

En svårknäckt nöt:

Hans fingrar löpte likt galna spindlar över plasttangenternas döda yta. Han svor med läpparna stängda. Fan, han var helt enkelt TVUNGEN att klara det, var tvungen att piska skiten ur företaget, var tvungen att sno deras pengar. Han var en kleptomani. En datakleptomani. Och de var hans offer, redo att offras som skrikande barn.

Men barnen var motsträviga. VISAs huvuddator var en hård nöt att knäcka, särskilt när nötknäckaren var i det närmast obefintlig. Stefans enda ess var de ihop-plockade programmen som han samlat och filat på, hans mördarvapen som han aldrig förr fått den efterlängtningschansen att prova.

Men allt det skulle komma att ändras, allting skulle ställas på sin spets. Nu.....inatt. Stefan log ett tunt, illmarigt leende utan nåd. VISAs dator vägrade släppa honom längre in än till meningslösa omsättnings-siffror som var mer än ointressanta.

"Nååå, dö då ditt fega kräk". Stefan aktiverade programmen och hexadecimala koduppsättningar strömmade likt tidvatten mot VISAs dator tusentals mil bort.

"Jag ger dig tio minuter till att sjunga din dödssång på. Tio minuter. Vila i frid"

Stefan gjorde korstecknet, reste sig och gick ut i köket för att rota fram en cola i kylan. Han kliade sig i skrevet. Fan, några timmars god, drömfri sömn skulle inte skada honom. Ah, skit i det, det fanns jobb att göra. Han gick in och slog sig ner framför sitt flimrande hjärtebarn.

Koderna hackades alltså fram, en kontinuerlig flod av oläsliga siffror i ändlösa kombinationer. Stefan stönade. Slöa jävla SKIT. Skärmen svartnade. Allt blev tyst, stilla och fullkomligt mörkt.

"Va ?". Han lutade sig mot skärmen. Något rörde sig bakom honom och han hörde en burk slå i golvet.

Katt fan. En elektroniskt pip. Han slutade andas. Jajaja KOMIGEN. VISAs logo fyllde skärmen och han kände sig helig. Hans fingrar smekte skärmen. "Tack, ååå tack GODEGUD JAG ÄR RIIIK." "Tack" sa den långa, rödhåriga kvinnan bakom honom och smekte hans nacke, mjukt, nästan kärleksfullt.

Han hoppade en halv meter minst. Huvudet vred nästan ur led när han vräkte sig runt i förvåning och skräck. "Va i HELVETE?" Hennes hand smekte fortfarande hans nacke och hans blick följde den gummibehandlade handen.

Hon log. Han dog.

Hon böjde sig fram och kysste hans obefintliga läppar. Krokarna i hennes rygg knakade olycksbådande. Det skulle bli en bra dag.

INTRODUKTION.

Detta äventyr utspelas under en hyfsat modern tid i Malmö. Detta kan dock lätt ändras till att passa vilken modern storstad som helst. Handlingen är baserad på hur de dimensionsportar vilka omger vår värld sakta, men obevekligt håller på att öppnas.

Stefan Heimerson var 21 år den ödesdigra dagen då han så tragiskt dog. Han jobbade deltid på en data/rollspels butik i centrala Malmö och deltid som frilansprogrammerare för allt och alla. Han hade också ett mycket "välbetalt jobb" som datahacker. Den femtonde december 1990 var Stefan i full färd med att bryta sig in i VISAs bank- och kredit-register, något som skulle visa sig vara MYCKET illa för hans redan dåliga hälsa. De avancerade program han nyttjade vävde mönster, vilka på samma sätt som rutten hästskit på en ljuv och varm sommaräng drar till sig flugor, drog till sig väsen från en högre nivå av fullkomlighet. Det hela skulle kanske kunna beskrivas som ett lyckat metafysiskt experiment, men det var snarare en djävla otur. Stefan öppnade ovetande en port till en av de dimensioner vilka så länge hyst väsen vilka plågat jorden och dess varelser under miljoner år. Och när porten till Inferno öppnades sattes uråldriga hjul ännu en gång i rullning. Fröjden eder människor. Döden gillar glada kunder. Nefariten som frammanades är av verkligt nesligt slag. Hon uppfångade de elektromagnetiska svängningar vilka Heimersons komplexa program framkallade. Hon avläste, följde och väntade på att de sista tonerna av det hexadecimala lockropet skulle ljuda och hon skulle kunna framträda i all sin prakt.

I samma sekund som Heimersons program bröt igenom VISAs spärr öppnades den sista porten för nefariten och hon materialiserades i Stefan Heimersons industriella bostad i Malmö hamn. Nefariten flådde Heimerson och dödade hans sargade kropp.

Så långt var allt väl.

Men nu när hon redan var här bestämde hon sig för att inte försumma några chanser att roa sig på människornas bekostnad. Hon begav sig ut på jakt.

Spelarnas uppgift är nu att på något sätt finna Rebeccas lägenhet och ta sig in där när inte hon är där. När dom undersöker lägenheten hittar dom i Stefans rum videoupptagning på hans fyra sista timmar i livet. Genom dessa band får de reda på hur de skall förpassa Rebecca tillbaka till Inferno.

BOODY-TIME

Spelarna är på festhumör. De har under en lång och svettig eftermiddag inmundigat stora mängder öl och tequila. Deras sinnen är mer eller mindre fyllda av lust efter mer alkohol och kvinnor (eller män).

ETAGE.

Natten är het. På klubben Etage är folket packat som sillar i en mycket liten plåtburk. Här finns alla kategorier: bögar, lesbiska, diskoälskare, suputer och innemänniskor, allt väl uppblandat med det normala klientelet av tråkmånsar, kokainmissbrukare, yuppies och fjortisar som lyckats smita in på falska leg. Det är kvällen efter lönedag och alla verkar vara i färd med att göra av med allt på ett och samma ställe under en mycket kort tid.

Eftersom rollpersonerna bör vara hyfsat insatta i Malmös innekretsar har de fullt upp med att (försöka) konversera med folk och få, bjuda och bjudas på öl och annat gott samt försöka visa upp sig för de nöjesfotografer från tidningen REFLEKTION, vilka med stor entusiasm slösar film på de dekadanta besökarna. Naturligtvis försöker de (precis som nästan alla andra) skaffa sig något att ta med hem till den lilla sängkammaren senare på natten. Detta kan de syssla med så länge de vill, för tråkigt nog kommer ingen att vara intresserad av dem. Detta leder för hoppningsvis till att de blir lite bittra över sin presumtiva ensamhet och söker tröst i diverse flaskor och glas. Detta dövar naturligtvis inte känslan av ensamhet, men det gör ett stort hål i deras plånböcker.

Hursomhelst verkar andra inte ha så särdeles svårt för att skaffa sällskap för natten. Detta blir väldigt uppenbart vid tresnåret då spelarna sitter vid ett bord och deppar över livets orättvisor. Fram till deras bord skrider nämligen en av Malmös s nyggaste killar: Joakim Bladh.

Joakim jobbar i en av de hipa affärerna i centrum vilka säljer kläder, böcker och musik, allt i hippaste stil, ofta så hett att det fortfarande ryker om de direkt-importerade varorna. Bladh glider som sagt fram till spelarnas bord, och eftersom han är vagt bekant med dem lyfter han (mödosamt) på ett ögonbryn och nickar avmätt mot dem, allt enligt gängse tråkade Malmö trend.

Detta uppträdandet är i sig inte något som skulle kunna få spelarna att reagera (de lär vara lite uttråkade själv vid det här laget), men det finns något annat hos den unga herr Bladh vilket lyser som en fyrbåk på ett annars mörklagt hav. Bladh har nämligen en av de mest uppseende väckande kvinnor spelarna någonsin sett, hängande vid sin sida.

Bladh kramar hårt hennes midja och ler ett ganska fullt leende varpå han säger "Tjaba, får jag lov att presentera min nya brud: Rebecca". Rebecca i sin tur verkar inte vara på så särdeles gott humör, utan blänger bara på spelarna, under lugg.

Hon är över 185 cm lång, smal men ändå välbyggd. Hennes långa röda hår hänger ner till låren (och man ser lätt att det inte är artificiellt) och döljer i viss mån flickans änglalika drag. Av det man ändå lyckas få en skymt av, ser man att flickan LÄTT skulle kunna dra in en (eller två) förmögenheter på att posera i dyra kläder framför kameror. Hon är helt enkelt OTROLIGT vacker med en blandning av ovanliga drag och 100 % perfektionism från naturens sida. Sin välformade kropp har hon pressat in i en MINIMAL ärmlös klänning i svart lack. Armarna är täckta av ett par axellånga handskar i blänkande, åtsmitande gummi, något som de smala, långa benens lårhögastövlar i svart lack kompletterar mycket väl. Till ovanstående beskrivning kan det tillfogas att flickebarnets (i 20-25 års åldern) enda "underkläder" verkar vara ett par strumpebands-hållare i svart läder och ett par svarta silkesstrumpor vilka sticker upp ovanför stövelkanten. Flickans hud är mjölkvit och hon utstrålar någon slags spöklik genomskinlighet i det frenetiskt pumpande stroboskopljuset.

Efter det meningslösa hälsningspladdret går paret förbi spelarnas bord och fortsätter mot utgången. Om spelarna skulle vara så ointresserade av omvärlden att de överhuvudtaget inte observerat Bladh och hans sällskap (och därmed saboterar hela äventyret) kan du låta dem uppmärksamma dem genom att låta en stressad kypare rusa på Bladh och därigenom skapa en uppståndelse som GARANTERAT får halva Etage att vända på sina huvuden. Detta kommer att ge spelarna en god minnesbild av den gummibeklädda hyndan, något som inte kommer att göra deras framtid mycket ljusare. Därefter går paret ut i den ruggiga decembernatten. Efter hand droppar alla gästerna av och det blir dags att stänga, vilket medför att spelarna får gå ensamma hem till sina kalla sängar (om de inte beslutar att värma varandra).

FÖRSTA DAGEN

Hur spelarna än tillbringat natten kommer de förhoppningsvis att vakna fram på eftermiddagskröken. Som de trogna kvällstidningsläsare de är kommer de att masa sig ner till sin lokala tidningsnasare och inhandla ett styck blaska, vilken (det gör faktiskt allihop) basunerar ut: "Flådd man funnen i kanal i centrala Malmö i morse". Utifall att spelarna skulle vara notoriska tidningshatare kommer ändå TV och radio att fingranska ovanstående nyhet under dagens gång. Det finns alltså inte en chans att de kan missa denna läckra nyhet.

Den olyckliga unga mannen är naturligtvis Joakim Bladh. Han hade den odelade oturen att bli uppraggad av den hungriga nefariten, vilken tyckte att Bladh var en tillräckligt vital ung man för att tillfredsställa hennes behov, något som han också mycket riktigt gjorde.

Det enda problemet på natthimlen var att den stackars tösabiten plötsligt blev offer för akut tristess och var därför tvungen att flå den stackars pågen långt innan hon hunnit hem till sitt kök. Efter att hon använt Bladh dumpade hon honom i den allt annat än rena kanalen där han senare på dagen (vid 9 tiden) hittades av en äldre dam vilken hade för vana att mata de små pluttiga fåglar vilka brukade hänga vid kajkanten. Denna morgon var fåglarna inte hungriga då de redan hade hittat något gott att äta, just det, Joakims stympade kropp. Tanten varskodde stans poliser.

Enlig massmedia är förövarna okända och inget motiv för det bestialiska dådet har kunnat påvisas, polisen söker dock den rödhåriga kvinna i 20-25 års åldern som senast sågs med offret. Polisen gör ingen hemlighet av att man sammankopplar mordet på Joakim och mordet på en busschaufför veckan innan då också en rödhårig kvinna iakttofs. Bladhs kläder hittades slängda i en buske en kort bit från centrum, i en av de parker som omger kanalen. Mer hörs inte från polisiärt håll.

Om de kollar upp "busschaufförmordet" så finner de att chauffören blivit flådd på ändhållplatsen under kvällens sista tur, en man som hoppade av hållplatsen innan kan erinra sig att "en vacker rödhårig kvinna" var den enda kvarvarande passageraren.

Vid det här laget BÖR spelarna ha misstänkt att den vackra unga kvinnan som slog följe med Bladh ut från Etage på natten kan veta något om det skedda. Om de uppsöker stans myndigheter kommer man där bara att hänvisa till en stressad kommissarie, vilken knappt har tid att tala med dem. När de väl börjat berätta sin historia om Bladh och kvinnan kommer han bara att sucka och skaka på huvudet och med orden "Jaja, det där är det redan femton personer som har hört av sig om. Ni får ta det med en av de reguljära poliserna", varpå han snabbt avlägsnar sig från förhörsrummet. Därpå kommer en måttligt intresserad kvinnlig polis och tar vid där polisutredaren Anders Fredriksson slutade lyssna på dem. Hon in sin tur är lika svalt intresserad eftersom hon redan hört samma story av de andra femton vittnena från Etage. Hon tecknar dock ner alltihop och tackar sedan spelarna för deras tjänstvillighet. De blir sedan vänligt men bestämt avspisade och tackade.

Inte heller tidningarna är ens MÅTTLIGT intresserade av spelarnas historia eftersom flera av de vittnen vilka såg Bladh på Etage redan varit runt och försökt sälja den slafsiga nyheten om Bladhs sällskap kvällen innan.

Slutligen återstår inget mer än att summera ihop att de inte är så särdeles intressanta i varken utredarnas eller massmedias ögon, ett tråkigt öde i och för sig, men de skall inte behöva deppa ihop för det.

Om spelarna väljer att varken gå till polis eller press så måste iallafall någon av karaktärerna gå ut någon gång under kvällen, för att handla, äta eller liknande. En av spelarna (eller allihop, eller några stycken av dem, gör som du vill) kommer nämligen att ha den smala lyckan att springa på den godmodiga nefaritflickan när nyss nämnda spelare är på väg hem (eller någon annanstans). Det kommer att bli någonting såsom såhär:

"Du hoppar undan för en av de infernaliska vägröjar maskinerna som sänder en dusch av kladdigt slask mot dina intet ont anande fötter. Förbannande förarens uppenbara brist på förarkompetens vänder du dig efter bilen för att skrika några väl valda sordomar efter idioten. I samma ögonblick som du öppnar munnen tystnar alla ord i din hals. Det är visserligen grav skymning men du kan ändå svära på att du känner igen en av de två gestalterna, en manlig och en kvinnlig, vilka är inbegripna i en lågmäld diskussion ett tio tal meter ifrån dig. Hennes former, nu dolda i ett par svarta jeans och en svart skinnjacka (som du för övrigt tycker dig ha sett förut, hängande på Joakim Bladh) kan bara tillhöra en enda och adderat med hennes ansiktsdrag dag blir den totala tanke summan att **DETTA KAN INTE VARA NÅGON ANNAN ÄN JOAKIM BLADHS NOCTURNA SÄLLSKAP !**"

Detta är minsann så sant som det är sagt. Orsaken till att flickebarnet inte håller sig inne när hela Malmö polisavdelning letar efter henne, har att göra med det faktum att hon varken läser tidningar eller ser på TV. Nu är hon ute för att ragga upp en ny kund att jobba på, någonting hon är väldigt duktig på. Nefariten är just i farten med att ragga upp en av de numerösa torskarna vilka likt sina kusiner i havet simmar runt och letar efter saker och ting.

Och hon har verkligen lyckats. Just nu är de båda varelserna inbegripna i en diskussion angående pris, någonting som flickan själv inte har den ringaste aning om. Hon förstår bara att mannen vill rabbla upp siffror och ord som "Köra spanskt" och "Köra Franskt". Hon vill bara att han skall följa med hem till hennes mysiga krypin. Efter ytterligare någon minut följer mannen mycket riktigt med henne i riktning mot Malmö hamn.

Vad spelarna nu skall göra är en ganska marig fråga. Om de konfronterar Nefariten och hennes ovetande kund blir det ett fruktat ståhej. För det första blir flickan RÄTT SÅ rasande över att någon vågar störa henne i hennes mathandlande och gör väldigt mycket för att spelarna skall bittert ångra sitt tilltag. Du kan tex låta henne helt sonika riva huvudet av torsken för att sedan låta henne vända sin ilska mot spelarna. Detta lär väl leda till ett sjuhelvetes race nedför Malmös gator, vilket slutar med ett vackert blodbad då Nefariten avrättar spelarna likt biologiska julklappar.

Om spelarna är så INFERNALISKT dumma att de ger sig i lag med folk som anses vara presumtiva mördare av både press och polis, får man faktiskt stå sitt kast och bli riven till hundmat. Om de istället använder sina hjärnor efter bästa förstånd kan de komma fram till följande:

1: Man kan följa efter flickan och se vart hon tar vägen, något som blir ganska lätt eftersom hon inte har en tanke på att gömma sig eller vara försiktig. Hon SKITER helt enkelt i om någon bryr sig. Om spelarna har bil måste de lämna den när de närmar sig hamnkvarteren, eftersom att all annan biltrafik upphör här. Vilken idiot som helst skulle märka en bil som i gångafart kör bakom dem.

2: Man kan larma polisen och förtälja att den misstänkta har observerats. Detta leder i och för sig endast till att snuten schabblar bort alltihop efter som de blir lite försenade av diverse orsaker.

3: Man kan kombinera ovanstående med varandra och beroende på hur smarta spelarna är så finns det både goda och dåliga chanser att man skall kunna spåra flickan till hennes näste, men för din egen och spelarnas skull blir det roligare om de inte lyckas med att blanda in snuten, i alla fall inte riktigt än. Säg att det är kö till polis växeln eller vad som helst.

4: Man kan tex fotografera henne och ringa "TUSEN-TIPSET" för att få lite finansiell nytta av livet. Tusen-tipset kan man förresten ringa ändå.

5: Man kan skita i alltihop och istället gå och göra något annat. Detta leder i och för sig bara till att nefariten letar upp spelarna istället. Detta kan tyckas vara lite krystat, men läs vidare. När spelarna ser nefariten ser även hon dem. Hon känner igen dem från Etage och kopplar kvickt att dessa unga pågar (eller flickor) ser mycket välmående ut och säkert skulle kunna klara lite underhållning (grav tortyr dvs.). Då bestämmer hon sig för att karaktärerna skall bli hennes nästa offer. Sen blir det MASSAKER. Detta sker först sedan hon behandlat torsken hemma i sitt kök, det vill säga, hon börjar leta nästa förmiddag.

Som den uppmärksamme spelledaren kanske märkt kommer spelarnas framtid att (rent bokstavligt talat) bli ett litet helvete en tid fram över. Det finns naturligtvis ett otal andra lösningar, men vi hoppas att sl fått tillräcklig information om vad som bör hända i olika situationer.

PUTSLUSTIGA HÄNDELSER

Vad som här följer är några putslustiga förklaringar på saker och ting. Om spelarna under ovanstående kapitel kontaktar polisen blir det lite trevliga efterräkningar. Bla blåser massmedia upp att spelarna sett den efterspanade och de blir, precis som Wilmer x sjunger; "Kung för en dag". De intervjuas och filmas av både TV och tidningar.

Sen skiter folk i dem. Så ock polisen. Spelarna kan ju faktiskt inte tillföra utredningen något mer. Spelarna bemöts också ganska kritiskt av polisen "Var det VERKLIGEN henne ni såg?!" osv i all oändlighet.

Om man nu förföljer flickan och hennes levande middagsstek kommer man efter en dryg halvtimmes gång fram till Magasin 118. Det är i detta hus unge herr Heimerson residerade en gång i tiden. Det gör han föresten fortfarande, men i ett betydligt mindre levande fysiskt tillstånd. Flickan låser upp industrihissen och hon + sällskap åker upp mot hennes bostad. Båda är lika förväntansfulla.

Om man står nere på marken ser man efter en kort stund hur ljus börjar tändas i några fönster högst upp. Efter ett tag kan man höra vackra små skrik av smärta och skräck. Ungefär samtidigt ser man det hemtrevliga skenet från en acetylenlamps. Flickan har ett eget grillparty. Att ingripa vid denna tidpunkt är INGEN bra idé. Flickan tackar bara och tar emot eventuella gäster med samma råa frenesi som den hon vårdar sin "kund" med, och ännu en gång kan vi bara varna för massaker. Bostaden beskrivs i BESKRIVNINGAR. Punkt slut.

Förhoppningsvis kommer spelarna att förfölja Nefariten i vilket fall som helst. Man kommer som sagt upp till magasin 118. Om spelarna tar kontakt med polisen kommer de att storma lägenheten vid hamnen, något som dock är TOTALT meningslöst. Se "attack på hamnmagasin 118"

När nu spelarna vacklar iväg från magasin 118 sätter vissa saker igång att hända. Nefariten har under sitt fröjdeliga torterande bestämt sig för att verkligen sätta in ett flertal krafter för att hämta eller ta död på spelarna. Detta för att de sett henne (och hon sett dem) och hon skulle må mycket bättre och framför allt få det mycket roligare av att se deras nu smått familjära anleten att förvridas i smärta och skräck. Hon väljer som sagt inte offer efter schema utan går helt på slumpen och nöje.

Vad som här följer är väsentligt för att spelarna verkligen skall fatta att det är något mystiskt och övernaturligt på gång. Alla spelarna kommer att råka ut för vars en otrevlig sak, detta gör Rebecca för att hon såg karaktären/karaktärerna när hon hämtade upp sin senaste "kund", hon kände igen karaktärerna och anade oråd, hon bestämde sig då för att karaktärerna skulle bli hennes nästa offer och ett skrämt offer kämpar mer. Alla dessa händelser sker under natten mellan dag ett och dag två.

TASKIGA DRÖMMAR

Peter Johanssons dröm.

1: En av spelarna vaknar efter en kort stunds sömn av att det låter konstigt, ungefär som fågelvingar mot hans fönsterruta. Då han slår upp sina sömniga ögon skådar han hur ett starkt ljusblått sken silar in genom persiennerna. Det tar spelaren någon sekund innan han tänker på att han inte har några persiener och att han inte har något fönster på den väggen. På den ena väggen öppnar sig persiennen mot Inferno, karaktären tittar ut över ett bergs-landskap här och var brinner det stora eldar och ensliga svarta skuggor rör sig på avstånd. Spelaren skakar på huvudet och när han tittar mot väggen igen har rummet ännu en gång försänkts i mörker. Vart spelaren sen tar vägen är en bra fråga. Det mest naturliga är ju faktiskt att ta sig hem till en eller annan lös polare.

Erik Hjälmkronas dröm.

2: Vid ungefär samma tid väcks en av de andra spelarna av att det suger JÄVEL i mattarmen. Hungern är av ett slag som endast mycket svältfödda afrikaner möjligen kan ha känt någon gång då och då. Det kniper och river i maggropen. Eftersom spelaren har ett hyfsat välfyllt kylskåp, vandrar förhoppningsvis hans tankar i skåpets riktning, och han beger sig dit med snålvattnet rinnande utmed hakan. När han väl kommer dit och öppnar dörren möts han av en förträfflig syn: visst är skåpet fyllt till brädden, men inte med leverpastej och mjölk, nejnej, nu hägrar istället avsågade delar av människokroppen i dess kalla inre. Här finns huvuden, ben, armar, genitalier, fingrar och tår pryddligt nerstopade i burkar och fina styckbitar från kroppen. En vackert styckad och inpressad ryggrad ligger också och hägrar i glödlampsskenet. Vid skådandet av dessa inventarier revolterar magen (som ju inte alls var särskilt tom) varpå spelaren kräker upp en härlig mag pizza på sitt rena köksgolv. Naturligtvis är kylskåpet inte fyllt med likdelar när spelaren tittar igen.

Peter Orres dröm.

3: spelare nummer tre's bostad händer det också roliga saker. Här händer det en rolig pryl precis när spelaren krypit ner i sin varma, goda säng och släckt den lilla sänglampan. Det börjar med att spelaren förnimmar en våt fläck nere vid tårna, ungefär som om lite ljummt vatten spillts ut på lakanet. Den våta fläcken expanderar dock kraftigt under en väldigt kort tid och snart badar spelaren i genomdränkta lakan. Nu börjar också en järnhaltig lukt sprida sig, väl upp blandat av en annan odör som bara kan beskrivas som lukten av nystyckat kött. Mums. När spelaren väl tänder lampan igen, finner han till sin fasa att hans trevliga säng är genomdränkt av blod, blod vilket likt en flod även strömmar ner på hans nyputsade golv. Nu svimmar den fege fan i tio minuter. När han vaknar är allt som normalt igen. Allt utom spelaren vilken lär känna sig måttligt omtumlad.

4: den fjärde och sista incidenten sker hemma hos spelare nr 4. Här får spelaren syn på en blod fläck på golvet, precis när han skall gå in på toaletten. Blodfläcken ligger alldeles utanför toalett tröskeln och om man tittar riktigt noga ser man en massa små stänk vilka fortsätter in UNDER dörren. När den förvånade spelaren sliter upp dörren möts han av en härlig syn. Någon illbatting har klätt av en ung flicka alldeles naken. Sedan har samme illvilliga person pressat upp dusch hantaget i hennes anus och sedan på något finurligt sätt PRESSAT eller DRAGIT upp slang- en genom hennes kropp, så att slangen med hantaget sticker ut ur hennes mun. Hela badrummet är sprayat i den härliga blandningen av blod urin och exkrementer och i geggan på spegeln har någon skrivit "Lev fort, dö ung och ha ett snyggt lik. . . .XXX" med fingret. Flickans kropp hänger från dusch slangen som är upphängd i sin hållare. Hur den pallar för tyngden är ett mysterium, men vi tror inte att spelaren har tid att tänka på det. Det rinner ett tunn ström av blod från flickans mun och stjärt och hennes händer knyts krampaktigt för att sedan öppnas igen. Tydligt är att spelaren kom in i dödsögonblicket. Naturligtvis är hela härligheten bara en trevlig illusion som försvinner då spelaren tittar upp från sin nylagda spya, omtumlad, men på det hela taget glad att flickan är borta.

Sven Erikssons dröm.

5: Mitt i natten vaknar spelaren av ett munter sprakande och av den sötaktiga lukten av bränt hår. Dörren in till sovrummet slås upp av en brinnande kvinnogestalt. Spelaren känner genast igen sin numera avlidna fru, som dog i en oförklarlig brand för tre år sedan. Den brinnade gestalten stapplar mot honom och faller rakt över spelaren. Med ett ryck vaknar han och finner sig sitta mitt i sin svettblöta säng med rännilar av svett som rinner längs kroppen. Han tycker sig ana lukten av bränd vävnad kvar i luften och känner bara att han MÅSTE spy...

Vad spelarna nu gör är egentligen ganska oväsentligt, eftersom de ändå lär söka varandras sällskap. Förhoppningsvis blir det en liten kalabalik eftersom ingen av spelarna skall ha så särdeles mycket lust att vara hemma hos sig själva när sådan otrevligheter har hänt och därför beger sig ut att leta efter varandra. Om de ringer till varandra går detta utmärkt, men låt gärna lite konstiga ljud höras då och då, typ barn som skriker som om man petade ut deras ögon med en fiske krok eller dyl. Detta skall väl förhoppningsvis ge dem lite gåshud och övertyga dem om att de inte har drömt alltihop.

ATTACK PÅ HAMNMAGASIN 118

Vad som sedan händer är upp till spelarna .

1: Om spelarna kallar på polisen kommer de med kravallstyrkor och går in i huset. Spelarna lämnas utanför "för att inte skadas vid eventuellt våldsutbyte." Men om de tittar upp mot bostaden kan de se att Rebecca står och tittar ut genom fönstret, leende, vinkande. Efter ca 10 min kommer poliserna ut igen väldigt arga. -Det finns ju inte en enda djävla pinal i hela lägenheten och ännu mindre någon mördande skönhet. Är den enda vänliga komentaren spelarna kan vänta sig från de allt annat än glada poliserna. Nefariten har använt sig av tidsförskjutning och förflyttat lagerlokalen ett år bakåt i tiden, då hyrde ingen lokalen, alla tror att det inte är någonting alls där fast de står och trampar i ruttnande lik. Detta har till följd att polisen blir ilsk och tycker att spelarna är ena förbannade busringare som kan vänta både böter och åtal för att man lurat polisen att rycka ut i onödan. De kallar även spelarna för klåpare, bögar och andra mindre snälla till mäten. Detta lär göra spelarna väldigt arga.

Om spelarna kollar upp Magasin 118 i pappersvärlden, finner de att det står NÄSTAN helt tomt. Det ägs av Malmö hamn, men de nyttjar inte lokalerna. Den enda som verkar ha haft något att göra med stället över huvudtaget är, just det, en viss Stefan Heimersson. En snabb koll på Heimersson visar att han jobbar i den där data och rollspels affären i centrala Malmö. Denna koll lär väl få gå genom skatteverket eftersom de håller reda på vad alla sysslar med. Om man ringer till Heimersson får man ringa länge eftersom ingen svarar.

Ett snabbt besök på Heimerssons arbetsplats ger den informationen att han inte varit på jobbet på över en vecka samt att ingen svarar i telefon eller öppnar när man ringer på hos honom. Affären upplyser också att om spelarna hittar Heimerson kan de hälsa honom att han kan söka sig ett nytt jobb. Om man frågar om Heimerssons natur får man veta att han är en tråkmåns utan like. Inga brudar, ingen sprit, inga cigg och överhuvudtaget inget socialt liv. Allt han gör är att han sitter framför sin dator och hackar.

Det är nu det verkligen mariga kommer att börja ta plats. Nefariten är på jakt efter spelarna och spelarna är (förhoppningsvis) på jakt efter nefariten.

UTLÖSNINGEN

Runt om magasin 118 finns det goda förutsättningar för att spionera på Nefariten. Ungefär 40 meter ifrån Magasinet finns det 4 stycken stora rälsgående lyftkranar vilka används för att lyfta saker och ting från stora fartyg. På natten är de helt övergivna och man kan lätt klättra upp i dem. Med hjälp av en god kikare kan man med god marginal se in i Nefaritens trevliga krypin. Beroende på när man kollar upp henne kan man få se olika saker. Vid den tidpunkt då man följt (OM man följt efter) nefariten när hon raggade upp kunder kommer man att få se trevligheter då hon torterar honom på de mest FASANSFULLA sätt.

Problemet med Nefaritens återbringande till hennes naturliga plan samt svårigheterna vilka föreligger vid ett sådant försök:

Det är ingen lögn att säga att detta kan bli MYCKET svårt. För det första måste spelarna ta sig in i lägenheten när Nefariten inte är där och detta kräver i sin tur att man antingen spionerar på henne eller att man har en jävla tur.

När man väl kommer in i lägenheten är allting som det skall vara, det vill säga att det finns lik och andra trevligheter. (Beskrivs i "beskrivningar".)

Flickan har sannerligen sett till att hålla sig i arbete. Det enda rum som är helt orört är Heimerssons arbetsrum, detta eftersom Nefariten inte är kapabel att röra eller förstöra detta rum efter som detta rum är en portal till hennes egen "värld".

Då man inträder här observerar man lätt att ett tunt blått sken omvälvder dörren samt alla rummets hörn och lister. Skenet är av samma karaktär som det spelare nr ett upplevde vid den otrevliga hemsökelsen, dvs ett eteriskt ljusblått UV sken. I rummet härskar annars en konstig dager som bara lättas upp av dataskärmens spöklika ljus, ett ljus som knappt ger den döde Heimerssons kropp ens en struktur att vila ögonen på. Heimerssons flådda kropp är nästan helt dold av ett moln hungriga flugor som succesivt förtär hans kropp, de får hjälp av vita likmaskar som skymtar till ibland ur hans tomma ögonglober och hålen i hans tinningar. Hans händer griper fortfarande kramp-aktigt runt tangentbordet tillhörande den dator som han sitter framför. Heimersson utsänder en FÖRFÄRLIG doft från sin ruttande kropp.

Från Heimerssons scanner kommer ljud vilka definitivt INTE skall komma från en scanner och absolut inte från en som är så trasig som den Heimerson innehar. Scannern verkar ha exploderat innifrån med ohygglig kraft och hetta. Glaset har smält och ligger likt siden draperat runt den smälta plasten och metallen vilken är böjd utåt. Då man närmar sig scannern kan ljuden av avlägset plågade skrik höras tydligt och det sipprar in en svavel stinkande rök från det håll som bildats i scannern.

Och detta håll skakar spelarna mer än något annat under äventyrets gång.

Scannern står på ett rangligt trä bord med tre ben snett bakom Stefan, men scannerns håll är oändligt djupt. Långt där inne kan man se eldar brinna vid synfältets kant och bilder av ett kargt sten och lava landskap sträcker sig milsvitt åt alla håll.

Himlen är rödfärgad och döende molntrasor drar förbi en måne utan tillstymmelse till liv förutom det svarta sken den sprider. I hållets kanter kan fastbrända hårstråns, ja hela tovor av hår beskådas. Håret är djupt rödfärgat och är ungefär en meter långt och det flad- drar i en vind vilken likt en döendes sista andetag pressas genom dimensions dörren.

Problemet med Rebeccas återförande:

Om man stänger av datorn försvinner länken till VISA och nefaritens eget plan. Detta gör inte att hon (eller någon av de saker hon har i sin lägenhet) försvinner. Däremot blir flickan VÄLDIGT FÖRBANNAD när hon kommer tillbaka (något som sker när spelarna varit i lägenheten i ungefär en halvtimme eller precis när de skall sticka.). Om du så vill kan du låta spelarna komma undan, men då kommer nefariten att förfölja dem alla tills de är STENDÖDA, något som inte kommer att ta särdeles lång tid.

För att fördriva Rebecca KRÄVS att spelarna ENDAST stänger av SCANNERN, något de får reda på genom kommande beskrivning av Heimerssons videoinstallage.

Om scannern stängs av, kommer ett ruskigt kraftigt vinddrag att passera genom hålet mellan världarna. Detta drag kommer att starta mjukt för att sedan, i ett vansinnes crescendo av ljud och vind, kulminera i ett luftström som för med sig Rebecca tillbaka till sin rätta värld. Om spelarna är på något sätt dumma eller ologiska kommer de givetvis (i alla fall delvis) att följa med i luftdraget. Det enda sättet spelarna kan få veta vad som hände Heimersson, den för honom så dystra kvällen då hans dåvarande liv slutade, är att ta sig in i det rum som Heimersson hade i Magasin 118. Det står helt orört enligt ovan.

Om de gör detta och samtidigt passar på att snoka rundor i det likdoftande rummet, hittar de två videokameror, riktade snett uppifrån, en mot skärmen och en mot Heimersson. Kamerorna är kopplade till två videobandspelare (vad annars?).

I dessa bandspelare finns två VHS-band innehållande Stefan Heimerssons sista 3,5 timmar i liv samt en halv timme av hans otacksamma död. Den ena av kamerorna visar tangentbordsoperationerna samt skärmen med omnejd, den andre filmade Heimerssons ryggtavla och täckte även in kringutrustning på bordet.

Heimersson använde dessa kameror för att kunna i efterhand kolla vad han gjort för fel/framsteg i sitt hackerarbete. Om de spolar tillbaks det första bandet, kan de se hela det ödesdigra arbetet med att knäcka VISAs on-linesystem. De kan se, vid ett tillfälle, att ett kort ljussken lyser upp Heimerssons ryggtavla, som själv stänger av sin scanner. Senare sätter han på den igen. Minuter efter detta, lyser den till igen, men Heimersson verkar inte märka det, han är helt uppslukad av sitt hackerarbete. Hans armar smeker skärmen när han skriker "Tack, åh tack GODEGUD JAG ÄR RIIIK".

Detta följs av ett väl avstämt och mycket sensuellt "Tack". Omedelbart efter detta kan man se Heimerssons armar rycka till för att sedan ligga stilla på tangentbordet.

Det intressanta med det andra bandet, är den sekvens strax efter det att Heimersson säger "VA?", paus, "Kattfan!".

Om man tittar mot scannern ser man en arm som sträcker sig upp mot Stefan, men när Stefan slår av scannern hörs ett sugande ljud och armen sugs in till Inferno igen. Vid ljudet vänder sig Stefan om och upptäcker, ingenting, han slår då på scannern igen. Efter detta återgår han till sitt arbete, och verkar helt försjunken i sitt envetna hamrande på tangentbordet. Ett tiotal minuter går, och Heimersson verkar märkbart exalterad. Han arbetar allt fortare och fortare. Plötsligt exploderar scannern helt ljudlöst i en kaskad av ljus och smält glas.

Ur scannern stiger en uppenbarelse från himmelem (eller helvetet) detta är naturligtvis Rebecca, hon sträcker fram hande och lägger den på Stefans axel. Han hoppar upp och vänder sig om. Efter detta följer en lång tid då en väldigt vacker kvinna succesivt flår den motsträvige hackern, varje gång han svimmar väcker hon på något mystiskt sätt upp honom igen. När allt skinn är avskalat trycker kvinnan in tummarna genom Heimerssons tinningar, vilket resulterar i ett vackert krasande ljud följt av döden.

Lägenheten:

Lägenheten som ägs av Stefan Heimersson har genomgått en kraftig förändring sedan nefariten flyttade in. Luften i lägenheten är ständigt fylld med en tunn, blåaktig rök som verkar komma fram ur väggarna. Det hörs ett ständigt malande av metall, ett ljud som är mer eller mindre OMÖJLIGT att spåra källan till. Långa kättingar ändande i stora, vassa krorkar, hänger från taket på ett flertal platser i lägenheten. Väggarna pryds av sönder slitna ansikten vilka sitter uppspikade med grova, rostiga sylar. Uppspikade människokroppar som alla visar TYDLIGA spår efter omänsklig tortyr och det hela blir inte bättre av att liken fortfarande verkar andas.

Köket: Köket är inrett som en korsning av en obduktionssal och en slummig kebab restaurang, där finns inga knivar och gafflar bara elektriska kraniumsågar, skalpeller och andra "kirurgverktyg" på diskbänken står en maskin av samma typ som används på kebab- restaurangerna för att grilla köttet på, om man tittar på den kan man urskilja tre händer och en fot, golvet är helt flottigt och kladdigt, färgen går i rostbrunt med ludna blåvita fläckar. Ur en tillsynes nästan aldrig använd köksmixer sticker en arm.

Sängkammare:

Sängkammaren är jämnställd med hur man kan tänka sig något ur Marquise du Sades värsta mardröm, sängen består av fyra grova kedjor i taket som håller upp en stor "madrass" av stål vajrar invirade i taggtråd, sängen gungar konstant, bredvid står en acetylen svets inbjudande, väntande. I takhöjd hänger fyra par handklovar fast förankrade i kedjor, i handklovarna hänger fyra män. Ur väggarna kan vädjande barnröster höras skrikande efter deras mammor.

Vardagsrum:

I vardagsrummet är det första man märker en unken doft, som av bränt hår i ett hörn står ett eldfat med några benpipor som brinner och sprider en "hemtrevlig" doft, i bokhyllan står burkar i allsköns former och storlekar innehållande väl valda delar av den mänskliga anatomin (till största del manlig). Överallt hänger delar av människor och bilder av stympade och flådda människor.

Stefans datarum:

Detta rummet är som sagt var orört av Rebecca, där finns utöver datautrustningen och videokamrorna ett större antal Coca-Cola petflaskor och en ansenlig mängd Burger King lådor.

"Rebecca"

185cm

Tjockt rött hår ner till låren, mjölkvit hy, fint modulerad näsa, fylliga läppar, kolsvarta ögon, hennes utseende är en blandning mellan klassisk skönhet och en ängels gudomlighet. 111cm långa slanka ben, stora fasta bröst, platt mage och en fast par onformad skärt. Hela denna otroliga uppenbarelse kommer insvept i en kort-kort lack klänning, lårhöga lack stövlar med stillet klack allt i sexigt svart.

Om spelarna på något sett skulle få av "Rebecca" kläderna upptäcker de att allting inte är som det bör med denna ultimata skönhet. Ett stort hål mitt i ryggen som hålls ihop av kedjor i rent guld med grova köttkrokar i ändarna. Om man undersöker hålet kan man se hennes inälvor bakifrån.

RÖR	35	UTS	5
UPP	12	STY	48
EGO	24	UTB	11
TÅL	44	KAR	20

Mod till skräckslag: 0

Längd: 185 cm

Vikt: 68 kg

Sinnen: Som människor, ser magiska auror, kan avläsa en människas mentala balans.

Kommunikation: Talar alla språk, Telepati.

Förflyttning: 15m/sr

Handlingar: 5

Initiativbon: +19

Skadebonus: +9

Skadepacitet:

10 skråmor = 1 lätt sår

9 lätta sår = 1 allvarligt sår

7 allvarliga sår = 1 dödligt sår

dör först efter 2 dödliga sår.

Uthållighet: 235

Förmågor: Telepati, förvrida tid som om hon hade mental balans +-300.

Färdigheter: Smyga 25, undvika 25, dolkar 25, Piskor och kedjor 50, tortyr 80.

Hemort: Inferno.

Erik Hjälmkrona

Hemort: Malmö
Adress: Cirkelsågsgatan 99
Yrke: Student
Ålder: 21
Längd: 182cm
Vikt: 76kg
Hår: Mellanblond
Ögon: Blå

Rör: 18
Ego: 5
Uts: 5
Utb: 16
Upp: 9
TÅL: 12
Sty: 12
Kar: 9

Mörka hemligheter: Vid 5 års ålder såg du dina föräldrar bli brutalt lemlästade och styckade utav något som du inte vet vad dom var, svagt människolika, blå hudade. Du kan inte berätta något om drömmen då du förträngt allt som har med den att göra men den återkommer ganska frekvent i dina drömmar.

Nackdelar: Förträngnig, Mardrömmar, Självvisk, Missbrukare (tog till sprit vid 10 års ålder)

Fördelar: Kulturell flexibilitet, Språkbegåving

Mental balans: -20

Färdigheter: Teknologi 10, Fysik 12, Matematik 13, Biologi 6, Franska 12, Tyska 12, Latin 8, Gevär 12, Slåss utan vapen 15.

Peter Johansson

Hemort: Malmö

Adress: Karlsg. 13

Yrke: Student

Ålder: 24

Längd: 190cm

Vikt: 121kg

Hår: Svart

Ögon: Blå

Rör: 19

Ego: 19

Uts: 12

Utb: 6

Upp: 7

TÅL: 12

Sty: 20

Kar: 5

Mörka hemligheter: Din mor har så länge du kan minnas legat hemma i någon mental sjukdom flera gånger när du har varit inne och hälsat på henne har väggen bakom henne förändrats och du har sett ut över ett öde landskap. Nu är din mamma död och du har förträngt att du någonsin sett detta.

Nackdelar: Lättretlig, förträngning, intolerant, mardrömmar.

Fördelar: Kroppsmedvetande.

Mental balans: -20

Färdigheter: Kroppsbyggnad 19, Slåss utan vapen 17, Motorkunskap 13, Karate 16, Amerikansk fotboll 16, Strypgrepp 12.

KARAKTÄRERNA

Sven Eriksson

Hemort: Malmö
Adress: Strandv. 12
Yrke: Student
Ålder: 22
Längd: 188cm
Vikt: 82kg
Hår: Mellanblond
Ögon: Blå

Rör: 12
Ego: 8
Uts: 9
Utb: 15
Upp: 11
TÅL: 11
Sty: 6
Kar: 16

Mörka hemligheter: En dag när Sven kommer hem från skolan upptäcker han till sitt stora förtret att hans flickvän brunnit upp, det konstiga är att det bara är hon som brunnit, resten av lägenheten är helt intakt. Det enda tecknet på brand var en förkolnad kropp och en läskig doft.

Nackdelar: Lögnare. Förföljelsemani, Hämndlystnad (vet inte mot vad, men tar det mesta), Depression,

Fördelar: Kulturell flexibilitet, Matematisk begåvning.

Mental balans: -25

Färdigheter: Datorkunskap 5, Engelska 18, Världsvana 7, Naturvetenskap matte 16, Fysik 12, Kemi 13, Biologi 13, smyga 12, Klättra 6, Pistol 8.

Anders Hjort

Hemort: Malmö

Adress: Eriksg. 22

Yrke: Student

Ålder: 21

Längd: 182cm

Vikt: 78kg

Hår: Platinablond

Ögon: Blå

Rör: 11

Ego: 19

Uts: 19

Utb: 11

Upp: 7

TÅL: 12

Sty: 10

Kar: 18

Mörka hemligheter: Din storsyster har blivit mördad när du var 7 år och sedan dess har du haft mardrömmar om olika sätt hon kan ha blivit mördad på.

Nackdelar: Dödsdrift, förföljd(bilder av din döda syster), mardrömmar.

Fördelar: Uthärda hunger, chevaleresk, pacifism.

Mental balans: -10

Färdigheter: Dolkar 10, Piskor och kedjor 20, simma 17, leta 13, sportdykning 13, ockultism 17, förhörsteknik 18, köra bil 15.

Peter Orre

Hemort: Malmö

Adress: KUBBEVÄGEN 19

Yrke: Student

Ålder: 21

Längd: 160cm

Vikt: 76kg

Hår: Svart

Ögon: Blå

Rör: 12
Ego: 19
Uts: 12
Utb: 17
Upp: 11
TÅL: 12
Sty: 5
Kar: 11

Mörka hemligheter: Du blev under dina yngre tonår sexuellt utnyttjad av din styvfar som du senare slog ihjäl genom att skära halsen av honom i sömnen, liket kastade du i hamnen och det har inte blivit hittat.

Nackdelar: Fobi(blod), Mardrömmar, förträngning, girig.

Fördelar: Språkkunskap, osjälvisk, Uthärda köld.

Mental balans: -15

Färdigheter: Humaniora: engelska 19, Franska 17, Tyska 15, Grekiska 15, Italienska 15, Latin 10, Gevär 6, Pilbåge 6,