. Om man slår lika med eller över svårighetsgraden lyckas man. Exempel på svårighetsgrader:

- 5: Rutin.
- 10: Lätt
- 20: Svårt.
- 30: Absurd.
- 40: Omöjligt.

Dessutom kan både svårighetsgrad och färdighet modifieras beroende på situationen.

Fummel

Om man slår lika med eller under halva svårighetsgraden har man fumlat. Dessutom fumlar man automatiskt om man slår enbart 1:or. En sådan fummel brukar vara än mer obehaglig.

Kritiska slag

Om man slår enbart 6:or har man lyckats extra bra, och får då slå en extra tärning, vilken läggs

till resultatet. Man fortsätter slå extra tärningar så länge man slår 6:or.

Motståndsslag

När två karaktärer tävlar mot varandra slår båda mot respektive färdighet. Den som slår högst och lyckas vinner.

Specialisering

En del färdigheter på karaktärsbladet är *koncentrerade*. De anges som PISTOL/GYRO, och innebär att karaktären koncentrat sig på en del av färdigheten. Man har +1 på sitt koncentrationsområde och -1 på allting annat. Observera att det är grundfärdigheten som står på karaktärsbladet.

En karaktär med PISTOL/GYRO 6 har alltså 7 i färdighet med gyropistol och 5 med alla andra pistoler.

Specialisering innebär att karaktären koncentrerat sig ännu hårdare. Han har +2 på sitt specialområde, ± 0 på koncentrationen, och -2 på allt annat.

En karaktär med SLAGSMÅL/NÄVE/KLO 8 har alltså 10 i att slåss med klor, 8 med nävarna, och 6 med alla andra former av slagsmål, som sparkar, och tillhyggen.

Fråga spelledaren vilken koncentrationen som gäller om du är osäker.

Stilpoäng

Stilpoäng är det som skiljer hjältar från vanliga människor, och med dem kan man lyckas med saker man normalt inte skulle klara av.

Man får bestämma sig för att använda en hjältepoäng efter det att man slagit, men bara det senaste tävningsslaget kan påverkas. När man väl slagit ytterligare ett tävningsslag är alla gamla tävningsslag låsta och kan inte längre påverkas, men bonusen gäller på slagen under resten av rundan.

Stilpoäng är engångs och kommer inte tillbaka.

Användning

Man kan använda flera hjältepoäng under en runda, men varje poäng kan bara användas till ett av följande alternativ.

Färdigheter

En stilpoäng kan öka *en* färdighet med +4 under en hel runda, eller så lång tid det tar att utföra en handling.

Skada

En stilpoäng kan användas för att slå en extra tärning när man beräknar skada. Det innebär att en fullträff slår 4D och en halvträff 2D. Här är det bäst att vänta med stilpoängen tills efter det att man slagit den ordinarie skada, 1D6 har en chans på sex att vara kritisk!

Attribut

Man kan förbättra ett av sina attribut som just används för att motstå skada, antingen mental eller fysisk, med +4.

Skador

Om man är skadad kan man använda en stilpoäng för att kunna agera utan minus för skador under rundan. När rundan är slut har skadorna normal effekt.

Man blir av med all CHOCK-skada och om-töckning som påverkar karaktären, och man har inga minus för andra skador.

Man kan alltså agera även om man är UT-SLAGEN, men bara under en runda.

Flera stilpoäng

Man kan använda flera stilpoäng under samma runda, men de måste användas till olika alternativ. Man kan alltså få +4 på två olika färdigheter under en runda.

Stridrundan

Stridens förlopp delas in i rundor om 10 sekunder. Under en runda kan en karaktär göra en eller flera handlingar.

Stridsvana

Färdigheten STRIDSVANA representeras karaktärens erfarenhet av strid och förmåga att behålla fattningen i stressituationer. Man slår mot STRIDSVANA i början av varje strid. Om man lyckas kan man agera normalt.

Om man misslyckas har man -1D på allt man gör. Sedan måste man antingen angripa vad man uppfattar som farligt för sig själv, fly eller gömma sig. Dessutom måste man använda automateld eller parera om man blir angripen.

Om man fumlar (slår under halva svårighetsgraden) grips man av panik. Då får man inte göra någonting konstruktivt, inte ens ta skydd.

Initiativ

I början av rundan slår spelledaren för initiativet. Den som vinner bestämmer sina handlingar sist i rundan. Detta innebär att man har möjlighet att reagera på vad motståndaren tänker göra.

Handlingar

Om man bara gör en handling har man sin fulla färdighet. För varje extra handling man gör har man -1 på allt man gör. Exempel på handlingar:

- Förflytta sig.
- Skjuta på en fiende.
- Slå på en fiende i närstrid.
- Duka.
- Dra eller ladda om vapen.
- Använda annan färdighet (SPANAN, LEDARSKAP).

Man kan göra flera handlingar av samma slag. Det är till exempel fullt tillåtet att skjuta flera gånger på samma motståndare.

Förflyttning

Man har alltid en fri förflyttningshandling varje runda. Den kan man använda för att:

- Resa sig.
- Kasta sig i skydd.
- Röra sig 5 meter. Krypande rör man sig 2 meter..

Man kan använda flera handlingar för att röra sig längre. För varje extra handling får man röra sig 5 (2 krypande) meter extra. Man behöver normalt inte slå något färdighetsslag för att springa.

Att ducka

Man kan försöka undvika attacker genom att ducka. När man duckar slår man ett slag mot MANÖVER. Resultatet är svårighetsgraden för alla attacker mot karaktären under rundan.

Skydd

När man duckar bakom något får man dess skydd som bonus på sitt MANÖVER-slag. Se tabellen under avståndsvapen. Om man förflyttar sig under rundan räknas skyddet man hade efter sin fria (eller första) förflyttning.

Förflyttning

Om man använder handlingar för att röra sig kan man använda en av dessa för att slå ett AKROBATIK-slag om man måste ducka. Man behöver alltså inte använda en extra handling, utan gör det som en del av sin förflyttning.

Dra vapen

När man vill dra ett vapen kräver det lika många handlingar som vapnet har **STORLEK** (minst 1). Om vapnet är dolt kräver det ytterligare en handling.

Avståndsvapen

För att träffa måste man slå över svårighetsgraden. Den är normalt **10**.

Om man är beskjuten eller i närstrid är svårigheten det högsta värdet motståndarna slog. Det representerar det faktum att man har skjuter sämre om om man själv är beskjuten. Slår man lika träffar båda.

Om man lyckas får man en halvträff. Slår man **+10** över svårighetsgraden får man en fullträff.

Modifieringar

Beroende på avstånd och hur mycket skydd målet har påverkas träffchansen.

Villkor	Modifiering
Lätt skydd (buske, ligger ner)	-1
Medelskydd (dörröppning)	-2
Hårt skydd (skottglugg)	-3
Vän i vägen	-2
Vän i närstrid med målet	-3
Målet nära (<i>point blank</i>)	+★
Varje dubbling av basräckvidden	-1
Målet överraskat	+1

Alla modifieringar är kumulativa.

Automateld

När man skjuter automateld får man vapnets automateldsbonus som bonus på att träffa. För att träffa måste man slå **+10** över svårighetsgraden eller motståndaren. Alla träffar med automateld är halvträffar.

Extra träffar

För varje ytterligare **+10** man slår över svårighetsgraden får man en **extra träff**.

Man kan skjuta automateld mot en grupp som håller sig inom ett relativt litet område. Området får inte vara bredare än [5 • automatbonus] i meter. Inget vapen kan dock täcka mer än 90°.

Alla inom området har den givna svårighetsgraden. Om det finns flera mål och de har olika mycket skydd, måste man markera de tärningar man tappar för olika mål.

Mål

Om man träffar med automateld bestäms målet slumpmässigt. För varje träff slår man **1D** för varje mål och den eller de som slår högst blir träffad. På lika blir båda träffade.

De som är närmast eller inte är i skydd lägger till **+1** för varje nackdel de har. Exempel på nackdelar är att stå framför sina vänner, eller att stå öppet när en vän ligger ner.

Automatiska träffar

När man skjuter automateld finns det alltid en chans att träffa målet. Markera [autobonus] tärningar. För varje tärning man tappar för skydd eller avstånd markeras en tärning mindre.

Om någon av de markerade tärningarna slog en **6:a** träffar man alltid, oavsett om attacken missade normalt. Detta är *extra* träffar, förutom de man normalt får.

Närstrid

I närstrid är svårighetsgraden att träffa en motståndare som inte försvarar sig **10**.

Om man är beskjuten eller i närstrid är svårigheten det högsta värdet motståndarna slog. Slår man lika träffar båda.

Om man lyckas får man en halvträff. Slår man **+10** över svårighetsgraden får man en fullträff.

Modifieringar

I närstrid gäller dessa modifieringar:

Villkor	Modifiering
Målet överraskat	+1
Målet ligger ner	+1
Vän i kroppskontakt med målet	-3
Kroppskontakt	-★

Alla modifieringar är kumulativa. Om målet duckar bakom skydd påverkas inte svårighetsgraden.

Kroppskontakt

I närstrid slåss man normalt på en till två meters avstånd. Då kan alla normalstora vapen (**STORLEK 0** eller mer) användas utan minus.

Om ett vapen har negativ storlek får man storleken som minus både på chansen att träffa och skadan.

Om man i stället går in i kroppskontakt får små vapen i stället plus att träffa och gör mer skada.

Den som slog högst under en stridsrunda bestämmer avståndet för nästa runda. Det innebär att man kan parera för att kunna gå in i eller ut ut kroppskontakt.

Skador

Om man träffar sin motståndare kan skada honom. Det finns två typer av skada, **CHOCK** och dödlig skada. **CHOCK**-skada kan som mest få motståndaren utslagen. Attacker som gör **CHOCK**-skada är markerade med ★.

Skadeslag

När man träffar slår man ett antal tärningar och lägger till vapnets skada. Spelledaren drar av målets **FYSIK** och läser av resultatet i skadetabellen.

För fullträffar slår man **3D** och för halvträffar slår man **1D**. Med hjälp av en stilpoäng kan man få slå en extra tärning.

Skaderesultat

När man drabbas av en skada kryssar man i en ruta av motsvarande typ under *Hälsoillstånd* på karaktärsbladet. Om alla rutorna av samma typ är ifyllda tar man nästa högre ruta. En karaktär som tar ett fjärde **SÄR** blir alltså **UTSLAGEN**.

Omtöcknad

Karaktären har **-1** på allt han gör för varje **OMTÖCKNAD**. Effekten vara till slutet av striden eller scenen. **SÄR**-rutorna använda för att markera **OMTÖCKNAD**.

Sårad

Karaktären har **-1** på allt han gör för varje **SÄR**. Om karaktären har en **OMTÖCKNAD** ersätts den av ett **SÄR**. Effekten vara tills **SÄRET** behandlas.

Chock

En karaktär som är **CHOCKAD** kan inte göra något nästa runda. Man blir av med en **CHOCK** i slutet av rundan. Flera **CHOCK**-resultat är kumulativa och gör att man inte kan agera flera rundor i sträck. Vid en **CHOCK** får man välja mellan att trilla omuull eller tappa sitt vapen, medan man automatiskt gör båda vid två eller fler **CHOCK**.

Utslagen

Karaktären blir medvetslös och kan inte göra något. En behandlad **UTSLAGEN** har samma effekt som ett **SÄR**, men kan inte behandlas vidare.

Döende

Karaktären dör efter **FYSIK**-slag rundor.

Död

Karaktären dör nästan omedelbart och kan inte räddas annat än med hjälp av ett sjukhus inom någon enstaka minut.

Behandling av skador

Man kan använda färdigheten **SJUKVÅRD** för att behandla skador. Varje skada måste behandlas separat. Svårighetsgraden beror på skadans typ:

Hälsoillstånd	Svårighet
Sårad	10
Utslagen	20
Döende	15

Det tar normalt en minut att behandla en skada.

Cybernetik

Inledning

Det är möjligt att operera in olika former av avancerad cybernetisk utrustning i kroppen. Det finns många sorters cybernetik, men här beskrivs bara den som någon av karaktärerna använder.

I vissa fall ger cybernetik bonus på någon färdighet. Då finns den modifierade färdigheten angiven inom parentes.

Cyberarmar

Man kan ersätta hela eller delar av armar. Den normala cyberarmen är lika stark som en vanlig arm och kan fås i massor av olika utseenden. Normalt är hudfärg, krom och olika färgnyanser.

Naturligtvis är det få som har en standardarm installerad, det finns alltför mycket roliga möjligheter.

Cyberstyrka™

Man kan naturligtvis göra armarna hur starka som helst. Den enda egentliga begränsningen är skicklighet och hur kraftig kroppen som armen sitter på är. Med cyberstyrka lägger man till halva färdigheten i **FÖRSTÄRKARE** till sin styrka när man jobbar med armen. I närstrid ger en cyberstark arm även bonus på skada.

Cyberoptik

Cyberögon fungerar som vanliga ögon. Det går bra att ersätta endast ett öga. Ögonen kan utrustas med ytterligare egenskaper:

Bländskydd

Skyddar optiken och karaktären mot bländande effekter. Man kan ställa in behaglig ljusstyrka och kontrast.

Konstiris

Artificiell iris som ser ut precis som ett riktigt öga. Pupillen ändrar storlek beroende på ljusstyrka på ett naturligt sätt.

Ljusförstärkning

Låter användaren se i mörker, bara det finns det allra minsta ljus. Bländskydd rekommenderas, då optiken är känslig.

Projektor

Ger möjlighet att projicera bilder direkt till synnerven. Ger helt oanade möjligheter till informationsbehandling tillsammans med en Perator™ eller annan datorutrustning och dessutom möjlighet att se din favoritfilm på tunnelbanan.

Teleskop

En kikare 2-20x. Optiken fungerar inte mindre än 20 m bort.

Cybervapen

Olika dolda närstridsvapen vapen kan monteras in i kroppen.

Huggtänder

Tänderna kan bytas ut mot karbonglas eller andra material. Materialet är mycket svårt att skilja från äkta. På rovdjur är de omöjliga att upptäcka, medan människor med huggtänder ser hemska ut. För de som vill går det att få tänderna kromade eller genomskinliga i stället.

Klor

Inmonterade blad i armarna. De består av tre blad som normalt döljs i underarmen och kan fällas ut genom öppningar mellan knogarna. Bladen är av organiskt material och svårupptäckta när de är infällda.

Naglar

Naglarna kan förstärkas med organiska plattor med monofilamentegg. De döljs normalt under naglarna och kan fällas ut vid behov.

Datajack

Datajack kan monteras på valfri plats, men monteras vanligen in i armleden, nacken eller tinningarna. De kan fås i en mängd varianter, från kromade till osynliga jack som täcks av Hudor™-flikar när de inte används. Jacket tar emot en standardiserad kontakt.

Jack kan ta emot sinnesintryck som upplevs som helt äkta, och ibland ersätter kroppens egna. Detta är principen för SimSense och nätlöpning. Det finns särskild cybernetik som stimulerar valda delar av nervsystemet, som smärt- eller njutningscentra, men den brukar vara illegal.

Via jacket kan man aktivt styra inkopplad utrustning som fordon eller vapen. Man kan också koppla in sig på nätet.

Kroppsförstärkning

En förstärkning av skelett och muskulatur i hela kroppen. Gör det praktiskt taget omöjligt att bryta benen eller få muskelbristningar och tar bort risken för benhineskadorna och annat otrevligt. Resultatet är en generell ökning av patientens FYSIK med +1D.

NervFiber™

Syntetiska nervfibrer ansluts till hjärnan, förlängda märgen och ryggraden, och nervtrådar dras ut till armar och ben. NervFiber™ är nödvändig för all form av aktiv cyber som sänder eller tar emot nervimpulser. När man sedan installerar annan cybernetik kopplas den in på den nervfibrer som redan finns.

Med nervfiber har man direkt mental kontroll över den cybernetik som är ansluten, om man har jack kan man koppla in sig på extrem utrustning som vapen, fordon, datorer och simsense och man kan också ta emot sinnesintryck. Om nervkoppling används för att spela upp sinnesintryck tar dessa alltid överhand över kroppens egna sinnen och man blir totalt omedveten om sin omgivning.

Det är också möjligt att ansluta cybernetik som tar kontrollen över användaren, men den brukar vara illegal.

Perator™

En inopererad liten dator som kan användas för att lagra och visa information. Kommunikationen sker mentalt via nervfiber.

Datorn kan lagra information från olika källor som sedan kan spelas upp för innehavaren. Man behöver en terminal för att visa informationen för andra. En Perator kopplad till en Projektron™ ger en uppspelningsförmåga liknande minne.

Om man har annan cyberutrustning, typ ögon eller hörsel förstärkare, lagrar datorn allt dessa sinnen registrerar i ett kortidsminne som klarar upp till en timmes inspelning. Dessutom hjälper den till att administrera andra cyberenheter, fungerar som en intelligent almanacka och kan till och med sköta enklare sekreterarsysslor.

Projektron™

En Projektron kopplad till annan utrustning ger ett slags inre öga. Den ger möjlighet att projicera sinnesintryck direkt till hjärnan, man tränar upp en inre uppspelningsförmåga som uppfattas ungefär som ett minne. En vanlig tillämpning är att visa information från datorer eller cybernetiska system i synfältet. Till skillnad från nervkoppling kan man överlagra sinnesintryck och data från olika källor.

Ger helt oanade möjligheter till informationsbehandling tillsammans med en Perator™ eller annan datorutrustning.

Hårkors

Används tillsammans med smartvapen och projektion och fungerar som ett optiskt sikte, men man behöver inte sikta för att få ökad räckvidd. Hårkorsen ger vapnet +2 räckvidd.

Inspelning

Ger möjlighet att spela in alla sinnesintryck, och fungerar som inbyggd SimSense-inspelning. För att få riktig SimSense-kvalitet krävs även cyberoptik och audio. Minnet klarar normalt en timmes inspelning, men det kan byggas ut i princip hur mycket som helst till låg kostnad.

Det vanliga är dock att man bara spelar in syn och hörsel. Med radiosändare kan man ligga i direktsändning. En Perator kan sköta inspelningen automatiskt.

Kodare

Kodar eventuella radio eller telefonlänkar så att de är besvärliga att avlyssna. På ungefär en dag kan man knäcka en sådan kod, därför byts de ofta. Det går dock fortfarande att spåra källan. En Perator kan hålla flera koder i minnet samtidigt och byta vid behov.

Radiolänk

Inbyggd komlänk. Ett tiotal, inställbara anropskanaler plus ett vitt avlyssningsspektrum. Mer kraftfulla apparater är tillgängliga till högre pris. För att få längre räckvidd kan man jacka sig till en kraftigare, extern radio.

Spårare

Spårutrustning för att uppsnappa och avslöja källan till radiosändningar. Mycket användbar för att upptäcka om någon använder dold radiosändare.

Vapenkoppling

Detta är en induktionplatta i handflatan som överför data till ett smartvapen via en mottagare i vapnets kolv. Smarta vapen kan även kopplas in till ett vanligt datajack via kabel. Vapenkopplingen gör att smartvapnet kan användas direkt när vapnet dras, och man slipper koppla in en kabel.



Snövit

Angelns Västare

Ett Cyber Critters-scenario från Lin Con-91

Inledning

Året är 2491. Platsen är Kalifornien. Miljön är en grå framtid som domineras av de multinationella bolagen. Gatorna styrs av våldsamma gatugång. Nationella regeringar och polis har liten eller ingen makt. Människor har litet värde i sig själva.

Djur

Djuren är från början skapade som slavar i rymdkolonierna, men har sedan länge fått sin frihet. På jorden finns det ännu ganska få djur. Kanske en femtedel av jordens befolkning är djur. De flesta tillhör underklassen, och är ofta diskriminerade.

Huvudpersonerna

Scenariot utspelas i framtidens underhållningsvärld. Spelarkaraktärerna är en grupp Djur, som Angel övertalat att bilda en rockgrupp.

Angel är en Älva, en revolutionär *rockertop* som är den drivande kraften bakom *Angel & the CyberCritters*. I bandet sjunger Angel, Jeff spelar synt, och Fluff och Snövit dansar på scen. Efter några repetitioner hemma i Seattle är hon säker på att hon kan vinna MegaMedias stora talangtävling. Hon har lovat er halva bonusen om hon vinner.

Angel lastar in er i sin skraltiga husbuss tillsammans med er utrustning och kör iväg. Angels första uppehåll på resan är *The Truck Stop*, ett långtradarfik där hon lyckats ordna en spelning på fredag kväll.

Scen 1 The Truck Stop

Sammanfattning

The Truck Stop är ett långtradarfik i närheten av Eureka i norra Kalifornien. Där har Angel lyckats ordna en spelning på fredag kväll.

Den första delen av scenen är tänkt för rollspel, så att spelarna ska få prova sina karaktärer. Scenen slutar med ett slagsmål, men om spelarna tar det lungt blir ingen allvarligt skadad.

Under kvällen dyker Vito Camelli upp för att kolla in bandets föreställning, men han försvinner så fort det blir bråk.

Spelarna hinner också bli ovänner med ett annat rockband, Zeke och hans vänner, The Bad Boys. Spellerdaren måste se till att i alla fall Zeke överlever, eftersom de dyker även upp senare i scenariot.

Handling

Handlingen tar vid där inledningen slutade. Spelarna kommer fram till *The Truck Stop* vid halv fem-tiden på fredag kväll.

Angel parkerar bussen mitt på två parkeringsplatser för att ingen ska köra på den och repa lacken.

The Truck Stop är ett typiskt långtradarfik. Utanför står enstaka långtradar och någon enstaka pickup.

Spelarna går förmodligen in. Kolla vilka som tänker vara beväpnade!

Baren är inredd i bästa westernstil. När spelarna kommer in finns det ett halvdussin gäster, främst lastbilschaffisar som stannat för att äta

eller ta en öl i baren. Två cowboys använder det enda biljardbordet, och en finmig tonåring spelar ett av de två videospelen vid ingången.

Wilson

Wilson, barägaren, är en stor människa, klädd i jeans, cowboystövlar och rutig skjorta. Han tuggar på en otänd cigarr.

Han hälsar hjärtligt på spelarna (faktiskt) och bjuder alla på öl i baren. Han tackar Angel för att de kunde ställa upp med så kort varsel.

Om någon frågar berättar Wilson att han hyrt ett annat band, *Zeke & the Bad Boys*, men sade upp spelningen eftersom de förstörde ett annat ställe i närheten (*Joe's Bar & Grill*) härom kvällen.

Tid att koppla av

Bandet ska inte spela förrän klockan 21, så det finns gott om tid att duscha efter resan och bära in instrumenten. Under tiden kan spelarna hänga i baren, bära in och testa utrustningen, spela biljard, etc...

Under kvällen kommer det fler gäster. De flesta är lastbilschaffisar (moderna cowboys), lokala likasinade och deras flickvänner.

Angel roar sig med att flirta med en enintresserad cowboy. Under kvällen blir de mer närgångna, och vid åttatiden försvinner de ut under en halvtimme. (Till bussen.)

Alla tjejerna i gruppen kommer att bli uppvaktade av cowboyn. Låt dem slå STIL-slag för att imponera på tjejerna.

Nästan alla gästerna är människor, och många av dem är typiska rednecks, och gillar inte Djur. Spelarna får höra en del spydiga kommentarer om "byrackor", och "loppor i pälsen".

Här har Katten ett utmärkt tillfälle att använda sin INDIVIDUALITET för satt få hänet att falla platt till marken.

Karaktärerna kan också bli utsatta för mer påtagliga tråkningar som att ta deras drinkar, "räka" spilla öl över kläderna, få drinken stulen eller biljardkloten flyttade. De som ligger bäst till för att bli tråkade är Katten, Jeff och Snövit. Claws är trots allt ganska respektingivande.

Om det ser ut att bli bråk ingriper Wilson för att lugna ner de inblandade. Om någon vill slåss är det bara att gå ut på parkeringsplatsen (det är så det brukar gå till).

Flera gäster kommer in under kvällen, och fram mot kvällen är det totalt cirka 20 gäster.

Vito & Co

Vid halv niotiden kommer Vito & Co:

En elegant vessla kommer in med två rättor i släptåg. Han är klädd i skraddarsydd blå kritstrecksrändig kostym, hatt, tvåfärgade skor och har en nejlika i knapphållet. Rättorna bär kostymer som har betydligt sämre passform och har svarta solglasögon. Kavajerna är inte knäppta, och det är uppenbart att de har någon form av stor pistol i axelhölster. Vesslan sätter sig vid ett hörnbord och beställer in en whisky och ägnar sig åt röka en cigarett som en rättorna tänder åt honom. Rättorna dricker inget, utan håller sig alerta.

Det här sällskapet är pass avvikande att ingen undgår att lägga märke till dem. Spelarna kan slå KULTURER/UNDRE VÄRLDEN. De som slår 20 eller mer får reda på Vitos bakgrund (se hans beskrivning).

Vito låtsas inte känna Snövit om hon inte går fram och pratar med honom. Om hon frågar vad han gör här svarar han undvikande att han "är här för att titta på showen". Han är mycket riktigt här för att titta på showen och avgöra om hans plan är värd att satsa på. Han försvinner så fort det blir bråk.

Efter en kvart närmar sig två resliga cowboys Vitos bord för att mucka gräl med de snobbiga päldjuren. En av rättorna reser sig till sin fulla längd och för undan kavajen och visar sin gyropistol i axelhölster. (Alerta spelare märker pistolen på UPPMÄRKSAMHET 15 eller om de sa att de tittade på Vito.) Cowboyen kommer raskt på bättre tankar och beger sig i stället till biljardbordet.

Om någon av spelarna bråkar och hotar Vito drarrättorna sina gyropistoler och skjuter i värsta fall. Själva låter de sig inte retas, trygga i sin förvissning om att de är tyngst beväpnade i lokalen.

Plats på scen

Kvällen går, och klockan hinner bli nio. Om spelarna glömmer bort det påminner Wilson eller Angel dem i tid för att de ska hinna byta om.

Bandet tar plats på scen. Publiken visslar, eftersom det finns tre läckra tjejer på scen. Angel tar micken och hälsar på publiken, talar om hur underbart det är att vara här i kväll, osv.

Hon inleder med en låt om hur bolagen och staten förtrycker massorna. etc... Publiken verkar inte alltför entusiastisk, men Angel hinner inte längre än en minut förrän dörren sparkas upp med ett brak:

De stygga pojkarna

In kommer en svart varg följd av fem människor. De är klädd i svarta läderbyxor, stövlar, T-shirts med texten *I Was Born to be Bad* och spelglasögon.

Zeke ser sig omkring och tittar hotfullt på församlingen. Slå hans HOT mot spelarnas STRIDSVANA. De som vill spela kan slå STIL i stället. De som misslyckas slutar spela. I vilket fall slutar Angel att sjunga. Publiken tystnar.

Zeke går fram till baren och säger till Wilson att de är här för att spela. En häftig diskussion utbryter där Wilson inte vill ha "deras sort" här efter vad de gjorde med Charlies ställe i onsdags. Zeke säger att han inte har något emot att göra samma sak här. Han går ut medan hans gäng hänger på bardisken och flinar mot gästerna.

Zeke återvänder efter en liten stund bärandes på ett gitardräl. Han lägger det på bardisken, välter ner några ölglas i förbifarten, öppnar det och tar fram en motorsåg som han startar.

Bar room brawl!

Här är det dags att gå över i detaljerad tid. Om du tycker att det behövs kan du göra en karta.

Låt alla slå STRIDSVANE-slag med svårighetsgrad 15.

Nu går Zeke & Co löst på lokalen. De välter bord, kastar stolar mot spegeln bakom baren, etc. De är inte ute efter att skada någon, men drar sig inte för att slå på dem som ställer sig i vägen. Zeke använder bara sin motorsåg för att säga sönder inredningen (han är smart nog att inte döda folk i onödan) men ingen ställer sig i vägen för honom. En Varg med motorsåg är något man aktar sig för!

Wilson som fortfarande står bakom baren tar fram en pumphagelbössan han har under bardisken. Han skjuter några skott i luften men vågar inte använda den mot bråkmakarna efter-

som han är rädd att träffa de övriga gästerna. Han går runt baren och försöker använda hagelbössan som tillhygge.

Allmänt slagsmål bryter ut (ett riktigt fredagsnöje!). Stora delar av inredningen blir förstörd och många av gästerna blir utslagna, men ingen blir allvarligt skadad.

Om spelarna visar tecken till att vilja använda övervåld, låt dem slå KULTURER med svårighetsgrad 10. Om de lyckas inser de att det här är relativt "oskyldigt" underhållning. Ingen av de inblandade använder dödligt våld om de inte blir anfallna med dödliga vapen (t ex Claws med klor).

Om spelarna står kvar på scen kommer ingen av de vanliga gästerna att ge sig på dem, men Zeke och hans gossar kommer att ta sig upp dit för att klå upp sina "konkurrenter" och kvadda deras instrument. De som vill kan smita ut genom sceningången.

Om någon kommer upp på scenen kommer Angel att använda sina klor och försvara sig så gott hon kan (vilket är ganska dåligt).

Det finns ingen anledning att faktiskt spela den del av striden där spelarna inte är med i. Zekes gäng är något bättre, men eftersom gästerna är fler går det ganska jämt upp.

Vinnare eller förlorare?

När slagsmålet börjar på allvar ringer kocken efter polisen. Efter fem minuter kommer två polisbilar med två poliser i varje. Det tar alltså 30 rundor i detaljerad tid, och då lär striden vara över.

Zeke & Co sticker om möjligt, men de blir förmodligen nedslagna av spelarna och/eller gästerna. De lämnar inte sina utslagna i sticket utan försöker ta med dem ut.

Om någon frågar om Zeke och grabbarna kan Wilson eller någon av gästerna ge informationen i Zekes bakgrund.

För spelarnas roll spelar det egentligen ingen roll hur striden går. Alla använder vapen som gör SHOCK-skada. Ingen av spelarna riskerar att få sin karaktär dödad, om de inte gör något dumt, som att använda cyberklor ett gyropistol.

Lag och ordning

När poliserna dyker upp återställer de snabbt och effektivt ordningen och plockar med sig Zeke & Co om de finns kvar.

Wilson slänger ut alla gästerna (och bandet) och börjar röja upp. Angel protesterar och vill ha sina pengar trots att de inte fått spela, men får bara \$200. Wilson betackar sig för vidare underhållning i kväll. Om spelarna protesterar alltför våldsamt finns poliserna i närheten för att köra ut dem.

Spelarna blir utsparkade med svansen mellan benen efter en livad fredskväll på *The Truck Stop*.

Brott och straff

Förhoppningsvis undviker spelarna att döda någon. I annat fall gör de bäst i att sticka så fort som möjligt. Landsortspolisen ser inte genom fingrarna med mord, något du bör påpeka för spelarna om de inte inser det själva.

Om Zeke & Co är kvar när polisen kommer blir de arresterade, men släpps i tid för att vara med i scen 3.

Om spelarna är dumma nog att stanna kvar efter att ha dödat något blir de arresterade, och scenariot är då slut för deras del.

Scen 2 På väg igen

Sammanfattning

Scenen utspelar sig på Angels buss, efter att gänget lämnat *The Truck Stop*.

Spelarna får möjlighet att plåstra om eventuella skador och sova ut. Under lördagen turas de om att köra bussen ner till konserten.

Här har spelarna möjlighet att rollspela i lugn miljö, och spelledaren kan roa sig med att spela Angel.

Om allt går enligt planerna kommer bussen fram

sent på lördag kväll.

Det här är bara en transportsträcka, och behöver inte ta mer än en halvtimme att spela.

Handling

Spelarna kan förhoppningsvis lämna *The Truck Stop* vid tio-tiden på kvällen. Angel kör iväg bussen och parkerar den på en övergiven bondgård vid tolvtiden.

Angel

I den här scenen har du som spelare möjlighet att använda Angel för att aktivera spelarna eller bara ha roligt.

Under resan ner kan Angel t.ex. roa sig med att:

- Spela poker med spelarna. Hon vinner alltid. Spelarna måste slå SPEL med svårighetsgrad 20 för att gå jämt upp. Spelarna misstänker säkert att hon fuskar, men har svårt att se eller bevisa någonting. Det gör hon också (märkta kort och cyberoptik).
- Få de olika manliga karaktärerna i säng. Det finns ett någorlunda privat bås med draperi för, men de andra hör i alla fall vad de sysslar med.
- Föreläsa om hur bolagen suger ut de stackars arbetarna och hur världsrevolutionen...
- Roa sig med att köra bussen över fartgränsen förbi poliskontroller (i alla fall om spelarna inte är efterlysta).

Efterlysta?

Om spelarna är efterlysta får de höra det på polisradion (det finns en i bussen). I så fall tycker Angel att det är jättehäftigt.

Polisens resurser är ganska överansträngda, och det går att köra på småvägar utan att bli upptäckta. Spelarna kommer fram till konserten utan att bli arresterade.

Stilpoäng

I slutet på den här scenen får alla spelarna en stilpoäng (så att de inte har slut på dem under scenariots final).

Scen 3

På jakt efter Vito Vessla

Bakgrund

MegaMedia, ett av de största mediaföretagen, arrangerar en stor tävling för att hitta årets stora stjärna. Vinnaren får ett ettårskontrakt, \$20.000 i kontanter och får göra en CD och minst sex videos. I tävlingen finns bara första pris, även om många av de bättre artisterna sedan får kontrakt med andra bolag.

Hundratala förhoppningsfulla artister kommer hit och tävlar. Tävlingen har i år ca 250 deltagare och beräknas ta tre hela dagar med scenframträdanden dygnet om. I år beräknas minst 200.000 besöka jättekonsterten, som samtidigt direktsänds i trid. Högtalarvolymen gör att det är nästan omöjligt att sova under konserten, och de flesta besökarna får ingen sömn under de tre dygn den varar.

Varje artist får framföra högst tre bidrag och hålla på i högst 15 minuter. Sensorer utplacerade bland publiken mäter hur intensivt åhörarna upplever framträdandet. Resultatet presenteras som en tredimensionell holografisk stapel som projiceras bredvid scenen.

MegaMedia har hyrt en gammal övergiven militärbas vid kusten. Där finns *USS Ronald Reagan*, ett över 400 år gammalt hangarfartyg som konverterats till scen. Enorma holofält visar scenen i jätteformat ovanför fartyget.

Området närmast fartyget har spärrats av för publiken, och där håller artisterna och diverse mediafolk till. Övre delen av stängslen är elektrifierade för att hindra fansen att klättra över. Sjukvårdare finns till hands för att ta hand om det som skadas, men många dör ändå i slagsmål, av värmeslag eller vätskebrist, och andra pressas ihjäl mot stängslen.

Basen tillhör de områden som normalt inte bevakas av polisen, och under tävlingen svarar MegaMedia för säkerheten. Besökarna måste deponera sina vapen, men bolaget ansvarar inte för deras personliga säkerhet. Våld är ganska

vanligt, både bland publiken och artisterna. Något tiotal brukar dödas varje år, och åtminstone hundra beräknas bli skadade eller drabbas av värmeslag eller utmattningsbesvär. Besökarna kommer in på eget ansvar.

Sammanfattning

Scenen inleds med att spelarna kommer fram sent på lördag kväll. De passerar genom säkerhetskontrollen där alla skjutvapen blir beslagtagna.

Väl parkerade är det lagom tid att sova, men det är svårt på grund av ljudvolymen. För de som vill finns olika fester att vara med på.

På morgonen gör Vito ett besök hos Angel och har ett allvarligt samtal med henne.

Angel vägrar låta sig köpas och kallar till krigsråd. Hon vill ha tillbaka simen innan Vito hinner släppa den till MegaMedia.

Det är relativt enkelt att spåra Vito och hans gäng, och spelarna borde inte ha några problem att övertyga honom om det lämpliga i att lämna över alla original.

Dessutom finns det möjlighet för spelledaren att aktivera spelarna med andra aktiviteter under söndagen. Bl.a. syns Zeke och hans gäng i bakgrunden.

Sent på söndag kväll är det dags för spelarna att göra sitt framträdande.

Handling

Vid elvatiden på lördagkvällen kommer spelarna fram:

Ni hör konserten på flera kilometers håll. När ni kommer närmare ser ni det upplysta hangarfartyget längst bort i hamnen och de jättelika holofälten ovanför. Framför scenen ser ni en jättelik, hysterisk folkmassa, som vrålar och rör sig i takt med musikens rytmiska dunkande.

En väg leder fram genom folkmassan till det avspärrade området framför fartyget.

Säkerhetskontroll

Bussen stoppas av säkerhetsvakterna. Efter att Angel har presenterat sig får spelarna kör in genom den första grinden. Bussen blir genomsokt efter skjutvapen. De som vill gömma något kan slå KAMOUFLAGE/VAPEN med svårighetsgrad 20 (10 för Jeffs karbin, eftersom den är svår att identifiera som vapen när den är isärplockad).

Informationsbås

I informationsbåset får de ett tävlingsnummer (253, det sista) och blir anvisade en parkeringsplats. Om de frågar efter Zeke och hans gäng får de veta att de inte kommit. (Än)

Kväll

För de som är intresserade pågår det massor av fester.

Besök av Vito

På morgonen dyker Vito upp och vill tala med Angel i enrum i bussen (de övriga blir utslängda).

Vito talar om att han har en kopia på Snövits sim, och att han kommer att släppa den till andra mediabolag om han inte får \$20.000, vilket han anser högst resonabelt. Vito är övertygad om att det kommer att förstöra hennes framtida karriär.

Angel blir fly förbannad och kastar ut Vito, som försvinner bort till sin bil. Det här är ett utmärkt tillfälle att följa efter honom.

Angel letar upp Snövit och skäller ut henne efter noter. Därefter försöker hon ge sig på Snövit med klorna, men de andra spelarna bör hinna stoppa henne.

Krigsråd

Angel samlar gänget till krigsråd. Hon berättar att Vesslan har en sim med henne som hon måste ha tillbaka, annars är hennes karriär helt förstörd. Hon vill inte tala om vad som finns på simen, utan säger bara att det är Snövits fel.

Det Angel vill är att spelarna letar reda på vesslan innan konserten är slut. Hon vill ha tag på originalet eller i alla fall hindra att den släpps inom den närmaste månaden. Spelarna frågar sig kanske om han har kopior, men Angel struntar i

det, och är fullt beredd att ta hand om honom själv.

Att hitta Vito

Det är relativt enkelt att hitta Vito. De enklaste är att fråga runt (ÖVERTALNING eller KULTURER) eller att gå till informationskontoret. Vito har dock tagit en annan parkeringsplats än den han fick anvisad, så spelarna får leta själva.

När de väl hittat Vito bör spelarna kunna få simen utan problem (HOT fungerar utmärkt). Om de klarar det utan våld, så mycket bättre. Vito har egentligen inget emot att lämna ifrån sig en kopia på simen, och har original hemma.

Just när de håller på och hotar Vito är ett bra tillfälle för Carter Edison (se nedan) att dyka upp.

Zeke & Co

Under natten dyker *Zeke & The Bad Boys* upp. De är sista band, och kommer alltså framträda efter spelarna. Om någon frågar i informationen får de reda på detta.

Zeke och hans gäng kommer att misshandla spelarna om de träffar på dem i mindre grupper. De är inte ute efter att slå ihjäl dem, bara skada dem inför deras framträdande.

En annan rolig sak är att slå sönder Angels buss och spelarnas instrument om de lämnar dem.

De är tillräckligt alerta för att inte bli överraskade av spelarna. Om spelarna ger sig ut i samlad grupp för att döda Zeke & Co håller de sig undan. Däremot kan någon enstaka Stygg Pojke råka illa ut.

Fan

Jim är en liten kille på tio år som lyckats ta sig in på området olovandes. Han är en stor fan till Angel och/eller Snövit (och till alla andra lovande *Rockertops* och *SimStars*.)

Han dycker upp vid en lämplig tidpunkt och kommer att hänga efter sin idol och tiggas autografer och ta bilder. Ett roligt alternativ är att hon tror att Fluff är Angel och följer efter henne.

Eventuellt kan Jim hjälpa spelarna att hitta Vito om de behandlar honom vänligt.

Carter Edison

En av MegaMedias bästa journalister bevakar artisterna under tävlingen. Han kan dyka upp vid de mest olämpliga tillfällena, framför allt när spelarna gör något de inte vill andra ska få reda på.

Han har med sig en kameraman hela tiden. Om denne blir utslagen eller får kameran förstörd har Carter cyberoptik, cyberaudio och radio, och kan sända själv. Eftersom han gillar att synas i bild kommer han dock att hämta en ny kamerakille så fort som möjligt.

Han opererar normalt från MegaMedias kontor på USS Ronald Reagan och har tillgång till en helikopter. Megamedias säkerhetsfolk uppskattar inte att man skadar bolagets reportrar, och tar i med hårdhandskar mot dem som gör det.

Andra störande element

Om du vill utsätta spelarna för annat finns det massor av skrämmande typer som stör ordningen/tränger sig in i bussen/vill ha med spelarna på fester/ få dem i säng, enstaka fans som tagit sig in, agenter som vill skriva kontrakt, etc. Var påhittig!

Scen 4 USS Ronald Reagan

Inledning

Det här är den avslutande scenen. Oavsett vad som händer i förra scenen kan bandet nu ta plats och göra sitt framträdande som näst sista band.

Zeke & the Bad Boys är sista band. Under framträdandet kommer de att storma in på scenen och försöka ta livet av *Angel & the Cybercritters*.

Bolaget har inget emot våld på scen, eftersom det ger bra tittarsiffror. Publiken tycker att våld är häftigt, och älskar våldsscener. Det band som överlever får högst poäng, och vinner alltså. Det

här är vare sig snällt eller glamoröst, men sådan är underhållningsvärlden anno 2491...

Slutstriden ska vara snabb och blodig, men inte gå alltför lätt för spelarna. Det viktiga är att det ser bra ut på bild.

Handling

Scenen inleds med att bandet tar plats och börjar sin föreställning:

Ni står nervöst och väntar vid utgången till scenen. Jublet efter föregående nummer har tystnat, och teknikerna avsutar just inkopplingen av era instrument.

Mörkret har lagt sig över hamnen, och strålkastare på kajen lyser upp fartygsskrovet. Presentatören går ut på scenen. Bakom scenen ser ni henne projicerad i ett holofält stort som ett fyrvåningshus tillsammans med de staplar som visar publikens reaktioner. Om några ögonblick är det ni som kommer att stå där ute.

“Och nu, band nummer 126, *Angel & the CyberCritters*“

Er publik väntar på er. Ni går ut på scen. Angel lyfter armen. Publiken jublar. *This is it. Time to rock!*

Det här är en nervös situation för alla inblandade. Låt spelarna slå STRIDSVANA, STIL eller UPPTRÄDA med svårighetsgrad 20.

Låt sedan spelarna slå mot sin UPPTRÄDA. Svårighetsgraden är 20. De som misslyckats med att hålla sin cool har -1D som vanligt. Om Katten bara står på scen och ser cool ut kan han använda INDIVIDUALITET i stället. Angel lyckas automatiskt.

De som fumlar klarar inte av pressen utan slutar spela. Synnerligen pinsamt...

Angel är fantastisk, och ni inser att era insatser varken gör till eller ifrån. Publiken älskar henne. Mätaren går i uppåt.

Att stå på scenen framför 200.000 åskådare är en fantastisk känsla. Det här är en otrolig kick!

Party time!

Låt spelarna slå UPPMÄRKSAMHETS-slag. Svårighetsgraden är 30 för dem som spelar, 15 för dem som bara hänger med. De som inte fumlar märker Zeke på scen, de som lyckas märker honom innan han hinner upp på scen.

Från sceningången ser ni plötsligt Zeke och hans gäng komma ut på scenen. De är klädda i sina typiska svarta läderkläder och har spegelglasögon. De ser *väldigt* hotfulla ut.

Zeke går fram till mitten av scenen, startar sin motorsåg och lyfter den över huvudet. Publiken jublar, och mätaren går i höjden.

Det här verkar ganska allvarligt. Publiken vill ha våld, och det ser ut som om dom kommer att få det...

Angel vänder sig mot Zeke och säger: *“It’s showtime! Let’s dance!”*. Hon faller ut sina klor och rör sig mot Zeke.

Ingen ängel, inga pengar...

Dags för nya STRIDSVANE-slag. Svårighetsgraden är 15, modifieringarna från tidigare i scenen gäller.

De som fumlar är så inne i sitt framträdande att de inte märker vad som händer. Här flippar Angel ut och går bärsärkagång. Det är upp till spelarna att rädda henne från att bli späntved.

Nu utkämpas en strid på liv och död i direkt-sändning inför levande publik. Publiken älskar det! Bolaget älskar det, eller i alla fall tittarsiffrorna.

Säkerhetsvakterna får order att inte ingripa, och scenen tar slut när ingen av motståndarna står upp längre.

Avslutning

När bara en sida står upp kommer sjukvårdare in och tar hand om de skadade. Förhoppningsvis överlever Angel (om än svårt skadad):

Det sista framträdandet får högsta möjliga poäng. Eftersom det var ert nummer vinner *Angel & the CyberCritters* även om det var två band på scen.

Så får Angel skriva kontrakt med MegaMedia, och kan sedan leva lyckligt. Som avtalat får ni dela på halva bonusen, vilket blir \$2000 per man. Inte illa för tre dagars arbete... Dessutom lämnar Angel sin buss till er så att ni kan ta er hem.

Om Angel skulle råka dö får spelarna inga pengar, men de kan ta bussen och åka hem.

Skandal? Inte då!

Även om spelarna får tag på simen visar det sig att det finns flera kopior i omlopp. Det kommer fram först efter några veckor då Angel redan hunnit slå igenom, och då ger de bara publicitet. Och all publicitet är bra publicitet...

Appendix och noter

Brott och straff (än en gång)

Om spelarna har problem med rättvisan (och brottet är tillräckligt allvarligt, t.ex. mord) blir de omhändertagna av polisen när de lämnar konsertområdet.

Stilpoäng

Alla karaktärerna börjar med en stilpoäng. De får en ny efter första delen, för att de inte ska behöva börja sista delen helt utan stilpoäng.

Om någon spelare gör något riktigt häftigt kan han få en stilpoäng som belöning.

Snövits (Vitos) Simsense

SimSense-chip i vanlig kapsel (svart plast, lövtunn, 3 cm lång, 1 cm bred). Simmen kan slottas i ett standardjack:

Det här ser ut att vara en porr-Sim. Förutom huvudpersonen/inspelerskan är Angel och en Lejonhane med. Den som spelat in den är uppenbarligen en Ylva, och när du spelat upp en del inser du att det måste vara Snövit. För att vara en amatörinspelning håller den mycket hög kvalitet.

Simmen är ungefär en timme lång. Tyvärr måste vi utelämna detaljerna, men det är verkligen heta grejor! Det här trodde du minsann inte om Angel och Snövit...

Claws

Utseende

Brutal järv med mörkbrun päls och stubbad svans. Omodern cyberarm på vänster arm. Vanligen känd i kamouflagebyxor, kortärmad t-shirt och kängor. I mer sociala sammanhang kan Claws ha kostym, men han har aldrig hittat någon som passar bra.

Bakgrund

Mindre lyckade karriär i armén. Tillbringade 12 år i självmordsenhet, och var en gång den enda överlevande i sin enhet. Expert på att närstrid och att ta sig fram tyst.

Har numera dragit sig tillbaka från det militära livet, och ägnar sig åt att "ta hand" om sin flickvän Arlene, en Älva som försörjer dem båda genom att arbeta som *joy-girl*. Hon är dessutom Fluffs syster.

Angel har övertalat Claws att spela trummor i bandet. Kan man tänka sig något brutalare än en trumspelande Järv?

Personlighet

Pålitlig, men ganska otrevlig. Som många andra Järvar har han svårt att umgås med folk. Han drar sig inte för att använda dödligt våld, och är *mycket* bra på att använda sina klor, men föredrar att överraska fienden bakifrån. Hitills har Claws aldrig behövt använda sin pistol.

Tips: för att undvika att använda sin pistol kan Claws tänka sig att använda andra vapen, t ex granatkastare.

Citat

"I've spent twelve years in the suicide squads and I've never drawn my gun, but for you I might make an exception."

Cybernetik

Gammalmodig militär cyberarm i vänster arm med cyberstyrka och inbyggda armklor, samt armklor även i högerarmen.

Utrustning

Ljusgrå kostym i råsidan med dålig passform.
Armekläder.

Gyropistol (som du aldrig använder) i axelhölster, samt fyra extra raketer.

Järvar

Järvar skapades för att göra självmordsuppdrag, och hela deras utveckling styrs av detta. De kan klara av de mest pressade situationer, men får ofta problem i vardagen.

Fysik

Järvar är ganska lika människor, men har annorlunda infästning av ben och armar. De är mycket kraftiga under



sin släta päls, och sega som få. De brukar vara 150-190 cm långa och väga 80-120 kg.

Social nisch

Järvar passar dåligt i vardagligt liv, men kan överleva varje kris. Deras liv brukar vara en ständig serie kriser, men ibland slår de sig ner och lever på någon annan under en tid. Mycket få Järvar klarar av att leva tillsammans, och barnen brukar vara rena olyckshändelser.

Seghet

Järvar är sega, och kan tåla otroliga mängder stryk. När man beräknar skadan räknas Järvens TÄLIGHET som 3 högre. Detta gäller dödande skada, men inte chock-skada.

Claws

Bildning _____ 1	Fysik _____ 4	Teknik _____ 1
Allmänbildning _____	Kasta /GRANAT _____ 5	Matematik _____
Byråkrati _____	Simma _____	Navigation _____
Finans _____	Slagsmål/NÄVE/KLO _____ 8	Sensorer _____ 3
Historia _____	Styrka _____ (8) 6	Teknologi _____
Klass _____	Uthållighet _____ 5	
Språk (ENGELSKA) _____ 2		
Överlevnad _____ 4		
Cool _____ 4	Mekanik _____ 3	Hälsotillstånd _____
Förhandla _____	Förstärkare /CYBERARM _____ 4	Chock _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Förklädnad _____	Kamouflage _____ 5	Sår _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ledarskap /HOT _____ 5	Mekanik _____	Utslagen _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Smyga _____ 6	Nervkoppling _____	Döende _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Spel _____	Sprängning _____ 4	Död _____ <input type="checkbox"/>
Stil _____ 6	Understödsvapen _____ 5	
Stridsvana _____ 8		
Uppträda _____	Reflexer _____ 3	Stilpoäng _____ 1
	Akrobatik _____ 4	
	Bil _____	
Empati _____ 1	Cykel _____	
Charm _____	Energivapen _____	
Kulturer _____ 4	Fartsport _____	
Matlagning _____	Fingerfärdighet _____	
Sjukvård _____ 3	Gevär _____	
Uppmärksamhet _____ 4	Pistol /SYRO _____ 5	
Overtalning _____	Spana _____ 7	

Skjutvapen	Skada	Räck	Styr	Stor	A m	Auto	Träff
Gyropistol	16	10	6	1	4	1	6
Närstrid	Skada	Styr	Stor	Parer	Träff		
Cyberklo (vänster)	12	4	1		10		
Cyberklo (höger)	10	4	1		10		
Näve	9*	4	1		8		

Jeff

Utseende

Liten ljusbrun Mus. Luddig beige päls på magen och inuti örönen. Tittar sig ofta omkring och sätter gärna nosen i vädret. Vanligen klädd i bara en kavaj och inget annat.

Bakgrund

Adopterad, rymde hemifrån tidigt. Växte upp på gatorna. Självlärt tekniskt geni.

Personlighet

Vänlig, lite naiv, vill gärna tro det bästa om alla. Flyr hellre än fäktar illa. Har ett löst förhållande med Snövit, som han är ganska förtjust i, även om han också är lite rädd för henne.

Jeff är nästan barnsligt förtjust i alla former av teknologi.

Citat

"Hey!"

Cybernetik

Datajack, Nervfiber.

Utrustning

Repulsorbräda (svävande skateboard).
Ljudshockare (sonic stunner).

Mus

Musen är en sen skapelse, och de har aldrig varit många. Men möss klarar sig bra i grupper av andra Djur eller Människor och de trivs med att vara små och obemärkta.

Fysik

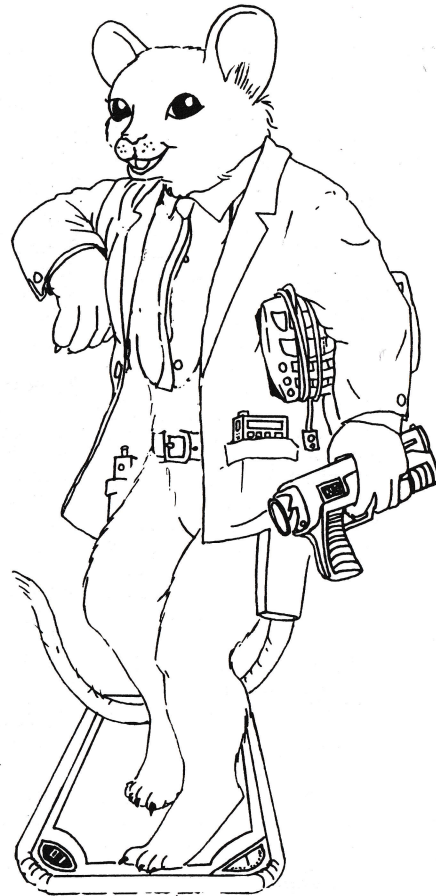
Möss är små och ganska knubbiga, 120-150 cm långa och väger 30-60 kg. De är finlemmade och kvicka, med kort len päls, något längre på ryggen.

Social nisch

Möss tar mycket liten plats och kan rymmas i de flesta sociala sammanhang. De är dock sällan verkligt rika och brukar klara av att ha det nödvändigaste även när de är mycket fattiga. De är ofta fanatiska samlare, men är inte direkt snåla och brukar inte riktigt veta vad de skall göra med sina besparingar.

Omärklighet (EMPATI)

En Mus kan undvika att dra uppmärksamhet till sig med hjälp av sin OMÄRKLIGHET. När man håller sig i bakgrunden och avstår från sådant som kan anses fientligt, uppeendeväckande eller helt enkelt ovanligt kan man nästan alltid försvinna i bakgrunden, bli en i mängden eller hitta ett lämpligt håll att gömma sig i. Omärkligheten kan användas som SMYGA, FÖRKLÄDNAD, etc. men bara för att inte väcka uppmärksamhet.



Gyrokärbinen

Du har tagit med dig prototypen till en gyrokärbin du byggt som en överraskning till Snövit.

Vapnet är en enhands helautomatisk gyrokärbin i smartvariant med inbyggt lasersikte. Den skjuter vanliga 20*75mm gyroraketer. Eftersom Snövit gillar att göra av med ammunition har du försett den med ett rejält magasin som tar 24 raketer.

Konstruktionen är kompakt och hanterbar. Designen är tjugig i grön plast och krom. Kärbinen är bara 50cm lång med infälld kolv och laddad väger den inte mer än knappt fyra kilo. Ett mästerverk, om du får säga det själv.

Du är säker på att Snövit kommer att gilla den. Tyvärr har du inte haft möjlighet att prova kärbinen på skjutbanan, men den fungerar bra med lösplugg.

Kärbinen ligger isärplockad i din väska. Om det behövs skulle du kunna gömma undan den utan problem. Tyvärr har du bara fått med dig ett magasin med skarp ammunition, men du har en hel låda lösplugg.

Jeff

Bildning _____	3	Fysik _____	2	Teknik _____	5
Allmänbildning _____	4	Kasta _____		Matematik _____	
Byråkrati _____		Simma _____		Navigation _____	
Finans _____		Slagsmål _____		Sensorer _____	
Historia _____		Styrka _____		Teknologi _____	6
Klass _____		Uthållighet _____		DATORER _____	4
Språk _____					
Överlevnad _____					
Cool _____	3	Reflexer _____	5	Hälsotillstånd _____	
Förhandla _____		Akrobatik _____		Chock _____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Förklädnad _____		Bil _____		Sår _____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ledarskap _____		Cykel _____		Utslagen _____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Smyga _____		Energivapen _____		Döende _____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Spel _____		Fartsport / SKAUFORD _____	6	Död _____	<input type="checkbox"/>
Stil _____	4	Fingerfärdighet _____			
Stridsvana _____	4	Gevär _____			
Upptäcka / SINT _____	5	Pistol _____			
		Spana _____			
Empati _____	4	Mekanik _____	5	Stilpoäng _____	1
Charm _____		Förstärkare _____			
Kulturer _____	5	Kamouflage _____			
Matlagning _____		Mekanik _____	6		
Sjukvård _____		Nervkoppling _____			
Uppmärksamhet _____		Sprängning _____			
Övertalning _____	4	Understödsvapen _____			
OMÄRKLIGHET _____	5	VAPENTEKNIK _____	6		

Skjutvapen

Stunner

Skada	Räck	Styr	Stor	Am	Auto	Träff
10*	10	2	1	E	2	5

Närstrid

Näve

Skada	Styr	Stor	Parer	Träff
5*	2	1	2	2

Snövits gyrokärbin

Snövits gyrokärbin fungerar, men inte lika bra som väntat. Den har skada 13, räckvidd 5, styrkrav 6, storlek 2, auto +2, ammo 3A.

Skytt	Skad	Rä	Sty	Stor	Am	Aut	Träff
Snövit	16	10	6	2	3A	+2	7
Jeff	15	15	5	4	3A	+2	3

Jeff skjuter kärbinen i två händer med gevär, Snövit i en hand som pistol.

Observera att Snövits vapenkoppling gör att vapnets räckvidd dubblas. Kärbinen har inbyggd laserpunkt som ger +1D att träffa upp till 25m, men inte vid automateld.

Jeff kan sätta ihop kärbinen på två rundor med ett lyckat vapenteknik-slag (svårighetsgrad 15), men han kan inte göra något annat under tiden. För någon annan är det svårighetsgrad 30 att sätta ihop den.

Snövit

Utseende

Lång vit Varghona med kortklippat päls. Ser både sexig och farlig ut.

Bakgrund

Växte upp på gatan, "adopterades" av en *suit*, tvingades begå diverse brott, inklusive mord. Har suttit fyra år i fängelse.

Personlighet

Utåt är Snövit hotfull och aggressiv, men egentligen är hon ganska snäll för att vara en Ylva — Det aktar hon sig dock för att visa.

Snövit är exhibitionistisk och bisexuell. Hon gillar fester, motorcyklar, stora pistoler och gulliga smådjur (som Möss och Alver). För tillfället har hon ett löst förhållande med Jeff.

Snövit har ambitionen att bli SimSense-stjärna, och har varit med i en del sämre simar. Som en del av karriären har hon vikt ut sig i *Sexy Girls & Sexy Guns*.

Citat

"Don't make me waste ammo on you, chummer..."

Prylar

Gyropistol med 20 extra raketer.

Chiqa kläder.

Portabel dator för lagring av SimSense-inspelningar.

Cyber

NervFiber.

Kromade jack bakom öronen.

Projektron med inspelning och cyberoptiskt hårkors. Kan användas för SimSense-inspelning, och kan lagra upp till 24 timmar.

Biomonitor.

Allt detta styrs av en perator.

Cybertänder i vampyrvariant.

Varg (Ulv/Ylva)

Vargarna skapades som ett av de sista Djuren i första generationen. Det varryssarna som kände sig ifrånsprungna och ville visa att även de kunde konstruera Djur. Tyvärr blev kanske inte resultatet riktigt vad man väntade sig, Vargarna vållar mer problem än de löser.

Fysik

Vargar är, liksom Hundar, människolika. De är dock kraftigare och har mer päls, vilket ger dem ett mer djurlikt utseende. Vissa av dem är tågående. De brukar vara 160-190 cm långa och väga 70-90 kg.

Social nisch

Vargar har grundmurat dåligt rykte, något som de konstigt nog slår vakt om. Alla vet att Vargar är något man skall akta sig för. Detta gör att de har svårt att komma in i sociala kretsar, men å andra sidan vill mycket få stå i vägen för en Varg. De är dessutom mycket stolta, och har låg tolerans för skämt som antastar deras heder.

Så länge de klarar av sin isolering kan vargarna komma fram inom nästan alla branscher, men vanligast är de som in drivare, fångvakter, livvakter, passkontrollanter och andra yrken som nyttjar deras respektgivande rykte.

Hot (COOL)

Vargarnas dåliga rykte och allmänt hotande uppträdande gör att de kan få andra att lyda dem genom hot. Vargen gör en personlighetsattack med sin färdighet i hot, och offret står emot med lämplig färdighet. Beroende på hur bra Vargen lyckas blir offret mer eller mindre påverkat. Till skillnad från andra personlighetsattacker varar hot lång tid. Varje vecka minskas Vargens resultat med 1D, och offret får försöka stå emot igen.

Hot behöver inte vara våldsamma till sin natur, utan Vargen kan lika väl komma med en morning som rått våld. Hot genomförs bäst mot enstaka personer, utan vittnen. Om man vill hota flera personer samtidigt är det svårare.

Om Angel, Vito och Simsense...

För någon vecka sedan var du på fest tillsammans med en del folk i nöjesbranschen, bl.a. Angel. Där träffade du Richard, ett Lejon som både du Angel var ganska tända på. Det ena ledde till det andra och kvällen slutade med att ni hamnade i säng alla tre.

Eftersom du har simsense-utrustning passade du på att spela in. Du har träffat Rick ytterligare några gånger och gav honom en kopia som minne. Däremot har det inte blivit något mer tillsammans med Angel.

Förra veckan dök en viss Vito Vessla upp och ville få dig att skriva kontrakt. Tydligt hade han fått tag på en kopia av din Sim med Angel och Rick, och ville köpa rättigheterna. Du tackade nej, men misstänker att han kommer att släppa den ändå.

Du har inte vågat talat om att du har en inspelning för Angel, eftersom du har dåligt samvete för att du spelade in det, och är rädd att hon skulle bli förbannad. Själv tycker du egentligen att det är en ganska kul grej, men det skulle kunna bli pinsamt för Angel.

Snövit

Bildning	2
Allmänbildning	
Byråkrati	
Finans	
Historia	
Klass	
Språk (engelska, tyska)	4
Overlevnad	

Cool	5
Förhandla	
Förklädnad	
Ledarskap	
Smyga	
Spel	
Stil	3
Stridsvana	
Uppträda	1
DOT	5

Empati	3
Charm	5
Kulturer /GETE	5
Matlagning	
Sjukvård	4
Uppmärksamhet	4
Övertalning	4

Fysik	5
Kasta	
Simma	
Slagsmål	
Styrka	6
Uthållighet	
KARATE	3

Mekanik	3
Förstärkare	
Kamouflage /MAREN	5
Mekanik	
Nervkoppling /SMARTGUN	2
Sprängning	
Understödsvapen	
SÄKERHET	1

Reflexer	7
Akrobatik	1
Bil	
Cykel /MC	1
Energivapen	
Fartspport	
Fingerfärdighet	
Gevär	
Pistol	(7) 6
Spana	5

Teknik	
Matematik	
Navigation	
Sensorer	4
Teknologi	2

Hälsotillstånd	
Chock	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Sår	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Utslagen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Döende	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Död	<input type="checkbox"/>

Stilpoäng	1
------------------	---

Skjutvapen Gyropistol

Skada	Räck	Styr	Stor	Am	Auto	Träff
15	20	6	1	4	1	7

Närstrid Huggtänder Slag Spark

Skada	Styr	Stor	Parer	Träff
10	3	2	1	8
8	4	1	2	8
10	4	2	1	8

Snövit kan välja att göra CHOCK-skada med slag eller spark.

Tom

Grå-vit Katt, ser ganska skabbig ut.

Bakgrund

Fattig katt från slummen.

Personlighet

En typisk Katt som gör vad som faller honom in och ignorerar omgivningen när det passar honom. Tom har en dröm: att en gång få råd att öppna en egen biljardsalong.

Han har egentligen ingen roll i bandet, utan är en allmän fixare. Men visst skulle han se cool ut på scen?

Citat

"I may be poor, but I still have my gauss-gun."

Prylar

Solglasögon, trenchcoat, hatt.
Gausspistol.

Cybernetik

Datajack, Nervfiber.
Indragbara naglar.

Katt

Katter är ett av de äldsta husdjuren, och vad kunde vara naturligare än att dessa kloka varelser gjordes till Djur? De utrustades för att klara sig ensamma länge och för att kunna leva oberoende liv, och resultatet blev mer än någon kunnat hoppas på.

Fysik

Katter är mycket Människolika, bara pälsen, svansen, huvudet och tågängen som vissa katter har är annorlunda. De väger 60-80 kg och är 160-180 cm långa.

Social nisch

Katter har förmågan att ignorera omvärldens åsikt om dem, något som leder till att många Katter har lite udda positioner i samhället. De finns i alla sociala skikt, men uppför sig oftast som om de vore överklass.

Individualitet (COOL)

Katter kan använda sin INDIVIDUALITET för att ignorera alla försök att påverka eller kontrollera dem. Individualitet är ett utmärkt försvar mot LEDARSKAP, Vargarnas HOT, Ormarnas HYPNOS och magisk kontroll. Den fungerar dock inte mot Lejonens UTSTRÄLNING, något mången söt liten kattfröken fått erfara.



Tom

Bildning _____ 2	Fysik _____ 3	Teknik _____ 1
Allmänbildning _____	Kasta _____	Matematik _____
Byråkrati _____	Simma _____	Navigation _____
Finans _____	Slagsmål _____ 6	Sensorer _____ 3
Historia _____	Styrka _____ 4	Teknologi _____
Klass _____	Uthållighet _____	
Språk (ENGELSKA) _____ 3		
Overlevnad _____		
Cool _____ 5	Mekanik _____ 2	Hälsotillstånd _____
Förhandla _____	Förstärkare _____	Chock <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Förklädnad _____	Kamouflage _____	Sår <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ledarskap _____	Mekanik _____	Utslagen <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Smyga _____	Nervkoppling _____	Döende <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Spel / BILJARD _____ 6	Sprängning _____	Död <input type="checkbox"/>
Stil _____ 4	Understödsvapen _____	
Stridsvana _____		
Uppträda _____	Reflexer _____ 5	
INDIVIDUALITET _____ 8	Akrobatik _____ 8	
	Bil _____ 6	
Empati _____ 4	Cykel _____	Stilpoäng _____ 1
Charm _____	Energivapen _____	
Kulturer _____ 6	Fartsport _____	
Matlagning _____	Fingerfärdighet _____	
Sjukvård _____	Gevär _____	
Uppmärksamhet _____ 5	Pistol _____ 6	
Övertalning _____	Spana _____	

Skjutvapen	Skada	Räck	Styr	Stor	A m	Auto	Träff
Gausspistol	10	15	4	1	2A	3	6
Närstrid	Skada	Styr	Stor	Parer	Träff		
Cybernaglar	8	4	-1	1	8		
Näve	3A	4	1	2	8		

Fluff

Tjuv och äventyrerska, ursprungligen av medelklass men familjen ruinerades och Fluff har fått klara sig bäst hon kunde.

Personlighet

Fluff är skenbart klugen och osäker, både nyfiken och näsvis, men samtidigt aningslös och oskyldig. Försöker hålla en hård fasad samtidigt som hon gärna hjälper svagare och försöker vara en god medmänniska. Pratar och planerar ofta om hämd för olika oförrätter, men är i själva verket oförmögen att genomföra planerna. Gillar att dra uppmärksamhet till sig, men ganska blyg när hon väl hamnar i fokus, särskilt när det gäller sexuell laddade situationer.

Bakgrunden till detta är att hon lägger ned mycket energi på att bemästra sin alviska natur, även om hon är känslig och tillmötesgående försöker hon att aldrig böja sig för andras empatiska projektioner utan hålla sig till sina egna känslor. Eftersom det kan vara svårt att skilja på de egna känslorna och på dem man tar emot med EMPATI, innebär det att Fluff försöker tygla alla starka känslor, hon litar inte på sitt känsloliv.

Någonting hon aldrig tvivlat på är dock sitt sinne för humor. Även om hon sällan mobbar någon kan hon driva andra till vansinne genom sina laddade skämt. De som är förtjusta i henne blir särskilt retade av hennes till synes ytliga sätt att besvara deras känslor.

Citat

"Varför skulle jag det?"

Cybernetik

Ingen. Fluff är nästan fobiskt rädd för cyber och vill absolut inte ha något med den att göra. Hon tolererar att andra har det, men retar dem gärna för det.

Prylar

Katana gömd inuti isärtagbar trästav.

Alv/Älva

Alver är gracila humanoider, tillverkade för att förnöja människor och Djur och lätta sociala tryck under pressade situationer, som i trånga rymdskepp.

75% av alla Alver är Älvor. Obalansen är medvetet inbyggd, under den period då Alverna skapades var könsmönstren sådana att det fanns större behov av Älvor än av Alver.

Fysik

Alver liknar människor, men är lättare och gracilare, med större ögon och ibland med spetsiga öron. De anses allmänt mycket vackra.

Social nisch

Alver är nästan oförmögna att inte vara till lags, och de



flesta alver är i någon servicebransch. Många fungerar som professionella partners eller eskorter, medan andra är biträden, sekreterare, hembiträden, sjukvårdare eller jobbar inom nöjesbranschen. De kan ofta nå mycket långt inom denna sektor.

Underskottet på Alver gör att Älvor ofta lever i förhållanden med män av andra raser. Dessa Älvor får sällan barn, vilket uppvägs av att de Älvor som blir mödrar oftast får så många fler.

Känna känslor (empati)

Alvernas specialförmåga är en sorts receptiv empati. Alver har ett väl utvecklat sinne för andras känslor och attityder. De anpassar sig lätt till nästan alla sociala situationer, är trevliga att umgås med och är ofta bra älskare.

I grund är svårighetsgraden 5 eller avståndet till målet i meter. Ett medvetet mål kan försöka stå emot med sin cool. Starka känslor och behov kan lätt förnimmas, medan subtilare känslor är svårare.

Alvernas känslighet gör dem ofta olämpliga för strid. Om en alv dödar eller skadar någon måste alven slå ett känna känslor-slag. Om det lyckas måste göra ett stridsvaneslag med samma svårighetsgrad som empatislaget. De kan också förlora kontrollen över sin fallenhet för att vara till lags om de utsätts för något starkt behov. Det är därför nästan omöjligt för en alv att bli våldtagen.

Fluff

Bildning	2
Allmänbildning	3
Byråkrati	
Finans	
Historia	
Klass	4
Språk	4
Överlevnad	4

Cool	4
Förhandla	
Förklädnad	
Ledarskap	
Smyga	5
Spel	
Stil	8
Stridsvana	
Uppträda/SCENA	6

Empati	4
Charm	5
Kulturer	
Matlagning	
Sjukvård/FRSTA HÄLVEN	5
Uppmärksamhet	5
Övertalning	5
KÄNNA KÄNSLOR	6

Fysik	3
Kasta/GRANAT	4
Simma	4
Slagsmål	
Styrka	5
Uthållighet	4

Mekanik	3
Förstärkare	
Kamouflage	4
Mekanik	4
Nervkoppling	
Sprängning	5
Understödsvapen	5
VAPENTEKNIK	7

Reflexer	5
Akrobatik	6
Bil	
Cykel	
Energivapen	
Fartsport	
Fingerfärdighet	6
Gevär	7
Pistol	
Spana	
AIKIDO	8

Teknik	2
Matematik	
Navigation	
Sensorer	
Teknologi	
OSTOREIK	3

Hälsotillstånd	
Chock	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Sår	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Utslagen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Döende	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Död	<input type="checkbox"/>

Stilpoäng	1
-----------	---

Skjutvapen

M41 Automatkarbin

Skada	Räck	Styr	Stor	A m	Auto	Träff
13	40	5	2	6A	3	7

Närstrid

Aikido

Katana+

Skada	Styr	Stor	Parer	Träff
1*		1	2	8
10	4	2	1	8