

Julbocken

Ett Call of Cthulhu äventyr till Julkon 2005
Av Andre' och Terje Nordin



Bakgrund och händelseförlopp

Immanuel Korp kommer från Kräkträsk, en enslig liten norrländsk by. Ända sedan byn grundades av flyktingar från 1668 års häxprocesser i Mora har Kräkträsk dominerats av en tätt sluten kult som dyrkar Shub-Nigghurat. I utbyte mot moder gudinnans mjölk som skänker dem evigt liv offerar de människor till hennes Mörka Avkomma. För att uppfylla sitt avtal lockar byborna vart tionde år hem intet ont anande offer från omvärlden. I år är det dags igen och det har fallit på unge Imanuels ansvar att ta hem några vänner. Därför har han tillåtits åka till Umeå för att studera en termin på universitetet för att hitta några lämpliga personer. För att han inte ska drabbas av dåligt samvete eller råka försäga sig har Imanuel hållits ovetande om vilket öde som väntar hans vänner.

Kulten planerar att offra rollpersonerna till Shub-Nigghurat och hennes tusenfaldiga avkomma. Naturligtvis kommer inte Imanuel att offras, inte ens om han bråkar. Ställer han till för mycket besvär kommer han att låsas in eller tas hand om på annat sätt, men byborna räknar med att han kommer att ta sitt förnuft till fånga för eller senare. Han har ju om allt går rätt en evighet på sig.

Vid äventyrets början sköter spelledaren Imanuel och spelarna tar de andra karaktärerna.

Lördag 17

Rollpersonerna anländer till byn på kvällen lördagen den 17/12. De möts av Imanuels föräldrar och lillasyster och inkvarteras i gäststugan. Under natten drömmer någon av rp en underlig dröm.

Söndag 18

Dagen därefter kan rollpersonerna undersöka byn och träffa lokalbefolkningen.

Måndag 19

På morgonen saknas någon av rollpersonerna (samma som upplevde drömmen). Den spelare vars karaktär försvunnit tar över Imanuel. Utanför gäststugan finns spår som leder mot utedasset men som möter konstiga, väldigt stora spår från skogen. Tyvärr har det snöat så det är svårt att se spåren och avgöra vart de leder. Byborna säger att kanske har en björn kommit förbi, och några av karlarna i byn ska naturligtvis gå ut och leta. Fast spåren liknar mer stora klövar än björnsår... Speciellt mycket intresse för det hela verkar dock inte finnas. Att något är fel bör vara helt uppenbart.

På kvällen går alla vuxna i byn ut till offerplatsen i skogen för att få mjölken levererad i den kidnappade rollpersonen.

Tisdag 20

Den kidnappade rollpersonen hålls i gamla bagarstugan för jäsning. Lämpligt till julafton är mjölken färdiga för festen.

Onsdag 21

På kvällen förs rollpersonerna till stenbordet på offerkullen. Det är dags för byborna att betala för mjölken de fått.

Platser

Gäststugan

Ett litet tvåvåningshus. Bottenvåningen utgörs av kök, matrum och ett förråd. Övervåningen består av sex stycken sovrum. Övervåningen kan stängas till med en dörr vid trappen ned. Stugan är ganska kall och dragig och värms av spisen i köket. I ett av sovrummen ligger ett brev undanstoppat bakom en säng.

Gården

Familjen Korps gård består av ett stort boningshus, den lilla gäststugan och en stor lagårdsbyggnad

med kor och en traktor. I boningshuset, som är ganska stort med två våningar, bor mor och far Korp, Imanuels lillasyster Elsa, och farmor och farfar Korp. De två sistnämnda bor i ett speciellt rum som de inte lämnar och som gäster inte har tillträde till.

Bykyrkan

En stor stenbyggnad utan speciellt mycket kyrkliga dekorationer. Framme vid altaret står en enorm bock i svart trä. "Det är julbocken" kan Imanuel upplysa. Istället för kyrkbänkar står där ett långbord med tillhörande bänkar. Någon präst finns inte i byn.

Jordkällaren

En bit från familjen Korps gård ligger en gammal jordkällare. I det stora underjordiska utrymmet förvaras de av byns äldre som påverkats så starkt av den livgivande mjölken att de inte längre går att hålla i möblerade rum. Efter att de genomgått sin slutgiltiga transformation kommer de att ansluta sig till kultens tidigare generationer och bo för evigt tillsammans med Shub-Niggurats mörka avkomma på platser som vanliga dödliga aldrig skulle kunna nå. Halleluja! Rollpersonerna kan se att varje kväll går en grupp bybor med mat till den lilla kullen.

Jäsningskammaren

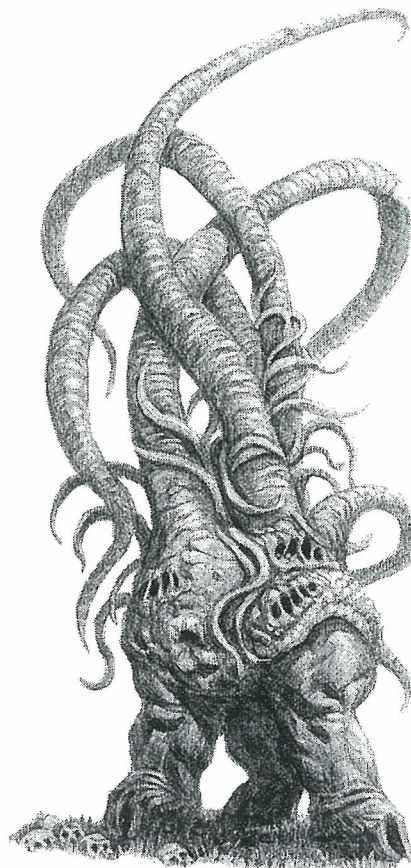
Efter att en av rollpersonerna försvunnit kan de övriga karaktärerna se att ett av husen i byn, "gamla bagarstugan", bevakas dygnet runt av folk från byn. Om man frågar vad som finns där inne får man veta att dryckerna till julfesten bereds där inne. Mycket riktigt luktar det jäst utanför också. Frågar man varför byggnaden vaktas svarar de bara med ett lurigt leende. Skulle rollpersonerna lyckas lura bort eller klubba ned vakten och ta sig in möts de av en fasansfull syn. Fastspänd på en träbänk ligger deras försvunne vän, fruktansvärt uppsvullen. Stackarens hy är svampig och uppblött och ur alla kroppsöppningar rinner en vitaktig vätska. Offret har munkavle, men är hur som helst okontaktbar. Skulle man försöka förflytta sin vän kommer han eller hon att dö till följd av inre blödningar. Uppdags det att rollpersonerna upptäckt sin väns öde kommer de att spärras in på gäststugans övervåning. Även Imanuel stängs in om han bråkar.

Offerplatsen

Ute i skogen, några kilometer från byn, finns den plats där byborna möter den mörka gudinnans avkomma. I den djupa granskogen reser sig en kal kulle på vars topp en väldig stenstod står. Denna stod redan på kullen när kulturn anlände till platsen 1668. Den fruktansvärda modern hade visat sina troende till denna plats i visioner och drömmar. Stenstodens yta är täckt med ristningar och bilder som tydligt visar vad platsen använts till under många tusen år.

Om rollpersonerna följer efter byborna ut i skogen på söndagskvällen kommer de till denna plats. Byborna samlas runt stenstoden och väter den med blodet från en ung killling medan de sjunger sin åkallan av den fruktansvärda modern och hennes mörka avkomma. När karaktärerna anländer har kullens sidor redan översvämmats av gudinnans barn som i mörkret lätt kan förväxlas med förvridna träd vars grenar vajar i vinden.

Lyckas inte rollpersonerna fly undan sitt öde förs de hit för midvinterblotet. De kommer att skänkas bort till den mörka moderns avkomma för att föras bort till



ett okänt men knappast avundsvärt öde.

Vaktposterna

Runt byn har kulten placerat ut vaktposter i fall "gästerna" skulle försöka lämna byn. I vindsydd sitter män från byn med jaktgevär och hundar. Ser de flyende rollpersoner blåser de i näverlurar för att meddela alla andra och försöker sedan ta rp tillbaka till byn. De kan mycket väl försöka skadeskjuta rollpersonerna men kommer inte att döda dem eftersom de då blir värdelösa.

Shub-Niggurath's mjölk

Byborna får i utbyte mot människoeffter en livgivande substans från den mörka modern. Denna mjölk måste först "jäsa" i en människokropp innan den är färdig att förtäras. Mjölken förlänger den naturliga livslängden hos de som dricker den med ca tio år.

Personer

Mamma Gunnvor Korp

Ser ut att vara ca femtio år, rund och äppelkindad, mörkt lockigt hår. Bär huckle, mörkblå klänning och tjock kofta. Uppträder trevligt och försöker vara tillmötesgående, men är också en aning tillbakadragen och kan ge intryck av att dölja något. När det blir dags kommer hon att behandla rollpersonerna på samma osentimentala sätt som ett djur som leds till slakten. Leder riterna i skogen tillsammans med Sigurd.

Spells: Call / Dismiss Shub-Niggurath, Cloud Memory, Contact Mi-Go, Curse of the Rat Thing, Deflect Harm, Healing, Implant Fear, Summon / Bind Dark Young

Pappa Sigurd Korp

En grov storvuxen man i femtioårsåldern med kort välansatt helskägg och glesnande hår på hjässan. Är klädd i skjorta, mörka byxor och grov mörk kavajliknande jacka. Välkomnar rollpersonerna och säger att det är kul att deras son tagit hem sina vänner. Han undviker dock att vara i rollpersonernas närhet mer än nödvändigt. När han stöter på dem hälsar han vänligt men iakttar dem med vaksam blick. Om nödvändigt kan han ta i med hårdhandskarna. Leder riterna i skogen tillsammans med Gunnvor.

Spells: Call / Dismiss Shub-Niggurath, Cloud Memory, Contact Mi-Go, Curse of the Rat Thing, Deflect Harm, Healing, Implant Fear, Summon / Bind Dark Young

Typisk bybo

Alldaglig men iklädd något ålderdomliga kläder. Hälsar artigt och säger att det är roligt att se nya ansikten i byn. Alla byborna är till följd av den lokala kosthållningen i avsevärt bättre fysiskt skick än de flesta andra människor.

Str 16 Con 16 Siz 12

Int 12 Pow 13 Dex 15

HP: 14 Damage bonus +1D4

Weapons: Fist 50% 1D3+db, Grapple 25%, Head 10% 1D4+db, Kick 25% 1D6+db, Shotgun 50% 3D6

Skills: Climb 40%, Cthulhu Mythos 15% (Shub-Niggurath 55%), Dodge 35%, Fast Talk 10%, Listen 35%, Persuade 15%, Sneak 15%, Spot Hidden 50%, Track 30%

De Gamle

Bybor som levtt av gudinnans mjölk under lång tid och förändrats i kropp och själ. De har nått ett tillstånd så nära den mörka modern att de snart kommer att upphöjas till hennes famn. Dessa varelser hålls inspärrade i en jordhåla i byn.

Str 21 Con 22 Siz 20

Int 18 Pow 16 Dex 10

HP: 21 Damage bonus: +2D6

Weapons: Tentacle 65% 1D6+db, Bite 35% 1D8+db

Armor: Ingen skada av skjutvapen, halv skada av närstridsvapen, full skada av eld och elektricitet.

Sanity loss: 1D8 / 3D10

Skills: Cthulhu Mythos 35% (Shub-Niggurath 65%), Listen 35%, Persuade 35%, Spot Hidden 55%

Spells: Call / Dismiss Shub-Niggurath, Cloud Memory, Contact Mi-Go, Curse of the Rat Thing, Deflect Harm, Healing, Implant Fear, Summon / Bind Dark Young

De Mörka Tusenden

Str 44 Con 17 Siz 44

Int 14 Pow 18 Dex 17

HP: 30 Move 8 Damage bonus: +4D6

Weapons: Tentacles 80% db, Trample 40% 2D6+db

Armor: Fire arm 1-2p, Shotgun minimum damage, Hand to hand normal, Anything else no effect.

Sanity loss: 1D3 / 1D10

Skills: Sneak 60%, Hide (in woods) 80%

Shub-Niggurath

Str 72 Con 170 Siz 120

Int 21 Pow 70 Dex 28

HP: 145 Move 15 Damage bonus: +11D6

Weapons: Grappling Tentacle 100%, Trample 75% db, Bite 100% Strength Drain

Armor: Immun to physical weapon. Magic and energy (fire, electricity) as usual. Regains 2 HP / MP.

Sanity loss: 1D10 / 1D100

Dröm

Du och dina vänner springer genom en mörk skog. Det är natt, på himlen skiner stjärnorna, på marken glänser snön vit. Skogens träd tornar upp sig som mörka jättar runtom er. Ni springer nakna på alla fyra. Framför er leder färska spår djupare in i skogen. Ni följer ert bytas vittring till en kulle som reser sig mot himlen. Intill ett väldigt stenbord står den darrande unga älgturen. Från alla håll kastar ni er över den och sliter den i bitar med tänder och klor. Ni slukar köttet från det ångande kadavret och gnider era kroppar med dess blod. Från skogens mörker lösgör sig kolossala skepnader. Trampet från deras grova klövar får kullen att själva. De sträcker sig efter er med sina många, långa, slingrande armar. I ögonvrån kan du se hur dina vänner förs från arm till arm ned från kullen och ut i skogens mörker. Själv lyfts du ovan stenbordet och upp mot skyn. En oformlig massa växer fram ur nattmörkret och skymmer stjärnhimlen ovanför dig. En enorm obscen, slingrande våt massa av kött, tentakler, pulserande organ och något som liknar bockfötter svävar i luften över kullen. Ur detta monstruösa vidunder skjuter en tjock tentakel droppande av en mjölklik vätska ned mot dig. När du i fasa och vämjelse vänder dig bort kan du se Imanuels familj stå nere vid stenbordet. De ler förväntansfullt mot dig.

Jonas Mattson, 20 år

Du har bott i Umeå hela ditt liv och har precis börjat plugga molekylärbiologi vid Umeå Universitet. Vid sidan av studierna brukar du fika med kompisar, läsa science fiction böcker och spela datorspel, saker som du haft allt för lite tid med sen du började på universitetet. Du är ganska normalt byggd, har mörkt kort hår, går prydligt klädd och har glasögon.

Du har precis flyttat hemifrån och bor i ett kollektiv på Ålidhem tillsammans med kompisarna Erika Nilsson och Jessika Grankvist. De är båda bra kompisar, men ibland får du nog av Jessikas slarviga låt gå attityd. Genom dem har du även lärt känna en kille vid namn Imanuel Korp. Du och de andra i ert lilla gäng har blivit inbjudna att följa med honom till sin hemby och hälsa på under dagarna före jul. Studierna var ganska lite tyngre än vad du väntat dig, men efter att ha slitit hårt under hela december ska du nu ta igen dig. Du ser fram mot att kunna festa, åka skoter och grilla eller vad man nu gör för att roa sig i inlandet och sedan komma hem lämpligt till julafton.

De andra:

Jessika Grankvist – Bor i ert kollektiv. Irriterande slarvig.

Erika Nilsson – Bor i ert kollektiv. Sportnörd, men schysst.

Fredrik Holmgren – Brukar snacka datorspel med honom ibland.

Nils-Anders Jonsson – Gillar att se skräckfilm tillsammans med dig.

Immanuel Korp – Trevlig och rolig kompis.

Str	12	Con	14	Siz	12	Sanity:	60
Int	12	Pow	12	Dex	11	HP:	13

Damage bonus: -

Weapons:Fist 50% 1D3+db, Grapple 25%, Head 10% 1D4+db, Kick 25% 1D6+db

Skills:Biology 20%, Chemistry 15%, Climb 40%, Conceal 15%, Dodge 22%, Drive 20%, Fast Talk 5%, First Aid 30%, Hide 10%, Jump 25%, Listen 25%, Persuade 15%, Sneak 10%, Spot Hidden 25%, Throw 25%, Track 10%

Fredrik Holmgren, 23 år

Du kommer ursprungligen från Stockholmstrakten men flyttade för tre år sen upp till Umeå för att studera. Efter att ha läst litteratur och konstvetenskap har du nu börjat påbyggnadsutbildningen för kulturjournalistik. På fritiden håller du på mycket med foto och spelar datorspel. Du är rätt kortvuxen, har ljust hår i nån slags oformlig härva av lockar, går klädd i en ljus manchesterjacka och har alltid med dig din digitalkamera.

Under studierna har du kommit att lära känna en kille vid namn Imanuel Korp. Du och de andra i ert lilla gäng har blivit inbjudna att följa med honom till sin hemby och hälsa på under dagarna före jul. Du ser fram mot att kunna festa, åka skoter och grilla eller vad man nu gör för att roa sig i inlandet och sedan åka hem till din familj lämpligt till julafton.

De andra:

Jessika Grankvist - Malmötjej. Ni är dom enda i gänget som inte är lantissar och måste hålla ihop så ni inte förvandlas till norrlänningar.

Erika Nilsson – Kul att festa med.

Jonas Mattson – Brukar snacka datorspel med honom ibland.

Nils-Anders Jonsson – Hårdrockare från Vilhelmina... Lantis.

Immanuel Korp – Trevlig men lite konstig, som om han vuxit upp på en annan planet.

Str 11 Con 12 Siz 10 **Sanity:65**

Int 13 Pow 13 Dex 12 **HP: 11**

Damage bonus: -

Weapons:Fist 50% 1D3+db, Grapple 25%, Head 10% 1D4+db, Kick 25% 1D6+db

Skills:Climb 40%, Conceal 15%, Dodge 24%, Drive 25%, Fast Talk 25%, First Aid 30%, Hide 10%, Jump 25%, Listen 25%, Persuade 15%, Photography 35%, Sneak 10%, Spot Hidden 45%, Throw 25%, Track 10%

Imanuel Korp, 26 år

Du är uppvuxen i en liten och enslig by i det norrländska inlandet, Kräkträsk. Trotts namnet (som egentligen betyder ungefär "ängsmark med boskap") var det ett ganska bra ställe att växa upp. Eftersom byn har andra religiösa seder än omvärlden lever ni ganska avskilt från samhället. Vissa skulle kanske tycka att den är isolerad och sluten. Själv trivdes du ganska bra och tänker man på att det inte är många generationer sedan det kunde ha varit direkt farligt att avslöja era sedvänjor så är det kanske inte förvånande att ni håller er för er själva.

Som liten gick du och de få andra barnen i byns lilla friskola, faktiskt ända upp till gymnasiet, och såg därför inte så mycket av världen utanför byn. På midsomrarna följde ni med de vuxna ut till det gamla stenbordet i skogen för att sjunga och dansa till Gudinnan och på julafton samlades hela byn för att äta och dricka kring julbocken.

Som alla unga i byn har du fått möjlighet att åka ut i den stora världen och se dig omkring lite innan du återvänder för att gifta dig och välkomnas som vuxen medlem i församlingen. Sen tre år tillbaka har du läst vid Umeå Universitet. Framför allt har du inriktat dig på religionshistoria, där du skrivit om gudinedyrkan i nordisk och samisk hedendom, ett ämne du blivit intresserad för genom din uppväxt. Du har kommit ganska bra överens med livet i yttrevärlden, men tröttnar ibland på den ytliga livsstilen och frånvaron av riktig natur att vandra i. När du är färdig med studierna kommer du förmodligen att flytta hem igen. Nu är det dock snart jul och du ska åka hem för att träffa släkt och vänner.

Dina föräldrar har uppmanat dig att ta hem dina vänner över några dar. Till din glädje har ditt kompisgäng vid universitetet alla tackat ja till inbjudan och du ser fram mot att kunna visa dem byn och roa er lite.

De andra:

Jessika Grankvist – Läser religionspsykologi, intressant att prata med.

Erika Nilsson – Trevlig men lite ytlig.

Jonas Mattson – Spelar en massa datorspel.

Fredrik Holmgren – Kommer från Stockholm, det verkar vara en ganska stor stad.

Nils-Anders Jonsson – Lokalhistoriskt intresserad, kanske kan du visa honom nått spännande hemma i byn.

Str	14	Con	15	Siz	13	Sanity:	55
Int	12	Pow	11	Dex	11	HP:	14

Damage bonus: +1D4

Weapons: Fist 50% 1D3+db, Grapple 25%, Head 10% 1D4+db, Kick 25% 1D6+db

Skills: Anthropology 15%, Climb 40%, Conceal 15%, Dodge 22%, Drive 20%, Fast Talk 5%, First Aid 30%, Hide 10%, Jump 25%, Listen 25%, Persuade 15%, Religion 35%, Sneak 10%, Spot Hidden 35%, Throw 25%, Track 10%

Jessika Grankvist, 23 år

Du är uppvuxen i Malmö men pluggar nu religionspsykologi vid Umeå Universitet sedan två år tillbaka. Du bor i ett kollektiv på Ålidhem tillsammans med kompisarna Erika Nilsson och Jonas Mattson. De är rätt ok att bo med men du tröttnar ibland på Jonas pedantiska sida.

Du är ganska impulsiv och tycker om att kunna ta initiativ till roliga saker. Kan hända att du ibland inte alltid tänker dig för så noga, men det viktigaste är att kunna fånga tillfället. Du är ganska nyfiken och gillar att se nya platser och pröva saker du inte gjort tidigare. Andra människors sätt att tänka och se på världen har alltid intresserat dig. Framför allt fascinerar du av hur folk ser på mer existentiella, filosofiska och religiösa frågor.

Du är ganska lång och har axellångt blont hår. Du går oftast klädd i ganska lediga kläder (vissa skulle säga säckiga).

Under studierna har du kommit att lära känna en kille vid namn Imanuel Korp. Du och de andra i ert lilla gäng har blivit inbjudna att följa med honom till sin hemby och hälsa på under dagarna före jul. Du ser fram mot att kunna festa, åka skoter och grilla eller vad man nu gör för att roa sig i inlandet och sedan åka hem till din familj lämpligt till julafton. Du har förstått att Imanuels by tillhör nån slags lite annorlunda religiös grupp eller frikyrka, och är ganska nyfiken att se vad det kan röra sig om.

De andra:

Erika Nilsson – Bor i ert kollektiv. Bra kompis. Sportig.

Jonas Mattson – Bor i ert kollektiv. Pedantisk, tjatig och lite nördig.

Fredrik Holmgren – Stockholmare. Popsnöre med fotointresse.

Nils-Anders Jonsson – Hårdrockare från Vilhelmina.

Immanuel Korp – Lite konstig ibland, men ganska intressant att diskutera religiösa föreställningar och myter med.

Str 11 Con 12 Siz 12 **Sanity:55**

Int 13 Pow 11 Dex 12 **HP: 12**

Damage bonus: -

Weapons:Fist 50% 1D3+db, Grapple 25%, Head 10% 1D4+db, Kick 25% 1D6+db

Skills:Climb 40%, Conceal 15%, Dodge 24%, Drive 20%, Fast Talk 5%, First Aid 30%, Hide 10%, Jump 25%, Listen 25%, Persuade 15%, Psychology 20%, Religion 25%, Sneak 10%, Spot Hidden 25%, Throw 25%, Track 10%

Erika Nilsson, 23 år

Du är uppvuxen i Skellefteå men har sedan tre år tillbaka studerat till historielärare vid Umeå Universitet. Det går inte så bra, du har en hel del restuppgifter liggande nu. En av orsakerna är möjligtvis att du har så mycket annat på gång vid sidan av studierna. Bara att umgås med kompisarna tar ju en hel del tid och sen är det träningen och festerna. Du bor i ett kollektiv på Ålidhem tillsammans med kompisarna Jessica Grankvist och Jonas Mattson.

Under studierna har du kommit att lära känna en kille vid namn Imanuel Korp. Du och de andra i ert lilla gäng har blivit inbjudna att följa med honom till sin hemby och hälsa på under dagarna före jul. Du ser fram mot att kunna festa, åka skoter och grilla eller vad man nu gör för att roa sig i inlandet och sedan åka hem till din familj lämpligt till julafton.

De andra:

Jessika Grankvist – Bor i ert kollektiv. Kul kompis.

Jonas Mattson – Bor i ert kollektiv. Nördig men ganska trevlig.

Fredrik Holmgren – Divig 08:a.

Nils-Anders Jonsson – Pluggar också historia. Trevlig.

Immanuel Korp – Skum kille.

Str 14 Con 14 Siz 11 **Sanity:65**
Int 12 Pow 13 Dex 14 **HP: 13**

Damage bonus: 1D4

Weapons:Fist 50% 1D3+db, Grapple 25%, Head 10% 1D4+db, Kick 25% 1D6+db

Skills:Climb 40%, Conceal 15%, Dodge 35%, Drive 20%, Fast Talk 10%, First Aid 30%, Hide 15%, History 25%, Jump 30%, Listen 25%, Persuade 15%, Sneak 15%, Spot Hidden 30%, Throw 25%, Track 10%

Nils-Anders Jonsson, 24 år

Du är uppvuxen i Vilhelmina men så fort du kunde flyttade du till Umeå. Efter att ha jobbat med lite ströjobb pluggar du nu historia utan att egentligen veta vad det ska leda till i framtiden. Hur som helst har du börjat skriva på en c-uppsats om norrlands äldre historia. Detta intresse har du fått från din far som är aktiv i Vilhelmina lokalhistoriska förening.

På fritiden ser du gärna på video, helst skräckfilm, och fikar med kompisarna. I kompisgänget finns också en kille vid namn Imanuel Korp. Du och de andra i ert lilla gäng har blivit inbjudna att följa med honom till sin hemby och hälsa på under dagarna före jul. Du ser det inte som speciellt exotiskt att åka till nån liten by i inlandet men ser fram mot att kunna basta, åka skoter och grilla med dina vänner för att sedan åka hem till din familj lämpligt till julafton. Kanske hittar du rent utav något intressant i byn att ta upp i din uppsats.

Du är ganska stor och lite rundlagd, har linblont hår uppsatt i hästsvans och går ofta klädd i jeans och tröjja med hårdrocksmotiv.

De andra:

Jessika Grankvist – Trevlig, intressant att diskutera lite djupare saker med.

Erika Nilsson – Söt, läser också historia.

Jonas Mattson – Schysst, men lite pedantisk.

Fredrik Holmgren – Dryg 08:a.

Immanuel Korp – Och du trodde att du kom från obyggden! Stackarn är uppvuxen i nån sekt långt ute i skogen.

Str 12 Con 13 Siz 13 **Sanity:** 50
Int 12 Pow 10 Dex 11 **HP:** 13

Damage bonus: +1D4

Weapons:Fist 50% 1D3+db, Grapple 25%, Head 10% 1D4+db, Kick 25% 1D6+db

Skills:Anthropology 10%, Climb 40%, Conceal 15%, Dodge 22%, Drive 20%, Fast Talk 10%, First Aid 30%, Hide 20%, History 30%, Jump 25%, Listen 25%, Persuade 15%, Sneak 15%, Spot Hidden 25%, Throw 25%, Track 10%