

SEKTEN

EN MODUL TILL ROLLSPELET



NEOTECH n2

08N-050

Skapare av rollspelet Neotech n2

Neogames AB

Tillverkare av denna modul

Markus Boman

2004

Tack till

Som vanligt alla polare och framförallt till
de glada medlemmarna i spelgruppen
"Stellans Frosserier"

Copyright © Markus Boman 2004

Uppbyggnad

Denna utgåva består av ett grundläggande regelkapitel, gällande skapandet av rollpersoner, knutna till sekter. Kommande utgåvor kommer antagligen att ta upp exempel på vissa kända sekter och rörelser.

Karaktären – Rollpersonens djup

Att tänka igenom rollpersonens karaktärsdrag är aldrig fel. Man behöver dock inte bestämma allt redan från början, utan kan låta karaktären utvecklas kontinuerligt, alltmedan rollpersonen får uppleva olika situationer och händelser. Färdigheterna är en aspekt i karaktärsdjupet och ramar på sätt och vis in karaktärens drag i takt med att färdigheterna utvecklas.

Kontakttabeller och formulär

Till denna modul medföljer en särskild kontakttabell som antingen används i skapandet av en rollperson eller till inspiration och hjälpmedel för spelledaren under spelets gång.

För den som vill ha bättre översikt på sina kontakter och fiender medföljer ett separat formulär som behandlar både sektmedlemskap, men kan även fungera som ett oberoende kontaktformulär, liknande det som medföljer i systemmodulen "Smugglaren". Där återfinns även mer detaljerade regler för hur kontakter kan användas.

KAPITEL	SIDA
Regler	
Om modulen	02
Modulens uppbyggnad	03
Sekten	
Inledning	04
Introduktion	05
Vad är en sekt?	06
Sekttyper	07
Skapa rollperson	
Bestämma sekttillhörighet	09
Sektstatus	10
Att befordras	11
Framgångsslag	12
Sysselsättning	
Sektmedlem	13
Funktionär	14
Högre medlem	15
Herde	16
Ledare	17
Kontakter	18
Formulär	19
Kampanj	
Att spela sektbunden rollperson	20

"Gnistor"

Matt Deller satt i sin tysta lägenhet. Det var alldeles svart i rummet. Han gillade mörkret, och tystnaden. Endast regnet hördes i bakgrunden då hans enrumslägenhet på den 35e våningen annars sällan stördes av ljud utifrån. Klockan var fyra på natten, Matt borde egentligen sova. Nu satt han istället och såg på en gammal surrealistisk tavla på väggen, Matt kunde inte sova. Han sov sällan, på dagarna var han som en zombie, han hade inget socialt liv. Man kunde säga att han var en vindpust som ingen hade sett, eller i alla fall inte lade märke till.

Mr Matt Deller, 29 år gammal, gick sakta hemåt från jobbet som låg två kilometer från hans lägenhet. Han hade ingen brådska, han hade inga sysslor han skyndade till, ingen som väntade, han levde utan mål kändes det som. Av en tillfällighet stannade han till vid en liten tidningskiosk nedanför högbanestation 311. Matt tittade ett plakat som satt upptejpat på ett betongavsnitt på väggen, alldeles bredvid kiosken. "PERSONLIGHETSUTVECKLING – Oavsett om du har allt eller inget, men saknar mål i tillvaron – Låt oss hjälpa dig finna vägen – Vi har svaret". Matt tog en rivlapp från plakatet där det stod både tidpunkter, adress och telefonnummer. Han lade lappen i fickan på sin slitna, fem år gamla jacka, vilken redan då hade varit ur mode.

Nästa dag efter jobbet sökte han upp den adress han fått. Det visade sig vara en gammal källarlokal längs en bakgata någonstans i den gamla stadsdelen. Matt kände ångest när han ringde på klockan, "vad gjorde han egentligen"?

Dörren öppnades och ett ljus sken fyllde hans blick. En vacker sekreterare öppnade dörren och gav honom ett stort leende. "Välkommen", hälsade hon.

Matt behövde inte säga någonting, de läste hans inre lika enkelt som en öppnad bok. På några minuter hade han blivit presenterad för en lång rad personer, de tycktes alla vara glada och vänliga, öppna och ...målmotvetna.

När Matt hade sagt ord motsvarande två längre meningar hade han redan fått ett personligt kursprogram, en egen personlighetsutvecklare, broschyrer om evenemang och aktiviteter och mycket annat. Matt var inte tystlåten av naturen, han var bara förbluffad.

Han satt i sin lägenhet. Det var svart i rummet, regnet smattrade. Matt längtade. Han kände spänning och visste att morgondagen skulle ge honom någonting. Utmattad lade han sig ned på bäddsoffan, han somnade ...och sov djupt.

Arbetsdagen gick fort, han tänkte hela tiden på kvällen. Hans huvudkurs skulle börja redan den kvällen.

Han kom hem åt några smörgåsar, duschade, klädde sig, fyllde sin gamla portfölj med

anteckningsmaterial och gick iväg.

Undervisningssalen låg i samma källarbyggnad som "företagets" huvudkontor, totalt var de femton som lyssnade. Matt kände sig engagerad och gjorde många anteckningar. Lektionen varade i tre timmar med en paus i mitten då ett par, en man och en kvinna, bjöd på kaffe och nybakat bröd. Flera personer anslöt nu och berättade energiskt om företaget, om deras egna upplevelser och synsätt. I vanliga fall skulle Matt ha avfärdat dessa personer då de uppenbarligen fick betalt för att säga detta, men han gjorde inte det den här gången. Det kändes verkligen som de talade från hjärtat. Kurskvällens andra del var lika spännande, undervisningen blandades med text, tal och pedagogiska bilder och skisser.

Matt låg i soffan, han var trött, inom ett par minuter sov han. Matt hade inte kunnat sova så här under nästan två års tid. När han vaknade på morgonen kände han spänning inför kvällen och kurstillfälle nummer två. Han skulle försöka lära sig, utvecklas som människa, och kanske snart kunna bilda sig en egen uppfattning om vad som var meningen med livet...

Introduktionen

Rollpersonens första steg emot ett sektmedlemskap kan gå till ungefär på följande vis.

Efter att genom någon släkting, en nära bekant, vän eller kanske en professionell rådgivare inom ett visst ämne ha blivit tipsad om en viss "gemenskap" och dess fördelar söker rollpersonen upp en kontaktperson i sekten. Än så länge vet rollpersonen inte om att det rör sig om en sekt, utan famlar i blindo mot "gemenskapens" fasader.

Kontaktpersonen, hög som låg ställning i rörelsen blir snabbt mycket entusiastisk och tillmötesgående. Kontakten i sekten rekommenderar kanske rollpersonen att gå till en "personlig rådgivare" som därefter kan rekommendera RP till någon av sektens alla aktiviteter och kurser beroende på vad han/hon bedömer att rollpersonen skulle behöva. Ofta, vilket RP inte vet, görs dessa bedömningar utifrån vilken betalningsförmåga som de intresserade förmodas ha. Ju mer pengar, desto dyrare är kursen/mötet/rådgivningen som rekommenderas.

Under det första mötet med gruppen får rollpersonen reda på vilka positiva effekter kurserna har, samt betydelsen av att vara del i ett större sammanhang (djupare medlemskap). Här väcks rollpersonens intresse för sekten på allvar för första gången.

Under följande sammankomster blir "undervisningen" hårdare. Rollpersonen lär sig under kurserna hur felaktigt han/hon har levt tidigare, samt det betydelsefulla och nästan nödvändiga i levnadssättet som föreläsarna/predikanterna deklarerar. Allt eftersom präntas budskapet längre och längre in i rollpersonens/blivande sektdeltagarens tankesätt.

Alltsammans går mycket snabbt. Efter några veckors ihärdigt deltagande är rollpersonen redan duktigt insyltad. Nu börjar mötesledarna och sektdeltagare med högre ställning komma med förslag till RP om att börja delta mera aktivt i rörelsen. Skälen varierar men den blivande sektmedlemmen är nu i en sådan position att sådana uppmaningar bara upplevs som positiva och utmanande.

Allt eftersom mötena blir fler och fler, samtidigt som avgifterna blir högre, blir rollpersonens övriga privatliv undanträngt och bagatelliserat. Familj och vänner blir parenteser i livet och gamla kontakter tynar bort. Så gott som all fritid ägnas nu med stor entusiasm åt sekten och rollpersonens nya gemenskap i det "rätta livet".

Avhopp

Att avbryta sektmedlemskapet är dock avsevärt svårare. Främst på grund av att deltagarna manipuleras att följa viljan hos ledarskapet, samt att de som avser hoppa av ställs ensamma utan hjälp emot alla andra som nu har blivit vänner och bekanta inom sektens ramar.

I de mest extrema fall leder avhopp till personliga hot mot både personen själv, men även mot familj, släkt och vänner. I extrema fall har det gått så långt som till uppdade bilar, sönderslagna fönster och hotbrev.

Ibland accepteras avhopp från sekten och kontakt med dess medlemmar kan fortfarande hållas goda. Detta är ofta upp till vilken sekt det handlar om och vilken kultur som råder i denna.

Vad är en sekt?

Något som generellt tycks känneteckna sektliknande rörelser är deras hierarkiska mönster som tydligt kan liknas vid ett pyramidformat spindelnät. I centrum finns gruppens kärna som vanligtvis består av en eller ett fåtal, av olika orsaker, upphöjda personer, ledargestalter, som övriga i gruppen måste ha absolut tilltro till.

En sekt är ett fullständigt substitut för rollpersonen och avskärmar effektivt bort omvärlden och människor i rollpersonens närhet. Sekten blir allt för den indragna individen och tar över i hans/hennes liv som både familj och samhälle på samma gång. Trångsyntheten gör det ytterst svårt för en medlem att dra sig ur och lämna organisationen.

Sekten kan ha både positiv och negativ verkan på rollpersonens sociala jag. Det enda som är entydigt är att livet utanför ersätts med det innanför sektens sociala skal. På grund av sektens uppbyggnad blir det därför väldigt enkelt för sektledningen att utnyttja individen till sin fördel, och i sina syften.

Uppbyggnad

Sektens inre krets är väldigt tätt sammansluten, mycket tätare än rörelsen är i övrigt. Information från den inre kretsen visar sig utåt alltid enhetlig och är aldrig motsägelsefull.

Storlek

Sektens storlek kan variera väldigt mycket. Allt från små celler, bestående av en till fyra individer, till stora världsomspännande organisationer med miljontals anhängare. De sekter som föredrar att vara små till storleken "ynglar" ofta av sig när fler värvas, vilket gör att man får ett nätverk av flera mindre sekter som agerar oberoende av varandra men likväl upprätthåller kontakt dem emellan.

Flera av de internationella terrornätverk som verkade under 2000-talets början var i själva verket militanta sekter som verkade självständigt från andra celler och utan hierarkiska kontaktnät. spred information, planer och taktik genom sina kontakter till andra celler.

Makt

En sekt bygger på nästintill total maktutövning och kontroll av de deltagande/sammanslutna. Kulmen på denna maktutövning nås dock sällan direkt, utan växer fram ju fler möten och ju mera insyltad medlemmen blir i rörelsen. Rollpersonen märker dock sällan detta utan tror fortfarande att han/hon är kapabel att fatta egna rationella val trots gruppens påverkan. I själva verket blir alla val som rollpersonen gör helt i enlighet med

sektens vilja och inspiration.

Hjärntvätt

Den täta sammanslutningen och maktutövandet gör att rollpersonen blir mer och mer inåtvänd i sekten. Det kritiska och rationella tänkandet stängs av och rollpersonen uppmanas att endast tro blint på det som sektens överhuvuden och ledargestalter förmedlar, eftersom det är den enda och riktiga sanningen.

När rollpersonen åter möter verkligheten i sitt andra liv, utanför sekten, finner han/hon ett helt annat samhälle och känner sig totalt främmande inför det. Resultatet blir att rollpersonen kommer att vända sig till sekten om vägledning, varför han/hon bara blir ännu mera innäslad. Det är alltid lättare att bara tro blint och sluta tänka själv. Detta är sektens stora styrka över enskilda individer och människor.

Tjänster och gentjänster

Väl inne i detta täta nätverk handlar mycket om ett väldigt sofistikerat tjänsteutbyte, medlemmar emellan. Ofta yppar sig tjänsteutbytena i det vertikala ledet, det vill säga att personer med högre ställning utnyttjar de underordnades status i rörelsen för sina egna ändamål. Motsatt innebär detta att personer med lägre status känner sig manade att följa alla direktiv som de högre medlemmarna och ledarna delegerar ut.

Rollpersonen lär sig också hur det fungerar och börjar snart sätta detta i system själv, genom att utnyttja de medlemmar som rollpersonen själv har värvat till föreningen på det horisontella planet. Inte sällan råkar sektmedlemmens kontakter utanför sekten ut för detta respektlösa beteende och kan leda till både förlorade vänner och bekanta, brutna äktenskap, samt avsked från arbetet.

Sekttyper

För att generalisera och underlätta i rollspelandet delar vi in sekterna i tre övergripande kategorier. Ibland överlappar sekterna också flera huvudkategorier samtidigt, t.ex. kan politiska sekter grunda sin åskådning på religiös bas. I extrema fall har sekter även tagit till vapen, vilket var fallet i den våg av terrorangrepp som västvärlden drabbades av under början av 2000-talet.

Religiösa sekter

Denna typ av sekt styrs av en religiös tro och världsuppfattning. Snabb indoktrinering och hjärntvätt är den mest genomgående taktiken för att värva och hålla ett fast grepp om anhängarna. Samhällets kraftiga motståndstagande till de religiösa sekterna har gjort att samfunden inleder sina kurser/sammanträden med "information" som påpekar att rörelsen inte alls är någon sekt och varför den inte är det. De vanligaste huvudreligionerna som de religiösa sekterna har utnyttjat för sina egna mer eller mindre extrema tolkningar är Kristendomen och Islam.

Värvningen av nya medlemmar sker i de religiösa sekterna genom att visa på olika tecken av uppenbarelsen, predikanden och liknande. För andra kan inträdet ske genom olika möten och kurser, där man lär sig se och ta till sig av de tecken och budskap som frodas ute i omgivningen och som alla pekar på sanningen och den rätta läran. Merparten av de som känner sig frälsta och anser sig ha fått en sådan uppenbarelse, stannar kvar i rörelsen för en lång tid.

Politiska sekter

Slutna och inåtvända politiska sällskap. Utåt sett kallar de sig förvisso för "partier", "organisationer" eller "fristående tolkningar" av någon i grunden känd ideologi och värdering, men är i verkligheten så extrema i sina uppfattningar att de endast kan överleva som rörelser i det dunkla och slutna, där ingen opposition mot idéerna finns eller tillåts.

De politiska sekterna är ofta väldigt små och ibland inte ens registrerade. Det är därför svårt att kartlägga deras utbredning och verksamhet. Många av sekterna är dessutom militanta (terrorister i folkmun) med idéer hämtade ur allmänt rådande missnöje mot samhället, uppbackade av starka frustrationskänslor hos de som känner sig utnyttjade. Skiljelinjen mellan vad som är en politisk och vad som är en religiös sekt är väldigt suddig och svår att definiera, då man glider in på terrorismen som fenomen.

Värvning av medlemmar sker genom olika former av övertygelser. Massagitation och slutna möten blir redskap i värvningen av nya tillskott i gruppen.

Ekonomiska sekter

Utåt sett en nästan helt vanlig ekonomisk förening. Sammanslutningens syfte är dock kapitalförvaltning för medlemmarna. Den utlovade räntan på det investerade kapitalet är avsevärt högre än i vanliga sparbanker och säkerheten sägs vara bättre än i de flesta fonder. Det krävs dock alltså ett aktivt deltagande i rörelsen för att kapitalet skall förräntas. Men om den enskilde medlemmen arbetar hårt, sägs kapitalet öka med enorma proportioner.

Egentligen handlar det bara om olika slags pyramidspel, där medlemmens egna insatser går till att betala de medlemmar som står högre upp i hierarkin än han/hon själv. Enligt teorin skall det då löna sig för de enskilda medlemmarna att hela tiden värva nya medlemmar till rörelsen, eftersom de nya då kommer att betala de tidigare anslutnas kapitaltillväxt.

I praktiken blir det ofta endast en liten skara i det pyramidformade nätverkets toppskikt som tjänar på sektens nyförvärv. Medlemmarna längre ned i hierarkin lockas med särskilda kurser för hur man lättare ska kunna värva nya medlemmar med bland annat bättre retorik och anföranden. Dessa extrakurser är inte gratis utan kostar medlemmarna stora summor pengar. Pengar som de sällan tjänar igen.

Sociala sekter

Detta är en relativt ny typ av sekt. Under lockande benämningar som "kompetenshöjande kurs", "utveckling av socialt kapital", "personlighetsutveckling" och mycket annat drog man till sig miljontals människor under främst 2000-talet i det fria informationssamhället. Dessa rörelser har som huvudmål att ta så stor kursavgift som möjligt, så att en intresserad känner sig tvungen att skaffa medlemskap istället, eftersom den avgiften är lägre. Hjärntvätten på kurserna är enorm, även om den information och kunskap som medlemmarna får är så gott som innehållslös. Istället fokuserar undervisningen mer på smutskastning och utmålning av vissa individer som avviker från samhällets normer, varför personerna känner sig tvingade till att fortsätta gå på rörelsens möten för att till slut kunna bli "normal".

Samtidigt som detta pågår gör sektens högsta ledare stora pengar på medlemmarna och investerar i fastigheter och annan hårdvaluta, vilken de sedan överlåter till släktingar eller sig själva.

Om rollpersonen ska delta i en sekt eller inte bestäms av spelaren/spelledaren, alternativt inträder rollpersonen efter ett slag på någon händelsetabell. Deltagandet i en sekt kan börja när som helst, både i själva skapandet av rollpersonen, men även senare under spelets gång.

Karaktärsskapande

Själva skapandet av rollpersonen går till på samma sätt som i grundreglerna, med skillnaden att en ytterligare "sysselsättning" inom sekten tillåts parallellt med den vanliga sysslan. Dessa extra sysselsättningar beskrivs och skildras senare i denna modul.

Bestämma sekttillhörighet

I det första steget måste man avgöra vilken typ av sekt rollpersonen skall tillhöra. Tabeller och förslag på olika slags sekttyper finns på nästa sida om det inte redan finns en färdig plan på hur sekttillhörigheten ska se ut.

Påfrestning

En av de påfrestningar som rollpersonen kommer att utsättas för är den starka psykiska pressen. Ju mer deltagande rollpersonen blir i den för han/henne nya rörelsen, desto starkare blir påfrestningarna. Sekten visar ofta ingen som helst förståelse för rollpersonens liv utanför rörelsen och ger heller ingen plats för detta heller.

Rollpersonen blir efter hand mer eller mindre hjärntvättad och inåtvänd. Desperationen stiger en åt huvudet och rollpersonen gör nästan vad som helst för att få högre ställning och framförallt status inom rörelsen. Uppoffringarna kommer först som "frivilliga åtaganden", vilket inom gruppen ses som ett bevis på uppskattning från rollpersonens sida, samt prov på vilken lojalitet rollpersonen egentligen har till organisationen och dess principer.

Rollpersonens övriga liv med avseende på arbete, familj och fritid blir på väldigt många sätt lidande, då han/hon hela tiden tvingas prioritera sekten före sig själv, sina nära och sitt arbete.

Detta yttrar sig regeltekniskt i att huvudsysselsättningen får ett framgångsslag till, nämligen ett ytterligare PSY-slag. Detta sker oavsett vilka framgångskrav sysselsättningen tidigare haft. Se vidare om detta längre fram i kapitlet.

Att avbryta sektmedlemskapet

Som vi tidigare har beskrivit är det i de flesta fall oerhört svårt att efter en tid hoppa av från en sekt. I många fall kan spelaren inte välja helt fritt om rollpersonen KAN hoppa av, utan måste följa de riktlinjer som kommer med varje enskild sysselsättningsperiod.

Bestämma sektertilhörighet

De vanligaste alternativen för hur man ska välja vilken sekt rollpersonen går med i, är antingen att SL bestämmer detta utifrån sina ritningar och kampanjer, eller att spelaren bestämmer om och i så fall vilken sekt det rör sig om. Det tredje alternativet går till på så vis att man helt enkelt enligt följande steg, slår fram vilken sekt det rör sig om. Observera att detta endast är förslag till olika sekttyper och inriktningar, alltså riktmärke snarare än norm.

Slå IT4	Typ av sekt
1	Religiös
2	Politisk
3	Ekonomisk
4	Social

När man valt/slagit fram vilken typ av sekt rollpersonen har gått med i, kan man välja vilken fördjupning eller inriktning sekten ifråga har. Till exempel bör en religiös sekt ha en viss religion som grund, likväl som varför en politisk sekt bör ha en särskild grundidé, värdering eller ideologi som bas att utgå från.

Sektens särskilda inriktning bestäms alltså utifrån följande tabeller.

Slå IT8	Religiösa sekt (Inriktningar)
1	Kristendomen
2	Islam
3	Judendomen
4	Hinduismen
5	Buddismen
6	Satanism
7	Naturreligion (ex Voodoo)
8	Fornreligion (egyptisk, romersk, nordisk)

Slå IT8	Politiska sekt (Inriktningar)
1	Anarkism
2	Kommunism
3	Socialism
4	Liberalism
5	Feminism
6	Neoliberalism
7	Nationalism
8	Fascism

Slå IT4	Ekonomiska sekt (Inriktningar)
1	Pyramidspel
2	Välgörande ändamål (Givarsekt)
3	Ikke-materialism
4	Ekonomisk gemenskap (kollektiv) som sekt

Slå IT6	Sociala sekt (Inriktningar)
1	Personlighetsutveckling
2	Kompetensutveckling
3	Fokus kring ett visst fenomen och idé (som viss typ av drog, rymdvarelser och övernaturliga bortrövanden osv.)
4	Sexuella rörelser (t.ex. nudism, sado-masochism, bondage osv.)
5	Fokus kring en viss vara, produkt eller märke (Tupperware och liknande).
6	Sammanslutning för en särskild kombinerad kläd- och livsstil (Cyberpunk, Electro-Diodism, Retrotech, Streetsmart, Brat, Skinhead osv.).

Sektstatus

Rollpersonens egna status i rörelsen är av största betydelse. För att regeltekniskt simulera rollpersonens anseende i sekten antar vi så kallade befodringspoäng.

När rollpersonen kliver in i gemenskapen får han/hon automatiskt statusen medlem eller "anhängare", med ett befodringsvärde på 0. Efter vissa framgångsrika uppdrag, en längre tid av gott uppförande och entusiasm eller ledarskap, kan spelledaren låta dela ut förtjänade befodringspoäng, vilket i sin tur kan leda till högre status i gemenskapen.

Efter varje nytt steg i rollpersonens sektstatus, upp eller ner i hierarkin, sätts befodringsvärdet till sin ursprungliga nivå, noll (0).

Befordran	Sektmedlemmens status/titel
0	Sektmedlem
8	Funktionär
18	Högre medlem
46	"Herde"
62	Ledare

Medlem

Rollpersonen är medlem i sekten och tillhör de lägre skikten, de yttersta kretsarna i kontaktnätet. Medlemskapet innebär möjlighet för individen att ta del av det som rörelsen har att erbjuda. Allt till en "mindre" summa pengar i medlemsavgift. Till detta kommer medlemmens egna ansvarstagande och entusiasm utöver det vanliga arbete som erfordras av personen. För att rollpersonen skall kunna bli framgångsrik krävs uppoffringar och bevis på att han/hon verkligen är beredd att göra i princip vad som helst för att bli accepterad.

Funktionär

Egenskap av funktionär blir kravet på ansvarstagande större och rollpersonens ledarskapsförmåga sätts på prov. Som funktionär börjar värvningsplikten, som innebär att rollpersonen måste försöka värva så många utomstående till rörelsen som överhuvudtaget möjligt. Rent traditionella, dagliga uppdrag som städning, matlagning, utföra enkla ärenden åt de "högre" medlemmarna i sammanslutningen, tillkommer naturligtvis.

Högre medlem

Ju högre upp i hierarkin man klättrar, desto mer avtar de dagliga kraven om utförande av olika uppdrag och uppoffringar. Som högre medlem har man istället privilegiet att kunna "be" de statusmässigt lägre stående medlemmarna om tjänster, vilket de sällan kan neka till

da de vet att rapport annars kan göras till sektens kärna.

Herde

Kallas den rollperson som har stigit så högt i gruppens status att han/hon nu har kommit att bli en slags social knutpunkt och respekterad kontakt för många andra gruppmedlemmar. Herden bistår även ledaren i dennes arbete och fungerar mycket som en slags förbindelselänk mellan gräsrötter och topp i sekten.

Ledare

Förgrundsgestalt i gemenskapen. Som ledare är man upplyst och besitter en mäktig position i gruppen, liksom i hela det övriga nätverket i övrigt. Att lyssna på vad ledaren har att säga är det absoluta måttet i sekten. Ingen annan än ledaren har så god kunskap och bildning. Ledaren har alltid rätt och kan efter mottagen rapport, låta varna eller bestraffa den person som har blivit anmäld. Tvister och konflikter inom sekten tystas ned och slutar ofta med både direkta hot och annan skrämsel mot den hjälplöse som har blivit anmäld. Enligt praxis kan medlemmar enbart rapportera andra medlemmar som har lägre status i gruppen än en själv och alla medlemmar ställer vid anmälning upp bakom den som har gjort anmälningen. På så vis blir den interna konfliktlösningen snabb, "rättvis", och synnerligen effektiv.

Att befördras

Rollpersonen kan under en sysselsättningsperiod genom olika engagemang och utförda åtaganden samla på sig så många befördringspoäng att han/hon under nästa period kommer att ha en helt annan ställning och status i rörelsen, något som framgår ur tabellen på föregående sida.

Den viktigaste delen i befördringsprocessen är värvningen av nya medlemmar. Med nya medlemmar kommer ett ökat engagemang till rörelsen, medlemsavgifter och inflytande för de tidigare anslutna medlemmarna. Även om de flesta rörelserna har egna kriterier och bestämmelser för hur många värvningar som krävs för att medlemmen ska stiga i ställning finns här ett exempel på mall över hur många värvningar för en viss tidsperiod som ger ett visst antal befördringspoäng.

Antalet värvade medlemmar under en sysselsättningsperiod eller under ett års tid vid spelets gång	Befördringspoäng
1–5	+2
6–23	+8
24–59	+12
60–	+15

Andra händelser och handlingar som kan ge befördringspoäng är om rollpersonen till exempel värvar personer som har hög samhällsstatus i övrigt, alltså exempelvis företagsledare, politiker, chefer i olika samhällsfunktioner osv.

Slutförda uppdrag å sektens vägnar brukar ofta resultera i befördringspoäng, samtidigt som ständiga misslyckanden och besvikelser för sekten leder till att befördringspoängen reduceras.

Hur många poäng extra som dessa händelser kan ge/kosta är svårt att avgöra och blir upp till SL att avgöra från fall till fall.

Kontaktnät

Efter en tid av aktivt deltagande i rörelsen har rollpersonen sannolikt kommit att utveckla ett stort kontaktnät av medlemmar och ivriga anhängare. Detta kontaktnät har både fördelar och nackdelar. Till fördelarna hör att rollpersonen kan be sina kontakter att utföra olika tjänster och uppgifter i en helt annan grad än om kontakterna hade varit allmänna och inte knutits via sekten. Till nackdelarna hör att de medlemmar som har högre ställning i rörelsen kan utnyttja sin status och mer eller mindre beordra rollpersonen till att utföra vissa handlingar. Om rollpersonen skulle neka kan han/hon kallas till någon av ledarna som kan utdöma bestraffning enligt rörelsens interna regelverk och lagar.

Framgångsslag

Deltagande i en sektliknande sammanslutning påverkar rollpersonens framgångsslag vid sysselsättningsperioderna. Vid varje framgångstest (ett per period) läggs ett extra tärningsslag in mot rollpersonens PSY. Detta är tänkt att illustrera den psykiska påfrestning som denna typ av rörelse ställer på rollpersonen. Det blir alltså sammanlagt fyra tärningsslag vid varje test på rollpersonens framgång i en sysselsättning, jämfört med tre slag om rollpersonen inte hade varit med i en sekt.

Tärningsutfall	Framgång
Alla fyra slagen uppfyllda.	Framgångsrik sysselsättningsperiod.
Tre av fyra slag uppfyllda.	Normal framgång. Rollpersonen är normalt framgångsrik i sin sysselsättningsperiod.
Två av fyra slag uppfyllda.	Misslyckad sysselsättningsperiod. Pressen blir för stark och rollpersonen klarar synnerligen dåligt av sin sysselsättning under denna period. När sysselsättningsperioden är över blir rollpersonen avskedad och måste byta yrke.
Ett eller inget slag uppfyllt	Rollpersonen avskedas från sitt arbete och om han/hon är skuldsatt även hemlös. Fortsätt sysselsättningsperioden som hemlös/arbetslös.

När rollpersonens framgång i hans/hennes period inom sekten ska testas, läggs dock inget extra tärningsslag på framgångsslaget. Svårigheten att nå framgång är här redan inräknad.

Rollpersonen har beslutat sig för att gå med i en sammanslutning som verkar både intressant och givande. Som medlem deltar rollpersonen i möten, kurser och seminarier. Än så länge är deltagandet på en nivå som är normalt för ett deltagande i vilken förening som helst. Deltagarnas kompetens sätts dock snart på prov och de får i uppdrag att försöka värva nya medlemmar till rörelsen. Allt i sken av att vara en kompetenshöjande del i kursplanerna.

Framgångsslag: PSY, VIL, Övertalning

Tidsåtgång: Följer den övriga sysselsättningen.

Allmänna färdigheter: (6|8|10) enheter till Agera, Socialt uppträdande, Supa, Övertalning,

Färdigheter inom sektens inriktning: (4|6|8) enheter till Ekonomi, Politik, Religion, Valfritt kunskapsämne som associeras med sekten.

Startkapital: (-300|-200|110) x Ob2T6€

Befordringspoäng: (0|+2|+4)

Övrigt:

En misslyckad period innebär att rollpersonen inte finner sig tillrätta i sekten och kan därför begära att få lämna sammanslutningen. Rollpersonen kan dock likväl fortsätta i hopp om att medlemskapet någon gång längre fram skall generera någonting positivt.

En normalt framgångsrik period innebär att rollpersonen fortsätter inom rörelsen. Rollpersonen kan här, förutom genom en sysselsättningshändelse, **inte** välja att gå ur sekten.

En framgångsrik period innebär att rollpersonen avancerar till en högre ställning i sektens hierarki. Rollpersonen blir herefter funktionär och får dessutom behålla de befordringspoäng han/hon har samlat på sig. Rollpersonen kommer **inte heller här** gå ur sekten.

IT100	Sysselsättningshändelser (Slå en (1) gång)
1-7	Psykiskt sammanbrott. Rollpersonen drabbas av en psykisk kollaps efter att under en längre tid ha slitits mellan sekten och ena sidan, samt verkligheten och rollpersonens arbete å andra sidan. Anteckna 2T6+2 psykoskryss.
8-15	Värvningar. Rollpersonen lyckas värva en högre affärsman till rörelsen och blir dessutom dennes kontaktperson och länk till sekten. Anteckna affärsman som kontakt med 3T6+12 resurser och rollpersonen får förutom för värvningen dessutom två (2) extra befordringspoäng.
16-23	En av rollpersonens tidigare värvningar begår självmord och rollpersonen blir av den avlidnes närstående själv utpekad som orsak. Anteckna gangster som fiende med 2T6+4 resurser.
24-28	Rollpersonen lurar en nyvärvad medlem på alla dennes familjs besparingar. Öka rollpersonens kapital med 3T6x10000 .
29-34	Utnyttjad. Rollpersonen utnyttjas flitigt av sina "överordnade" i rörelsen. Anteckna sektledare som fiende med 2T6+10 resurser.
35-43	Slå ett slag på kontakttabellen för sektmedlemmar.
44-52	Retorik. Rollpersonen utvecklas genom gruppen inom färdigheten Retorik. Använd 1T6 enheter till att höja färdigheten.
53-60	Poliskontakt. Anteckna polisman som kontakt med 2T6+2 resurser.
61-68	Fängelse. Rollpersonen hamnar i fängelse efter att ha hotat en företagsman om livet när han nekade till att utföra ett "åtagande".
69-75	Flygblad. Rollpersonen ägnar mycket tid åt att sprida rörelsens budskap genom att dela ut flygblad och propagera. Använd 1T6 enheter till att höja färdigheterna Retorik och Övertalning.
76-81	Styrketräning. Rollpersonen börjar träna regelbundet och får +1 i attributet styrka.
82-94	Värvningar. Rollpersonen lyckas värva Ob2T6+3 personer till rörelsen.
95-100	Utträde. Rollpersonen lyckas efter stor ansträngning lämna sekten och alla kontakter associerade med denna. Eventuella kontakter inom rörelsen övergår till fiender.

Du har funnit dig tillrätta i sekten och försöker nu att klättra i hierarkin. Detta kräver dock stora uppoffringar i privatlivet och rollpersonen måste prioritera sina sysslor. Rörelsen är väl medveten om detta och försöker därför genom en blandning av hårda krav och uppmuntran vinna rollpersonens totala uppmärksamhet.

Grundkrav: Rollpersonen har lägst statusen "Sektmedlem" och minst 8 befordringspoäng.

Framgångsslag: PSY, VIL, Övertalning

Tidsåtgång: Följer den övriga sysselsättningen.

Allmänna färdigheter: (6|8|10) enheter till Första hjälpen, Köra bil, Ledarskap, Matlagning, Socialt uppträdande, Supa, Övertalning.

Färdigheter inom sektens inriktning: (5|10|16) enheter till Ekonomi, Politik, Religion, Valfritt kunskapsämne som associeras med sekten.

Startkapital: (-200|-100|1000) x Ob3T6€

Befordringspoäng: (0|+7|+12)

Övrigt:

En **misslyckad** sysselsättningsperiod innebär att du har svikit rörelsen. Förutom att dina fel och brister är otaliga och att du inte duger till, har du med flit valt bort sekten till fördel för ditt privatliv, någonting som i dessa kretsar betraktas som strängt oacceptabelt. Rollpersonen kommer att bestraffas för sin olydnad mot gruppen men kan **inte** välja att gå ur sekten.

En **normalt** framgångsrik sysselsättningsperiod innebär att rollpersonen nått och jämt klarar av att uppfylla alla sektens krav på närvaro och engagemang. Rollpersonen drivs nu av ett inre engagemang om att fortsätta banan och kommer inte att välja att gå ur sekten inför nästa sysselsättningsperiod.

En **framgångsrik** period innebär att rollpersonen lyckas uppfylla de åtaganden som åläggs. Rollpersonen drivs av ett inre engagemang om att fortsätta banan och kommer inte att välja att gå ur sekten inför nästa sysselsättningsperiod.

IT100	Sysselsättningshändelser (Slå en (1) gång)
1-7	Rollpersonen ställer helhjärtat upp på rörelsen och utför plikttroget alla åtaganden som han/hon ställs inför. Anteckna två (2) befordringspoäng.
8-12	Under en gala lyckas rollpersonen värva en känd filmstjärna, 1T6+4 i mediastatus och 2T6+8 resurser.
13-20	Användbara kontakter. Rollpersonen värvar och gör sig närmare bekant med en åkare, 1T6+4 resurser, samt en banktjänsteman med 4+2T6 resurser.
21-27	Skattebrott. Rollpersonen luras att begå ett grövre skattebrott för sektens räkning. Tillbringa nästa period i fängelse. Minska rollpersonens kapital med Ob3T6x1000 .
28-36	Administratör. Rollpersonen blir rörelsens administratör och tar ansvar för det grövsta pappersarbetet. Använd 2T6+3 enheter till att höja färdigheterna Administration, Ekonomi och matematik. Anteckna två (2) befordringspoäng.
37-45	Psykisk kollaps. Rollpersonen kollapsar efter en lång tid av inre lidanden och svårigheter. Anteckna Ob2T6 psykoskryss och psykiater med 1T6+6 resurser som kontakt.
46-52	Avskedad. Rollpersonen ägnar för stor del av dygnet åt verksamhet inom sekten och missköter sitt arbete. Efter en tid blir rollpersonen avskedad. Rollpersonen kan inte fortsätta med samma huvudsysselsättning under nästkommande period. Anteckna dessutom tidigare arbetsgivare som fiende med 2T6+5 resurser.
53-60	Ekonomiskt bidrag. Rollpersonen får en ekonomisk bonus på motsvarande Ob1T6x1000 .
61-70	Värvningar. Rollpersonen lyckas under en större tillställning värva Ob1T6+2 nya medlemmar. Använd 1T6 enheter till att höja färdigheten Ledarskap.
71-88	Slå ett slag på kontakttabellen för sektmedlemmar.
89-94	Slå ett slag på tabellen för allmänna händelser, grundboken.
95-100	Utråde. Efter stor ansträngning lämnar rollpersonen sekten. Anteckna sektledare som fiende med 2T6+10 resurser.

Du har nu nått en hög position i sekten. Med denna ställning följer privilegium och auktoritet. Att be underställda sektmedlemmar om att utföra tjänster av olika slag är regel.

Grundkrav: Rollpersonen har lägst statusen "Funktionär" och minst 18 befordringspoäng.

Framgångsslag: PSY, Övertalning, Ledarskap

Tidsåtgång: Följer den övriga sysselsättningen.

Allmänna färdigheter: (8|12|15) enheter till Administration, Historia, Ledarskap, Psykologi, Socialt uppträdande, Två valfria språk, Undervisning, Övertalning

Färdigheter inom sektens inriktning: (5|10|16) enheter till Ekonomi, Politik, Religion, Valfritt kunskapsämne som associeras med sekten.

Startkapital: (–200|–100|2000) x Ob3T6€

Befordran: (0|+12|+22)

Övrigt:

En **misslyckad** sysselsättningsperiod innebär att du missköter dina åtaganden och ditt aktiva deltagande i sekten. Du är en vanära för rörelsen och ledaren bestämmer slutligen att du skall degraderas i din ställning till graden "sektmedlem". Alla dina befordringspoäng försvinner därtill. Anteckna 1T6+4 psykoskryss.

En **normalt lyckad** sysselsättningsperiod innebär att du lyckas organisera ditt liv på ett sådant sätt att sektens alla krav på dig uppfylls, och att du klarar av att ha ett privatliv vid sidan om rörelsen.

En **framgångsrik** period ger dig en högre ställning i sekten. Du är en inflytelserik gestalt som andra i rörelsen ser upp till. Din framgångsrika ställning medför dock inte endast förmåner och privilegier. Den inre kretsen har en viktig gemenskap och sammanhållning och kräver din fulla uppmärksamhet, ditt stöd och engagemang. Om så krävs, måste du lägga alla andra planer och projekt åt sidan för att prioritera rörelsens uppdrag.

1T100	Sysselsättningshändelser (Slå en (1) gång)
1–9	Familjetragedi. Rollpersonens familj lämnar honom/henne, på grund av sektens alltför stora del i tillvaron. Anteckna 1T6 psykoskryss. Rollpersonen uppmuntras dock med 1T6 befordringspoäng.
10–15	Du anordnar ett eget möte/seminarium och övar upp din egen ledarskaps/undervisningsförmåga, samtidigt som du lyckas värva Ob1T6+1 nya medlemmar. Använd 1T6+3 enheter till att höja färdigheterna Ledarskap, Undervisning, Övertalning och Retorik.
16–20	Svindleri. Rollpersonen tecknar avtal med flera av sina underställda kontakter inom rörelsen om att låna ut pengar till honom/henne på obestämd tid. Rollpersonen har alltså egentligen stulit motsvarande Ob4T6x1500 . Anteckna sektmedlem som fiende med 1T6+4 resurser.
21–32	Värvningar. Du lyckas värva Ob2T6+4 nya medlemmar till rörelsen.
33–45	Tjänstebil. Dina uppdrag inom sammanslutningen kräver allt längre reseavstånd och du tilldelas en tjänstebil. Anteckna exklusiv sportbil.
46–56	Räddare i nöden. Rollpersonen kommer på en nära bekant inom sekten med att försöka begå självmord. Rollpersonen lyckas rädda sin bekant och får in denna på ett mentalsjukhus. Anteckna mentalpatient som fiende med 2T6+5 resurser. Använd 1T6 enheter till att höja färdigheten Psykologi.
57–69	Värvningar. Du lyckas värva Ob2T6+1 medlemmar till rörelsen. En av dessa är en högt uppsatt affärsman, anteckna som kontakt med 2T6+4 resurser.
70–83	Mental press. Rollpersonen känner sig under en längre tid väldigt pressad psykiskt. Anteckna 1T6+1 psykoskryss och minska rollpersonens kapital med Ob2T6x1000
84–89	Flygcertifikat. Rollpersonen lyckas få igenom att sekten ska betala hans/hennes flygcertifikat. Använd 1T6+5 enheter till att höja färdigheten Pilot Flygplan.
90–100	Utråde. Rollpersonen lyckas efter stor ansträngning lämna sekten och alla kontakter associerade med denna. Eventuella kontakter inom rörelsen övergår till fiender.

Herden har en aktad och respekterad ställning i sammanslutningen. Ansvaret är tungt att axla men känns samtidigt betydelsefullt och viktigt. Herden har många kontakter, både på såväl hög som låg nivå i sekten.

Grundkrav: Rollpersonen har lägst statusen "Högre medlem" och minst 46 befordringspoäng.

Framgångsslag: PSY, Övertalning, Ledarskap

Tidsåtgång: Följer den övriga sysselsättningen.

Mediastatus: (0|0|+1T4-1)

Allmänna färdigheter: (8|12|15) enheter till Administration, Diplomati, Historia, Informationssökning, Juridik, Ledarskap, Politik, Psykologi, Religion, Retorik, Sociologi, Socialt uppträdande, Två valfria språk, Undre världen, Undervisning, Övertalning

Färdigheter inom sektens inriktning: (5|10|16) enheter till Ekonomi, Politik, Religion, Valfritt kunskapsämne som associeras med sekten.

Startkapital: (-200|50|2000) x Ob3T6€

Befordran: (0|+20|+33)

Övrigt:

En **misslyckad** sysselsättningsperiod innebär att du missköter dina åtaganden inom rörelsen. Den inre kretsen inser dock att din kompetens borde stanna i dess tjänst och mörkar dina misslyckanden. Du kan dock inte fortsätta i nuvarande ställning utan degraderas till "högre medlem".

Under en **normalt** framgångsrik period lyckas rollpersonen föra sekten närmare ljuset och hans/hennes ställning stärks avsevärt.

En **framgångsrik** period innebär att rollpersonen med stor framgång lyckas med sina uppgifter. Han/hon kommer att belönas rikligt för sina insatser. Sekten frodas under din hjälp till vägledningen.

IT100	Sysselsättningshändelser (Slå en (1) gång)
1-15	Stressjukdom. Rollpersonen får en svår stresskollaps och blir liggandes till sängs under sex månaders tid. Rollpersonen blir degraderad till sektmedlem och får börja från noll gällande både befordringspoäng och värvingar. Rollpersonen blir därtill avskedad från övriga arbeten och måste byta sysselsättning till nästa period. Minska startkapitalet med Ob3T6x1000€. Anteckna 1T6+3 psykoskryss.
16-28	Predikan. Rollpersonen ägnar stor tid åt agitation och predikan för att försöka värva nya medlemmar och behålla de som redan har fått intresse för sekten. Använd 1T6 enheter till att höja färdigheterna Retorik och Övertalning. Rollpersonen värvar Ob2T6+8 nya medlemmar. Öka mediastatus med ett (1).
29-37	Aktier. Rollpersonen använder delar av sektens tillgångar och investerar i ett riskbolag. Efter att ha plockat ut hela vinsten, säljer rollpersonen andelarna och återlämnar tillgångarna till sekten innan någon upptäcker det inträffade. Öka startkapital med Ob4T6x100000 .
38-46	Skytteträning. Sekten bekostar rollpersonens medlemskap i en skytteklubb. Använd 1T6 enheter till att höja färdigheterna Pistol och Gevär.
47-56	Åtal. Rollpersonen ställs inför åtal efter en medlems massmedialt väldigt uppmärksammas självmord. Mediastatus höjs med 1T4+1. Minska startkapital med Ob3T6x1000 .
57-69	Värvingar. Rollpersonen lyckas värva Ob3T6+3 medlemmar till rörelsen.
70-77	Upphöjd. Rollpersonen upphöjs efter en god och trogen gärning. Anteckna 2T6+2 befordringspoäng.
78-81	Slå ett slag på kontakttabellen för sektmedlemmar.
82-94	Fiende. Rollpersonen gör sig fiende med en känd gangsterkung. Anteckna gangster som fiende med 3T6+3 resurser.
95-100	Utträde. Rollpersonen lyckas efter stor ansträngning lämna sekten och alla kontakter associerade med denna. Eventuella kontakter inom rörelsen övergår till fiender.

Du är sektens överhuvud och absoluta ledare. Dina ord är lag och åtföljs av medlemmarna, nästan oavsett vilka konsekvenser de kan tänkas resultera i. Som sektledare har du verklig makt över dina underställda. Din ställning kommer även att innebära att eventuella misstag som du åstadkommer direkt kommer att återspegla sektens framgångar i stort. Största aktsamhet med dina vidlyftigheter krävs för att inte fel saker ska hamna i dagsljuset och uppsnappas av den världsomspännande, nyhetsslukande skvallerpressen.

Grundkrav: Rollpersonen har lägst statusen "Herde" och minst 62 befodringspoäng.

Framgångsslag: PSY, Övertalning, Ledarskap

Tidsåtgång: Följer den övriga sysselsättningen.

Mediastatus: (0|0|+1T6-1)

Allmänna färdigheter: (8|12|15) enheter till Enheter till Ekonomi, Filosofi, Köra bil, Ledarskap, Politik, Psykologi, Socialt uppträdande, Strategi, Undervisning, Övertalning

Färdigheter inom sektens inriktning: (5|10|16) enheter till Ekonomi, Politik, Religion, Valfritt kunskapsämne som associeras med sekten.

Startkapital: (150|300|2000) x Ob3T6€

Befordran: (0|+40|+56)

Övrigt:

En **misslyckad** sysselsättningsperiod innebär att sekten tappar i inflytande, råkar ut för skandaler i samband med avhopp, eller andra liknande händelser som gör att sekten hamnar i dålig dager. En misslyckad period resulterar i slutändan till ditt avhopp från sekten.

En **normalt** framgångsrik sysselsättningsperiod leder till att sekten går framåt i sitt arbete och med spridande av sitt budskap. Som ledare får du givetvis den största uppmärksamheten för detta.

Med en **framgångsrik** period följer en god tid för sektrörelsen. Antalet värvingar av nya medlemmar stiger och budskapet sprids vida omkring. Samtidigt stärks den inre gemenskapen och kamratskapet.

Befordran	Bonus till sektledaren
0-60	3000xOb3T6
61-89	6000xOb3T6
90-	10 000xOb3T6

IT100	Sysselsättningshändelser (Slå en (1) gång)
1-16	Fria resor. Rollpersonen åtnjuter fria resor som privilegium när han/hon färdas nationellt och internationellt. Kostnaderna står samfundet för.
17-25	Känt ansikte. Rollpersonen blir nationell antikändis efter en invecklad relationsskandal. Öka mediastatus med 1T6+1. Anteckna tidigare älskarinna som fiende med 2T6+10 resurser. Anteckna advokat som kontakt med 2T6+6 resurser.
26-38	Misshandlad. Rollpersonen råkar ut för ett ungdomsgång som misshandlar honom/henne brutalt och dessutom stjälar alla värdefulla tillhörigheter. Minska startkapitalet med 2T6x1000. Anteckna 1T6 psykoskryss.
39-47	Flygcertifikat. Rollpersonen får möjlighet att ta flygcertifikat. Om rollpersonen antar möjligheten (som kostar 30 000) får han/hon använda 1T6+2 enheter till att höja färdigheten Flyga flygplan.
48-59	Fängelse. Efter en brottslig, spektakulär händelse blir rollpersonen satt i fängelse i 1T6+2 år. Förutom att personen måste spendera nästa sysselsättningsperiod i fängelse så förskjuts han/hon från sekten och förlorar därmed alla befodringspoäng, alla förmåner, samtidigt som eventuella kontakter i rörelsen blir fiender.
60-70	Flyktmuggling. Som sektledare köper rollpersonen för sektens pengar tolv flyktingar av en människosmugglare. Dessa värvs till sekten och hamnar i slavsituation till sektens högre medlemmar och ledargestalter. Anteckna människosmugglare som kontakt med 2T6+3 resurser.
71-83	Fastighetsaffärer. Efter tveksamma affärer med dyrbara fastigheter hamnar rollpersonen under ständig bevakning av både media och myndigheter. Mediastatus ökar med 1T2+1. Anteckna distriktsåklagare som fiende med 2T6+5 resurser. Startkapital ökar med 3T6x50 000.
84-90	Sportintresse. Rollpersonen ägnar stor del av sin tid åt sport och fysiska aktiviteter. Använd 1T6+2 enheter till att höja högst två sporter.
91-100	Utträde. Rollpersonen lämnar sekten efter en långvarig känsla av förtvivlan och fördärv. Alla kontakter inom sekten bryts helt.

IT100	Kontakttabell för sektmedlemmar (Slå en (1) gång)
1–7	Bartender. Arbetande på en större lokal inneköp. Anteckna som kontakt med 2T6+2 resurser.
8–12	Fiffflare. Före detta datorhacker som är van att hacka i systemet och bryta sig in hos företag, myndigheter och organisationer. Numera även sektmedlem. Anteckna som kontakt med 2T6+3 resurser.
13–17	Avhoppad sektmedlem som jobbar på en nyhetsbyrå. Anteckna som kontakt med 1T6+8 resurser.
18–22	Legitimerad doktor. Högre sektmedlem och respekterad kontakt inom rörelsen. Anteckna som kontakt med 2T6+3 resurser.
23–27	Lokal tjallare i den undre världen. Anteckna som kontakt med 1T6+4 resurser.
28–32	Internationell hjälporganisation. Anteckna medarbetare på organisationen "Hoppets triangel" som kontakt med 2T6+6 resurser.
33–35	Advokat. Anteckna som kontakt med 3T6+3 resurser.
36–39	Mindre vapenhandlare. Anteckna som kontakt med 2T6+3 resurser.
40–43	Skrothandlare. Köper och säljer skrot på ett till ytan enormt skrotupplag. Anteckna som kontakt med 2T6+5 resurser.
44–48	Kontakt inom fastighetsbolag. Köper och säljer exklusiva bostäder med betydelsefulla lägen. Anteckna som kontakt med 2T6+4 resurser.
49–53	Flugsamlare. Medlem av lägre status inom sekten. Anteckna som kontakt med 1T6 resurser.

54–60	Poliskommissarie på bedrägerirotn. Anteckna som fiende med 1T6+8 resurser.
61–64	Kriminell liga. Rollpersonen hamnar i konflikt med en lokal liga. Anteckna ledare för kriminell liga som fiende med 1T6+8 resurser.
65–68	Den nationella organisationen "Individens väl" hjälper människor som hamnat i "klorna" på sektliknande grupper. Nu har organisationen fått upp ögonen för er verksamhet och har även upptäckt rollpersonen i färd med att värva nya medlemmar. Anteckna som fiende med 3T6+2 resurser.
69–74	Lokalpolitiker. En av de som har upprörts av sektens ihärdiga försök att locka nya själar i fördärvet. Anteckna som fiende med 3T6+3 resurser.
75–78	Hälare som vid ett tidigare tillfälle har blivit lurade av sekten genom rollpersonen som representant. Anteckna Hälare som fiende med 2T6+3 resurser.
79–81	Avhoppad högre sektmedlem. Nu arbetande vid de sociala myndigheterna. Anteckna som fiende med 2T6+7 resurser.
82–84	Rivaliserande sekrörelse. Försöker hela tiden sabotera ert samfunds ansträngningar och aktiviteter. Anteckna som fiende med 3T6+3 resurser.
85–87	Sportkändis. Avhoppare och infiltratör av sekten. Anteckna som fiende med 3T6+3 resurser, samt Mediastatus 1T6+3.
88–90	Vägpirat. En känd vägpirat som ständigt dyker upp och sätter käppar i hjulen för rollpersonens aktiviteter. Anteckna som fiende med 3T6+3 resurser och 1T6+2 Mediastatus.
91–92	Fraktbolag. Rollpersonen har tidigare arbetat för ett större fraktbolag. Anteckna tidigare arbetsgivare som kontakt med 3T6+2 resurser.
93–95	Apoteksägare och tidigare sektmedlem. Anteckna som fiende med 1T6+8 resurser.
96–100	Brottsling. Efter ett tumult där rollpersonen blir inblandad och kommer i konflikt med en lokalt känd brottsling blir denne rollpersonens ärkefiende. Anteckna som fiende med 2T6+4 resurser.

Sektformulär Neotech n2

Rollperson:

Spelare: Spelledare:

Sekttillhörighet:

Nuvarande Status/Ställning:

Befordringspoäng:

Tjänsteförmåner/tillgångar:

Kontakt inom sekten	Status / Ställning	Resurser	Attityd	Tjänster / Skulder	Nationalitet	Media status

Anteckningar:

Anteckningar:

Kontakt inom sekten	Status / Ställning	Resurser	Attityd	Tjänster / Skulder	Nationalitet	Media status

Tjänsteförmåner/tillgångar:

Rollperson:

Spelare: Spelledare:

Sekttillhörighet:

Nuvarande Status/Ställning:

Befordringspoäng:

Sektformulär Neotech n2

Att spela sektbunden rollperson

Att spela en rollperson som går med– och fastnar i en sekt är naturligtvis mycket svårare än att spela rollpersoner som inte har dragits in i den här typen av verksamhet.

Dock kan det skapa många intressanta möten och händelser när de uppdrag som rollpersonen i vanliga fall åtar sig kommer i konflikt– antingen idémässigt eller tidsmässigt, med de önskemål som sekten har på rollpersonen.

Sekten kan även bli rollpersonens nära kontakt och uppdragsgivare, trots att rollpersonen själv inte deltar lika aktivt i sektens vanliga aktiviteter och tillställningar. De täta sympatierna kan fortfarande finnas kvar under ytan och tjäna som ett slags filter i allt vad rollpersonen gör och upplever i sin vardag. Uppdragen som rollpersonen utför åt sin rörelse blir hedersuppgifter och belönas rikligt med någon form av ekonomisk ersättning eller tjänster.

Ett annat scenario är att rollpersonen väljer att hoppa av sammanslutningen och bryta alla band till denna. Sekten blir då en fientligt inställd rörelse som ser rollpersonen som en oförlätlig och konspiratorisk förrädare. Om sekten är väldigt extrem i sina åsikter och i sitt handlande kan jakten på rollpersonen börja. Rörelsen målar då upp ett skräckscenari för sina medlemmar där rollpersonen utpekas som den värsta av all ondska. Denna typ av smutskastning och hjärntvätt kan pågå i flera månader och sedan vill sektens medlemmar inte annat än att önska livet ur den nu oönskade rollpersonen. Denna typ av aktivitet har i extremfall lett till misshandel och mord av tidigare sektmedlemmar.

Rollpersonens beteenden är en annan aspekt. Vid medlemskap i en sektrörelse blir karaktären ofta en helt annan, något som de övriga rollpersonerna kan reagera över. Detta kan berika själva rollspelandet, då de annars ofta stereotypa karaktärerna tvingas utstå en helt ny typ av personlighet.

Tack till alla er som har hjälpt till, bidragit med tips och kritik, alla vänner och ett särskilt tack till min underbara flickvän Anna som låter mig hålla på med denna något skruvade hobby (och som fortfarande slår mej i huvudet när jag är inne på fel spår). Tack även till övriga för er kritik och era synpunkter.

Markus Boman 2004