

# Korsets Skugga





## FÖRORD TILL SL:

Det du nu håller i handen är konventsäventyret till Sydcon-93. Jag ska meddela att jag slitit en hel del med det och jag hoppas att både du och din spelgrupp ska vara nöjda när ni spelat det. Grundidéen var ganska annorlunda det nu färdiga äventyret. Jag är personligen emot att involvera en massa kletiga monster i KULT-äventyr och hade strukit dem helt ur äventyret. Tråkigt nog dog stämningen ut då och jag var tvungen att kompromissa lite. Äventyret innehåller inga slaskmonster (som KULT annars är fyllt av) men jag har ändå försökt att anknyta så mycket som möjligt till världen bortom illusionen. Jag har försökt att inte göra äventyret för stelt och enkelspårigt. Jag har valt att inte göra allt för noggranna miljöbeskrivningar. Det är min avsikt att varje SL ska lägga till sin egen lilla bit och således sätta sin personliga prägel på äventyret. Personbeskrivningarna har jag dock varit noggrannare med; det är min förhoppning att det kommer att ROLLSPELAS flitigt. Att äventyret spelas klart är inte hälften så viktigt som att rollspelet sköts ordentligt. Som SL är det din uppgift att få igång gruppernas rollspel. Spela gärna lite teater för spelarna när du spelleder, och se till att de också gör det.

Jag önskar dig slutligen lycka till. Och kom ihåg (hur trött du än må vara): R O L L S P E L A och H A K U L !!!

Johan Eriksson - Scenariokonstruktör.

## Bakgrund:

Bortom verkligheten finns drömmarnas riken. De är många och kretsar alla runt en malstöm av vansinniga tankar; Vortex.

Vortex är så kaotiskt att ingen kan existera där. Ändå föder Vortex ständigt nya drömmar som flyter ut i drömrigena och blir en del av dem, precis som de är en del av Vortex. Åtta Drömfurstar styr över de största rikena och dessa trodde sig vara de mäktigaste av alla Vortex väsen tills de blev varse att de alla stod under Nahoj's vilja. Nahoj hade funnits längre än evigheten och kontrollerade Vortex. Hans rike var alla de andra drömrigena samlade. De åtta Drömfurstarna fick snällt acceptera att det fanns en Drömkonung och de var tvungna att lyda hans ord. Nahoj's påverkan av de övriga drömrigena var dock ringa. Den mäktige varelsen var inte intresserad av att ta över något av de redan befintliga rikena utan aggerade snarare som ett skydd åt dem. Nahoj såg till att alla drömrigena fortsatte att finnas och inte gled in i Vortex. Alteftersom tiden gick märktes hans närvaro mindre och mindre. Tillslut glömdes Nahoj bort helt och hållet och nu kommer inte ens drömfurstarna ihåg honom, ändå är han alltid närvarande, övervakar ständigt. Alla drömrigena kretsar inom honom ty han är skapare av dem och av allt som finns däri.

Bakgrund till äventyret:

Äventyret kretsar kring den bok som Rp:na hittar. Boken är en manual till hur man kommer in i drömmens värld och stannar där permanent. Detta är något som den övervakande Nahoj vill förhindra. Förvisso existerar ett gäng böcker som behandlar samma ämne men ingen gör det så ingående som drömboken. Bokens namn är "ilgen" och har skrivits av en av de som kommit nära Nahoj. Budbraren är den som får uppdraget av Nahoj att ta in Rp:na i drömmen och ta boken ifrån dem. Budbrarens metoder är outgrundliga och omöjliga att förstå. Hans enda uppdrag är att återskaffa boken och se till att Rp:na, som vet något om den, kontrolleras på något vis.



## Händelse 1:

Rollpersonerna har varit i Malmö på teater och sedan tagit en öl på en mysig liten pub. Då de kommer till Malmö tågstation, får de syn på två svartklädda män som misshandlar en tredje man som ligger hopkrupen och mottar massivt med stryk. Den misshandlade krammar hårt om en portfölj. Plötsligt tappar han greppet och en av de svartklädda männen rycker portföljen ur hans grepp. En kaskad av papper och anteckningsböcker väller ut och den andre av de två börjar krassa ihop dem när de plötsligt märker rollpersonernas närvaro. Uppenbart stressade slår de igen portföljen och springer därifrån. Den tredje manne blir liggande kvar på stengolvet. Då Rp:na hjälper honom upp (vilket de i rimlighetens namn bör göra) uppträder han väldigt chockat och stressat (Förståeligt efter en sådan misshandel). Han säger sig må bra och tackar nej till all form av hjälp med orden: "j-jag mår fint. Det tog inte så hårt. Jag måste gå nu, verkligen." etc. Då han gått kommer Lotta, Nisses flickvän, fram med en liten bok. "Han tappade visst något". Lotta tar hand om boken och rollpersonerna åker hem.

**SL:** Rollpersonerna har ingen möjlighet att ingripa i striden, allt sker så snabbt. De hinner inte heller gripa någon av de två förövarna som snabbt försvinner. Den nedslagne är en teolog som fått tag på boken och de två männen är torpeder som budbäraren skickat.

## Dröm 1:

På natten mellan den 20:e och den 21:a (torsd-fred) maj drömmer de olika rollpersonerna drömmar som liknar varandra. SL får modifiera drömmarna något beroende på vilken rollperson det gäller enligt nedanstående instruktioner. Drömmen ser dock ihuvudsak ut på följande vis:

"Ett porlande ljud hörs genom ett kompakt mörker. Så småningom vänjer sig dina ögon vid mörkret och en svart, bred kanal visar sig vara källan till ljudet. Det blixtrar till och en lång gång sträcker ut sig framför dig. I taket löper en massa rör som fortsätter i oändlighet längs korridoren. Du känner dig enormt ensam. Från slutet av den till synes oändliga, fuktdrypande gången hörs ett gnisslande ljud som pulserar likt osmorda gungor på en lekplats. Ensamheten känns ännu starkare och ångesten kommer sakta krypande. Gnisslet tilltar och bilder på ett svart, gungande bulte blixtrar förbi i ditt inre. Allt känns alldeles för äkta för att vara en dröm och sekunderna innan du vaknar är du övertygad om att du inte drömmer.

Nisse: upplever drömmen som väldigt verklig och har ständigt en deja-vu-känsla.

Ola: drömmer om en plats som liknar de kristnas helvete. Han ser djävlar lite här och där.

Sten: ångesten och ensamheten är så skrämmande att Sten börjar gråta. Han konfronterar en djävul (Demon) som skrattande slår ett brutet kors genom ryggen på honom. Detta får honom att vakna.

Wiktor: drömmer att han har alla matteböcker med sig. I stället för att känna sig ensam, får Wiktor en chock när hans räknare och böcker i slow-motion faller till golvet och krossas likt glas.

Anders: smyger sig fram, beväpnad till tänderna. Överallt kryllar det av rödklädda små män som anders skjuter på.

## Händelse 2:

Fredagen den 21:a maj, ringer Lotta till Nisses jobb. Hon är enormt upprörd och gråter. Hon snyftar fram att deras son, Jonas, blivit bortrövad.

Då Nisse kommer hem är lägenheten totalt uppoch-nervänd. Alla prydnadssaker ligger sönderslagna på golvet och man har till och med bemödat sig att slita ut alla sidor ur Nationalencyklopedin och strött dem över lägenheten. Luften känns tjock och klabbig och det är alldeles tyst. Inne i barnkammaren står Jonas spjålsäng mitt på golvet, tom. Våggarna är alldeles grå-flammiga (De var vita och hade små nallar på sig innan). Ett gnisslande ljud hörs från den gungande skallran som hänger ovanför spjålsängen. Ljudet är det samma som Nisse hörde i drömmen.

**SL:** Handlingen som följer hänger mycket på rollpersonernas aggerande. SL får därför vara beredd att improvisera en liten stund. Rollpersonerna bör föras samman på något vis kort efter bortrövandet. Ett sätt är att Lotta söker tröst hos Pernilla, Stens sambo. Vad rollpersonerna än tar sig till kommer händelse 3 att inträffa efter 8 timmar.

## Händelse 3:

Klockan nio på kvällen ringer telefonen hos Lotta och Nisse. Rösten i andra änden av tråden låter dov och avlägsen. "Vi vill bara ha boken lilla människa, bara boken! Om ni vill ha barnet får ni byta! Byta barn mot



bok! Vita palatset i parken vid midnatt!" Sedan bryts samtalet.

**SL:** Rösterna syftar på den utescen som finns i Lunds stadspark. Rollpersonerna kan komma på detta genom ett Ego-slag. (Om spelgruppen kommer ifrån Lund får de inte lista ut det på detta viset, de bör kunna lista ut det ändå)

#### Händelse 4:

Om rollpersonerna beslutar sig för att gå med på bytet och innfinnar sig på avtalad plats på utsatt tid, inträffar följande:

Då Rp:na kommer fram till scenen står där en gestalt klädd i en svart kåpa. Ansiktet syns inte och det är inte möjligt att avgöra kön eller hudfärg. Rösterna är dock en mans: "Boken tack. Annars får ni inte den lilla människan". Om Rp:na lämnar över boken går personen iväg och upplöses efter att ha tagit några steg ut på gräsmattan framför scenen. Om någon använder våld försvinner den svartklädde. Om boken inte överlämnas gör varelsen en psykisk attack mot en av Rp:na. Om han (Rp:n) inte lyckas med ett ego-slag med minst 10 i effekt, sug han med in i en dröm där otrevliga saker händer. (se dröm 2).

**SL:** Det är viktigt att platsen beskrivs på ett skrämmande sätt. Allt går som i slow-motion och känns trögt. Skepnaden är en budbärare från drömmarnas värld och har endast som uppdrag att hitta boken. Hans egenskaper är oändligt mycket bättre än Rp:nas, då han har drömkonst och i själva verket har dragit in rollpersonerna i sin dröm. Om han tar med någon rollperson från stället gör han det genom att kasta ut de övriga Rp:na ur drömmen och ta den fångade längre in i drömvärlden. Budbäraren samtalar inte mer än att han berättar om sina krav (boken tack) och kompromissar absolut inte.

#### Dröm 2:

Budbäraren suger med rp:n in i drömmen. Världen runtomkring förändras "verkligheten" tills allt runtomkring bara är en svartgrå massa. (Slå gärna ett par slag för att kolla hur Rp:n reagerar på denna skräckssituationen) Plötsligt står de framför floden som Rp:na drömt om. Budbäraren tvingar in den förslamade Rp:n i gången (Rp:n är bunden med hjälp av budbärarens drömkonst). Efter att de passerat gången går de in i en hiss. Allt känns mycket verkligt och påtagligt men det sunda förnuftet säger att vad som händer är omöjligt. Hissen

tar dem upp i ett rum där kedjor och rep hänger i taket. Det är omöjligt att avgöra hur stort rummet är för väggarna smälter ihop med golvet och fladdrar fram och tillbaka. Rp:n känner igen det gnisslande, pulserande ljudet från kedjorna och repen som hänger i taket (Gung-gnisslet från dröm 1). Budbäraren fattar om livet på rp:n och hänger upp honom på en krok. Smärtan är oändlig och det svartnar för ögonen på Rp:n. Allt som kvarstår är mörkret och den fruktansvärda smärtan som sakta men säkert bryter sönder Rp:ns själ.

#### Händelse 5:

Om Rp:na någon gång under äventyret tar kontakt med polisen leder det till händelse 5. En sur och otrevlig (och FET) poliskonstapel lyssnar på Rp:nas berättelse. Sedan meddelar han att de ska ta hand om saken. Dagen efter har pressen gjort ett rafflande reportage om saken. De skriver bla att satanister kidnappat barnet och tänker offra det. Detta får Lotta att bryta ihop helt och hållet. Hon blir hur arg som helst på Nisse och ställer till en scen. Bråket kan mycket väl resultera i att förhållandet spricker (alla är spända och nerviga, dessutom har det varit spännt mellan Nisse och Lotta innan). Vidare kan våld förekomma.

**SL:** se till att gålet rollspelas ordentligt!

#### Händelse 6:

Denna punkt består av ett gäng småhändelser. Handlingen beror mycket på hur väl Rp:na använder sina kontakter.

**Kontakt 1:** Urban simonsson. Teologistuderande och bekant till Ola. Urban är praktiserande ockultist och även om hans kunnskaper är ytterst begränsade, kan han berätta en del om boken (förutsatt att rp:na har den kvar eller har en kopia). Boken handlar om hur man manipulerar drömmen och hur man kan tränga längre och längre in i drömmens värld för att till slut helt och hållet uppgå i den. Urban är mycket intresserad. Om man lirkar lite kan Urban berätta om en kvinna han känner som praktiserar drömkonst. Han nämner det dock inte om ingen frågar direkt. Urban är en ganska lung person och brusar sällan upp. Han verkar neutral till det mesta och visar inga tydliga tecken på sina känslor. Till det yttre är han en normalbyggd person med svart hår och bruna ögon. (Sl får gärna beskriva honom lite noggrannare)



**Kontakt 2:** Eilana Månsson. Eilana är drömkonstnär. Hon är mycket skicklig sådan och känner till vilka det är som kidnappat Jonas och eventuellt någon Rp. Hon kan berätta att det är varelser från en drömfurstes värld som ligger bakom. Det är dock osannolikt att Rp:na skulle förstå detta så kontentan blir att Jonas befinner sig i någon annans dröm. Eilana vet känner inte drömfurstens namn och kan inte resa i hans domäner. Hon berättar att drömvärldar oftast har en ingång i verkligheten, en punkt där dröm och verklighet möts. Denna plats har Rp:na säkert varit på i en dröm, eftersom de står i så nära kontakt med drömmens värld.

Eilana är lungn och harmonisk till sättet. Hon vet mer än andra människor och är väl medveten om detta. Hon är mycket vänlig och tillmötesgående. Till det yttre är hon en lång (180) mörkblond kvinna i 30-års åldern. Hon har blå ögon.

**Kontakt 3:** Jan-Herbert Pålsson (Puff-uff). Är en gammal kompis till Wiktor. Wiktor ogillar dock Jan som är aldeles för flummig tycker Wiktor. Jan är verkligen flummig och slö. Han driver runt i Lund och tittar på människor och röker hasch då och då. Han talar sakta och använder sig av ytterst få substantiv. "Ja du vet en sändar grön tjottamojjsing". Jan vet dock en del saker om vad som hänt (tja ungefär vad som hänt...) Han vet (tror) att varelser har kommit ut ur drömmar och talat till några av hans kompisar. Vissa har fått följa med in i drömmen. Några av polarna hade suttit och rökt (hasch) på en äng i södra Lund, exakt var vet han inte.

De hade hittat en bunker där och gått in. Plötsligt hade de träffat en "dö-freck snubbe" (käck person) därinne. Han hade tagit med dem in i drömmens värld.

Mer vet Jan inte men han pratar på ändå. Han nämner att han sett Demoner med sönderslitna kroppar som släpat iväg på folk. Han tror att dessa demoner har med bunkern och de märkliga drömmarna att göra.

**SL:** Mycket av det som Jan säger är inte sant, men en sak som stämmer är att hans vänner hittat den bunker han nämner. Bunkern ligger vid Höje Å, mellan Källbybadet och S:t Lars sjukhuset (detta vet dock inte Jan). Historien om demonerna har Jan drömt ihop själv.

**Kontakt 4:** Anita Bjerkemo. Anita är Nisses kusin. Hon känner Eilana och kan ge Rp:na tipset att de kan fråga henne. Det kräver dock att Rp:na frågar henne om hjälp, eller att hon får reda på problemet på annat vis. Om tidningarna får nys om det hela, dvs om Rp:na be-

söker polisen, kommer hon automatiskt att söka upp Nisse. Anita är en liten, rund kvinna i 35-års åldern. Hon har mörkt hår och mörka ögon. Hennes röst är förhållandevis grov men inger ändå en viss trygghetskänsla. Anita har verkligen kontroll på allt. Hon stressar inte och skulle aldrig brusa upp för någon småsak. Hon är vänlig och hjälpsam.

**Kontakt 5:** Jon Eriksson. Jon är en gemensam vän till Wiktor och Anders. Jon vet en hel del, han är nämligen själv en ytterst skicklig drömkonstnär. Om man lirkar lite kan man få Jon att berätta att han i drömmen besökt en bunker vid S:t Lars sjukhuset där han sett människor fångade i drömmen. Jon vet avsevärt mycket mer men säger inte mer. Han vill nämligen bevara sina hemligheter för sig själv. Jon finns ständigt på Revingevägen 15, rollspelsföreningen DMFs samlingslokal. Lokalen är en enorm källarvåning, inredd med bla skinnsoffor och ett gammalt marmorbord från 1809. Det sitter en mängd andra personer nere i lokalen så om Rp:na vill tala ostört med Jon går de in i ett annat rum. Rummet innehåller, förutom ett enormt skrivbord, en massa hyllor med rollspel. (om någon frågar om deras antal svarar Jon att det finns exakt 460 stycken)

### Händelse 7:

Någon gång under Lördagen (dagen efter bortrövan-det) kommer tre personer ifrån drömvärlden att försöka stoppa Rp:nas letande och snokande. De tre är drömmare som ännu inte gått in i drömmens värld. De har via drömmen fått i uppdrag av budbäraren att stoppa (inte nödvändigtvis döda) Rp:na. Sl får själv klura ut en lämplig tid och plats för dem att hoppa på och pryla upp Rp:na.

Följande kriterier måste dock uppfyllas:

- 1) De gör inget öppet, då de riskerar att "åka dit".
- 2) De förhandlar inte med någon.
- 3) De använder baseballträn att slåss med.
- 4) Får någon av dem ett allvarligt sår flyr alla.
- 5) Om de förhörs av Rp:na säger de inte ett smack.

### Dröm 3:

Allt är mörkt och Rp:n vandrar på en frostig gräsmatta. Månen lyser med ett kallt, blått sken. Bredvid gräsmattan flyter en å med kolsvart vatten. På andra sidan ån skimtar en dörr som leder in i en vall. Vinden blåser i träden som växer på vallen. Det susar ganska ordentligt, ändå kan man höra ett tydligt gnisslande pulsern-



de ljud (samma som i dröm 1). Ljudet kommer från andra sidan dörren. I horisonten skymtar en välbekant byggnad; ett högt gammalt hus med flera små torn. Rp:n vaknar.

**SL:** två av rp:na drömmer denna drömmen (slumpa ut vilka).

När de vaknar kan de få slå ett ego-slag för om de kommer ihåg och känner igen byggnaden. De har +2 på slaget och om de lyckas kad de identifiera byggnaden som en del av S:t Larssjukhuset. Att hitta till bunkern är sedan inte speciellt svårt.

### Händelse 8:

Rollpersonerna hittar den bunker de drömt om och eventuellt också hört talas om. Allt känns mycket bekant förutom att det otrevliga gnisslandet inte längre hörs. Dörren som leder in i vallen har en gång varit grönmålad men har nu nästan helt rostet sönder. Den knirrar enormt när den öppnas. Bakom dörren finns en ca 20m lång gång. I taket löper tjoka ledningserör. Luften känns torr och instängd det stinker avföring. Gången viker av åt vänster efter 20m och fortsätter i den nya riktningen i ca 10m. Sedan slutar tunnlen tvärt. I golvet finns en kloakbrunn. Om rp:na går ner i brunnen (vilket är hur korkat som helst) kommer de att gå vilse om inga förberedelser gjorts (typ att någon springer runt med en kompass). Om de går vilse ligger de risigt till. Varje timme de befinner sig i kloaken får den med högst ego slå ett ego-slag. Effekten måste vara minst 10, annars hittar de inte ut. Varje timme sjunker också Tål med 1 tills det når noll eller att rp:na hittar ut. Om tål når noll dör rp:n. (tål förloras pga luftbrist och skador från de giftiga gaser som bildas i ett kloaksystem.)

**SL:** det är viktigt att deja-vu-känslan försvinner så fort rp:na gått in i gången. Det liknar inte drömmarna.

### Händelse 9:

Efter misslyckandet i bunkern tar en man vid namn Emilio Picasso kontakt med rp:na. Se händelse 10. Picasso ringer rp:na och bjuder hem dem. Han säger att Eilana berättat om dem.

Om rp:na inte varit i kontakt med Eilana presenterar han sig bara som en vän.

### Händelse 10:

Emilio Picasso är en kortväxt, något tjock man med vitt och yvigt hår. Han talar med en spansk accent. Picasso är otroligt vänlig och är mycket intresserad av rp:nas öde. Han är villig att hjälpa dem och berättar för dem hur det ligger till (samma berättelse som Eilana). Picasso erbjuder att ta med rp:na in i drömmens värld. Detta är, säger han, det enda sättet de kan rädda jonas på. Det är mycket farligt men Picasso säger att han har en känsla av att rp:na är beredda att göra en insats för Jonas. Om de tackar ja till hjälpen, börjar Picasso förbereda den ritual som ska ta rp:na in i drömmen. Själv kan han inte följa med.

### Dröm 4:

Picasso beordrar rp:na att gå ner till bunkern och vänta där medan han fullbordar ritualen. I själva verket har han redan gjort detta och rp:na är inne i en drömmvärld. Då de går genom staden märker de at gator och butiker fattas. På vissa ställen finns det gator som tidigare inte legat där. Ju närmare bunkern de kommer desto konstigare blir världen runtomkring. Träden ändrar färg, husen blir sneda, bilarna får ögon och tittar på dem. Till slut står de på gräsmattan utanför bunkern. Solen går plötsligt ner och det blir mörkt på 10 sek. Vinden börjar blåsa raftigt och alla löven på de förut gröna träden faller till marken. Ån blir vild och svart. Den kastar höga, svarta vågor upp över kanten. På andra sidan ån finns vallen med dörren i. Dörren är stängd men när rp:na tittar mot den, flyger den iväg, avsliten från sina gångjärn. En lång mörk gång blottar sig. Innifrån gången hörs det gnisslande gungljudet. Gången sträcker ut sig i oändlighet. I taket löper rostiga rör från vilka ett dovt mullrande hörs. Rp:na får nu själva avgöra om de vill gå in (vilket de borde göra). Se platsbeskrivningen för drömbunkern.



# Drömbunkern.

1) den långa gången. Se ovanstående beskrivning.

2) Efter bara 20m in i den till synes oändliga gången finns det två dörrar i gångens vänstra vägg. Dörrarna är av rostig metall och saknar handtag. Bakom dörrarna hörs suckan och gråt från den ena och lustfyllda vrål från den andra. Gången fortsätter framåt.

3) De egna syndernas rum:

Detta rum ligger i direkt kontakt med rp:ns blivande purgatorium och kan sägas vara en sorts "förhandsvisning". De rp som går in i rummet kommer att fina sig ensamma där (även om alla gick in).

Dörren försvinner och väggarna bildar en stor grå sfär. Rp:n står på golvet inne i sfären. Fotsteg hörs; de ekar i sfären och i rp:ns skalle. Plötsligt står en kopia av rp:n framför rp:n. Kopian börjar skymfa rp:n, som börjar gråta. (inga slag med tärning, skräcken är automatisk). Kopian drar sedan fram en gaffel och karvar sönder rp:n. Smärtan är enorm, men ändå kan rp:n inte förstå sig mer än att skrika. Hans kött slits av i stora sjuks och det svarta blodet som strömmar ut fyller sfären tills rp:n nästan drunknar. Då öppnas plötsligt dörren och rp:n slungas ut i gången igen. (Rp:n tar inte verklig skada utan är hel när han kommer ut i gången igen.)

4) De egna lustarnas rum:

Så fort rp:n kommer in i detta rummet känner de sig euforiska.

De känner sig upplyfta och lätta, nästan svävande. Rummet förvandlas till en rosa dimma och väggarna är omöjliga att skönja. Ett bultande ljud hörs genom dimman (som ett hjärta).

Allt känns allmänt underbart, men plötsligt hörs gung-gnisslet och Jonas skrik. Om rp:n ska kunna lämna rummet måste han slå under ego, annars är han fånge i sina egna lustar. (Endast ett slag tillåtes. Rp som fångats i detta tillstånd kan aldrig komma därifrån. Äventyret slut för deras del.)

5) Hissen:

Det är en gammal och sliten varuhiss som lyses upp av en glödlampa i taket. Ljuset fladdrar och blinkar. Väggarna är fläckade av svartbrun vätska som stelnat. Hissen är ca 5x5m.

Kontrollpanelen är uppbruten och har endast två knappar. Då någon av dessa trycks in, börjar hissen att röra sig uppåt med ett knakande och knarande ljud.

6) Det inre rummet:

Hissen stannar med ett ryck och rp:na ser ut i en enorm sal. Lampan i hissens tak slocknar men det blåskimmrande, kalla ljuset från salen gör att de fortfarande kan se. Salens storlek är omöjlig att uppskatta, allt känns diffust. Mitt i salen står ett 2m högt, runt bord. (diameter ca 6m) I bordet löper sex kanaler som leder från en pool i mitten ut mot kanterna och sedan ner i halvcirkelformade dammar som finns runt det enorma, gråa stembordet. Kanalerna är fyllda av mörkrött, nästan svart, blod som sakta droppar ner i dammarna. Blodsdroppar faller ner i poolen i mitten av bordet. Allt upplevs som i slow-motion när rp:na hör ljudet från varje droppe som viner genom luften och slår ner i poolen med, som rp:na upplever det, ett kraftigt dån. Ett pulserande, gnisslande och otrevligt obekant ljud hörs. Rp:na höjer instinktivt blicken och skådar ett gungande bylte som hänger i ett rep en bit ovanför bordet. Bilderna från dröm 1 blixtrar förbi och ångesten hinner göra sig alltför påtaglig innan de slutligen inser att det gungande byltet är Jonas, upphängd i sin högerfot och uppskuren så att innålvorna hänger ut i klasar. I taket hänger hundratals människor på samma sätt som Jonas. Det gnisslar från allihopa där de gungar fram och tillbaka. En symfoni av gnissel når rp:nas öron och ljudet blir bara starkare och starkare.

**SL:** Slå ego-slag för rollpersonerna. Tärningsslaget modifieras med +4 och rp:na måste slå under sin ego. De som misslyckas fångas i mardrömmen, de som lyckas vaknar upp hos Picasso.

Se händelse 11 för de som misslyckas resp händelse 12 för de som lyckas.

## Händelse 11:

Budbäraren uppenbarar sig och börjar, utan att säga ett ljud, massakrera rp:na. Dessa kan inte fly ty dörren och hissen är plötsligt bara borta. Budbäraren finns beskriven i porträttgalleriet och det står SL fritt att använda hans egenskaper och förmågor. Han ska dock döda rp:na på ett groteskt och plågsamt långdraget vis, typ slita dem i stycken bit för bit, eller rentutav hänga upp dem i rep i taket och låta dem gunga likt de andra. Hursomhelst slutar äventyret för deras del.

## Händelse 12:

Då rp:na vaknar upp befinner de sig hos Picasso. Picasso meddelar att det inte finns något mer att göra. Det står inte i hans makt att förändra det som skett.



Rp:na lämnar Picasso och går hem.

De går genom Lunds gator i den röda solnedgången,  
och alla vet de att de aldrig mer kommer att kunna  
drömma om vackra ting och se en mening med livet.  
Alla är de tyngda av sorg och saknad när de skiljs åt  
och går åt varsin väg..

SLUT.



## Rollpersonerna:

### Nils Hagberg "Nisse".

Nils Hagberg föddes 1968. Han växte upp i Lund hos sina båda föräldrar. Nisse har även en lillasyster som heter Karin. Hans uppväxt var ganska lungn och likaså hans tid i skolan.

Nisse hade väldigt många kompisar som han spenderade mycket av sin tid tillsammans med. En av dessa kompisar var Wiktor Norrsten. De var mycket nära vänner, och är fortfarande. Ungefär samtidigt som Nisse började gymnasiet, undergick familjen en del förändringar som skulle komma att påverka Nisse ganska mycket. Föräldrarnas skiljsmessa kom som en blixtnedslag från en klar himmel och Nisse för ganska illa av den. Den trygga familjen som han trott sig leva i visade sig plötsligt vara en illusion. Nisse blev tillbakadragen och reserverad en tid, men Karin som tagit det hela bättre tröstade sin tre år äldre bror. Efter studenten flyttade Nisse hemifrån till Malmö. Han växte snabbt in i studentlivet och festandet. 1990 tog han sin examen i mikrobiologi. Han fick jobb på Gambro som laboratorieassistent.

På Gambro träffade han även Lotta. De flyttade ihop och förlovade sig med varandra. Nyligen fick de sitt första barn, Jonas.

#### Personlighet

Nisse är den trevliga och utåtriktade typen. Han har massor med vänner som han brukar träffa och gå på chrougen med. Att ta dagen som den kommer och inte oroa sig för mycket har alltid varit Nisses filosofi. Nisse undviker att stöta sig med människor och går ibland till ytterligheter i sin strävan att undvika bråk. (det gäller givetvis inte bara slagsmål utan även vanliga meningsskiljaktigheter). Denna ovilja att träta har stundtals retat gallfeber på Lotta, som tycker att Nisse slingrar sig när han inte vill prata om saker de inte är ense om. Vidare besitter Nisse en ovilja att anförtro människor saker, inte ens för Lotta eller sina närmaste vänner berättar han hemligheter. Han uppträder ganska ytligt och kallt, vilket också vållat en del problem i förhållandet med Lotta. Nisse är på ytan en självsäker och utåtriktad person, men när det kommer till känslor är han bräcklig.

#### Utseende:

Nisse är ca 1.80 lång och normalbyggd. Han har mörkbrunt, kortklippt hår och gröna ögon. Han har ofta tredagarstubb eftersom han inte hinner raka sig på mornarna. I vänster öra har han en stor guldring.

Han klär sig helst i bomullsbyxor av fint märke och skjorta (ibland också slips). Det händer även att Nisse går klädd i kostym. Det är viktigt för honom hur han ser ut.

#### Relation till de andra i gruppen:

**Ola:** De träffades under studietiden men blev aldrig särskilt bra kompisar. Nisse tycker att Ola är alldeles för tråkig och torr. Ola är inget att bry sig om och det är absolut ingen idé att bråka med honom; man kommer ändå ingen vart.

**Sten:** Ganska trevlig att prata med men han är alldeles för djupsinnig tycker Nils.

**Wiktor:** Wiktor och Nisse umgicks redan i grundskolan och är mycket goda vänner. Wiktor är hur trevlig som helst (särskilt när han druckit några öl) tycker Nisse. Wiktor är den person som Nisse litat mest på.

**Anders:** Okoncentrerad men ganska rolig. Ibland är han ganska störig och skrikig men det kompenseras av hans vilja att festa. Nisse är inte helt enig med Anders syn på politik, men givetvis är det dumt att bråka med Anders, han lär nog inse att han inte har rätt en dag.

### Ola Toftenov.

Ola föddes i Lund 1967. Hans mor var då ensamstående för fadern hade dött tre månader tidigare. Ola kom att bli en sorts kompensation för sin mors avlidne make. Detta fick påföljden att Ola blev enormt omhulad och överbeskyddad. Hans mor var mycket religiös och släpade tidigt iväg Ola till kyrkan varpå Ola snart också blev troende. Han lärdes redan som sjuåring att leva efter Jesu lära. Under sin grundskoleperiod isolerade han sig helt från sina klasskamrater. Modern förbjöd honom också att umgås med dem, hon ansåg att de kunde ha dåligt inflytande på honom. Då Ola gick ut nionde klass var han en mobbad, utfryst ung man som hade 5,0 i snitt och var trött på livet. Skolan och klasskamraterna hade knäckt hans tro på Gud. Ola försökte ta livet av sig men misslyckades. En hord av psykologer och socialsekreterare kopplades in, men ingen av dem lyckades hjälpa Ola ur hans djupa kris. Av en ren slump fick han kontakt med en pastor ifrån Lunds Pingstkyrka och blev vän med honom. De båda kom mycket bra överens och deras vänskap växte sig



starkare och starkare. Ola återfick gradvis sin tro och lät så småningom döpa sig i pingstkyrkan. Han började studera teologi efter studenten för att bli missionär.

#### Personlighet:

Ola uppträder väldigt strikt och stelt. Han ger intryck av att vara ganska torr, vilket han också är. Han saknar helt sinne för humor. Ola är djupt troende och det är hans fulla övertygelse att herren Jesus ständigt vakar över honom. Ola är mycket noggrann med att följa tio Guds bud och att inte synda (Synd är enligt Ola sex, sprit och förnekande av herren Jesus). Ola har ganska häftigt temperament och är därtill mycket lättretad. Om (snarare när) han blir arg brukar han oftast nöja sig med att skälla ut personen han är arg på. (När Ola skäller använder han ett ganska extremt "fikonspråk") Om Ola skulle bli verkligt stenförbannad, tar han fram sin Bibel, som han alltid bär med sig, och läser högt ur den för människan han är arg på. Han väljer då vanligtvis att läsa bitar ur Johannes uppenbarelsebok. Hur ursinnig Ola än blir skulle han aldrig drömma om att slåss. Trots att det inte ligger riktigt i linje med Jesu lära, är Ola väldigt långsint.

Ola blir lätt stressad.

#### Utseende:

Ola är relativt kortväxt; ca 1.60. Han är kraftigt byggd, för att inte säga tjock. Ansiktet är runt och aldeles smockfullt med finnar, håret är svart, stubbat och innehåller en häpnadsväckande massa mjäll. Ola ser otvättad och ohygienisk ut, vilket han också är. Hans andedräkt är absolut inget att leka med. Till vardags går Ola omkring i jeans och tennisskjorta. På fötterna har han gymnastikskor av märket "Hubb-kubb". Det käraste och absolut outhärligaste plagget är hans gråa fjällrävenryggsäck i vilken han förvarar sin Bibel.

#### Relation till de andra i gruppen:

Nisse: Dricker och festar på tok för mycket. Det kan nog bli något av honom ändå; han säger aldrig emot när Ola talar om Jesus och frälsning, ett tecken på att han inte är helt främmande för tanken.

Sten: Ve och fasa! Han är ateist den oupplyste token. Ola är besatt av tanken att få Sten på bättre tankar och låta sig bli frälst av herren Jesus. Sten är förmodligen mitt i en krisperiod och därför måste man vara tålmodig, men Ola försöker att så ofta som möjligt påpeka att det finns en frälsare.

Wiktor: Trevlig person som har ordning och reda på sina saker. Han har dock fått en del om bakfoten, det där om big-bang och så... Wiktor har en svag sida: han

festar för mycket tillsammans med Nisse.

Anders: Anders är absolut inte klok. Han kommer att få brinna i helvetet som straff för sina synder. Han beter sig som om han vore

satanist, så man bör inte lita på honom.

Ola vägrar nästan att prata med Anders men då Anders säger dumma saker om Gud blir Ola bara så arg att han måste skälla ut honom.

## Sten Paulsson.

Sten föddes i Lund år 1968. Sten var ett oönskat barn ty hans mor var endast sexton år gammal och Sten hade blivit till under en av de många hippiefesterna som var populära hos ungdomen vid denna tiden. Vem som var Stens far visste ingen. När Sten var fyra år gammal dog hans mor av en överdos. Stens mormor, som i praktiken tagit hand om Sten sen han föddes, tog även nu hand om gossen. Mormodern hade en passion för det mystiska och fördolda, och Stens intresse för detta odlades därigenom mycket tidigt. I grundskolan var Sten helt utstött, något som påverkade honom ringa, då han frivilligt isolerade sig för att rita konstiga symboler och teckningar. Som tolvåring började han läsa böcker om spöken och vampyrer, och i gymnasiet studerade han teologi på fritiden. Efter gymnasiet studerade Sten teologi och inriktade sig mycket på det ockulta området. På Lunds universitet träffade han Pernilla som också pluggade teologi. Hon betyder väldigt mycket för Sten.

#### Personlighet:

Sten uppträder lite tillbakadraget och reserverat. Han är tystlåten och då han väl pratar försöker han att hålla sig kort. (Då han är tillsammans med Pernilla är han dock pratsam och öppen.) Sten är helt och hållet ateist men är mycket intresserad av religion ändå. Han anser att Gud är något som skapas i människornas bräckliga psyken. Han försöker ofta finna en förankring mellan människors tro och deras psykiska välbefinnande. Ola har åtskilliga gånger fått sitt psyke analyserat av Sten. Sten avskyr våld och förtryck. Han skulle ogärna slåss, även om han var tvingad till det. Vidare är det helt otänkbart för Sten att ge order åt människor. Sten vägrar också att lyda order från andra, han gör som han själv vill. Sten älskar Pernilla och skulle absolut inte klara sig utan henne. De har ett bra förhållande. Sten är praktiskt taget immun mot stress.

Utseende: Sten har ljust, kortklippt hår och gröna



ögon. Han slarvar med rakningen så han har ofta ansiktet fullt av skäggstubb. Han har runda glasögon. Har inga favoritplagg; Pernilla brukar se till att han klär sig smakfullt.

Är ca 180cm och normalbyggd.

Relation till de övriga i gruppen:

Nisse: Aldeles för stressad och nervös. Han försöker göra allting samtidigt och då blir det bara skit av alltihop. Okoncentrerad.

Ola: Ola är överspänd. Han bör plockas ner på jorden, något som Sten då och då försöker göra.

Wiktor: En jävla viktigpetter och översittare. Sten tycker illa om Wiktor och hans sätt. Framförallt blir Sten arg då Wiktor försöker sätta sig på Anders.

Anders: Sten tycker synd om Anders för Wiktor skäller jämt på honom. Sten tar gärna Anders i försvar trots att han anser att Anders är obotligt korkad.

## Wiktor Norrsten.

Bakgrund: Wiktor föddes och växte upp i Lund. Båda föräldrarna var fysikforskare och Wiktor tvingades tidigt att intressera sig för ämnet. Han klarade grundskolan med glans. Han hade nästan alltid toppbetyg. På fritiden umgicks han med Nisse och spelade fotboll. I gymnasiet gick Wiktor N-linjen och tog samtidigt kvällskurser i astronomi och matematik. Han gick ut gymnasiet med 5,0 i snitt och började plugga teknisk fysik. Hans mål är att bli astrofysiker och få Nobelpriset.

Personlighet:

Wiktor är besatt av tanken att bli forskare. Han älskar formler och matematik och är fullständigt övertygad om att hela världen kan uttryckas som ett matematiskt samband. Han betraktar de som inte förstår hans fysikresonemang som idioter. Främst bland dessa idioter (idioternas idiot) är Anders Lärkström som inte förstår ett dugg. Wiktor är enormt självgod och anser sig alltid ha rätt.

Wiktor är dock inte någon associal och torr fackidiot, vilket man lätt skulle kunna tro, han är tvärtom ganska utåtriktad. Han är glad för att festa med Nisse och andra vänner. Han saknar inte sinne för humor och gillar practical-jokes.

Wiktor blir lätt, och ofta, stressad. I stressat tillstånd blir han vresig och arg på att människor inte gör det han vill de ska göra.

Utseende:

Mörkt hår i utåtspretande, yvig, pageliknande frisyr. Han har ett litet skägg som han är mycket stolt över. Bruna, runda glasögon.

Wiktor är 180cm lång och är ganska mager. Han klär sig gärna i moderiktiga kostymer i läckra färger.

Relation till de övriga i gruppen:

Nisse: Wiktor och Nisse har varit kompisar sedan grundskolan och är mycket goda vänner. Nisse är absolut helsysst. Nisse är som en bror för Wiktor; en riktig vän.

Ola: En överspänd liten galning som inte insett hur saker och ting ligger till. Wiktor försöker ständigt förklara för Ola att det inte finns någon Gud eller någon himmel. Ola förstör sitt liv då han lever i celibat.

Sten: Irriterande typ. Han tar jämt Anders i försvar. Han är dock inte dum utan har insett att religion kommer från människan och inte från någon konstig Gud.

Anders: Påfrestande idiotjäväl som inte fattar ett skit. Wiktor undviker att prata för mycket med Anders. Han bemöter Anders på ett kyligt sätt och talar nedvärderande till honom.

## Anders Lärkström.

Föddes i Lomma men flyttade till Lund då han var fyra år. Anders far var alkoholist och tillhörde den mert våldsamma typen. Anders misshandlades förvisso inte men växte upp till en verkligt problembarn. Han slogs med sina klasskompisar och sina lärare varje dag. Droppen som fick bägaren att rinna över var då Anders i 6:e klass knockade sin rektor. Han relegerades och fick gå i särskola. Han gick social linje på gymnasiet. Efteråt fick han inget jobb och tar nu de ströjobb han kan hitta. Han fick jobb som städare på Gambro där han kom i kontakt med Nisse. De började festa tillsammans. Anders bor på Värmlands nation. Socialen betalar hyran.

Personlighet:

Skrikig och skränig till tusen. Han anser att han är den störste och bäste i hela världen. Han verkar vara våldsam men är egentligen ganska feg. Han slåss ogärna med människor som inte är avsevärt mycket svagare än honom. När saker och ting kommer till kritan är han feg och rädd. Jobb och studier är två ting som An-



ders avskyr. Han inser dock att han måste jobba för att kunna kröka på smålands nation och spela Paintball (Anders passion).

Allt ska vara lätt för att det ska passa Anders, annars blir han sur och vägrar vara med (om ingen fjäskar förstås). Han har något fascistiska politiska åsikter. Anser att kommunister är ett jävla pack som bör skjutas. Retas gärna med folk, aktar sig dock för slagsmål. Tycker att krig är vackert och att atomvapen är hygieniska.

Utseende:

Ganska mager, 175cm lång. Ljust stubbat hår med en lång lugg som han stryker bakåt. Går klädd i militärbyxor och natotröja.

Kraxig röst som hörs överallt.

Relation till de övriga i gruppen:

Nisse: Jävligt trevlig typ som är glad för att festa. Han är inte så himmla omständig.

Ola: Totalknäpp! Borde spärras in. Anders tycker dock att det är roligt att bråka med Ola för han betar sig så roligt när han blir arg. Bästa sättet att få Ola sur är att prata skit om Gud.

Sten: Sjysst typ. Han pluggar lite för mycket bara. Det är skönt att Sten tar parti för Anders när Wiktor skäller.

Wiktor: Ett jävla äckel. Han försöker jämt klanka ner på Anders. Anders är rädd för Wiktor men försöker att inte visa det.

## Spelledarpersoner:

### Lotta.

Utseende:

Lotta är en 180 lång, blond kvinna. Hon har blåa ögon. Ansiktet är ganska runt och hon har breda kinder. Lotta är på gränsen till kraftig. Hon går oftast klädd i jeans och stora tröjor eller skjortor. Håret har hon nästan alltid uppsatt i hästsvans. (hon har långt hår) Hon sminkar sig sällan och lite. Har mjuk och vänlig röst.

Karaktär:

Är rakt igenom ursnäll. Hon vill hjälpa precis alla. Bemöter alla med vänlighet och förväntar sig att bli bemött på samma vis. Förhållandet mellan henne och Nisse är spännt. Hon är inte säker på att Nisse verkligen älskar henne. Lotta har gråtit många tårar över Nisse. Ibland har hon tom funderat på att lämna honom. I scenariot kommer Lotta att vara konstant hysterisk eftersom hennes älskade son Jonas har försvunnit. Den som får skit för detta är Nisse som kommer att anklagas för att vara känslolokall och inte bry sig om sin son. Om grälet mellan Nisse och Lotta inträffar (händelse 5) Är det viktigt att Lotta angriper Nisse på ett känslomässigt plan. Hon ger blanka fan i om Nisses vänner är närvarande, hon skäller ut honom och lämnar honom. Lotta bör generellt spelas som en känslig och djupt olycklig kvinna.

### Pernilla.

Utseende:

170cm lång. Hon har svart hår ner till axlarna. Hon är ganska mager. Hon har ett smalt ansikte. Ögonen är bruna. Pernillas röst är "raspig" och ganska mörk för att vara en kvinnas.

Karaktär:

En klippa för sin omgivning. Tröstar alla behövande främst Sten och Lotta. Förhållandet mellan henne och Sten är mycket bra. Pernilla har en förmåga att alltid hålla sig lugn även i pressade situationer.



## Budbäraren.

Utseende:

Endast en svart kåpa syns. 2m lång.

Karaktär:

Förhandlar inte.

Egenskaper:

De egenskaper som mäts i spelet är ointressanta att ange här. Grundegenskaperna är oändligt höga i spel-sammanhang. Det som budbäraren vill göra kan han göra. Hans främsta förmåga är att han är en ypperlig drömmagiker. Han kan förändra vad som helst i drömmen och anta vilka former han vill.

Skapades av Nahoj för att knyta kontakter med verkligheten.

## Kontakter.

Det är egentligen oväsentligt vad de har för egenskaper eftersom ingen av dem kommer att använda någon annan färdighet än de som finns beskrivna i texten och där finns även resultatet nedskrivit. Om det ändå skulle behövas har ett gäng egenskaper tagits med. Det händer dock att folk försöker använda våld mot SLP och då kan siffervärden bli intressanta.

Kontakt (vilken som helst)

Rör: 11

Uts: 11

Upp: 11

Sty: 11

Ego: 11

Utb: 11 (utom för Puff-uff som har 4)

Tål: 11

Kar: 11

Godtycklig färdighet: 10 (Givetvis måste detta vara inom rimliga gränser; Puff-uff kan exempelvis inte flyga jaktflygplan.)

## Tre torpeder (händelse 7)

Rör: 15

Sty: 14

Tål: 13

Övriga: 9

Handlingar: 2 SB: +3 Skadepacitet: 4 skrämor/3 låta/3 allvarliga/1 dödligt

Färdigheter:

Slåss: 15

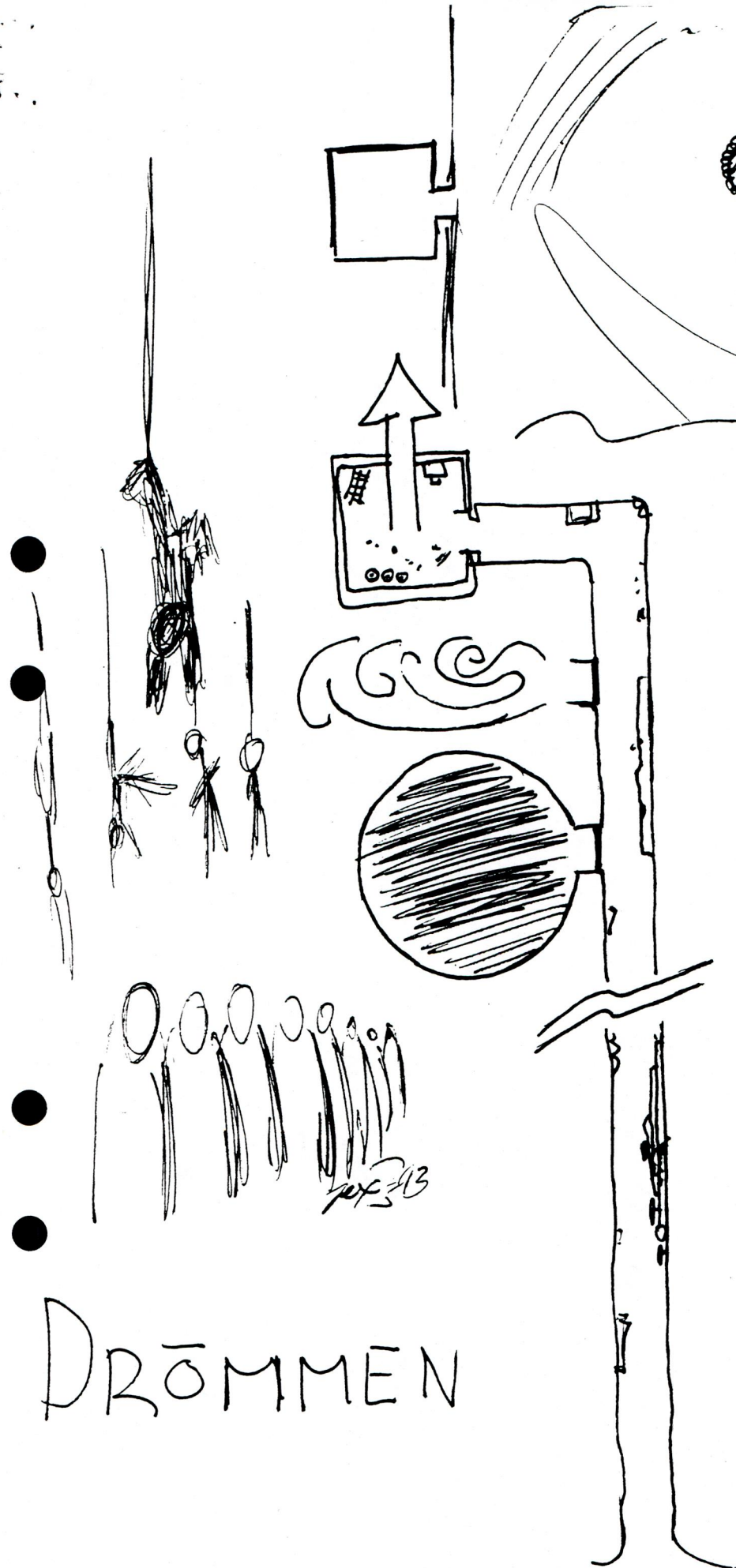
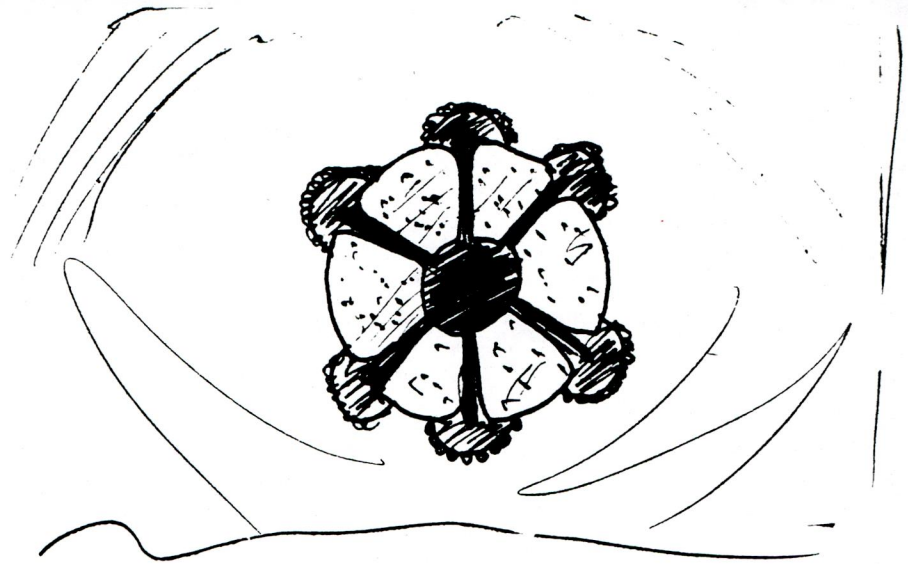
Baseballträ: 10

Undvika: 10





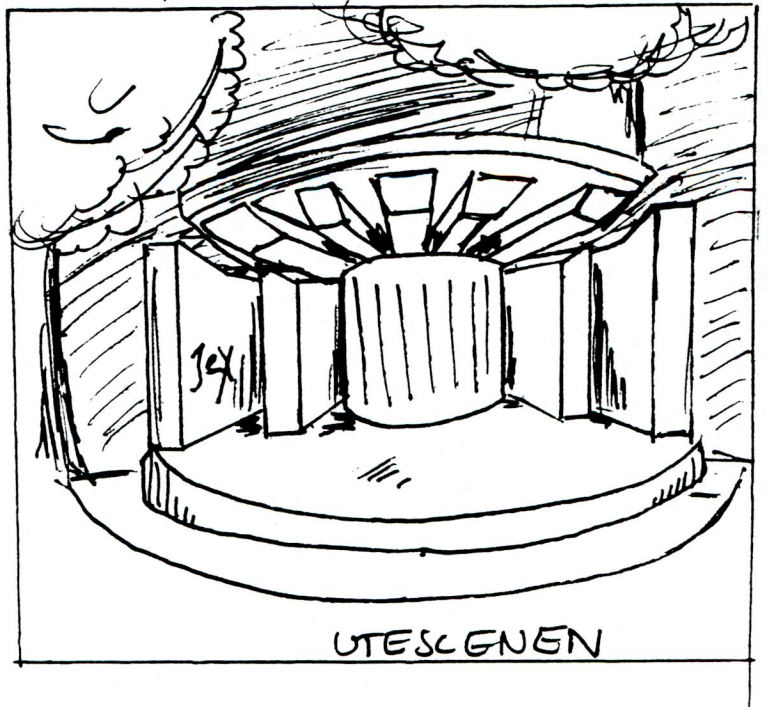
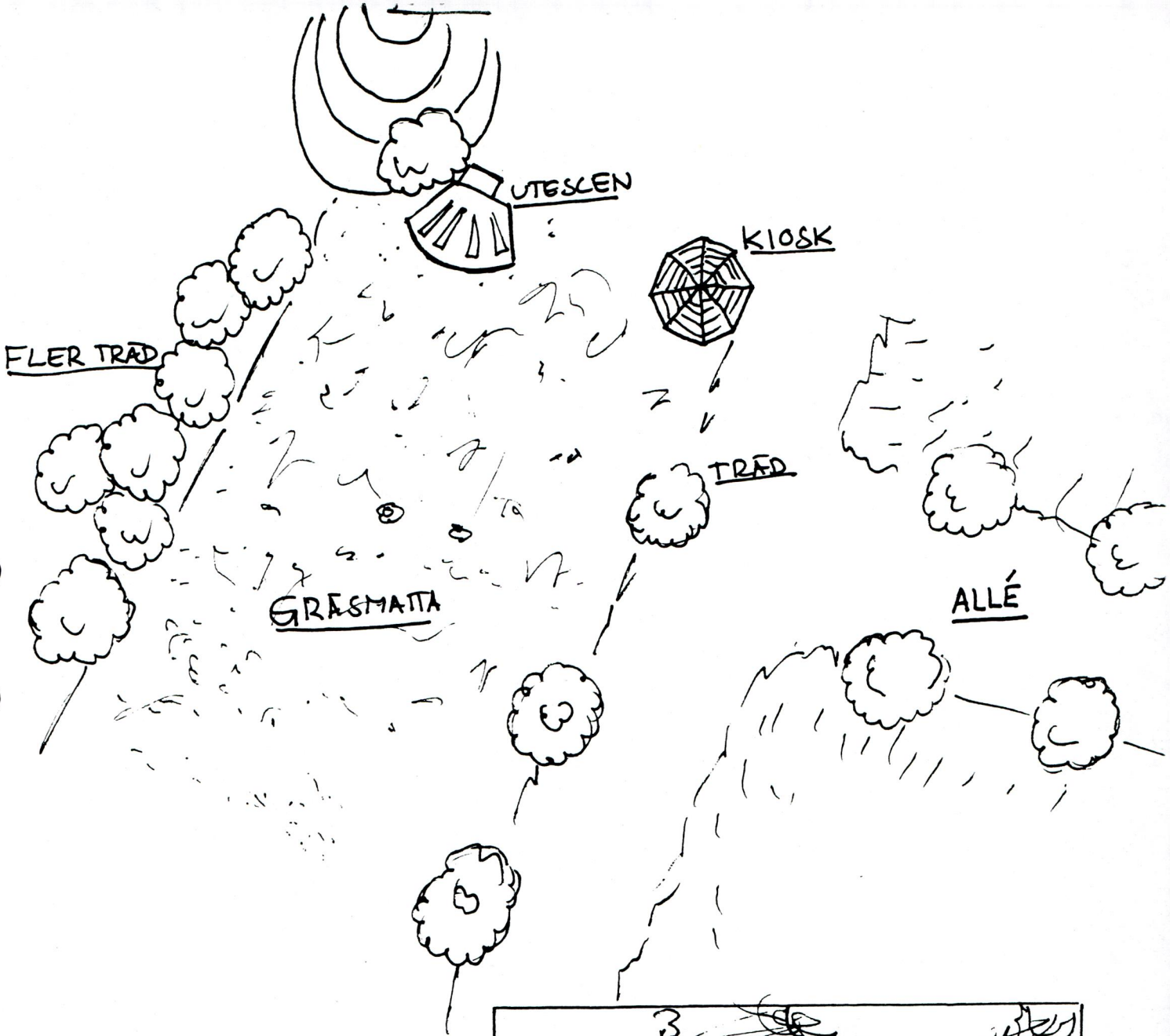




DRÖMMEN

© JOHAN - 93





STADSPARKEN.



NAMN NILS HAGBERG

YRKE MIKROBIOLOG

FÖDELSEDATUM 20/3 - 68

FÖDELSEORT LUND

HEMORT LUND

ARBETSGIVARE GAMBRO

ADRESS BOTULFSPLATSEN 15

LEVNADSSTANDARD LÄNGD VIKT

ÅLDER HÅRFÄRG ÖGONFÄRG

FAMILJ

VÄNNER/FIENDER

ARKETYP

INKOMST, EGENDOM OCH UTRUSTNING

PERSONLIGHET / SÄRSKILDA KÄNNETECKEN

BAKGRUNDSHISTORIA







NAMN OLA TOFTENOV

YRKE STUDERANDE

FÖDELSEDATUM 21 / 4 - 68

FÖDELSEORT LUND

HEMORT LUND

ARBETSGIVARE

ADRESS KA STANJEG . 21

LEVNADSSTANDARD LÄNGD VIKT

ÅLDER HÅRFÄRG ÖGONFÄRG

FAMILJ

VÄNNER/FIENDER

ARKETYP

INKOMST, EGENDOM OCH UTRUSTNING

PERSONLIGHET / SÄRSKILDA KÄNNETECKEN

BAKGRUNDSHISTORIA



<b>RÖR</b>	12	<b>EGO</b>	10
<b>UTS</b>	9	<b>UTB</b>	18
<b>UPP</b>	15	<b>TÅL</b>	12
<b>STY</b>	9	<b>KAR</b>	10

<b>BÄRFÖRMÅGA</b>	9
<b>FÖRFLYTTNING</b>	6
<b>HANDLINGAR</b>	2

<b>INITIATIVBONUS</b>	-
<b>SKADEBONUS</b>	-
<b>MENTAL BALANS</b>	
<b>MOD. TILL EGOSLAG FÖR ATT HÄVA CHOCK</b>	
4	<b>SKRÅMOR = 1 LÄTT SÅR</b>
3	<b>LÄTTA SÅR = 1 ALLVARLIGT SÅR</b>
3	<b>ALLVARLIGA SÅR = 1 DÖDLIGT SÅR</b>
<b>UTHÅLLIGHET</b>	90

**GRUNDFÄRDIGHETER FV**

Klättra	
Automatvapen	
Gevär och armborst	
Pilbåge	
Pistol och revolver	
Tunga vapen	
Smyga	
Undvika	
Kasta	
Närstrids- och kastvapen	
Dolkar	
Kastvapen	
Krossvapen	
Stångvapen	
Svärd	
Piskor och kedjor	
Yxor	
Slåss utan vapen	5
Simma	10
Gömma sig	
Leta	
Läsa/skriva modersmålet	

**RÖR-BASERADE FV**

Akrobatik	
Avväpna	
Blixtnedslag	
Bryta grepp	
Bryta vapen	
Cirkehugg	
Iaido	
Kombinera	
Rulla med slag	
Strypgrepp	
Tigersprång	
Undanmanöver	
Virvelvindsanfall	
Dans	10
Fallskärmschoppning	
Fallteknik	
Första hjälpen	15
Hantverk <b>KNYPPLING</b>	12
Idrott <b>BANDY</b>	10
Spela instrument <b>GITARR</b>	13
Sportdykning	
Byta skott	
Dubbelskott	

**Fint**

Kombinera	
Snabbdrag	
<b>STY-BASERADE FV</b>	
Cirkelspark	
Flygande spark	
Slå medvetslös	
Tigertass	
<b>EGO-BASERADE FV</b>	
Astrologi	
Avlyssningsteknik	
Bokföring och redovisning	
Kiai	
Datorkunskap	
Elektronik	
Gifter och droger	
Hypnos	
Informationssökning	16
Kryptografi	
Matlagning	
Meditation	
Numerologi	
Motorkunskap	
Ockultism	2
Parapsykologi	
Radiotelegrafi	
Sjövana	
Skriftlig framställning	17
Språk	
<b>ENGELSKA</b>	15
<b>TYSKA</b>	12

**Språngteknik**

Säkerhetssystem	
Teckna, måla, skulptera	
Värdera	
Världsvana	
Överlevnadskonst	
<b>KAR-BASERADE FV</b>	
Diplomati	
Etikett	
Förföra	
Förhörsteknik	
Förklädnad	
Kontakt nät	
<b>TEOLOGER</b>	12

**Rida**

Sjunga	7
Skådespela	
Spådomskonst	
Vältalighet	16
<b>UPP-BASERADE FV</b>	
Brottsplatsundersökning	
Fotografera	
Förfälskning	
Inbrotts teknik	
Köra fordon	
Pilot	
Skugga	
Spel och dobbel	
Strid i mörker	
<b>UTAN EGENSKAPSBAS</b>	
Slåss tvåhant (-)	
<b>AKADEMISKA FÄRDIGHETER FV</b>	
Humaniora	15
Medicin	
Naturvetenskap	
Samhällsvetenskap	

**TEOLOGI 13**

**ÖVRIGA FV**



NAMN WIKTOR NORRSTEN

YRKE STUDERANDE

FÖDELSEDATUM 13/5 - 68

FÖDELSEORT LUND

HEMORT LUND

ARBETSGIVARE

ADRESS ULRIKEDALS U. 15

LEVNADSSTANDARD LÄNGD VIKT

ÅLDER HÅRFÄRG ÖGONFÄRG

FAMILJ

VÄNNER/FIENDER

ARKETYP

INKOMST, EGENDOM OCH UTRUSTNING

PERSONLIGHET / SÄRSKILDA KÄNNETECKEN

BAKGRUNDSHISTORIA



RÖR	10	EGO	12
UTS	14	UTB	18
UPP	10	TÅL	12
STY	9	KAR	15

BÄRFÖRMÅGA	9
FÖRFLYTTNING	5
HANDLINGAR	2

INITIATIVBONUS	-
SKADEBONUS	-
MENTAL BALANS	
MOD. TILL EGOSLAG FÖR ATT HÅVA CHOCK	
4	SKRÅMOR = 1 LÄTT SÅR
3	LÄTTA SÅR = 1 ALLVARLIGT SÅR
3	ALLVARLIGA SÅR = 1 DÖDLIGT SÅR
UTHÅLLIGHET	90

GRUNDFÄRDIGHETER	FV
Klättra	
Automatvapen	
Gevär och armborst	
Pilbåge	
Pistol och revolver	
Tunga vapen	
Smyga	
Undvika	
Kasta	
Närstrids- och kastvapen	
Dolkar	
Kastvapen	
Krossvapen	
Slångvapen	
Svärd	
Piskor och kedjor	
Yxor	
Slåss utan vapen	7
Simma	10
Gömma sig	
Leta	
Läsa/skriva modersmålet	

RÖR-BASERADE	FV
Akrobatik	
Avväpna	
Blixtnedslag	
Bryta grepp	
Bryta vapen	
Cirkelhugg	
Iaido	
Kombinera	
Rulla med slag	
Strypgrepp	
Tigersprång	
Undanmanöver	
Virvelvindsanfall	
Dans	10
Fallskärmshoppning	
Fallteknik	
Första hjälpen	10
Hantverk	
Idrott	
Spela instrument KEY BOARD	15
Sportdykning	
Byta skott	
Dubbelskott	

Fint	
Kombinera	
Snabbdrag	
<b>STY-BASERADE</b>	<b>FV</b>
Cirkelspark	
Flygande spark	
Slå medvetslös	
Tigertass	
<b>EGO-BASERADE</b>	<b>FV</b>
Astrologi	
Avlyssningsteknik	
Bokföring och redovisning	15
Kiai	
Datorkunskap	20
Elektronik	
Gifter och droger	
Hypnos	
Informationssökning	16
Kryptografi	
Matlagning	
Meditation	
Numerologi	
Motorkunskap	
Ockultism	
Parapsykologi	
Radiotelegrafi	
Sjövana	
Skriftlig framställning	10
Språk	
ENGELSKA	15
TYSKA	10
Språngeteknik	
Säkerhetssystem	10
Teckna, måla, skulptera	
Värdera	
Världsvana	
Överlevnadskonst	
<b>KAR-BASERADE</b>	<b>FV</b>
Diplomati	5
Etikett	6
Förföra	
Förhörsteknik	
Förklädnad	
Kontakt nät	
ALLMÄNT	10

Rida	
Sjunga	
Skådespela	
Spådomskonst	
Vältalighet	10
<b>UPP-BASERADE</b>	<b>FV</b>
Brottsplatsundersökning	
Fotografera	
Förfalskning	
Inbrotts teknik	
Köra fordon	
Pilot	
Skugga	
Spel och dobbel	
Strid i mörker	
<b>UTAN EGENSKAPSBAS</b>	
Slåss tvåhånt (—)	
<b>AKADEMISKA FÄRDIGHETER</b>	<b>FV</b>
Humaniora	
Medicin	
Naturvetenskap	18
Samhällsvetenskap	
ALLMÄN FYSIK	16
ASTRONOMI	15
MODERN FYSIK	12
ELLÄRA	15
<b>ÖVRIGA</b>	<b>FV</b>
MATEMATIK	20



NAMN ANDERS LÄRKSTRÖM

YRKE

FÖDELSEDATUM 30/12 - 70

FÖDELSEORT LOMMA

HEMORT LUND

ARBETSGIVARE

ADRESS VÄRMLANDS NATION

LEVNADSSTANDARD LÄNGD VIKT

ÅLDER HÅRFÄRG ÖGONFÄRG

FAMILJ

VÄNNER/FIENDER

ARKETYP

INKOMST, EGENDOM OCH UTRUSTNING

PERSONLIGHET / SÄRSKILDA KÄNNETECKEN

BAKGRUNDSHISTORIA







NAMN *STEN PAULSSON*

YRKE *STUDERANDE*

FÖDELSEDATUM *10/6 - 68*

FÖDELSEORT *LUND*

HEMORT *LUND*

ARBETSGIVARE

ADRESS *KASTANJEG. 21*

LEVNADSSTANDARD      LÄNGD *180* VIKT *80*

ÅLDER *25*      HÅRFÄRG      ÖGONFÄRG

FAMILJ

VÄNNER/FIENDER

ARKETYP

INKOMST, EGENDOM OCH UTRUSTNING

PERSONLIGHET / SÄRSKILDA KÄNNETECKEN

BAKGRUNDSHISTORIA



RÖR 10  
 UTS 12  
 UPP 14  
 STY 12

EGO 14  
 UTB 16  
 TAL 12  
 KAR 10

BÄRFÖRMÅGA 12  
 FÖRFLYTTNING 5  
 HANDLINGAR 2

INITIATIVBONUS -  
 SKADEBONUS +1  
 MENTAL BALANS  
 MOD. TILL EGOSLAG FÖR ATT HÅVA CHOCK  
 4 SKRÅMOR = 1 LÄTT SÅR  
 3 LÄTTA SÅR = 1 ALLVARLIGT SÅR  
 3 ALLVARLIGA SÅR = 1 DÖDLIGT SÅR  
 UTHÅLLIGHET 90

**GRUNDFÄRDIGHETER FV**  
 Klättra  
 Automatvapen  
 Gevär och armborst  
 Pilbåge  
 Pistol och revolver  
 Tunga vapen  
 Smyga  
 Undvika  
 Kasta  
 Närstrids- och kastvapen  
 Dolkar  
 Kastvapen  
 Krossvapen  
 Stångvapen  
 Svärd  
 Piskor och kedjor  
 Yxor  
 Slåss utan vapen 7  
 Simma  
 Gömma sig  
 Leta  
 Läsa/skriva modersmålet

**RÖR-BASERADE FV**  
 Akrobatik  
 Avväpna  
 Blixtnedslag  
 Bryta grepp  
 Bryta vapen  
 Cirkelhugg  
 Iaido  
 Kombinera  
 Rulla med slag  
 Strypgrepp  
 Tigersprång  
 Undanmanöver  
 Virvelvindsanfall  
 Dans 10  
 Fallskrämshoppning  
 Fallteknik  
 Första hjälpen  
 Hantverk  
 Idrott  
 Spela instrument PIANO 12  
 Sportdykning  
 Byta skott  
 Dubbelskott

Fint  
 Kombinera  
 Snabbdrag  
**STY-BASERADE FV**  
 Cirkelspark  
 Flygande spark  
 Slå medvetslös  
 Tigertass  
**EGO-BASERADE FV**  
 Astrologi  
 Avlyssningsteknik  
 Bokföring och redovisning  
 Kiai  
 Datorkunskap 7  
 Elektronik  
 Gifter och droger  
 Hypnos 5  
 Informationssökning 16  
 Kryptografi  
 Matlagning 10  
 Meditation 5  
 Numerologi 5  
 Motorkunskap  
 Ockultism 16  
 Parapsykologi 12  
 Radiotelegrafi  
 Sjövana  
 Skriftlig framställning 10  
 Språk  
 ENGELSKA 15  
 ANTIK GREKISKA 5

Språngteknik  
 Säkerhetssystem  
 Teckna, måla, skulptera  
 Värdera  
 Världsvana  
 Överlevnadskonst  
**KAR-BASERADE FV**  
 Diplomati  
 Etikett  
 Förföra  
 Förlörsteknik  
 Förklädnad  
 Kontaktnät  
 TEOLOGER 10  
 OKULTISTER 12

Rida  
 Sjunga  
 Skådespela  
 Spådomskonst 5  
 Vältalighet  
**UPP-BASERADE FV**  
 Brottsplatsundersökning  
 Fotografera  
 Förfalskning  
 Inbrotts teknik  
 Köra fordon  
 Pilot  
 Skugga  
 Spel och dobbel  
 Strid i mörker  
**UTAN EGENSKAPSBAS**  
 Slåss tvåhånt (-)  
**AKADEMISKA FÄRDIGHETER FV**  
 Humaniora 15  
 Medicin  
 Naturvetenskap  
 Samhällsvetenskap  
 TEOLOGI 17

**ÖVRIGA FV**