

TENEBRIS

EN VANLIG DAG PÅ JOBBET

GOTHCON XL EDITION

SCENARIO & STATISTER

OBS! DETTA ÄR ETT SCENARIO SOM PRESENTERAS I SIN URSPRUNGLIGA FORM I PROTOCOL ALPHA. VILKET GÖR ATT VISSA FORMULERINGAR, SOM FÖRUTSÄTTER ATT SPELGRUPPEN OCH MAXIMILIANS GRUPP INTE ÄR SAMMA, KAN FINNAS KVAR.

## Scener

- 1 - Tenebris möter polisen/Saul(Hintar emot 18 and Goth)
- 2 - S729 möter polisen/Hassan/Nina - (Hintas åt 18 Jones Blv)
- 3 - Tenebris går till 18 and Goth / SLP Booboo/Alistair/Grim Creeper - (99 Greydark Street)
- 4 - S729 undersöker 18 Jones Blv Robert/Lena(hintas emot 27 Novem Street)
- 4 - Tenebris på 99 Greydark Street Mulk/Skull/Rodent - Överfalls av två deltas (hintas emot 27 Novem Street)
- 6 - Grupperna möts vid 27 Novem Street
- 5 - Jakten börjar på hotellet
- 6 - Mötet med Charlie

## Bakgrund

Vad som egentligen hänt är att en Charlie har upptäckt det mänskliga blodets kraft, och använder sitt Jaktsinne som förstärks av blodet. Charlien har utvecklat vissa mänskliga drag efter sin längre exponering av blod och några av dessa drag har tagit över. Charlie har utvecklat ett eget tankemönster bortom alla andra luxvarelsers kollektiva tankar. Den tror att det skall finnas en möjlighet att kunna bryta sig ut själv och andra charlies från Aethal och bli självstyrande. Dock så har ett par mänskliga drag tagit lite för stor plats i dennes psyke. Den är väldigt psykopatisk och har utvecklat en besatthet av unga barn, speciellt de som är nio år gamla. Man kan utveckla jaktssinne av vilket människoblod som helst, eller grisblod men då krävs större mängder. Dock så har denna charlie en besatthet av nioåriga barn och väljer dem istället.

Charlie besitter en människokropp av en medelålders kvinna, kroppen är väldigt sliten och har börjat ruttna. Den har inte kraft nog att överföra sig själ till en annan kropp i nuläget utan hoppas kunna göra det framöver, detta är anledningen till att Charlie inte visar sig ute dagtid, det skulle bli för uppenbart då kroppen verkligen ser ut som ett lik med hudbitar som hänger löst. Genom att använda sitt nyligen utvecklade Jaktssinne på dagarna letar Charlie reda på lämpliga offer, ett var tredje dag, genom att kalla på barn i nioårsåldern. När något svagsinnat barns psyke släpper in Charlie så påbörjar den manipulationen av barnet, vilket tar någon dag. Under denna tid blir barnet mer och mer verklighetsfrånvänt och börjar spendera mer och mer tid med att bara stå och stirra ut i onädligheten eller med att sova. Efter att Charlie tagit kontroll så kallar den till sig barnet efter midnatt. Barnet vandrar ut i natten och går emot platsen där Charlie galler till. Därefter så fångas barnet och töms på blod. Charlie klär sig i gotharkläder med läder, nitar och spännen. Vid nåt enstaka tillfälle har den begett sig in på den lokala gotharklubbens ravefester, då många tror att kroppen är en avancerat sminkad dräkt. Det var vid ett av dessa tillfällen som den mystiske Alistair Dark uppmärksammade denne och drog i några trådar för att kalla in Tenebris och S729.

## Nytt uppdrag

Både Tenebris och S729 anländer till platsen vid olika tillfällen. Maximilian och Daisy från Tenebris. Angela och 1-2 andra agenter från S729.

### Möte med polisen 1 (Tenebris)

De får veta att 7 stycken barn mystiskt försvunnit i en stadsdel. Det som binder ihop barnen är att föräldrar och lärare uppmärksammat en viss frånvaro i barnen. De har varit trötta och ouppmärksamma, nästan som om de varit febriga, men utan andra febersymptom. Polisen har ännu inte upptäckt det uppenbara att alla barn är nio år gamla, det är upp till agenterna att upptäcka detta. Barnen gick på tre olika skolor och verkar vid närmare undersökning inte ha något samband eller någon relation. De få vittnen som finns, en hemlös man, en väktare och en korvkioskägare berättar att de sett ett barn i pyjamas nån timme efter midnatt.

Just vid detta tillfälle får Tenebrisagenterna möta Saul, uteliggaren. Låt en av S729-spelarna spela Saul och om det är mer än 1 spelare över kan denne spela en polis (Se handouts).

### Möte med polisen 2 (S729)

De får veta att 7 stycken barn mystiskt försvunnit i en stadsdel. Det som binder ihop barnen är att föräldrar och lärare uppmärksammat en viss frånvaro i barnen. De har varit trötta och ouppmärksamma, nästan som om de varit febriga, men utan andra febersymptom. Polisen har ännu inte upptäckt det uppenbara att alla barn är nio år gamla, det är upp till agenterna att upptäcka detta. Barnen gick på tre olika skolor och verkar vid närmare undersökning inte ha något samband eller någon relation. De få vittnen som finns, en hemlös man, en väktare och en korvkioskägare berättar att de sett ett barn i pyjamas nån timme efter midnatt.

Detta är någon timme efter Tenebris lämnade platsen, nu finns Nina och Hassan på plats. Låt Tenebris-spelarna spela dem i denna scen.

## 18 and Goth

Gotharklubben 18 and Goth ligger bredvid det aktuella området. Ingången är en stor port inspirerad av gotisk arkitektur. Utanför står en stor utkastare klädd som Bela Lugosis version av Dracula, med cape, frack och huggtänder. Inträde kostar ungefär som en vanlig klubb. Väl inne finns en lång mörk korridor som leder till en bar och ett litet dansgolv. En stroblampa blinkar frenetiskt till musik av Paralysed Age, Mission U.K och Bella Morte medan gothare av alla former dricker drinkar ur upplysta glas. Överallt finns blacklights som får alla vita kläder (som agenternas skjortor) att lysa onatuligt i mörkret. När agenterna vandrat runt ett tag där inne kommer en gothare fram till dem. Det går inte att avgöra om gotharen är en pojke eller flicka då personen är nästan onatuligt smal, klädd i skinnbyxor och en skinnväst. Denne har rakat huvud förutom en tunn fläta mitt på fontanellen. Huden är väldigt blek, svårt att avgöra om det är sminkat eller ej. Den unge gotharen säger med neutral röst att agenterna skall följa denne. Agenterna leds in i ett bås där Alistair Dark befinner sig.

## Sen kväll med Dark

Alistair är urmodellen av en gothare. Svarta skinnbyxor täcka med nitar, fyra nitbälten med långa kedjor som hänger. Tunga väloljade boots. Öppen vid kråsskjorta, en frackväst och ett nithalsband. Han har långt svart hår som räcker ner till svanken och svarta solglasögon. Hans hud är väldigt blek och han har en kedjelänk mellan näsborranra och öronen. På bordet framför honom står en omärkt vinflaska med rödvin och en pokalbägare i kristall med röda ädelstenar. Hela hans uppsyn skriker av överdådig gothare.

Han presenterar sig som en allierad till gruppen. Han undviker att gå in på vem han är men berättar att han har en stor ledtråd som kommer hjälpa dem på vägen. Han berättar att de ska bege sig till en adress på gatan som offren verkar försvunnit ifrån (99 Greydark Street) klockan 03:18 samma natt. Där kommer de stöta på en person, de kommer veta vem hon är när de ser henne säger han, som kommer hjälpa dem (han menar Angela Parker).

### 99 Greydark Street

99 Greydark Street är ett övergivet varuhus, Shop til' You Drop, där Charlien brukar hålla till när den inte håller till på 27 Novem Street. Utanför står några ungdomar. De har sett Charlien röra sig till och från varhuset. De har sett den bege sig till 27 Novem Street. Charlien har även 2 Deltas denne fått tilldelat sig. När agenterna står och pratar med ungdomarna anfäller de agenterna om spelledaren känner att något behöver bryta upp stämningen.

### 18 Jones Boulevard

På 18 Jones Blv (som ligger mellan 99 Greydark Street och 27 Novem Street finns tre lokala föräldrar som har en nattpatrull efter de senaste händelserna. De har hört rykten om en mystisk person som stryker runt mot 27 Novem Street, men polisen har inte tagit det på allvar.

### 27 Novem Street

När agenterna anlänger till adressen 108 på gatan så finner de en gammal byggnad som använts som barnhem en gång i tiden men nu är övergiven sedan dussinet år. Anländer agenterna till platsen innan det angivna klockslaget kommer de kunna undersöka byggnaden, utan att finna något av värde om de inte använder sina speciella ficklampor. Om de använder ficklamporna kan de slå ett slag med Sinne + Perception för att finna svaga luxrester (beskrivs som en svagt självlysande blå dimma som endast syns i rätt vinkel från ficklampans ljus) som verkar leda till källaren. Innan de hinner ta sig ner i källaren hör de ljud utanför.

Utanför ser de en kvinna i 30-årsåldern som undersöker gången in till byggnaden. Hon använder en apparat som ser ut som en korsning en geigermätare och ectoplasmamätarna från Ghostbusters. På ett eller annat sätt så kommer karaktärerna och Angela att mötas, hur är upp till spelledaren och spelarna. Kanske går de och möter henne direkt, kanske gömmer de sig och hon hittar dem, det är upp till spelledaren.

När de möts så presenterar hon sig som Angela Parker (se kapitel XX för mer information). Hon berättar att hon under söker en Charlie som härjar i området. Det visar sig att även S729 undersöker fallet. Hon berättar att hon undersökt ett udda beteende hos vissa Charlies som inte verkar finnas hos andra klasser av luxvarer, nämligen självständighet. Hon vet ännu inte vad det kan ha för konsekvenser, men hon gillar inga förändringar alls bland luxvarerna.

Karaktärerna får eftermiddagen på sig att skaffa fram färskt grisblod. Hur djupt du som spelledare vill göra detta är helt upp till dig. I de flesta städer borde det inte vara svårt att få tag på en slaktare som säljer. Vill du dock bidra med lite stress kan du berätta att ingen av slaktarna har nyslaktade grisar, eller kommer slakta förens dagen efter, varvid det är för sent. Kanske kan du göra ett litet sidospår där karaktärerna måste snabbt åka ut på landet till en grisfarmare och köpa/stjäla en gris. Om de tvingas köpa en gris så kommer Eve Steele direkt anmärka på det (om det görs med Tenebris pengar) och tjata på karaktärerna om att allting sådant alltid måste bestämmas av närmaste chef och andra kränkningar mot karaktärerna.

Om nån av S729-agenterna vill eller insisterar på att få testa det så kommer Daisy låta denne göra det, men varnar att det är väldigt påfrestande, hon själv gjorde det en gång och vill inte göra om det. Väljer karaktären att göra det ändå så får denna dricka en liter blod, vilket är extremtäckligt och ger en vidrig eftersmak av järn och mineraler. När karaktären tvingat i sig detta så måste denna vänta, effekten tar ett tag att komma igång. Låt karaktären slå en T12. Om karaktären slår 11 eller 12 kräks denne upp blodet igen och måste dricka ytterligare en gång med ett likadant efterföljande slag. Klarar karaktären sig från kräkningar börjar denne känna effekten efter ungefär två timmar. Först hör denne vad någon av de andra agenterna tänkte, något i stil med "Jag är hungrig", "Undrar hur länge det tar?", "Hoppas ingen märkte att jag släppte mig". Känslan av att höra andras tankar ger 1T6 Chock automatiskt. Efter ytterligare en timme hör karaktären mer och mer. Denne hör personerna i rummet bredvid, städpersonalen, folket på gatan. Allt är ett fruktansvärt påfrestande för karaktären. Denne får nu 5T6 Chock. Efter detta anfall måste karaktären slå emot Psyke + Perception. Om slaget misslyckas får karaktären 5T6 Chock igen. Om slaget lyckas så kan karaktären urskönja en onaturlig tanke som kallar efter någon. Detta ger karaktären 2T6 Chock. Efter detta så kan karaktären spåra "signalen".

Galna, galna nätter

Efter Maximilian eller nån annan fått pejl på Charliens jaktsinne börjar jakten. Oavsett vem som är sändaren, den som känner av jaktsinnet, kommer scenariot avslutas på samma sätt. De beger sig till den röda sportbilen Maximilian leasat. Maximilian har med sig en flaska whiskey och är förberusad för att köra, Daisy får den uppgiften istället. De åker iväg strax efter midnatt, klockan 00:09 om någon kollar klockan. Maximilian startar radion med gammal hårdrock från 80-talet, såsom KISS, Quiet Riot och Queensrÿche. När musiken dånar i bilen kör Daisy gruppen genom staden medan sändaren pekar vilka vägar de ska följa.

När de åkt runt en halvtimme ungefär kan karaktärerna, alla utom en eventuell sänare, slå emot Sinne + Perception. Lyckas slaget ser de Alistair ståendes i ett gatuhörn, han vinkar diskret och pekar med två fingrar åt samma håll sändaren leder dem. Om någon av karaktärerna påkallar de andras uppmärksamhet och gestikulerar åt där Alistair stod kommer han vara borta nästa gång karaktären tittar. Alistair är försvunnen.

En stund senare ser hela gruppen en mystisk syn, en ung pojke går mitt på vägen, precis i närheten av ett parkområde ungefär hundra meter fram. Pojken är klädd i en pyjamas och är barfota. Daisy tutar utan att pojken reagerar och fortsätter emot en gränd bredvid parken. Just som Daisy gasar för att hinna fram snabbare ser gruppen hur en mörk gestalt kliver fram och plockar upp pojken och vänder in i gränden.

Bilen tvärnitar vid gränden och alla kastar sig ur bilen, Maximilan sliter fram en hagelgevåret från bakluckan samtidigt som Daisy och karaktärerna drar sina pistoler. De alla springer in i gränden. Där inne ser de förrövaren. En man klädd i en lång, smutsig trenchcoat, i bakhuvudet på det renrakade huvudet ser de en spricka i huden och ett varigt sår. När de kommer in i gränden vänder sig gestalten om. Det är en kvinna, med hud som ser onaturligt utsträckt och sliten ut. Denna uppsyn ger IT6 Chock.

Charlien kastar genast pojken den har i famnen rakt på Maximilan med onaturlig kraft. Slå emot Kropp + Rörlighet för att Maximilan ska lyckas fånga pojken. Gör han det missar han två rundor, missar han skadas pojken allvarligt. Därefter börjar striden. Charlien (se sidan XX) anfaller den största i gruppen först, dock får alla i gruppen ett gratis skottläge på denne innan dess.

När charlien är skadad nog att den avlider faller den till marken, huden spricker som en trasig ballong och kvar på marken ligger en svarthudad hårlös varelse som växt fram i kvinnans kropp. Därefter ringer de in städning från Tenebris. Polis anländer men gruppen kan vifta bort dem med sina brickor. Pojken och eventuellt skadade karaktärer tas till närmaste sjukhus för vård.

Efter detta beger sig grupperna åt varsitt håll, men de kommer mötas igen..

## Statister

Polis (Hitta på namn själv)

7 stycken barn mystiskt försvunnit i en stadsdel. Det som binder ihop barnen är att föräldrar och lärare uppmärksammat en viss frånvaro i barnen. De har varit trötta och ouppmärksamma, nästan som om de varit febriga, men utan andra febersymptom. Polisen har ännu inte upptäckt det uppenbara att alla barn är nio år gamla, det är upp till agenterna att upptäcka detta. Barnen gick på tre olika skolor och verkar vid närmare undersökning inte ha något samband eller någon relation. De få vittnen som finns, en hemlös man, en väktare och en korvkioskägare berättar att de sett ett barn i pyjamas nån timme efter midnatt.

Karaktärsdrag: Några du tycker skulle passa en polis.

Speltips: Spela fritt en polis som du tycker det passar.

Ledtråd: Förmedla informationen ovan. Förmedla bara den kursiva texten om agenterna kommer in på det, nämn det inte annars.

Alistair Dark

Arketypen på en gothares dröm. Svart hår som räcker till midjan. Svart kråsskjorta med knappar formade som pentagram i silver. Tajta, väljvaxade skinnbyxor täckta i nitar. Fem nitbälten med kedjor och döskallar. En lång skinnjacka med ockulta symboler. Blek hud som inte sett solen på många (många..) år. Solglasögon inomhus i mörket.

Du är Alistair Dark. Du har bevakat Tenebris och S729 från skuggorna längre än de vågar gissa. Du ser det stora mönstret som de med sitt tunnelseende inte ens märker. Frukten är inget för dig, du vet att de inte kan skada eller hota dig på något sätt. Du är alltid lugn, du stressar aldrig upp dig och höjer aldrig rösten. Dina hemligheter är djupare än havet och större än rymden. Du är inte en av spelarna i det kosmiska spelet, du är den som viskar i örat på pjäserna så de följer dina planer.

Du vet vad Maximilian "Mr Big Shot" och Daisy "Ms Money Shot" söker. Du avslöjar det inte rätt ut, du vill leka lite med dem.

Booboo Darkness Killer är en efterbliven lite gothare som börjat dyrka dig. Du bryr dig inte om den köttisäcken, men låter honom hållas tills vidare.

Karaktärsdrag: Mäktig, allvetande, över alla andra.

Speltips: Framstå som att du vet allt, men inte vill dela med dig av din kunskap. Framstå gärna ned-sättande, som om du inte -kan- förklara saker för karaktärerna, utan de är för dumma för att förstå. Om du vill kan du försöka tala i gåtor.

Ledtråd: Den ledtråd du ska dela med dig av (efter ett tag) är att gruppen bör bege sig till 99 Greydark Street.

## Booboo Darkness Killer

Det går inte att avgöra om gotharen är en pojke eller flicka då personen är nästan onaturligt smal, klädd i skinnbyxor och en skinnväst. Denne har rakat huvud förutom en tunn fläta mitt på fontanellen. Huden är väldigt blek, svårt att avgöra om det är sminkat eller ej. Den unge gotharen säger med neutral röst att agenterna skall följa denne.

Ditt gamla namn är Burt Dennis Kimmler, det är det namn den varelsen som kallade sig din mor gav dig. Det var ditt gamla liv, innan du vaknade. Du vaknade den dag du som finmig, utstött 15-åring såg en bild på en gothare. Du fann din kallelse i livet, du skulle bli en sann gothare, du spelade Mission U.K, Sisters of Mercy och Paralysed Age högt konstant hemma i ditt pojkrum (med hörlurar för att varelsen som kallade dig mamma inte lät dig spela högt). Dagen du blev 18 flyttade du hemifrån, gav upp studier och började leva livet som en sann gothare. Du har inte sett solens ljus på snart ett år sen du träffade din ledare, Alistair Dark. Han är din idol, din måttstock, din älskade, ditt mål, ditt allt. Du gör allt du kan för att imponera på honom, du önskar bli som han.

Karaktärsdrag: Missanpassad, lissmande (emot Alistair), övermänniskokomplex(mot alla andra).

Speltips: Spela att du (desperat) försöker vara coolare än du är. Var gärna lite socialt handikappad (inte förstår gränser). Försök vara så mycket Ja-sägare och smörande mot Alistair att det blir obekvämt.

Ledtrådar: Du vet inga letrådar, men om Alistair har nån så repera dem in absurdum.

## Grim Creeper - Gothare

Ditt riktiga namn är James Alphonse, du är döpt efter den nionde aposteln av dina religiösa föräldrar. Du gjorde i tonåren revolt och blev gothare. Du gillade att klä upp dig och vara någon annan på kvällar och helger, även om du också tycker om att arbeta hårt på 7Eleven på dagarna. Du gör en direkt skillnad på ditt arbetsliv och ditt privata liv. Du tycker Alistair Dark är ganska cool, men du tycker Booboo Darkness Killer är en gothare som försöker för mycket och snabbt blir töntig.

Karaktärsdrag: Sävlig, godtrogen, seriös.

Speltips: Du spelar en roll som gothare, men visar det sig att det rör sig om nåt allvarligt (som tex de kidnappade barnen) så bryter du rollen direkt och blir seriös.

Ledtråd: Du vet inga egentliga ledtrådar mer än att bistå scenen.



## Saul Michael - Hemlös

En gammal, smutsig och väderbiten hemlös dagdrivare. Klädd i slitna men varma kläder. Har alla sina ägodelar i en ryggsäck, förutom cykeln som inte får plats i sagda ryggsäck. Stort och tovtigt skägg som skulle få vilken hipster som helst att skämmas i sin rutiga skjorta.

Du minns inte längre vad som drev ut dig på gatorna. Du bryr dig inte om detaljerna. Du skyller allt på regeringen, eller staten, eller militären, eller Illuminati, eller kyrkan, eller de homosexuella, eller kommunisterna, eller nazisterna, eller judarna.. äh.. du skyller allt på alla andra. Du är sur och vresig och inte det minsta hjälpsam om du inte får det du vill ha.

Karaktärsdrag: Sur, vresig, illaluktande.

Speltips: Var väldigt omedgörlig. Om du inte får det du vill ha så vägrar du säga nåt. Svär mycket och fräs och harkla dig.

Ledtrådar: I utbyte mot en flaska bourbon avslöjar du att du såg "En sån där jävla Alice Cooper"(alltså en gothare) som gick från ett ställe och plockade upp en av de kidnappade barnen.

I utbyte mot ett förråd att bo i och en hembränningsapparat berättar du att "Den där jävla Alice Cooper" gick från klubben 18 and Goth, och att du sett den gå dit och ifrån där några gånger.

## Nina Fredricks - Väktare

Nina är en väktare på ett lokalt säkerhetsbolag. Hon är extremt less på sitt arbete, då hon känner att hon bara är en urvattnad, andrahandspolis utan någon makt alls. Hon har slarvat väldigt mycket på sitt arbete och ser denna chans att försöka avancera inom arbetet. Hon berättar gärna att hon såg barnet iklädd pyjamas, vandrandes mitt i natten. Hon hävdar att hon var för upptagen för att undersöka det, men egentligen orkade hon inte gå ur sin bil. Ett slag emot Sinne och Psykologi för karaktären visar att hon ljuger. Om hon pressas eller manipuleras kan hon peka ut platsen, som är parallelgatan till där Saul såg barnen.

Karaktärsdrag: Kaxig, hård, självständig, kunnig (i början). Osäker, skamsen (mot slutet)

Speltips: Börja hårt. Du är tuff, i alla fall i början. Du är lite för cool för att svara och målar gärna ut och småljuger lite, i alla fall i början. Efter ett tag bygger du in dig i ett hörn och då blir du medgörlig om du synas att du ljuger.

Ledtrådar: Peka ut platsen (bredvid 18 n Goth, en gotharklubb) när de pressar dig eller kommer på dig med att ljuga.

## Hassan Al-Halah - Kioskägare

En liten kiosk ligger precis vid ett torg i närheten, med tydlig översyn av området där kidnappningarna skett. Hassan, äger och arbetar i kiosken. Kioskens öppettider är mellan 15:00 och 01:00. Han har ganska bra koll på vilka som rör sig i området. Han har observerat en mystisk person som anlände för en tid sedan, en blek man i mörka kläder, som aldrig syns till dagtid, utan endast nattetid. Hassan spenderar mycket av dötiden i kiosken med att läsa och han säger att han kanske är lite trasig efter alla böcker han läst, men han tror det är en vampyr. Han har sett denna person stryka runt gotharklubben 18 and Goth som ligger runt hörnet. Hassan är väldigt medgörlig, berättar allt han kan och bjuder på kaffe och varmkorv(stans godaste chilikorv) om agenterna önskar.

Karaktärsdrag: Snäll, faderlig, givmild, på gränsen till lismande (ofrivilligt).

Speltips: Du är väldigt snäll i vanliga fall, men nu är du lite orolig, så du blir lite mer snäll eftersom du är rädd att bli dåligt behandlad om du inte är det. Var lite för hjälpsam nästan. Kallprata mycket.

Ledtrådar: Tipsa om personen du såg gå från 18 and Goth mot 99 Greydark Street.

## Skull - Ungdom

Du är Skull, ledaren för The Skull Clan (Du, Mulk och Rodent). Du styr över ditt kungarike, som består av korridorerna i det övergivna varhuset Shop til You Drop. Du har förbjudet de andra från att gå in i butikerna. Detta är för att trots att du inte vill erkänna det är du för feg för att gå in där.

Du är lång, tjock och har ett ansikte som ser mer ut som en obakad deg. Du har en för stor keps, för stora byxor och en alldeles för liten t-shirt.

Du är kär i din drottning Mulk, hon är också kär i dig eftersom du är den manligaste av er ( i alla fall i dina ögon).

Karaktärsdrag: Förvirrad, ledare (i alla fall tror du det), okunnig när det kommer till kritan.

Speltips: Du är helt övertygad om att du är gruppens ledare, du är ju ändå bäst i dina ögon.

Ledtrådar: Tipsa om personen du såg gå från Shop til You Drop mot 27 Novem Street. Du har sett en person som stämmer in på agenternas beskrivning gå mellan 27 Novem Street och varhuset många nätter.

## Mulk - Ungdom

Karaktärsdrag: Godtrogen, lättlurad, inte så smart.

Du är gruppens tjej, även om du klär dig och ser ut som en kille. Du följer alltid efter den som låter mest och framstår som en ledare (Skull i ert fall). Du tänker aldrig så långt att du planerat vad du ska göra, du bara hänger på.

Du är kort, satt och nästan rund som en boll. Du har inga kvinnliga drag då alla flutit ihop i den boll du är. Du har kort hår för att du är för lat för att tvätta det varje vecka. Du har en för stor keps som sitter på sniskan, för stora byxor och en alldeles för liten t-shirt.

Speltips: Gå på allt Skull säger, håll med i allt. Försök vara kaxig emot agenterna. Prata nasalt.

Ledtrådar: Du har inte nog koll för att upptäckt någon ledtråd.

## Rodent

Du är Råttan, det är din personlighet. Du säger inte mycket, du smyger runt och vill ha koll på allt. Allt du får reda på förmedlar du till din ledare (Skull).

Karaktärsdrag: Lismande, observant, tillbakadragen.

Speltips: Du har bäst koll på allt i gruppen, men vågar inte veta det då Skulle blir arg när han inser att han missat något. Därför får du alltid lägga fram allt du vet på ett sätt som får det att framstå som om det är Skulle som upptäckt det.

Ledtrådar: Tipsa om personen du såg gå från varuhuset mot 27 Novem Street. Du har god koll på att en mystisk person rört sig mellan dessa två adresser.

Robert

Du har varit orolig för dina barn efter alla dessa kidnappningar. Efter att polisen inte kunnat hjälpa har du och några andra föräldrar gått ihop och gjort en nattvakt som vaktar området.

Karaktärsdrag: Snäll, hjälpsam, ordentlig

Speltips: Du uppskattar att någon tar detta hot på allvar och hjälper gärna till.

Ledtrådar: Du har hört och sett en mystisk person som gått mot 27 Novem Street.

Lena

Du har varit orolig för dina barn efter alla dessa kidnappningar. Efter att polisen inte kunnat hjälpa har du och några andra föräldrar gått ihop och gjort en nattvakt som vaktar området.

Karaktärsdrag: Avvaktande, hjälpsam, orolig

Speltips: Du är lite skeptisk emot personer i kostym som kommer och undersöker detta, men om du övertygas om agenternas välvilja blir du hjälpsam.

Ledtrådar: Du har hört och sett en mystisk person som gått mot 27 Novem Street de aktuella nätterna.

