

A black and white photograph of a handprint in dark soil. The handprint is centered in the middle of the frame. In the palm of the hand, there are several small, white, cylindrical objects, possibly seeds or small pieces of food. The soil is dark and textured, with some roots visible at the bottom. The overall mood is mysterious and evocative.

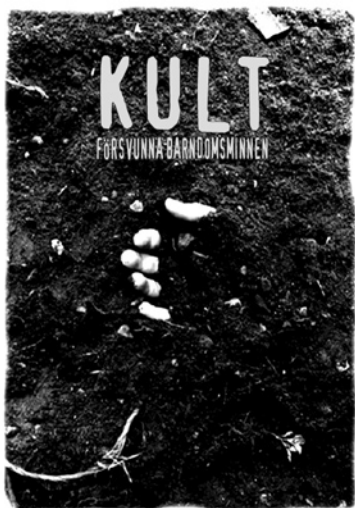
**FÖRSVUNNA BARNDOMSMINNEN**  
ETT SCENARIO TILL GOTHCON AV FREDRIK ERNSTSON

# INLEDNING

---

*"Beware how you take away hope from another human being."*

*-Oliver Wendell Holmes*



## FÖRSVUNNA BARNDOMSMINNEN

Försvunna barndomsminnen är ett KULT scenario som i grunden behandlar det vidriga fenomenet "sexuellt utnyttjande av barn". Doktorn som ligger bakom alla barnarov i den lilla sömniga staden Eksjö utnyttjar barnen sexuellt för att kunna använda sig av barnens smärta till hans egna sjuka experiment och för att doktorn faktiskt tycker, sexuellt, om barn. Försvunna barndomsminnen är inte tänkt att vara allt för regelstyrt, utan är tänkt att vara i grunden rätt så friform med möjlighet till att använda de regler som KULT ger tillgång till. Mer information om sexuellt utnyttjande av barn kan man snabbt få av BRIS som har telefonnumret 0200 – 230 230.

Tänk på att trots att ämnet för scenariot är tungt och vidrigt är det inte meningen att man skall ha tråkigt eller må dåligt av att spela rollspel. Rollspel är till för att lära sig mera om sig själv och fenomen som man annars förmodligen (förhoppningsvis!) aldrig kommer att uppleva själv.

kult

KULT är ett rollspel som författaren tycker om. Förutom detta har KULT ett väldigt enkelt regelsystem och en värld som de flesta rollspelare åtminstone har hört talas om. Försvunna barndomsminnen använder sig inte fullt ut av världsbilden som presenteras i KULT.

## KARAKTÄRERNA

Försvunna barndomsminnen är skrivet för fyra karaktärer. Dessa fyra karaktärer bor alla i staden Eksjö som scenariot utspelar sig i. Karaktärerna är skrivna på ett sådant vis att det förhoppningsvis skall leda till mycket karaktärsrollspel. Varje karaktär kommer med en sida med ren regelinformation, värden och utrustning.

## STADEN EKSJÖ

Scenariot utspelar sig i staden Eksjö och dess omgivning. Inget av det som står skrivet i scenariot (förutom rena miljöbeskrivningar) är skildringar av riktiga händelser eller personer.

## KONTAKT

Hemsida: <http://hem.passagen.se/conman/index.html>

Email: [valrossen@gob.nu](mailto:valrossen@gob.nu)

## TACK TILL

Robin Ljung, för bollning av idéer. Johannes Werner, för din ärlighet. Mo, för sparkar i ändan när det har behövts. Mamma & pappa.

## SPELTEST

Likströms riddare.



# SYNOPSIS

---

*"As flies to wanton boys, are we to the gods;  
They kill us for their sport."*

*- William Shakespear, Hamlet*

Sommaren 1998 regnade bort. Under våren hade allt börjat blomma. Värmen hade fått allt att förvandlas till grönt och lummigt. Men sommaren regnade bort. Det började regna veckan innan skolavslutningen med en kort paus på två timmar under skolbalen. Under juni regnade det mera i Eksjö än det hade gjort de senaste sjuttioåren enligt SMHI. Sommaren regnade bort. Det var dock inte det stora samtalsämnet i Eksjö sommaren nittonhundranittioåtta. De försvunna barnen var de stora rubrikerna på Smålandstidningen. Under en kort vecka var inte vädret samtalsämnet. Att doktor Arne Cederkvist kunde vara ansvarig för detta vidriga diskuterades och debatterades. Många kände sig svikna och smutsiga. Doktor Cederkvist hade varit barnläkare sedan det glada sextioåret och många var de Eksjöbor som vid åtminstone ett tillfälle i livet hade varit på besök hos den gladlynte och trevliga danska läkaren som med milda händer botade alla de problem som drabbade de unga i Eksjö.

Sommaren 1998 regnade bort. Med det som verkligen försvann den sommaren var minnena av en vacker och fin barndom. Ingen var oberörd. Ingen tänkte inte igenom sin egen barndom den sommaren. Att det regnade gjorde nästan det hela lite mera uthärdligt. Gud grät över händelserna i Eksjö. Sommaren regnade bort.

## BARNLIKEN

Det första barnliket hittades i Kvarnarpsjön vid Eksjöans utlopp. Det var tre ungdomar som hittade liket. Det hade legat länge i vattnet. Minst en månad enligt obducenten. Ungdomarna hade hoppats på att kanske lyckas få upp några kräftor, två månader innan kräftsäsongen. Barnliket identifierades som Louise Johansson, anmäld försvunnen i en och en halv månad. Louise hade inte kommit hem efter skolan och föräldrarna, Mats och Annika Johansson, hade börjat leta efter henne bara en timme efter skolans slut. Louise skulle fylla åtta år dagen efter. Enligt obducentens slutledningar hann aldrig Louise fylla åtta år. Hon dog mellan sex till tio timmar efter att ha ätit stekt lunchkorv med potatismos, skollunchen den dagen.

Två dagar senare hittas Sara Josefsson några få hundra meter från JET macken, dödad med en vass kniv. Tecken på kroppen tyder på att Sara hade blivit sexuellt utnyttjad och nerdrogad innan det dödande hugget. Giftanalysen tydde på att det var sömnmedel som hade använts. Detta skulle enligt rättspatologen vara anledningen till att Sara inte hade några försvarsskador.

Men det skulle komma flera. I källaren på Sanatoriet ute i Lyckeberg hittade polisen en vecka senare fem lik till. Enda anledningen till att polisen hittade liken var tack vare ett anonymt tips. Det skulle ta ytterligare två veckor innan polisen lyckades identifiera liken. De var alla barn, ingen av dem under tio år gamla. Två kom från Eksjö och hade blivit rapporterade försvunna under den senare hälften av sjuttioåret. De resterande tre kom från olika delar av det småländska höglandet. De var alla rapporterade försvunna under början av åttiotalet. Tack vare ett nytt anonymt tips, enligt polisen förmodligen samma person som det första anonyma tipset, greps Doktor Cederkvist.

Redan efter fyndet av Sara Josefssons kropp var nordens medier på plats i Eksjö. De flesta tidningar hade flera spaltmetrar med detaljer om mordet, förövaren och polisens teorier. Nio personer från det småländska höglandet upptäckte till sin fasa varför de hade luckor i sina barndomsminnen. Vad som aldrig blev känt var dock vem, eller vilka, det var som gav polisen de viktiga ledtrådarna.

## ANONYMA HJÄLTAR

De anonyma hjältarna heter Rebecka Eidhagen, Rickard Flykebratt, Iréne Vringhed och Patrik Drevhög. Men frågan är om de egentligen är några hjältar över huvudtaget. De fyra vännerna samlas på Lennarts konditori dagen efter att nyheten om Sara Josefssons död nådde tidningar och teve. Över





några koppar med kaffe med tillhörande bullar och mackor sitter vännerna och diskuterar igenom vad det är som har hänt i staden. De känner alla de två döda på något sätt.



Stämningen i staden är en blandning av sorg, kränkning och hat. Människor på konditorier och de som går förbi utanför ser ut att vara nästan förvridna av en vilja att kunna göra något, vad som helst.

När våra vänner börja läsa i tidningarna som ligger på deras bord upptäcker de att de har minnen från den platsen där Sara hittades. Det verkar nästan som om de har minnen av vad som hände med Sara. De känner att detaljer som beskrivs i tidningarna inte är de korrekta. Bland annat så misstänker Iréne att de båda flickorna blev våldtagna både före och efter att de blev mördade.

## MÖRKRET FALLER

Medan kvällen sakta smyger sig på våra karaktärer måste de ta ställning till olika minnen de har och konfrontera den obehagliga sanningen, att de kan vara de som har utfört alla dåden.

Ju flera minnen karaktärerna undersöker och nystar i desto flera minnen kommer att dyka upp, tillslut kanske minnen som kan fria karaktärerna, eller så kommer nystandet i deras minnen bara leda till att de blir mera och mera säkra på att det är de som har utförd dessa vidriga dåd, inte en lätt hemlighet att leva med.

Det är den gode doktorn Arne Cederkvist som försöker få karaktärerna att ta på sig skulden för de brott som doktorn har begått. Karaktärerna är inte helt oskyldiga, de har på sina egna sätt valt ut de senaste fem offrena och det är därför de kan "minnas" vad som hände och var offrena ligger begravna. Spelarnas enda chans ligger i att hålla ihop som en grupp och inte vill bort sig själva i deras nya minnen och därigenom börja anta rollen av offer/föröväre. Om de inte har löst att det är doktorn som ligger bakom allt innan natten är över kommer det att vara dem som polisen kommer att arresteras och skylla brotten på. Karaktärerna kommer att "veta" att det var dem och doktorn kan börja om någon annanstans.

## HUR SCENARIOT FÖRHOPPNINGSVIS KOMMER ATT SPELAS UT

Detta är givetvis väldigt svårt att bedöma. Men så här ser min version av rälsbussen ut:

Efter att karaktärerna har suttit på Lennarts Konditori och funderat på sina nyväckta minnen kommer de att börja undersöka de två platserna de har sett i sina minnen. Efter att ha besökt bron över eksjön vid Grevhagen och cykeltunneln vid JET macken och bearbetat de problem som dessa nya minnen väckte tar sig våra vänner till det gamla sanatoriet ute vid Lyckeberg. Där konfronterar de de fem vålnaderna av doktors offer som försöker få karaktärerna till att tro att det var de som utförde allt det onda. Förutsatt att karaktärerna kan förstå att något tvingar vålnaderna till att agera som de gör kan de tillslut konfrontera doktorn och tvinga honom att ange sig själv, eller ringa in de nya bevisen karaktärerna har hittat till polisen.

Allt detta på ungefär fyra till fem timmar.

Men. Murphy sa det bäst. Allt som kan gå åt helvete kommer nog gå åt helvete. Så, om scenariot håller på att kantra/ta för lång tid/bli en gorefest i slaktande av misstänkta pedofiler/fantasitrippar på droger eller nåt annat som inte är meningen med det här scenariot, ta ett djupt andetag. Tänk för dig själv: "Det är bara ett konventsscenario. Jag får 1/3 av min anmälningsavgift tillbaka efter det här passet. Jag kommer att få spela Munchkin i flera timmar med scenarioförfattaren om jag vill. Det är bara ett konventsscenario." Efter denna avslappningsövning är det bara att ta tag om karaktärerna, hålla hand med spelarna och lugnt men sansat avsluta scenariot på det bästa sätt som det går.

## VAD ÄR SANNINGEN?

Tja. Sanningen finns i betraktarens ögon. Om det bara doktor Arne Cederkvist, eller om karaktärerna har något med de fruktansvärda dåden att göra är egentligen inte en intressant frågeställning. En mycket intressantare frågeställning är hur man helar dem som har blivit skadade av sådana här brott och hur vi skall göra för att ingen skall behöva uppleva dem någonsin igen!

Fredrik Ernstson, Hasslö klockan 3 AM [Eternal!]



# PLATSER OCH MINNEN

*"Our doubts are traitors,  
and make us lose the good we oft might win  
by fearing to attempt."*

- William Shakespear, Measure for Measure

## LENNARTS KONDITORI

Våra vänner sitter längst inne på Lennarts Konditori över en kopp kaffe. Lennarts Konditori ligger vid stortorget i Eksjö och har en utsikt över ryttarstatyn som ett par kommunarbetare håller på att arbeta vid. De håller på att resa upp en temporär minnesplats för de två unga flickorna. Skolfoton, brinnande marschaller och blommor håller på att samlas kring ryttarstatyns fötter.

[Dela ut tidningsklippet till karaktärerna]

*Ni sitter på Lennarts konditori. Ni har beställt in kaffe och allt annat som bör till. Ni är rätt ensamma på konditoriet. Några andra besökare sitter ute på uteserveringen, inombus är det bara ni och en konditor. Ni har dagens tidning framför er, uppslagen på artikeln om de båda morden. Fram tills ni fick syn på Saras syster i tidningen hade det känts någorlunda bra. Skolorna är stängda och hade det inte varit för Marias ledsna min i tidningen hade ni kanske kunnat glömma bort att unga flickor, flickor ni kände, har blivit mördade ... kanske mer än mördade.*

När det känns lämpligt så ta ut spelarna en och en och berätta för dem de olika minnena som dyker upp medan de sitter på Lennarts konditori, eller dela ut minnen på papperslappar om det känns bättre.

## REBECKA EIDHAGEN

*Någon tar ett hårt grepp om din överarm. Tvingar dig framåt. Du känner en lukt av rökt fisk. Förmodligen böckling. Till höger om dig ser du hyreshusen på Grevhagen och du hör eksjöån framför dig. Greppet om armen tvingar dig att luta dig fram över bron som leder över ån. Det blir kallt om rumpan när någon sliter av dig din kjol. När du tittar ner i vattnet som rinner under ån ser du din spegelbild. Din My Little Pony tröja ser väldigt färgglad ut mot betvingarens mörka rock som döljer utseendet totalt. En brinnande smärta slår till i ditt underliv och du tappar dina glasögon i ån medan allt mörknar...*

## RICKARD FLYKEBRÄTT

*Du har ett hårt grepp om hennes överarm. Tvingar henne framåt. Du tittar dig omkring en extra gång för att förvissa dig om att du är ensam med henne. Tvingar henne längs med cykelvägen. Framför dig dyker eksjöån fram. Du tvingar henne över kanten på bron och sliter av henne kjolen. Hennes ben är så väldigt vita mot hennes färgglada My Little Pony tröja. Hon har inte gnytt eller sagt något om din behandling, men du känner henne skälva till när du tvingar in din kniv mellan hennes ben. Det svartnar framför dina ögonen medan blod sakta börja sippra ner i hennes stövlar...*

## IRÉNE VRINGHED

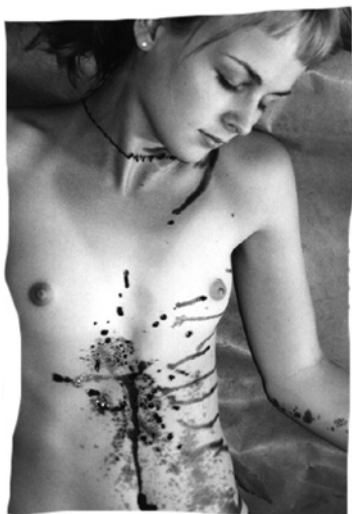
*Den gula JET skylten lyser knappt upp området och inte en levande själ syns till i området. Du öppnar bakdörren på din gula bil och plockar fram byttet som ligger där. Hon verkar helt lugn. Det verkar som om drogerna verkar. Hon sover dock inte, du ser att hennes ögon följer dina rörelser. Du tar på dig den gröna skyddsklädseln och bär iväg henne till cykeltunneln bredvid macken. En blick runt området bekräftar att du är ensam med henne och du plockar fram din sammetsväska med instrumenten. Hon stelnar till som en kanin som just har fått syn på luskägglorna från en bil när du sakta drar fram kniven ur sitt fodral. Du känner att du blir upphetsad medan du sakta skär långa, ytliga sår över hennes överkropp. Du tillfredställer dig själv samtidigt som det svartnar för ögonen...*



## PATRIK DREYHÖG

*Det är mörkt och trångt där du ligger. Nått vått och fuktigt ligger under ditt huvud, och det gör ont i hela kroppen på grund av hur du ligger. Du märker hur någon öppnar bakluckan och du kan se JET macken i bakgrunden. Du försöker röra på dig, eller skrika, men inget fungerar. Det enda du kan göra är att följa personens rörelser med ögonen när personen sätter på sig en grön överrock och lyfter ut dig från den gula bilen du har legat i. Personen bär bort dig till cykeltunnen och du märker att den gröna överrocken verkar vara gjord i något slags papper. Det känns som något kallt dras längs med din ryggrad när du ser personen i den gröna överrocken ta fram en lång och vass kniv från något slags sammetsfodral. Kniven är iskall och oerhört vass och när kniven skär igenom din hud och det svartnar för ögonen är det nästan så att du njuter av känslan...*

Kort efter att de alla har upplevt dessa korta minnen börjar de upptäcka olika saker hos varandra. Rebecka tycker sig känna lukten av rökt böckling från Rickard. Rickard tycker sig se att Rebecka har på sig en My Little Pony tröja och stövlar som lämnar efter sig blodiga avtryck. När Iréne pratar med Patrik verkar det som om han inte bryr sig om henne, han sitter helt stilla och följer konversationen med ögonen. Patrik tycker sig se Iréne i ett stort grönt förkläde av papper.



Förhoppningsvis kommer detta att leda till att våra vänner inte vill sitta kvar på Lennarts konditori. Förhoppningsvis vill de undersöka de olika platserna de har haft minnen om för att se om deras minnen är korrekta.

### OM DE VILL SPLITTRA UPP SIG

Om spelargruppen splittrar upp sig så börja förklara för dem att de får en känsla av att de håller på att förlora sig själva. De börjar allt mera ta rollerna av offer och förövare. Förövare kommer på sig själv med att stanna till och titta på barn med en pirrande känsla av makt medan offer tycker sig se blåmärken och hotfulla vuxna överallt. Offer kommer på sig själva med att säga att de "har förtjänat det som hände".

### OM DE VILL GÅ TILL POLISEN/MYNDIGHETSPERSON

Polisen, eller någon myndighetsperson förutom doktor Cederkvist, kommer inte att ha tid med karaktärerna eller deras så kallade minnen av vad som egentligen hände. Polisen kommer att be dem skriva ner sina vittnesmål, socialarbetare kommer bara att stirra på dem för att sedan ge dem en lapp med numret till BRIS, präster och församlingsledare kommer att be böner tillsammans med karaktärerna och i vissa fall ge dem syndernas förlåtelse men aldrig ta deras berättelse på allvar.

### OM DE FÖRSÖKER KONTAKTA FLICKORNAS FAMILJER

Vissa i spelargruppen har kontakt med flickornas familjer, men ingen kan ta kontakt med dem. Familjerna vägrar att prata med någon annan än polisen och polisen har posterat poliser utanför deras hus. Om de högljutt försöker bryta sig in kommer någon från media att komma fram och fråga karaktärerna vad de har att säga om det hela. Precis som myndighetspersonerna kommer media inte att lyssna på vad karaktärerna har att säga.

### OM DE KONTAKTAR DOKTOR CEDERKVIST

Det går väldigt bra att kontakta doktor Cederkvist. Han kommer att vara mycket nyfiken på deras nyväckta minnen och be dem berätta dem så detaljerat som möjligt. Han kommer sedan att försöka få karaktärerna att tro att anledningen till att de minns det de har börjat minnas beror på att de har begått brotten. Han går med på att han har tystnadsplikt och inte själv kan anmäla dem till polisen, men tycker att de verkligen borde anmäla sig själva. Han lovar att lämna in ett gott ord för dem och försöka få dem att få behandling.

Karaktärerna skall helst inte gå på detta. De har ju trots allt alibi för tillfällena då det gäller... eller har de? Vad gjorde de nätterna de båda flickorna försvann?

### OM SPELÄRNA GÖR NÅGOT HELT GALET

Improviserera! Kör så det ryker!

## BRON ÖVER EKSJÖÄN

Eksjöän är en liten å som går genom hela Eksjö och slutar i kvarnarpssjön borta vid Grevhagen. Bron över ån är byggd av trä och lätt välvd. Den är inte gjord för tyngre trafik än mopeder och cyklar och



det tryckimpregnerade virket har blivit utsatt för väder och vind så mycket att det ser ut att var gjort av mycket mörk sten. På den sidan av bron där Grevhagens hyreslägenheter finns växer det sly och vass, medan det på andra sidan växer något som liknar en skog med höga och smala lövträd. Ute i vassen vid mynningen till kvarnarpsjön kan man se hur fiskar slår i vattnet.

När karaktärerna kommer fram till bron och börjar leta hittar Rickard rätt snabbt märken efter en kniv i sidan av bron som vetter mot kvarnarpsjön och märken av gammalt blod precis under knivmärkena. Rebecka ser rätt fort ett par glasögon som glimmar på botten av eksjöån precis under bron. Om hon, eller någon annan hoppar i efter glasögonen kan det snabbt fastställas att skalmarna är rosa och storleken passar en ung flicka. Rebecka tycker sig känna igen dem som glasögonen Louise använde sig av.

När det känns passande efter att karaktärerna har varit vid bron ett tag är det dags för nya minnen. Iréne kommer att minnas samma sak som Rebecka mindes vid Lennarts konditori och Patrik kommer att minnas samma sak som Rickard mindes. Rebecka och Rickard kommer dock att minnas nya saker.

## REBECKA EIDHAGEN

*Du tittar ut över Gyesjön med ett kastspö i handen. Du kastar ut en sista gång medan du beundrar utsikten. När du har dragit in linan plockar du ihop dina saker och vänder dig om. De har avverkat skogen och det står uppe skyltar som säger att "Eksjöhus kommer att bygga villor här". Du går förbi de nytillverkade tomtarna och kommer fram till din cykel, en gammal damcykel av märket monark. Du cyklar på skogsvägen tills du kommer fram till Forsgrensgatan och svänger in mot det gamla sanatoriet. Uppe i ett av fönstren ser du ett litet barn på kanske sju år. När du vinkar till barnet gömmer det sig förskräckt. Du känner hur du blir uppretad av detta och när du kommer fram till den gamla byggnaden plockar du fram ett basebollträ innan du öppnar dörren med nyckeln du hade i fickan på dina jeans. När du öppnar dörren hör du hur någon springer i en trappa och när du svänger upp dörren ser du hur barnet från övervåningen är på väg ner för trapporna. Det är en pojke, ovårdat ansikte och oträttat hår. Du ser hur han börjar på ett förljuget leende när han nästan är hela vägen ner för trappan. Innan han binner ner för trappan möter du dock upp hans falska leende med en sving från basebollträet. Det sista du hör innan det svartnar är det fruktansvärda ljudet när basebollträet träffade pojkens huvud...*

## RICKARD FLYKEBRATT

*Du kör din blåa Volvo ut från Eksjö längs med Breviksvägen. Du kör över järnvägen och vinkar åt en av fotbollsledarna som vinkar till dig. Det verkar som om P10 fotbollslaget tränar, många pojkar som springer fram och tillbaka mellan de två fotbolls målen, bilar står parkerade lite hur som helst. Du svänger upp vänster på Kråkebergsvägen och märker hur civilisationen försvinner. Du svänger in böger vid Forsgrensgatan och svänger in vid det gamla sanatoriet och parkerar utanför en av ytterdörrarna. När du stiger ur bilen, och sträcker dig efter en papperspåse från passagerarsidan, hör du hur några stycken unga röster viskar från dörren. Du känner en nästan faderlig känsla när du plockar fram en nyckel ur jeansfickan och läser upp och öppnar dörren. Det första du ser när du stiger in är två små flickor, kanske sju åtta år gamla och en pojke på kanske sex år. De står helt tysta vid ett gammalt bord mitt i rummet och iakttar dig med konstiga men glada ansikten. Du känner att du ler stort och lämnar över papperspåsen till den äldsta flickan och tar den unga pojken i handen och tar med honom till det intilliggande rummet. I bakgrunden hör du hur flickorna sliter i papperspåsen vilket får dig att känna dig förbannad. När du har fört in pojken i rummet stänger du resolut dörren och tar av dig ditt bälte. Pojken verkar bli ledsen av detta och du hör dig själv säga: "Ta det lugnt, mig behöver du aldrig vara rädd för". När det svartnar för dina ögon känner du hur du föser pojkens ansikte mot ditt skrev...*



## CYKELTUNNELN VID JET MACKEN

Jetmacken ligger längs med vägen ut mot Jönköping, Vetlanda och Nässjö nästan mittemot Nannylundsskolan. Runt Jetmacken ligger ett byggvaruhus och en bilhandel som är hyfsat välbesökta under dagen. Som alla andra Jet mackar har den självbetjäning och kommer man vid rätt tid på dygnet, dvs. på kvällen eller natten, så är det ingen i närheten. Tunneln med cykelvägen ligger bara några få meter från Jetmacken och tunneln ligger under vägen från Eksjö centrum till resten av småland.





Det första som karaktärerna lägger märke till när de närmar sig Jetmacken är att polisen har avspärrat området runt cykeltunneln och att det ligger massvis med blommor av olika slag och snitt i närheten av tunnelmynningen mot jetmacken. Närmar sig karaktärerna ser de direkt att någon har spraypaintat ett porträtt av Sara Josefsson i tunneln och under porträttet står det: "Sara Josefsson. F 1989 - D 1998. Vi glömmer dig aldrig."

Det finns inte mycket att hitta på detta området, men när de har spenderat en tillräcklig mängd tid på området så minns karaktärerna lite nya minnen. Rebecka kommer att minnas samma sak som Iréne mindes på Lennarts konditori och Rickard kommer att minnas vad Patrik mindes. Iréne och Patrik kommer dock att minnas nya saker.

## IRÉNE VRINGHED

*Du ligger i en tärtsäng och stryker dig över ansiktet och har en känsla av att vara förnöjd. När du tittar dig runt i rummet hittar du snabbt dina kläder på en stol bredvid tärtsängen, den enda andra möbelen i rummet. Tapeterna är mörka och murriga och verkar vara från sent sextital. Du reser sakta på dig och ryser kort till när golvplankornas kyla känns genom strumporna. Du går fram till ett av fönstrena och tittar ut över området. Närmast dig står det fortfarande träd, men längre bort har de avverkat en hel del skog och det står skyltar med Eksjöhus märken på. Texten verkar säga att Eksjöhus skall bygga något på området. Du hör hur någon tar de sista fotstegen i trappan utanför dörren till ditt rum och öppnar dörren. Någon tassar sig in i rummet och ända tills du hör ett förskräckt utrop kände du dig lycklig. Du vänder dig om med ett fruktansvärt raseri på väg. Du ser en ung flicka som precis har snavat och håller på att tappa en bricka med vad som ser ut att vara frukeost på golvet. Innan du hinner fram till flickan far brickan i golvet och kaffe stänker ut över golvet. Förbannad tar du tag i flickan och kastar henne på din säng och börjar omväxlande slita av hennes kläderna och slå henne med öppen handflata. Till en början är flickan tyst, men efter några ordentliga slag börjar hon gny och gnälla och du känner hur en förtjusning välla fram över raseriet och hur något bultar i ditt skrev. Med ett leende gränslar du den lilla flickan medan det svartnar för dina ögon...*



## PATRIK DREVVHÖG

*Du sitter vid ett middagsbord och njuter av en grillad kyckling med potatissallad tillsammans med två unga flickor i sju till åtta års åldern och en pojke i yngre ton-åren. Du läser förstrött tidningen samtidigt som du äter. Artikeln du förstrött läser handlar om någon medicins biverkningar men lägger tidningen snabbt åt sidan när den äldsta tjejen barklar sig. När du tittar upp på henne frågar hon artigt om hon får berätta ett skämt. Du känner känslor av fadersstolthet av hennes artighet och ger henne med en handvinkning tillåtelse att berätta skämtet. Du känner igen skämtet, det är en Bellmanhistoria och du lägger undan tidningen medan du lyssnar klart på hennes skämt. När hon är klar skrattar du högt, precis som den yngre flickan och den äldre pojken. Efter skämtet reser du dig från bordet och tar med dig tidningen upp på ditt rum. Du hinner dock knappt sätta dig i din tärtsäng och breda ut tidningen förrän du hör ett ljud från undervåningen. Det lät som om porslin gick sönder. Du känner starka känslor av besvikelse när du lägger ifrån dig tidningen och går ut från rummet medan du tar av dig ditt skärp. När du kommer ner från trappan ser du hur de båda flickorna plockar söndrigt porslin från golvet, medan pojken håller på att hälla upp diskvatten. När den yngre flickan får syn på dig piper hon förskräckt till och skyndar sig på med att plocka upp porslinsbitar. Hennes pipandet gör dig dock förbannad och du tar tag i hennes hår och sliter henne upp för trapporna till ditt rum. Du hör hur den äldre flickan börjar skrika och du ler bistert när du hör den äldre pojken ge henne en hård käftsmäll som får henne att sluta skrika. Du sliter upp dörren och kastar in den yngre flickan i ett hörn och drar ner dina byxor till fötterna och börjar sakta smeka dig själv medan du närmar dig flickan, allt medan det börjar svartna för dina ögon...*

Efter dessa nya minnen och minnena från bron över eksjöån vid Grevhagen borde det vara uppenbart för karaktärerna att de måste bege sig till det gamla sanatoriet. Att försöka kontakta myndigheter eller polis vid detta tillfället kommer att leda till samma saker som om de hade försökt precis efter deras nya minnen på Lennarts konditori.

Efter att alla har haft dessa minnen är det bra om du som spelldare börjar beskriva hur karaktärerna allt mera börjar se sig själva som förövre, som det beskrivs på sidan 6 efter Patriks minne.





## LYCKEBERGS SANATORIUM

Lyckebergs sanatorium ligger ute i det nybyggda villaområdet Lyckeberg. Sanatoriet består av två trevåningshus från tidigt förtiotal och ligger lite utanför själva villaområdet. Inget på utsidan tyder på att det gamla sanatoriet har använts sedan sextiotalet. Men till skillnad från deras minnesbilder har nu Eksjöhus byggt upp villor och radhus i närheten av sanatoriet och om det är tidigt på kvällen finns det en stor risk att villaägare är ute och rastar sina hundar, eller arbetar i sina trädgårdar.

Med hjälp av sina nya minnen kan karaktärerna utan problem hitta till det rätta huset av de två som utgör det gamla sanatoriet. Karaktärerna har dock ingen nyckel som de minns från sina minnen. Dörrarna till sanatoriet är gamla, men bastanta och med ordentliga sjutillhållarlås. Det skulle gå att bryta sig in med en ordentlig kofot och tålmod, men det skulle förmodligen låta så mycket att de närmaste grannarna skulle bli vakna. Många av fönstrena är ordentligt fastspikade, men om karaktärerna letar hittar de ett fönster som verkar vara söndrigt och lite öppet. Med lite bra klättrande kan en av karaktärerna ta sig in och låsa upp ytterdörren innifrån. Så många andra alternativ till att ta sig in finns inte, men en bra plan från spelarna borde belönas.

### SANATORIET

Sanatoriet är ett hus i tre våningar och en källare. Den understa våningen innehåller; en matsal för tjugo personer, ett kök tillräckligt stort för att laga mat till tjugo personer (köket från karaktärernas minnen), tvättutrymmen med tvättmaskiner och ett ordentligt badrum. Den övre våningen innehåller; fyra små sovrum (varav ett från karaktärernas minnen), en sovsal för tjugo personer och toalett och dushutrymmen för tjugo personer. Den översta våningen innehåller; två stora rum som verkar ha innehållit stora maskiner (vävmaskiner?) eller hobbybord där träslöjd tillverkades. Källaren, som man når genom köket från första våningen, innehåller; ett pannrum som dock inte innehåller något, ett rum där det tidigare förvarades kol (numera liken efter fem barn, nergrävda) och ett förvaringsrum fyllt med tomma, dammiga hyllor.

### VÅLNADERNA

Redan när karaktärerna börjar undersöka de olika rummen och våningarna på det gamla sanatoriet börjar de uppleva flashbacks från deras tidigare minnen. De tycker sig se de olika barnen och återupplever vad som hände då i deras minnen. Ju längre de stannar i huset, desto mera kommer dessa scener att kännas verkliga och efter ett tag försvinner inte barnen från minnena utan karaktärerna kan se dem utan att uppleva minnet.

Vålnaderna är fem till antalet och deras namn och utseende finns beskrivet här till höger. Vålnaderna är förvridna av Doktor Cederkvist till att tro att karaktärerna är de som har utfört de illdåd som doktor Cederkvist utsatte dem för. Vålnaderna kan inte påverka karaktärerna fysiskt, men de kan låsa alla dörrarna och se till att karaktärerna inte kan ta sig från platsen. Vålnadernas mål är att få karaktärerna att erkänna deras illdåd och ta sitt straff för det som karaktärerna skall ha gjort.

Vålnaderna kommer inte att lyssna på karaktärer som vägrar att erkänna att det inte har någon skuld i frågan, men kan tänka sig att lyssna på karaktärer som erkänner att de är till viss del skyldiga för vad som har hänt, men att det eventuellt finns någon annan som är mera direkt skyldig till de fruktansvärda brotten.

Till slut kommer det att gå att övertyga vålnaderna om att det inte var karaktärerna som utförde de hemska handlingarna, men om inte karaktärerna har en aning om vem det egentligen var så kommer inte vålnaderna att släppa fria karaktärerna. Sakta men säkert kommer de att skapa en portal till dödsriket och sedan ta med sig karaktärerna för att plåga dem tills vålnaderna återföds, en inte helt lyckad efter-döden-upplevelse för karaktärerna.

### LEDTRÅDAR

Om karaktärerna letar efter ledtrådar till vem det kan vara som var den ursprungliga förövaren så finns det ett antal ledtrådar. Dels i det gamla sanatoriet där de förmodligen sitter inspärrade men också i sina minnen om de är villiga att låta vålnaderna kontrollera och undersöka deras nya och gamla minnen. Rollspela gärna fram dessa ledtrådar eftersom det knappt finns något tråkigare än att lösa ett scenario med ett bra tärningsutfall...

### VÅLNADERNA

De vålnader som karaktärerna träffar på i det gamla sanatoriet behöver inga värden, eftersom de inte kan påverka den fysiska världen och eftersom karaktärerna inte kan påverka vålnaderna. Här under beskrivs de fem vålnaderna lite kort.

#### HELENA

Helena var bara sex år när Doktorn tog livet av henne. Hon blev misshandlad till döds och det blöder överallt på hennes kropp. Hennes långa ljusa hår är tovtigt och blodigt.

#### LINDA

Linda var tretton år gammal när Doktorn dödade henne genom att injicera värkstillande medel i hennes blodomlopp. Hon skakar okontrollerat och stammar så mycket att det knappt går att höra vad hon säger.

#### VIKTOR

Viktor var fjorton år gammal när han förgrep sig på Linda och doktorn amputerade hans penis och lät honom förblöda tills döds. Viktor går runt lätt dubbelvikt och blod blöder kontinuerligt igenom skrevet på hans jeans.

*fortsättning nästa sida...*



## AMANDA

Amanda var sju år gammal när doktorn ströp och dränkte henne i badkaret. När hon pratar rinner det vatten från hennes mun och hennes kläder och mörka långa hår ligger som klistrat mot hennes lilla kropp.

## SEBASTIAN

Sebastian var bara sex år gammal när doktorn slog av honom huvudet med ett basebollträ. Halva hans ansikte är krossat och insjunket och när han andas piper det om hans inslagna bröstorg.

Om Rebecka pratar med Sebastian

Rebecka och Sebastian kan komma fram till att Sebastian blev tagen från Höglandssjukhuset i Eksjö efter en blindtarmsoperation. Detta skall enligt Sebastian ha skett någon gång då "fvee" skrämde alla i Sverige.

Om Rickard pratar med Amanda och/eller Helena

Rickard kan komma fram till att papperspåsen han minns att han gav till Amanda och Helena var en normal brun papperspåse men att innehållet var tre sjukhusmiddagar, närmare bestämt spaghetti och köttfärssås och att det med maten kom tre bamsemärken.

Om Iréne pratar med Linda

Iréne kan få reda på av Linda att hon efter att ha våldtagit henne gav henne en överdos värkstillande medel och att det på flaskan stod "In Manu Medici" och att det var utskrivet till Anne-Lisa C (Karaktärerna kanske kan komma ihåg att doktor Cederkvist var gift på sextioalet med en kvinna vid namn... just det, Anne-Lisa som dog av cancer).

Om Patrik pratar med Viktor

Patrik kan få fram av Viktor att tidningen han läste vid middagen i hans minne hette "Plåstret" och var adresserat till barnavdelningen på Höglandssjukhuset Eksjö. Viktor hävdar att han gömde tidningen i förvaringsrummet i källaren.

Om karaktärerna söker igenom förvaringsrummet i källaren

Söker karaktärerna mycket noggrant igenom förvaringsrummet nere i källaren kan de hitta en gammal tidning vid namn "Plåstret" som tydligen är Höglandssjukhusets egna tidning för deras anställda. Det numret karaktärerna hittar var utgivet 1983 och innehåller en artikel om medicinens biverkningar.



## MOT DOKTOR CEDERKVIST

Förutsatt att karaktärerna lyckades med att övertyga vålnaderna om att det inte var de som gjorde de fruktansvärda brotten utan någon annan. Och att denne någon annan är doktor Arne Cederkvist släpper vålnaderna ut karaktärerna och det är fritt fram för karaktärerna att konfrontera doktor Arne Cederkvist.

## DET TRAKIGA ALTERNATIVET

Det går givetvis i att skita i att konfrontera doktorn och helt enkelt berätta för polisen om de fem liken i det gamla sanatoriet och ge dem alla bevis som karaktärerna har hittat. Polisen kommer då att kunna binda doktorn till brottet och rättegången går fort. Allmänheten vill för en kort tid ha tillbaka dödsstraffet och efter att häktarna har låst in doktor Cederkvist på Kumla och slängt bort nyckeln så kan befolkningen på höglandet sakta men säkert börja glömma, förlåta och sörja.



# UPPLÖSNING

---

*"Suffering cannot be developed in ease and quiet. Only through experience of trial and suffering can the soul be strengthened, ambition inspired, and success achieved."*

- Helen Keller

## DOKTOR ARNE CEDERKVIST ÄR EN MYCKET FUL GUBBE

När karaktärerna, fyllda av en helig vrede, kommer fram till doktor Arne Cederkvists hus är det tänt i huset och doktorn väntar med dörren öppen. Om karaktärerna direkt försöker med något våldsamt vinkar doktorn till sin granne (vilket borde få karaktärerna till att förstå att det just nu finns vittnen) och ber snällt karaktärerna stiga in i hans vardagsrum.

Doktors vardagsrum har stora fina panoramafönster där han kan titta på alla sina grannar (och de på honom, hint hint!). Doktorn vägrar att finna sig i karaktärernas anklagelser och viftar bort allt som inbillningar av en skock med pubertala manodepressiva tonåringar på psykofarmaka och droger (tittar länge på Iréne). Men knappt har doktorn börjat med detta försvar när karaktärerna märker att de fem vålnaderna från det gamla sanatoriet håller på att uppenbara sig i doktors vardagsrum.

När doktorn tillslut märker detta verkar det som om luften går ur honom, precis som en punkterad ballong. Han faller ihop i sin soffa och tårar börjar strömma från hans ögon. Vålnaderna säger med en unison röst att de kommer att vänta på honom tills hans tid är kommen, först då skall hans straff komma enligt vålnaderna.

När polisen kommer på plats (anonymt telefonsamtal? granne? en av karaktärerna? doktorn själv?) ger doktorn upp och bekänner alla sina brott. Efter en snabb rättegång där det påvisas att doktorn inte (!) är psykiskt sjuk får doktorn livstids fängelsestraff utan möjlighet till att komma ut innan han har avtjänat all tid. Han beordras också att betala enorma skadestånd till de drabbades familjer.

## DOKTOR ARNE CEDERKVIST ÄR BARA MISSFÖRSTÄDD

Om karaktärerna håller doktorn för att vara ett offer han med och på ett sätt dömd att utföra de gärningar som någon utförde på doktorn när han var liten kommer vålnaderna att ta sin hämnd. I doktors vardagsrum sliter de upp en portal till dödsriket och tar med sig doktorn till deras egna lilla tortyrkammare.

Doktorn blir dock i sin frånvaro häktad för brottet och även om han inte kan ställas till rätta (helvetet har inga utlämningsavtal) kan de drabbade börja sitt sorgearbete och försiktigt dag för dag bli lite bättre än de var tidigare.

## KARAKTÄRERNA ÄR FULA GUBBAR

Om karaktärerna inte lyckas knäcka gåtan att det är Doktorn som är ansvarig för allt tar vålnaderna med sig karaktärerna till deras egna version av helvetet. Om doktorn åker dit för sina brott (och eventuellt kidnappandet och mordandet av karaktärerna) eller om någon annan får ta skulden för brotten (zigenare? invandrare? tyska pedofiler? karaktärerna?) eller om de drabbade aldrig får något avslut är upp till dig som spelledare.





# De båda unga flickornas öden chockar Höglandet

Eksjö - Fyndet av Sara Josefssons döda kropp i närheten av bensinmackan JET bara två dagar efter upptäckten av Louise Johansson har försatt staden Eksjö med omnejd i sorg.

Polisen skall få förstärkningar från Rikskriminalen. Inga uppgifter finns om de båda offren, men en uppsatt källa på polishuset hävdar att rättspatologen misstänker att de båda flickorna blev våldtagna innan de blev mördade.

Polisen är väldigt förtegen om detaljer men har gått ut med ett telefonnummer som allmänheten kan använda sig av för att ringa in uppgifter som kan vara till värde för utredningen: 0381 - 166 666.

Rättsläkaren skall bli klar med sin utredning om två dagar och polisen har lovat att dela ut information till medier när den utredningen är klar.

## Familjerna lider

Familjerna till de båda döda flickorna får för tillfället alla hjälp på höglandssjukhusets psykiatriavdelning tillsammans med kyrkan i staden. Familjerna har genom talesmän hälsat att de är glada över den mängd stöd de har fått från allmänheten, men att de inte är redo att prata offentligt om något av det som har hänt.

Skolorna i Eksjö har varit utan lektioner i två dagar nu och enligt rektorerna i staden kan det mycket väl bli så att resten av veckans lektio-



En skol flicka på Östana gymnasium sörjer det fruktansvärda som har hänt i Eksjö de senaste två dagarna.

Foto: Per Bengtsson

ner kommer att ställas in. Istället för lektionerna finns det hjälp att få för alla skolbarn och skolpersonal i varje skola i Eksjö.

Det är likadant i kyrkorna runt om i Eksjö, och enligt Baptistkyrkan har de öppet hus för alla som vill komma förbi och be en bön eller prata med någon.

## Kritik mot psykvården

Från olika håll runt om i Eksjö kommer nu klagomål på psykvården på Sjukhuset. Det är många som känner att mördaren borde ha kontaktat psykvården innan dessa fruktansvärda död och att psykvården borde ha agerat.

Överläkare Bosse Knutsson väjer

sig dock mot kritiken.

- Vi inom psykiatri har tystnadsplikt och får inte anmäla någon som kommer och söker hjälp, ens om de är i närheten av Hannibal Lector. Dessutom har vi knappt resurser så det räcker för normal psykvård.

## Många hedrar de döda

Platserna där de båda döda flick-

orna hittades har på de senaste dagarna blivit överösta med blommor, kondoleansbrev och andra yttringar av medmänsklighet.

Eftersom platserna inte är så tillgängliga skall kommunen skapa en plats vid ryttarstatyn med foton på de båda flickorna där allmänheten kan visa sin delaktighet i sorgen med de båda flickornas familjer.

Flonster i Eksjö ger bort en ros med varje köpt blomma. Pelle Svensson på Interflora.

- Vi pratade med vår grossist om att vi ville hjälpa till och då lyckades vi köpa upp ett stort parti rosor för en struntsumma. Det är inte mycket, men det känns bra att kunna hjälpa till.

## Mediebevaktning

Många nationella och internationella medier förväntas komma till höglandet under de kommande dagarna. Det sägs att TV3 Efterlyst skall ha ett specialavsnitt enbart om händelserna i Eksjö nu på torsdag.

## Belöning

Smålandstidningen utlyser en belöning på 50.000 kronor för den uppgiften som leder till ett gripande av förövaren. Om allmänheten vill bidra till belöningen kan man lämna bidrag på Smålandstidningens kontor vid stora torget.

# REBECKA EIDHAGEN

---

*"Det heter inte bättre än dig. Kan du sätta är på slutet av den meningen eller?"*

- Rebecka Eidhagen

## KARAKTÄRSBESKRIVNING

Rebecka skrev alltid i sin dagbok. Hon har dem alla sparade. Varje dagbok från att hon fyllde sex år gammal tills hon fyllde tio. För när hon fyllde tio år gammal slutade Rebecka med dagböcker, och började med att bry sig om skolan. Numera är Rebecka arton år gammal, har skaffat sig körkort, bra betyg på Samhällsvetenskapliga programmet, har en hel del vänner men ändå vågar hon inte sluta äta sina mediciner varje dag. Två tabletter Zoloft om dagen håller de otäcka mardrömmarna borta och depressionen på en hanterbar nivå. Och inte är det mycket konstigt med det. Alla mår dåligt. Var femte person borde gå på någon slags psykofarmaka. Det stod det i en läkemedelstidning för läkare Rebecka läste hos doktor Cederkvist. Rebecka kanske är arton år gammal, men hon har kvar Arne Cederkvist, hennes barnläkare. Han känner ju henne trots allt bäst.

## UTSEENDE

Rebecka ser rätt normal ut. Hon skulle se rätt bra ut om hon slutade bära tjocka och bylsiga kläder och gå runt lite ihopkrupen. Men Rebecka känner sig trygg bakom sina tjocka tröjor och stora glasögon. Och om man känner sig trygg i sig själv så ser man ju bättre ut. Så står det i alla fall i Frida.

## KUNSKAPER

Rebecka är duktig på språk. Hon kan fyra språk; svenska, engelska, tyska och spanska och hon fuskar lite med latin och franska. Hon är väldigt duktig på att skriva och verkar ha en insikt i hur andra människor tycker och känner, något hon dock inte applicerar på sig själv. Rebecka har tagit körkortet, dock bara för automatväxlade bilar, dansar lite jazzbalett på sin fritid och är väldigt allmänbildad inom språk, historia, filosofi och till viss del psykologi.

## VÄNNER OCH BEKANTA

Rebecka umgås mest med sina tre bästa vänner; Rickard, Iréne och Patrik. Rebecka har känt Rickard längst, hon träffade honom hos doktor Cederkvist och har hjälpt honom med läxorna ända sedan första klass. Iréne träffade Rebecka först när hon började på gymnasiet och även om Rebecka var lite rädd för Iréne till en början har Iréne blivit en bra vän med tiden trots Irénes missbruk av tabletter och homosexualitet. Patrik träffade Rebecka också på gymnasiet och hon blev snabbt vän med honom då de använde samma tabletter och har liknande humor. Rebecka har till och med skrivit en artikel till Patriks tidning "Utforskning: Världen".

## DE SENASTE DAGARNAS HÄNDELSER

När de hittade Louise Johansson i Kvarnarpsjön trodde Rebecka att hon skulle gå sönder. Hon hade suttit barnvakt till Louise många gånger och hade in i det längsta hoppats att hon inte hade dött. Det har inte stått något om vad som hände Louise, men Rebecka tror inte att det var något trevligt. Kvällen innan Louise försvann hade Rebecka gett henne sin gamla My Little Pony tröja och hon har ännu inte vågat fråga om det var den Louise hade på sig.

Efter att Louise hittades har Rebecka lidit ännu mera av sina mardrömmar och hon har dubblat sin dos Zoloft för att ens klara av att vakna om dagarna. Även om Rebecka inte kände Sara Josefsson så vet hon vem hennes äldre syster är, och hon lider verkligen med Maria. Att de har stängt skolan gör bara det hela mera jobbigt. Nu kan inte Rebecka glömma bort omvärlden i sina läxor, det enda som finns kvar är att umgås med sina vänner. Om bara det fanns något man kunde göra...



NAMN : Rebecka Eidhagen

EGO : 8  
KAR : 9  
RÖR : 12  
STY : 11  
TÅL : 13  
UPP : 16  
UTB : 18  
UTS : 14



MENTAL BALANS : -20

□□□□☒☒ 4 SKRAMOR = 1 LÄTT SAR  
□□□☒☒☒ 3 LÄTTA SAR = 1 ALLVARLIGT SAR  
□□□☒☒☒ 3 ALLVARLIGA SAR = 1 DÖDLIGT SAR

## FÄRDIGHETER

### GRUNDFÄRDIGHETER

Gömma sig 3  
Kasta 3  
Klättra 3  
Leta 3  
Läsa/skriva modersmålet 18  
Simma 3  
Slåss utan vapen 3  
Smyga 10  
Undvika 3

### VAPENFÄRDIGHETER

Automatvapen  
Dolkar  
Gevär & armborst  
Kastvapen  
Krossvapen  
Pilbåge  
Piskor & kedjor  
Pistol & revolver  
Stångvapen  
Svärd  
Tunga vapen  
Yxor

### RÖRLIGHETSBASERADE

Akrobatik  
Dans 10  
Fallskärmshoppning  
Fallteknik  
Fingerfärdighet  
Första hjälpen  
Hantverk  
Idrott  
Kroppskonstnär  
Spela instrument  
Sportdykning  
Utbrytarkonst  
Vapenmanövrar  
Byta mål  
Dubbelskott  
Fint  
Kombinera  
Snabbdrag  
Snabbladdning

FV

### KAMPSPORT

Armbågsslag (STY)  
Avväpna (RÖR)  
Bensvep (STY)  
Blixtnedslag (RÖR)  
Bryta grepp (RÖR)  
Bryta vapen (RÖR)  
Cirkelhugg (RÖR)  
Cirkelspark (STY)  
Flygande spark (STY)  
Iaido (RÖR)  
Kiai (EGO)  
Knäspark (STY)  
Kombinera (RÖR)  
Orubblig (RÖR)  
Rulla med slag (RÖR)  
Slå medvetslös (STY)  
Strypgrepp (RÖR)  
Tigersprång (RÖR)  
Tigertass (STY)  
Tornadospark (RÖR)  
Uppercut (STY)  
Undanmanövrar (RÖR)  
Virvelvindsanfall (RÖR)

FV

### EGOBASERADE

Alternativmedicin  
Administration  
Agronomi  
Arkitektur  
Astrologi  
Avlyssningsteknik  
Bokföring & redovisning  
Byråkrati  
Datorkunskap  
Elektronik  
Erotik  
Gatans lag  
Gifter & droger  
Haut monde  
Hypnos  
Informationssökning  
Kosmologi  
Kreativt författarskap 10  
Kryptografi

FV

Låssmide  
Matlagning  
Meditation  
Motorkunskap  
Navigering  
Numerologi  
Ockultism  
Parapsykologi  
Radiotelegrafi  
Sjövana  
Skriftlig framställning  
Språk  
Engelska 15  
Tyska 10  
Spanska 10  
Sprängteknik  
Stads-/områdeskännedom

Säkerhetssystem  
Teckenspråk 10  
Teckna, måla, skulptera  
Trivialkunskap 15  
Vildmarkskunskap  
Värdera  
Världsvana  
Örtkunskap  
Överlevnadskonst

### UTAN EGENSKAPSBAS

Slåss tvåhant

### KARISMABASERADE

Diplomati  
Djurträning  
Festmingla  
Förföra  
Förhörsteknik  
Förklädnad  
Instruktör  
Kontakt nät

Rida  
Sjunga

## UTRUSTNING

En burk med läkemedel. Allt från Zolofit till Atarax. En väska med läroböcker och laneböcker från bibblan. En mobiltelefon. En liten väska med pennor, suddigum och pennvässare.

## FÖRDELAR & NACKDELAR

Depression  
Förträngning  
Mardrömmar

## POÄNG

- 15  
- 10  
- 5

Språkbeväring

+ 10

Skådespeleri  
Spådomskonst  
Stil & fitness  
Vältalighet

### UPPMÄRKSAMHETBASERADE FV

Brottsplatsundersökning  
Fotografera  
Förfalskning  
Inbrottsteknik  
Köra fordon  
Automatväxel 10  
Läppläsning  
Pilot  
Psykoterapi  
Skugga  
Spel & dobbel  
Spåra  
Strid i mörker

### AKADEMISKA FÄRDIGHETER FV

Humaniora 18  
Medicin  
Naturvetenskap  
Samhällsvetenskap

### ÖVRIGA FÄRDIGHETER

FV



# RICKARD FLYKEBRATT

---

*"Du. Det är med rinnande näsblod och värkande ben och armar som man vet att man lever!"*

- Rickard Flykebratt

## KARAKTÄRSBESKRIVNING

Rickard var fjorton år gammal när han först skar sig själv i underarmen. Det var en underbar känsla. Det gjorde inte mycket ont och, vad som var mycket viktigare, den lilla smärta skärandet åstadkom fick den andra molande smärtan i Rickards själ att tillfälligt försvinna. Men Rickard kunde inte fortsätta att skära sig själv. Hans mamma upptäckte vad han hade gjort och skickade honom till doktor Cederkvist som bara genom att prata med honom fick honom att sluta med att skära sig själv. Istället för att skära sig själv började Rickard träna olika kampsporter. Men eftersom han bråkade så mycket med instruktörer och studenter blev han utkastad från träningen. Men Rickard tränar vidare, med Bruce Lee och Van Damm som lärare och mentorer. Det enda som får honom att sluta slåss och bråka är fotografering, vänner och detektiv- och polisserier på teven.

## UTSEENDE

Rickard ser väldigt normal ut. Han har halvlångt blond rufsigt hår och ett intetsägande ansikte med mycket finnar. Rickard går klädd i mörka och svarta kläder. Svarta kombatsbyxor med en tight svart t-shirt med en stor svart munkjacka över är Rickards normala kläder.

## KUNSKAPER

Rickard kan och älskar att köra bil. Rickard är också duktig på att slåss, dock inga speciella tricks och slag utan fulgrepp och svingar motståndarna inte såg komma. Flera års läsning av Illustrerad vetenskap och en förkärlek till polisserier har också utvecklat Rickards förmåga att lägga ihop ett plus ett, undersöka rum, fotografera och utfråga folk (tror han). Rickard vet hur man använder en dator, kan använda sig av det engelska språket och har vissa atletiska förmågor.

## VÄNNER OCH BEKANTA

Rickard umgås mest med sina tre bästa vänner; Rebecka, Iréne och Patrik. Rickard kan inte komma ihåg när han träffade Rebecka först, men hon är en gammal vän och har alltid funnits där när lärare har varit jobbiga eller skrivit svåra prov. Rickard träffade Iréne på stan en kväll och har alltid varit lite het på henne, men efter att hon blev lesbisk så har de bara varit vänner. Patrik stötte Rickard på först på gymnasiet. Patrik är lite konstig med alla sina idéer om utomjordingar, men han är duktig på mordgator och när andra människor mobbar Patrik är det kul att försvara honom.

## DE SENASTE DAGARNAS HÄNDELSER

Dagen då Louise dog var dagen som Rickard svor för sig själv att hitta den sjuke faan som hade tagit Louise och slå på honom tills inget fanns kvar. Louise pappa var nämligen den enda på Karateklubben som hade försökt att träna Rickard och att se honom som en bruten man var för mycket för Rickard. Vem faan det än är skall få så sjukt mycket stryk att han kommer att be om att dö.

När Sara Josefsson hittades blev det bara värre. Rickard hade länge haft ett gott öga till Saras äldre syster Maria. Rickard har tagit detta personligt. Dagen han hittar den smutsige pedofilen är dagen han begår mord. Så enkelt är det.



NAMN : Rickard Flykebratt

EGO : 11  
KAR : 10  
RÖR : 12  
STY : 12  
TÅL : 14  
UPP : 15  
UTB : 15  
UTS : 12



MENTAL BALANS : -10

□□□□☒☒ 4 SKRAMOR = 1 LÄTT SAR  
□□□☒☒☒ 3 LÄTTA SAR = 1 ALLVARLIGT SAR  
□□□☒☒☒ 3 ALLVARLIGA SAR = 1 DÖDLIGT SAR

## FÄRDIGHETER

### GRUNDFÄRDIGHETER

Gömma sig 3  
Kasta 3  
Klättra 10  
Leta 3  
Läsa/skriva modersmålet 10  
Simma 3  
Slåss utan vapen 15  
Smyga 10  
Undvika 3

### VAPENFÄRDIGHETER

Automatvapen  
Dolkar  
Gevär & armborst  
Kastvapen  
Krossvapen  
Pilbåge  
Piskor & kedjor  
Pistol & revolver  
Stångvapen  
Svärd  
Tunga vapen  
Yxor

### RÖRLIGHETSBASERADE

Akrobatik  
Dans  
Fallskärmshoppning  
Fallteknik  
Fingerfärdighet  
Första hjälpen  
Hantverk  
Idrott 10  
Kroppskonstnär  
Spela instrument  
Sportdykning  
Utbrytarkonst  
Vapenmanövrar  
Byta mål  
Dubbelskott  
Fint  
Kombinera  
Snabbdrag  
Snabbladdning

FV

### KAMPSPORT

Armbågsslag (STY)  
Avväpna (RÖR)  
Bensvep (STY)  
Blixtnedslag (RÖR)  
Bryta grepp (RÖR)  
Bryta vapen (RÖR)  
Cirkelhugg (RÖR)  
Cirkelspark (STY)  
Flygande spark (STY)  
Iaido (RÖR)  
Kiai (EGO)  
Knäspark (STY)  
Kombinera (RÖR)  
Orubblig (RÖR)  
Rulla med slag (RÖR)  
Slå medvetslös (STY)  
Strypgrepp (RÖR)  
Tigersprång (RÖR)  
Tigertass (STY)  
Tornadospark (RÖR)  
Uppercut (STY)  
Undanmanövrer (RÖR)  
Virvelvindsanfall (RÖR)

FV

### EGOBASERADE

Alternativmedicin  
Administration  
Agronomi  
Arkitektur  
Astrologi  
Avlyssningsteknik  
Bokföring & redovisning  
Byråkrati  
Datorkunskap 15  
Elektronik  
Erotik  
Gatans lag  
Gifter & droger  
Haut monde  
Hypnos  
Informationssökning 10  
Kosmologi  
Kreativt författarskap  
Kryptografi

FV

Låssmide  
Matlagning  
Meditation  
Motorkunskap  
Navigering  
Numerologi  
Ockultism  
Parapsykologi  
Radiotelegrafi  
Sjövana  
Skriftlig framställning  
Språk  
Engelska 10  
Sprängteknik  
Stads-/områdeskännedom  
Säkerhetssystem  
Teckenspråk  
Teckna, måla, skulptera  
Trivialkunskap 15  
Vildmarkskunskap  
Värdera  
Världsvana  
Örtkunskap  
Överlevnadskonst

### UTAN EGENSKAPSBAS

Slåss tvåhant

### KARISMABASERADE

Diplomati  
Djurträning  
Festmingla  
Förföra  
Förhörsteknik 10  
Förklädnad  
Instruktör  
Kontakt nät  
Rida  
Sjunga

## UTRUSTNING

En sportväska med lite första förband och huvudvärkstabletter. Tva tre tidningar om kampsport, en lanebok av Agatha Christie och en Nikon systemkamera med tva extra linser och film.

## FÖRDELAR & NACKDELAR

Fobi: Döden  
Förträngning  
Tvangstankar

## POÄNG

- 10  
- 10  
- 5

Uthärda smärta

+ 15

Skådespeleri  
Spådomskonst  
Stil & fitness  
Vältalighet

### UPPMÄRKSAMHETBASERADE FV

Brottsplatsundersökning  
Fotografera 10  
Förfalskning  
Inbrottsteknik  
Köra fordon  
Manuell 15  
Läppläsning  
Pilot  
Psykoterapi  
Skugga  
Spel & dobbel  
Spåra  
Strid i mörker

### AKADEMISKA FÄRDIGHETER FV

Humaniora  
Medicin  
Naturvetenskap  
Samhällsvetenskap

### ÖVRIGA FÄRDIGHETER

FV

# IRÉNE VRINGHED

---

*"Vad betyder bra betyg och ett ordnat liv om man inte lever livet?"*

- Iréne Vringhed

## KARAKTÄRSBESKRIVNING

Iréne var femton år gammal när hon helt plötsligt visste att hon var lesbisk. Hon var också lika gammal när hon upptäckte Amfetamin. Anledningen till båda dessa upptäckter hette Anna Ljungskog. Anna visade Iréne vad kärlek till den kvinnliga kroppen och drogberoende var för något och Iréne har inte velat gå tillbaka. Anna bor inte längre i Eksjö, men Iréne har hittat nya vänner som kan hjälpa henne med hennes beroende. Iréne använder sig inte längre bara av Amfetamin. Som estetelev på gymnasiet intalar sig Iréne att hon kan dra nytta av sina drogerfarenheter på scen. Iréne har de senaste åren jobbat som revisor till många föreningar och har dragit nytta av de många kontakterna det skapade. Hon har också ibland gått med på att spela dominatrix åt förmögna herrar i Eksjö, fast bara kontakter som doktor Cederkvist förser henne med.

## UTSEENDE

Iréne såg rätt bra ut. Innan hon började med amfetamin och andra droger. Varför ingen ser hennes missbruk i hennes ansikte och kropp förvånar Iréne som i vanligaste fall går klädd i åtsittande kläder i mestadels mörka färger men med något väldigt färgglatt som avviker.

## KUNSKAPER

Iréne är en utmärkt skådespelare. Kanske inte tack vare hennes drogmissbruk utan snarare på grund av hennes drogmissbruk. Iréne kan ljuga sina föräldrar och andra vuxna rakt i ansiktet utan att någon kommer på henne. Iréne vet också en del om droger och hur man förför människor. Hon har också lärt sig hur man hanterar en piska och lite första hjälpen. Iréne är hyfsat allmänbildad, och det hon inte kan något om, kan hon ljuga om.

## VÄNNER OCH BEKANTA

Iréne umgås mest med sina tre bästa vänner; Rebecka, Rickard och Patrik. Iréne träffade Rebecka först när de började på gymnasiet och trots att Rebecka har svårt med Irénes homosexualitet så har hon åtminstone fattat något vad gäller Irénes missbruk och det går fortfarande att prata med Rebecka. Rickard är en bra vän nu när han har fattat att Iréne inte tänker ligga med killar någonsin mera i sitt liv. Patrik hävdar att han är farlig för sin omgivning om han inte tar sina tabletter, men egentligen är han bara ett litet barn, ett barn som kan mycket om psykologi och utomjordingar. Ett litet barn som man kan ha långa koola pratstunder med om man känner för att varva ner efter att ha varit uppe i det blå några dygn.

## DE SENASTE DAGARNAS HÄNDELSE

Louise Johanssons försvinnande var en anledning så god som någon annan att ta en ordentlig tripp. Det faktum att ungens föräldrar, Mats och Annika, vid två tillfällen hade hotat med att be förbön för hennes skull på grund av hennes homosexualitet gav fallet en vinkling av guds rättvisa i Irénes ögon.

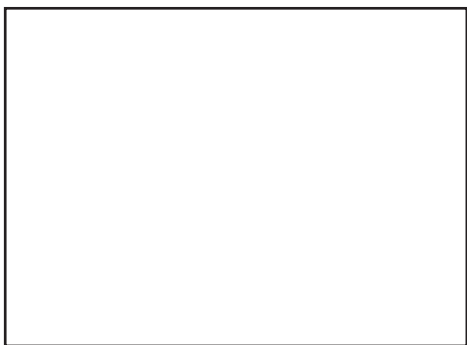
Allt ändrades när Sara Josefsson hittades. Sara var en jätteduktig skådespelare och förra sommaren hade Iréne varit ledare för en sommarskola i dramatik på Spelverket. Av någon anledning hade Iréne och Sara hittat varandra. Som om de var syskon. Iréne hade inte ens behövt ta några droger, tja i alla fall inga stora mängder droger den sommaren. Om Iréne får tag på den jäveln som dödade Sara då skall den jäveln få reda på vad man kan använda en kniv och droger till!





NAMN : Iréne Vringhed

EGO : 9  
KAR : 16  
RÖR : 13  
STY : 12  
TÅL : 13  
UPP : 15  
UTB : 13  
UTS : 10



MENTAL BALANS : -20

□□□□☒☒ 4 SKRAMOR = 1 LÄTT SAR  
□□□☒☒☒ 3 LÄTTA SAR = 1 ALLVARLIGT SAR  
□□□☒☒☒ 3 ALLVARLIGA SAR = 1 DÖDLIGT SAR

## FÄRDIGHETER

### GRUNDFÄRDIGHETER

Gömma sig 10  
Kasta 3  
Klättra 3  
Leta 3  
Läsa/skriva modersmålet 10  
Simma 3  
Slåss utan vapen 3  
Smyga 3  
Undvika 3

### VAPENFÄRDIGHETER

Automatvapen  
Dolkar  
Gevär & armborst  
Kastvapen  
Krossvapen  
Pillbåge  
Piskor & kedjor 10  
Pistol & revolver  
Stångvapen  
Svärd  
Tunga vapen  
Yxor

### RÖRLIGHETSBASERADE

Akrobatik  
Dans  
Fallskärmshoppning  
Fallteknik  
Fingerfärdighet  
Första hjälpen 15  
Hantverk  
Idrott  
Kroppskonstnär  
Spela instrument  
Sportdykning  
Utbrytarkonst  
Vapenmanövrar  
Byta mål  
Dubbelskott  
Fint  
Kombinera  
Snabbdrag  
Snabbbladdning

FV

### KAMPSPORT

Armbågsslag (STY)  
Avväpna (RÖR)  
Bensvep (STY)  
Blixtnedslag (RÖR)  
Bryta grepp (RÖR)  
Bryta vapen (RÖR)  
Cirkelhugg (RÖR)  
Cirkelspark (STY)  
Flygande spark (STY)  
Iaido (RÖR)  
Kiai (EGO)  
Knäspark (STY)  
Kombinera (RÖR)  
Orubblig (RÖR)  
Rulla med slag (RÖR)  
Slå medvetslös (STY)  
Strypgrepp (RÖR)  
Tigersprång (RÖR)  
Tigertass (STY)  
Tornadospark (RÖR)  
Uppercut (STY)  
Undanmanöver (RÖR)  
Virvelvindsanfall (RÖR)

FV

### EGOBASERADE

Alternativmedicin  
Administration  
Agronomi  
Arkitektur  
Astrologi  
Avlyssningsteknik  
Bokföring & redovisning 10  
Byråkrati  
Datorkunskap  
Elektronik  
Erotik 10  
Gatans lag  
Gifter & droger 18  
Haut monde  
Hypnos  
Informationssökning  
Kosmologi  
Kreativt författarskap  
Kryptografi

FV

Låssmide  
Matlagning  
Meditation 10  
Motorkunskap  
Navigering  
Numerologi  
Ockultism  
Parapsykologi  
Radiotelegrafi  
Sjövana  
Skriftlig framställning  
Språk  
Engelska 10

Sprängteknik  
Stads-/områdeskännedom

Säkerhetssystem  
Teckenspråk  
Teckna, måla, skulptera  
Trivialkunskap 15  
Vildmarkskunskap  
Värdera  
Världsvana  
Örtkunskap  
Överlevnadskonst

UTAN EGENSKAPSBAS FV  
Slåss tvåhant

KARISMABASERADE FV  
Diplomati  
Djurträning  
Festmingla  
Förföra 10  
Förhörsteknik  
Förklädnad  
Instruktör  
Kontakt nät

Rida  
Sjunga

## UTRUSTNING

En läderväska innehållandes pennor, en piska, en läderkorsett, en tablettask med tre gram amfetamin och fyra Ecstasy tabletter och en lärobok om skadespeleri.

## FÖRDELAR & NACKDELAR

Fobi: Sex (män)  
Förträngning  
Missbrukare

## POÄNG

- 15  
- 10  
- 10

Inflytelserika vänner

+ 15

Skadespeleri 18  
Spådomskonst  
Stil & fitness  
Vältalighet

### UPPMÄRKSAMHETBASERADE FV

Brottsplatsundersökning  
Fotografera  
Förfalskning  
Inbrottsteknik  
Köra fordon

Läppläsning  
Pilot  
Psykoterapi  
Skugga  
Spel & dobbel  
Spåra  
Strid i mörker

### AKADEMISKA FÄRDIGHETER FV

Humaniora  
Medicin  
Naturvetenskap  
Samhällsvetenskap

### ÖVRIGA FÄRDIGHETER FV

# PATRIK DREVVHÖG

---

*"Typiskt freudiansk beteende. Ta det lugnt och tyst, jag försöker läsa här borta."*

- Patrik Drevhög

## KARAKTÄRSBESKRIVNING

Patrik Drevhögns familj brukar säga att de är lyckliga över att doktor Cederkvist är en sådan duktig barnläkare och psykolog. Som femåring behandlades Patrik för sin självdestruktivitet och än idag äter Patrik mediciner för att inte skada sig själv eller sin omgivning. Patrik har alltid uppskattat att läsa och hans nyfikenhet på varför han åt de mediciner han gjorde skapade ett intresse för psykologi och, efter att Arkiv X hade börjat gå på teve, ett intresse för parapsykologi. Patrik har gått igenom Eksjö stads historia och utseende och letat efter möjliga platser där utomjordingar eller andra övernaturliga varelser kan ha påverkat staden. På hans dator samlar han information om allt konstigt i Eksjö. Patrik ger ut ett fanzin på Internet som han kallar "Utforskning: Världen" och har lyckats ge ut ett antal nummer och skaffat sig några vänner via Internet förutom sina tre vänner i Eksjö.

## UTSEENDE

Patrik tycker inte om jeans. Han är något överviktig och går alltid klädd i mjukisbyxor och någon t-shirt med tryck som varierar från "Search The Skies" till bilder på Scully från Arkiv X. Patrik har långt svart hår som inte har blivit klippt sedan han började på högstadiet.

## KUNSKAPER

Handlar det om utomjordingar eller andra övernaturliga fenomen kan man lita på att Patrik kommer att veta något om saken. Patrik är också i övrigt väldigt allmänbildad och kan en del psykoterapi efter sina många år med olika psykologer. Han kan också använda sig av en dator, dels för att tillverka sitt fanzin och dels för att hitta information på Internet. Trots att han går på samhällsvetenskapliga linjen på gymnasiet vet han väldigt lite om sådana saker.

## VÄNNER OCH BEKANTA

Patrik umgås mest med sina tre bästa vänner; Rebecka, Rickard och Iréne. Rebecka äter också mediciner för att inte bli farlig för sig själv, och hon har skrivit i Patriks fanzin "Utforskning: Världen". Rickard är en kampsportare säger han, och när Patrik hamnar i problem med andra som mobbar honom brukar Rickard ofta hjälpa Patrik att slå ner mobbarna, trots att Patrik inte vill att någon skall använda våld. När Patrik började på gymnasiet träffade han Iréne. En tjej som förmodligen har blivit utnyttjad när hon var liten och nu har "blivit" homosexuell. Iréne är dessutom missbrukare av olika droger, förmodligen centralstimulerande, men hon är väldigt intressant att prata med när hon vill, vilket oftast brukar vara när hon har avtändning.

## DE SENASTE DAGARNAS HÄNDELSER

Patrik kände inte Louise, och hans första tanke när nyheten nådde Eksjö att hon hade hittats var att det skulle vara roligt att få undersöka personen som hade begått mordet. Patrik fascinerades tillräckligt mycket av tanken på hur förövarens psyke fungerade att han missade en utgåva av Utforskning: Världen.

Sara var en helt annan sak. Sara gick i samma grupp som Patrik hos doktor Cederkvist där de pratade ut hur de kände sig och hur deras mediciner påverkade deras vardagsliv. Sara var en jättetrevlig ung flicka och Patrik hade nästan börjat se henne som en lillasyster. Patrik tycker inte om våld, men det finns undantag...



NAMN : Patrik Drevhög

EGO : 12  
KAR : 14  
RÖR : 13  
STY : 12  
TÅL : 10  
UPP : 13  
UTB : 15  
UTS : 12

MENTAL BALANS : -20

□□□□☒☒ 4 SKRAMOR = 1 LÄTT SAR  
□□□☒☒☒ 3 LÄTTA SAR = 1 ALLVARLIGT SAR  
□□☒☒☒☒ 2 ALLVARLIGA SAR = 1 DÖDLIGT SAR

## FÄRDIGHETER

### GRUNDFÄRDIGHETER

Gömma sig 3  
Kasta 3  
Klättra 3  
Leta 3  
Läsa/skriva modersmålet 10  
Simma 3  
Slåss utan vapen 3  
Smyga 3  
Undvika 3

### VAPENFÄRDIGHETER

Automatvapen  
Dolkar  
Gevär & armborst  
Kastvapen  
Krossvapen  
Pilbåge  
Piskor & kedjor  
Pistol & revolver  
Stångvapen  
Svärd  
Tunga vapen  
Yxor

### RÖRLIGHETSBASERADE

Akrobatik  
Dans  
Fallskärmshoppning  
Fallteknik  
Fingerfärdighet  
Första hjälpen 10  
Hantverk  
Idrott  
Kroppskonstnär  
Spela instrument  
Sportdykning  
Utbrytarkonst  
Vapenmanövrar  
Byta mål  
Dubbelskott  
Fint  
Kombinera  
Snabbdrag  
Snabbladdning

FV

### KAMPSPORT

Armbågsslag (STY)  
Avväpna (RÖR)  
Bensvep (STY)  
Blixtnedslag (RÖR)  
Bryta grepp (RÖR)  
Bryta vapen (RÖR)  
Cirkelhugg (RÖR)  
Cirkelspark (STY)  
Flygande spark (STY)  
Iaido (RÖR)  
Kiai (EGO)  
Knäspark (STY)  
Kombinera (RÖR)  
Orubblig (RÖR)  
Rulla med slag (RÖR)  
Slå medvetslös (STY)  
Strypgrepp (RÖR)  
Tigersprång (RÖR)  
Tigertass (STY)  
Tornadospark (RÖR)  
Uppercut (STY)  
Undanmanövrer (RÖR)  
Virvelvindsanfall (RÖR)

FV

### EGOBASERADE

Alternativmedicin  
Administration 10  
Agronomi  
Arkitektur  
Astrologi  
Avlyssningsteknik  
Bokföring & redovisning  
Byråkrati  
Datorkunskap 15  
Elektronik  
Erotik  
Gatans lag  
Gifter & droger  
Haut monde  
Hypnos  
Informationssökning 15  
Kosmologi  
Kreativt författarskap 10  
Kryptografi

FV

Låssmide  
Matlagning  
Meditation  
Motorkunskap  
Navigering  
Numerologi  
Ockultism  
Parapsykologi 15  
Radiotelegrafi  
Sjövana  
Skriftlig framställning 10  
Språk  
Engelska 10  
Sprängteknik  
Stads-/områdeskännedom 10  
Säkerhetssystem  
Teckenspråk  
Teckna, måla, skulptera  
Trivialkunskap 15  
Vildmarkskunskap  
Värdera  
Världsvana  
Örtkunskap  
Överlevnadskonst

### UTAN EGENSKAPSBAS

Slåss tvåhant

### KARISMABASERADE

Diplomati  
Djurträning  
Festmingla  
Förföra  
Förhörsteknik  
Förklädnad  
Instruktör  
Kontakt nät  
Rida  
Sjunga

## UTRUSTNING

En stor skolväska fylld med skolböcker, böcker om utomjordingar och biografier över storheter som Freud, Jung och Ghandi. Tio utskrivna exemplar av Utforskning: Världen och en videofilm med inspelade Arkiv X avsnitt.

## FÖRDELAR & NACKDELAR

Fobi: Cellskräck  
Förträngning  
Tvangstankar

## POÄNG

- 5  
- 10  
- 10

Pacifism

+ 5

Skådespeleri  
Spådomskonst  
Stil & fitness  
Vältalighet

### UPPMÄRKSAMHETBASERADE FV

Brottsplatsundersökning  
Fotografera  
Förfalskning  
Inbrottsteknik  
Köra fordon  
Läppläsning  
Pilot  
Psykoterapi 10  
Skugga  
Spel & dobbel  
Spåra  
Strid i mörker

### AKADEMISKA FÄRDIGHETER FV

Humaniora  
Medicin  
Naturvetenskap  
Samhällsvetenskap

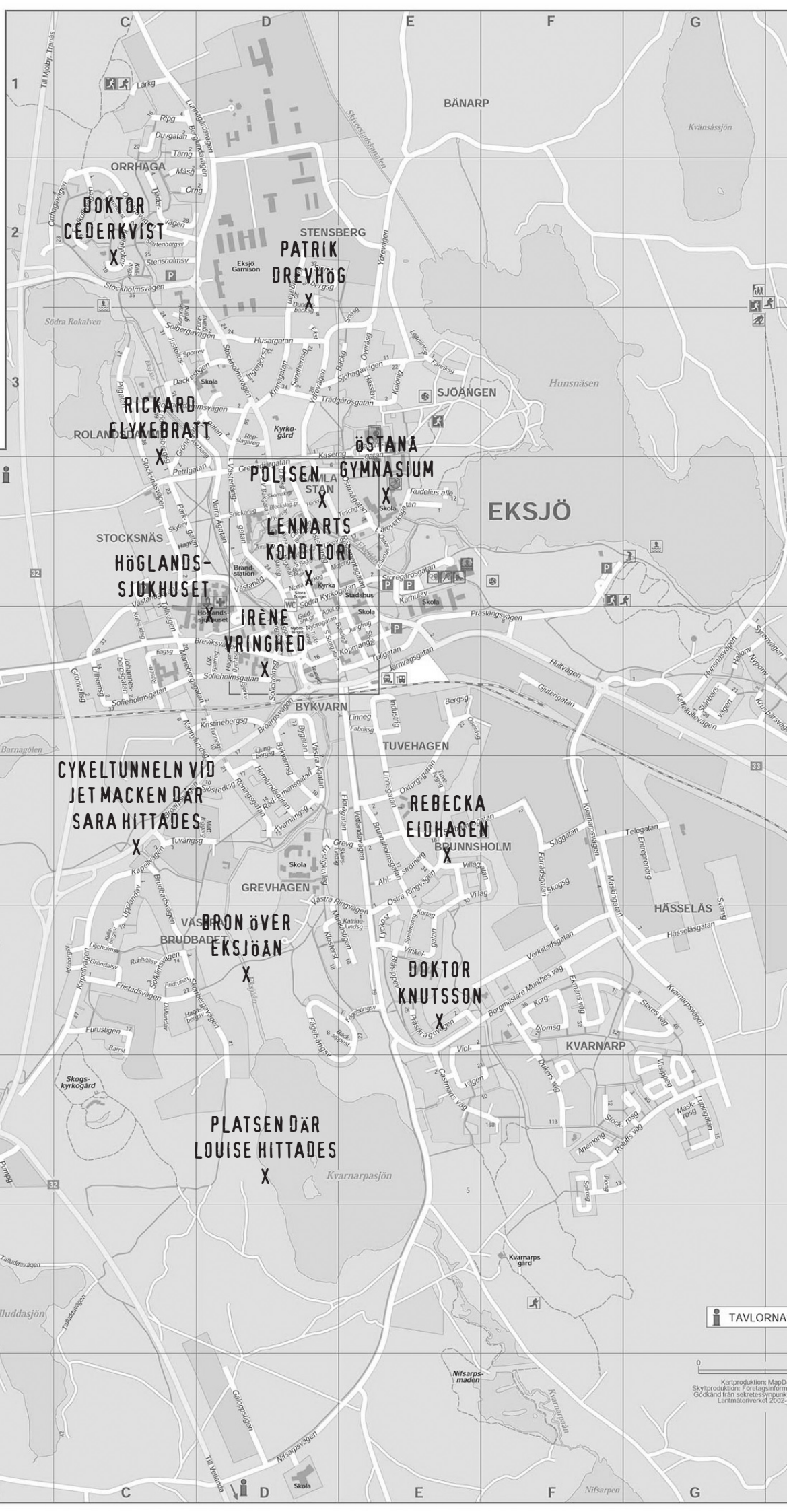
### ÖVRIGA FÄRDIGHETER

FV





**EKSJÖ**  
KOMMUN



TAVLORNA

Kartproduktion: MapD  
Skyltproduktion: Forstagsinform  
Göddand från sekretessmyndighet  
Lantmäteriverket 2002

## REBECKA

*Någon tar ett hårt grepp om din överarm. Tvingar dig framåt. Du känner en lukt av rökt fisk. Förmodligen böckling. Till höger om dig ser du hyreshusen på Grevhagen och du hör eksjöån framför dig. Greppet om armen tvingar dig att luta dig fram över bron som leder över ån. Det blir kallt om rumpen när någon sliter av dig din kjol. När du tittar ner i vattnet som rinner under ån ser du din spegelbild. Din My Little Pony tröja ser väldigt färgglad ut mot betvingarens mörka rock som döljer utseendet totalt. En brinnande smärta slår till i ditt underliv och du tappar dina glasögon i ån medan allt mörknar...*

## IRÉNE

*Någon tar ett hårt grepp om din överarm. Tvingar dig framåt. Du känner en lukt av rökt fisk. Förmodligen böckling. Till höger om dig ser du hyreshusen på Grevhagen och du hör eksjöån framför dig. Greppet om armen tvingar dig att luta dig fram över bron som leder över ån. Det blir kallt om rumpen när någon sliter av dig din kjol. När du tittar ner i vattnet som rinner under ån ser du din spegelbild. Din My Little Pony tröja ser väldigt färgglad ut mot betvingarens mörka rock som döljer utseendet totalt. En brinnande smärta slår till i ditt underliv och du tappar dina glasögon i ån medan allt mörknar...*

## RICKARD

*Du har ett hårt grepp om hennes överarm. Tvingar henne framåt. Du tittar dig omkring en extra gång för att förvissa dig om att du är ensam med henne. Tvingar henne längs med cykelvägen. Framför dig dyker eksjöån fram. Du tvingar henne över kanten på bron och sliter av henne kjolen. Hennes ben är så väldigt vita mot hennes färgglada My Little Pony tröja. Hon har inte gnytt eller sagt något om din behandling, men du känner henne skälva till när du tvingar in din kniv mellan hennes ben. Det svartnar framför dina ögonen medan blod sakta börja sippa ner i hennes stövlar...*

## PATRIK

*Du har ett hårt grepp om hennes överarm. Tvingar henne framåt. Du tittar dig omkring en extra gång för att förvissa dig om att du är ensam med henne. Tvingar henne längs med cykelvägen. Framför dig dyker eksjöån fram. Du tvingar henne över kanten på bron och sliter av henne kjolen. Hennes ben är så väldigt vita mot hennes färgglada My Little Pony tröja. Hon har inte gnytt eller sagt något om din behandling, men du känner henne skälva till när du tvingar in din kniv mellan hennes ben. Det svartnar framför dina ögonen medan blod sakta börja sippa ner i hennes stövlar...*

## IRÉNE

*Den gula JET skylten lyser knappt upp området och inte en levande själ syns till i området. Du öppnar bakdörren på din gula bil och plockar fram byttet som ligger där. Hon verkar helt lugn. Det verkar som om drogerna verkar. Hon sover dock inte, du ser att hennes ögon följer dina rörelser. Du tar på dig den gröna skyddsklädseln och bär iväg henne till cykeltunneln bredvid macken. En blick runt området bekräftar att du är ensam med henne och du plockar fram din sammetsväska med instrumenten. Hon stelnar till som en kanin som just har fått syn på lyskäglorna från en bil när du sakta drar fram kniven ur sitt fodral. Du känner att du blir upphetsad medan du sakta skär långa, ytliga sår över hennes överkropp. Du tillfredställer dig själv samtidigt som det svartnar för ögonen...*

## REBECKA

*Den gula JET skylten lyser knappt upp området och inte en levande själ syns till i området. Du öppnar bakdörren på din gula bil och plockar fram byttet som ligger där. Hon verkar helt lugn. Det verkar som om drogerna verkar. Hon sover dock inte, du ser att hennes ögon följer dina rörelser. Du tar på dig den gröna skyddsklädseln och bär iväg henne till cykeltunneln bredvid macken. En blick runt området bekräftar att du är ensam med henne och du plockar fram din sammetsväska med instrumenten. Hon stelnar till som en kanin som just har fått syn på lyskäglorna från en bil när du sakta drar fram kniven ur sitt fodral. Du känner att du blir upphetsad medan du sakta skär långa, ytliga sår över hennes överkropp. Du tillfredställer dig själv samtidigt som det svartnar för ögonen...*

## PATRIK

*Det är mörkt och trångt där du ligger. Nått vått och fuktigt ligger under ditt huvud, och det gör ont i hela kroppen på grund av hur du ligger. Du märker hur någon öppnar bakluckan och du kan se JET macken i bakgrunden. Du försöker röra på dig, eller skrika, men inget fungerar. Det enda du kan göra är att följa personens rörelser med ögonen när personen sätter på sig en grön överrock och lyfter ut dig från den gula bilen du har legat i. Personen bär bort dig till cykeltunneln och du märker att den gröna överrocken verkar vara gjord i något slags papper. Det känns som något kallt dras längs med din ryggrad när du ser personen i den gröna överrocken ta fram en lång och vass kniv från något slags sammetsfodral. Kniven är iskall och oerhört vass och när kniven skär igenom din hud och det svartnar för ögonen är det nästan så att du njuter av känslan...*

## RICKARD

*Det är mörkt och trångt där du ligger. Nått vått och fuktigt ligger under ditt huvud, och det gör ont i hela kroppen på grund av hur du ligger. Du märker hur någon öppnar bakluckan och du kan se JET macken i bakgrunden. Du försöker röra på dig, eller skrika, men inget fungerar. Det enda du kan göra är att följa personens rörelser med ögonen när personen sätter på sig en grön överrock och lyfter ut dig från den gula bilen du har legat i. Personen bär bort dig till cykeltunneln och du märker att den gröna överrocken verkar vara gjord i något slags papper. Det känns som något kallt dras längs med din ryggrad när du ser personen i den gröna överrocken ta fram en lång och vass kniv från något slags sammetsfodral. Kniven är iskall och oerhört vass och när kniven skär igenom din hud och det svartnar för ögonen är det nästan så att du njuter av känslan...*



## REBECKA

Du tittar ut över Gyesjön med ett keastpö i banden. Du kastar ut en sista gång medan du beundrar utsikten. När du har dragit in linan plockar du ihop dina saker och vänder dig om. De har avverkat skogen och det står uppe skyltar som säger att "Eksjöhus kommer att bygga villor här". Du går förbi de nytillverkade tomtarna och kommer fram till din cykel, en gammal damcykel av märket monarch. Du cyklar på skogsvägen tills du kommer fram till Forsgrensgatan och svänger in mot det gamla sanatoriet. Uppe i ett av fönstren ser du ett litet barn på kanske sju år. När du vinkar till barnet gömmer det sig förskräckt. Du känner hur du blir uppretad av detta och när du kommer fram till den gamla byggnaden plockar du fram ett basebollträ innan du öppnar dörren med nyckeln du hade i fickan på dina jeans. När du öppnar dörren hör du hur någon springer i en trappa och när du svänger upp dörren ser du hur barnet från övervåningen är på väg ner för trapporna. Det är en pojke, ovårdat ansikte och otvättat hår. Du ser hur han börjar på ett förljuget leende när han nästan är hela vägen ner för trappan. Innan han hinner ner för trappan möter du dock upp hans falska leende med en sving från basebollträet. Det sista du hör innan det svartnar är det fruktansvärda ljudet när basebollträet träffade pojkens huvud...

## RICKARD

Du kör din blåa Volvo ut från Eksjö längs med Breviksvägen. Du kör över järnvägen och vinkar åt en av fotbollsledarna som vinkar till dig. Det verkar som om P10 fotbollslaget tränar, många pojkar som springer fram och tillbaka mellan de två fotbollsmålen, bilar står parkerade lite hur som helst. Du svänger upp vänster på Kråkebergsvägen och märker hur civilisationen försvinner. Du svänger in höger vid Forsgrensgatan och svänger in vid det gamla sanatoriet och parkerar utanför en av ytterdörrarna. När du stiger ur bilen, och sträcker dig efter en papperspåse från passagerarsidan, hör du hur några stycken unga röster viskar från dörren. Du känner en nästan faderlig känsla när du plockar fram en nyckel ur jeansfickan och läser upp och öppnar dörren. Det första du ser när du stiger in är två små flickor, kanske sju åtta år gamla och en pojke på kanske sex år. De står helt tysta vid ett gammalt bord mitt i rummet och iakttar dig med konstiga men glada ansikten. Du känner att du ler stort och lämnar över papperspåsen till den äldsta flickan och tar den unga pojken i handen och tar med honom till det intilliggande rummet. I bakgrunden hör du hur flickorna sliter i papperspåsen vilket får dig att känna dig förbannad. När du har fört in pojken i rummet stänger du resolut dörren och tar av dig ditt bälte. Pojken verkar bli ledsen av detta och du hör dig själv säga: "Ta det lugnt, mig behöver du aldrig vara rädd för". När det svartnar för dina ögon känner du hur du föser pojkens ansikte mot ditt skrev...

## IRÉNE

Du ligger i en tärtsäng och stryker dig över ansiktet och har en känsla av att vara förnöjd. När du tittar dig runt i rummet bittar du snabbt dina kläder på en stol bredvid tärtsängen, den enda andra möbelen i rummet. Tapeterna är mörka och murriga och verkar vara från sent sextotal. Du reser sakta på dig och ryser kort till när golvplankornas kyla känns genom strumporna. Du går fram till ett av fönstrena och tittar ut över området. Närmast dig står det fortfarande träd, men längre bort har de avverkat en hel del skog och det står skyltar med Eksjöhus märken på. Texten verkar säga att Eksjöhus skall bygga något på området. Du hör hur någon tar de sista fotstegen i trappan utanför dörren till ditt rum och öppnar dörren. Någon tassar sig in i rummet och ända tills du hör ett förskräckt utrop kände du dig lycklig. Du vänder dig om med ett fruktansvärt raseri på väg. Du ser en ung flicka som precis har snavat och håller på att tappa en bricka med vad som ser ut att vara frukost på golvet. Innan du hinner fram till flickan far brickan i golvet och kaffe stänker ut över golvet. Förbannad tar du tag i flickan och kastar henne på din säng och börjar omväxlande slita av hennes kläderna och slå henne med öppen handflata. Till en början är flickan tyst, men efter några ordentliga slag börjar hon gny och gnälla och du känner hur en förtjusning välla fram över raseriet och hur något bultar i ditt skrev. Med ett leende gränsar du den lilla flickan medan det svartnar för dina ögon...

## PATRIK

Du sitter vid ett middagsbord och njuter av en grillad kyckling med potatissallad tillsammans med två unga flickor i sju till åtta års åldern och en pojke i yngre tonåren. Du läser förstrött tidningen samtidigt som du äter. Artikeln du förstrött läser handlar om någon medicins biverkningar men lägger tidningen snabbt åt sidan när den äldsta tjejen barklar sig. När du tittar upp på henne frågar hon artigt om hon får berätta ett skämt. Du känner känslor av fadersstolthet av hennes artighet och ger henne med en handvinkning tillåtelse att berätta skämtet. Du känner igen skämtet, det är en Bellmanhistoria och du lägger undan tidningen medan du lyssnar klart på hennes skämt. När hon är klar skrattar du högt, precis som den yngre flickan och den äldre pojken. Efter skämtet reser du dig från bordet och tar med dig tidningen upp på ditt rum. Du binner dock knappt sätta dig i din tärtsäng och breda ut tidningen förrän du hör ett ljud från undervåningen. Det lät som om porslin gick sönder. Du känner starka känslor av besvikenhet när du lägger ifrån dig tidningen och går ut från rummet medan du tar av dig ditt skärp. När du kommer ner från trappan ser du hur de båda flickorna plockar söndrigt porslin från golvet, medan pojken håller på att hälla upp diskvatten. När den yngre flickan får syn på dig pipar hon förskräckt till och skyndar sig på med att plocka upp porslinsbitar. Hennes pipandet gör dig dock förbannad och du tar tag i hennes hår och sliter henne upp för trapporna till ditt rum. Du hör hur den äldre flickan börjar skrika och du ler bistert när du hör den äldre pojken ge henne en hård käftsmäll som får henne att sluta skrika. Du sliter upp dörren och kastar in den yngre flickan i ett hörn och drar ner dina byxor till fötterna och börjar sakta smeka dig själv medan du närmar dig flickan, allt medan det börjar svartna för dina ögon...

# ERRATA

---

*"Errare Humane Est"*

- *Latinsk och mycket lämpligt ordspråk*

## URSÄKT

Givetvis var scenariot inte färdigt. Givetvis var det inte speltestat tillräckligt. För detta ber jag om ursäkt och jag hoppas att denna erratan kommer att lösa några problem och kanske hjälpa er med att spelledda scenariot. Förlåt än en gång.

## EN NY KARTA

Eller snarare en karta med utsatta platser för de få spelledare runt om i Sverige som inte är uppväxta och bekanta med hur den lilla småstaden Eksjö ser ut.

## MISSAR OCH TABBAR

Alla karaktärerna är arton år fyllda och går vid Östanå gymnasium. Rebecka läser det humanistiska programmet, Rickard och Patrik läser samhäll medan Iréne går på den estetiska linjen (Dans & Teater). De har alla normala hemförhållanden. Inga dysfunktionella Norénska familjedraman bakom kulissen. Ingen av dem har gått i skolan de senaste två dagarna eftersom skolan är stängt pga de fruktansvärda morderna.

Trots att Rickard och Rebecka har körkort har inte karaktärerna tillgång till bil (om du som spelledare inte önskar ge dem det) men de har alla ordentliga (ommålade?) militärcyklar.

## FALSKA SPÅR OCH LEDTRADAR

Då scenariot riskerar att bli förhållandevis kort om spelarna inte drar sitt strå till stacken och karaktärgestaltar behövs det några falska spår och ledtradar. Den mest uppenbara är att Bosse Knutsson, överläkaren på psyk avdelningen på Höglandssjukhuset kanske kan ha någonting med saken att göra. Bosse Knutsson är inte hemma, men det kan ta karaktärerna ett tag för att få reda på det, och först med ett besök på sjukhuset får man tag på honom. Bosse är ju dock inte den skyldige... eller?

Detta är inte ett falskt spår, men ett nyhetsteam från någon tv- eller radiostation kan komma ifatt karaktärerna och be dem om en intervju. Senare kan karaktärerna få syn på sig själva på teve, där deras kommentarer är klippta på ett sådant sätt att karaktärerna känns misstänkta.

En ledtråd till karaktärerna är att berätta för spelarna var de båda flickorna hittades (Louise vid badplatsen Kvarnarpsjön och Sara i Cykeltunneln vid JET macken) och beskriv den information som polisen har gett ut (viss del står med i tidningsurklippet) för spelarna och SE TILL att den skiljer sig markant mot deras nya minnen.

## ANTIKLIMAX, ETT NYTT SLUT

Slutet som det står skrivet nu är lite tråkigt, och inte så mycket KULT. Därför ... Doktor Arne Cederkvist är en Nefarit och givetvis inte en helt trevlig sådan. Det skall se mörkt ut för Rickard och Iréne (piskan!) att hålla doktorn borta och då ... simsalabim, dyker vålnaderna upp och räddar karaktärerna. Doktorn har de värden som han behöver, det är ju inte meningen att spelarkaraktärerna skall dö... men om de gör riktigt dumma saker så...

## ONLINESTÖD FÖR SCENARIOT

På hemsidan [<http://hem.passagen.se/eonman/index.html>] finns det stöd för detta scenariot och om man mailar till [[fredrik\\_ernstson@hotmail.com](mailto:fredrik_ernstson@hotmail.com)] kan man ställa frågor till mig direkt. Då jag är paranoid lämnar jag inte ut mitt mobilnummer.

Tack utgår till Henrik, Patrik och Robert på Likström





**RIV AV, LÄMNA IN... OCH TA DET LUGNT!**

Vad var namnet på din spelgrupp?

Insert name here: [.....]

Tycker du att din spelargrupp gjorde bra personporträtt?

[ ] Ja [ ] Nej

Motivering: .....

.....

.....

Verkade din spelargrupp ha det roligt under spelpasset?

[ ] Ja [ ] Nej

Motivering: .....

.....

.....

Förtjänar din spelgrupp att vinna en hypotetisk rollspelstävling?

[ ] Ja [ ] Nej

Motivering: .....

.....

.....

Sades det några oföreglömliga citat?

[ ] Ja [ ] Nej

Citaten: .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**RENA STATISTIK FRÅGOR**

Använde du dig av KULTs regelsystem (eller något annat regelsystem)?

[ ] Ja [ ] Nej

Hur gammal är du?

[ ] 10-15 år [ ] 16-18 år [ ] 19-22 år [ ] 23-26 år [ ] 27+ år