

# **Dracula och Fiskmiddagar**

*Ett spel om Hårda män. Märkliga krafter. Dåliga tider.*

Sataniska och kommunistiska konspirationer rör sig i Europa. Deras mästare är monster så som Dracula, Stalin och Dr. Sumuru. Någonting apokalyptisk är på väg och de mörka blodiga delarna av den gamla världen ylar mot månen. Under slott på Island matas vampyriska neandertalare med fagra oskulder, i Frankrike håller katolska munkar med albinism syra över prostituerades ansikten, djävulska mästertjuvar stjälar allt från juveler till själar i Berlin och i Wien frammanar mephisophelas demoner genom vriden sexmagi. Alla vet innerst inne att snart kommer Djävulen vandra Jorden.

Men inte än! Hårda män med rediga själar, blodiga nävar och laddade vapen har samlats i M.A.R.S. organisationen för att stoppa mörkrets slavar och rädda Europa. När telefonen ringer eller telegrammet anländer packar ni pistolerna och ger er av för att rädda Europa!

## **Spelare, Skapa en karaktär!**

**Du spelar en manlig man!**

**Välj ett namn:** Det måste vara ett namn som ligger som ett brännjärn på en fallen kvinnas läppar. Bara ett efternamn, alltid bara ett efternamn.

**Välj en nationalitet:** Britt, Isländare, Amerikan eller Ryss.

**Välj ett yrke:** Präst, Snut, Doktor eller Byråkrat.

**Välj en klass:** Imperialistisk överklass, Solid medelklass, Nyrik industrialist eller Värdig arbetarklass.

## **Spelledare, skapa ett äventyr!**

Rulla eller välj ett alternativ från varje kategori här nedan:

**Ett ondskefullt geni:** 1: Dracula. 2: Fu Manchu. 3: Sumuru. 4: Stalin. 5: Dey Ali över Algeriet. 6: Moriarty.

**Vill:** 1: Förstöra. 2: Stjäla. 3: Korrumpa. 4: Använda för en satanisk ritual. 5: Ta över. 6: Ge makt till.

**En:** 1: Fager oskuld. 2: Uråldrig kyrka. 3: Magisk staty. 4: Ny teknologi. 5: Dekadent dam. 6: Överlevande neandertalare.

**I:** 1: Grekland. 2: Turkiet. 3: Paris. 4: Wien. 5: London. 6: Berlin.

**Vilket kommer:** 1: Frammana Satan. 2: Orsaka en kommunistisk revolution. 3: Stjäla en Europeisk koloni. 4: Sänka den Europeiska moralen. 5: Frammana en grupp demoner. 6: Kontakta onda utomjordingar.

## **Regler**

Slå bara tärningar bara när det vore dramatiskt om en karaktär misslyckas.

Om alla tärningarna som rullas visar 1:or förlorar karaktären första gången sin mentala hälsa och måste rollspela vansinne. Andra gången ett sådant slag slåss förlorar karaktären sin maskulinitet vilket måste rollspelas. Om ett sådant slag slås en tredje gång förlorar karaktären sitt liv.

Om någon tärning visar en 5:a eller en 6:a lyckas karaktären perfekt med det han försöker. Om inget av detta händer lyckas karaktären delvis men spelledaren hittar på något som inte går helt enligt planerna. Man rullar alltid en tärning,

skulle ens klass hjälpa en lägger man till en till tärning och skulle ens yrke hjälpa en lägger man till ytterligare en tärning. Som mest kan man alltså rulla tre tärningar.

Spelledaren slår aldrig tärningar.

Mental hälsa återställs (och kan alltså förloras igen) om en karaktär äter en civiliserad middag på en exotisk plats, stoppar ett ondskefullt genis plan eller får ett brev hemifrån. En karaktär får tillbaka sin maskulinitet om han har sex med en kvinna med ett hjärta av guld eller dödar någon av en svårförklarad anledning.

Kommunism och Satanism är samma sak. Satan finns och är en aktiv makt i världen som ibland ger hans följare övermänskliga krafter.

## **Spela annat än en manlig man**

**Välj ett namn:** Det måste vara ett förnamn lätt som en fjäder.

**Välj en nationalitet:** Engelsk, Fransk, Tysk eller Dansk.

**Välj ett yrke:** Ockultist, Detektiv, Sjuksköterska eller Sekreterare.

**Välj en klass:** Adlig, Präktig medelklass eller Fattig med hjärta av guld.

Reglerna är samma för dig förutom när du bara rullar 1:or på ett andra slag. Du förlorar då inte din maskulinitet utan istället din moral. Du återfår den genom att någon bestämmer över dig eller vägrar att ligga med dig.

## **Satans märkliga krafter**

Hjärntvättade jaguarkvinnor. Ateistiska svartkonstnärer. Supermänniskor avlade med alruna. Offrade barns elektriska spöken. Fågelkvinnor från häxlandet på Merkurius. Albino gorillor. Kommunistiska strålpistoler. Sataniska munkar som inte kan känna smärta. Kugghjulsmän byggda under Bagdads guldålder. Förmänskliga vampyrer. Tjuvar som kan stjäla hela dagar. Ballet som skapar vansinne. Chimpan/ man hybrider. Intelligenta vargar med mänskliga ögon. Onda gycklare. Förstenande gift. Freudiansk hypnos. Onaturlig plastikkirurgi. Undervattens pirater.