

TILLS DÖDEN SKILJER OSS ÅT

Turneringsäventyr i KULT för Upcon '91
av Gunilla Jonsson och Michael Petersén

INLEDNING

Tills döden skiljer oss åt är ett styrt äventyr, där rollpersonerna leds från den ena episoden till den andra. Längden är avpassad så att alla bör hinna färdigt på fyra timmar, men inget hindrar att ni fortsätter för att bli färdiga. Det är roligast om ni hinner spela färdigt handlingen.

Bakgrunden baserar sig på den beskrivning av döden som finns i avsnittet Bortom döden i KULT. Läs gärna det innan ni börjar spela. Alla spelledare som inte har ett exemplar av spelet kan höra av sig till Michael eller Gunilla och låna ett.

Poängbedömningen baseras på två saker:

I första hand hur spelarna rollspelar, i andra hand hur de hjälper spelledaren att skapa stämning och föra historien vidare. Varje episod bedöms var för sig på en skala från 1 till 5.

EPISODINDELNINGEN

Äventyret är indelat i sju episoder. Varje episod rymmer en händelse, personer rollpersonerna kan träffa, information de kan komma över och en mall för bedömning av rollspelet.

Cristoffer, den äldste sonen, kan minnas vissa saker under äventyrets gång. När han gör det ger du spelaren en minneslapp. Det står i äventyret när du ska göra det och vilken lapp han ska ha. Vid andra tillfällen får spelarna en Infolapp. Det står när du ska ge dem en sådan.

BAKGRUNDEN

Människorna är fångar i en sönderfallande illusion. Vi vågar inte möta verkligheten, utan väljer att se bort när illusionerna skingras och sanningen blottläggs.

Den kanske mest uppenbara av lögnerna är döden. Alla människor är i grunden odödliga, men vi är fångar i vår egen tro på döden som slutet på allt. Enstaka människor kan se genom lögnen och förstå att döden bara är en dimridå. Andra kan manipulera och upphäva döden, för det mesta med fasansfulla följder för alla inblandade. Det här är historien om en av dem.

Cristoffer Lundin är en av de fyra rollpersonerna, den äldste av syskonen Lundin. Han har inte fängslats helt av växlingen mellan liv och död. Han kan påverka och förändra döden när han hamnar under våldsam känslomässig press. Brinnande hat, sorg eller kärlek kan förmå honom att bryta ned väggarna mellan liv och död.

Det betyder att han kan fängsla människors medvetanden i deras döda kroppar, eller tillfälligt förhindra sin egen död. En sådan förmåga är farlig. Den bryter ned muren mellan liv och död. Påverkas döden allt för mycket kan den upphöra helt.

1970, när Cristoffer var 12 år, bröt han ned muren för första gången. Hans bästa vän och första förälskelse, en jämnårig flicka från granngården, dog i en bilolycka. När han fick reda på det blev han hysterisk och vägrade acceptera vad som hade hänt.

Några dagar senare fick familjen följa med till begravningsbyrån för att säga farväl. Flickan var balsamerad och

åsynen av hennes lik drev Cristoffer till att bryta ned muren mot döden. Hans sorg och vrede över att ha blivit övergiven band hennes medvetande i den döda kroppen. Chocken gjorde henne vansinnig och hon flydde undan Cristoffer, som stod kvar förstummad. Han förträngde minnet av vad som skett under de månader som följde. Kroppens försvinnande avskrevs som ett misstag.

Minnet av händelsen plågade Cristoffer dag och natt. Han förföljdes av skam och självförakt över vad han hade gjort. När minnet bleknade började han hemsökas av mardrömmar. Först var de korta och otydliga, men de blev gradvis allt mer obehagliga och verklighetsnära.

I mardrömmarna mötte han tre varelser, förvridna och onda, som liknade halvt förruttnade barn klädda i läder och stål. För varje dröm kom de närmare och blev tydligare.

Det var tre nefariter, lockade av flickans lidande och Cristoffers omedvetna önskan om att bestraffas för vad han hade gjort. De visade sig i hans drömmar innan de kom för att släpa ned honom i Inferno och plåga honom.

På natten till Cristoffers 13:e födelsedag föll väggarna ut i hans sovrum och runt honom öppnade sig en oändlig, isande sal fylld av mörker och avlägsna skrik. De tre nefariterna kom mot den vettskrämda pojken och började släpa iväg honom.

Men Cristoffer slöt ett avtal med nefariterna. Han erbjöd dem att ta syskonens styvfar, en man som han aldrig hade lärt sig att acceptera, som offer istället för honom själv. Lockade av tanken på att plåga en oskyldig, och av pojkens iskalla hat mot styvfadern, accepterade de ersättningen. Men bara för de kommande 20 åren. De varnade Cristoffer att de skulle komma tillbaka senare för att hämta honom. De berättade aldrig exakt när.

Nefariterna släpade ned den skrikande styvfadern i Inferno. Han plågades under 20 år och formades gradvis av smärtan och av sitt hat mot pojken tills han förvandlats till en lägre form av nefarit, en plågoande. Styvfadern får ansvar för ett eget purgatorium. Efter 20 år är det dags för Cristoffer att betala sin skuld.

Plågoanden som en gång var syskonen Lundins styvfar återvänder till vår verklighet. Han materialiseras gradvis i vår värld. Först kan han bara visa sig som en skugga, sänka temperaturen i ett rum eller skapa en svag spökvind. Sedan kan han börja flytta och kasta mindre föremål. Till sist kan han manifesteras sig fysiskt och anfalla rollpersonerna personligen.

Styvfadern är uppfylld av hat mot pojken, som nu har blivit vuxen och förträngt största delen av händelserna. Hans hat omfattar också pojkens mor och alla syskon. Plågoanden börjar med att söka sig tillbaka till sina gamla hemtrakter, där han finner syskonens mor. Hon är svårt sjuk och redan nära döden. Under någon månad plågar han henne med visioner och drömmar, tills han lyckas driva henne till självmord. Men döden blir ingen befriare för henne.

Där börjar äventyret.

SYNOPSIS

Äventyret börjar i Uppsala hösten 1991. Rollpersonerna är de fyra syskonen Lundin. De måste ta reda på vad som pågår när döden börjar upplösas kring dem. I skuggriket mellan liv och död finns lösningen. De måste själva dö för att komma dit och lösa "förbannelsen".

Handlingen tar sin början när Cristoffer finner sin mors döda kropp i hennes hus i Kåbo. Han blir galen av sorg och bryter muren mot döden för gott genom att fångsla sin mors medvetande i hennes ruttnande kropp. När han inser vad han har gjort flyr han ut ur huset. Cristoffer förstår inte medvetet att det han själv som orsakar händelsen. Han förtränger största delen av händelsen och rationaliserar bort det som är för svårt att minnas. Bara spridda minnesbilder finns kvar.

Cristoffer rusar genom staden, orsakar ett mindre trafik kaos och hittar sina syskon i sin lägenhet på Prästgårdsgatan, där de har samlats för att fira hans födelsedag.

Cristoffer får med sig de andra till moderns hus, men han kan inte förklara vad som har hänt. Han vet bara att något hemskt har inträffat. Huset är nedblodat och fyllt av likdelar när de kommer fram. Modern har massakrerat två av sina grannar när de kom in för att se vad som stod på. Hon har dödat dem i ett försök att själv bryta igenom muren till döden, utan att lyckas.

Rollpersonerna finner att modern har begett sig till det hus på landet norr om Uppsala, utanför Björklinge, där familjen bodde för 21 år sedan innan styvfadern försvann.

När de kommer ut till huset märker de att modern har varit där, men redan flytt undan igen. Cristoffer får minnesbilder från det förflutna.

Styvfadern riktar all sin uppmärksamhet mot rollpersonerna. Det blir en kamp mot klockan för att hinna ta reda på vad som pågår innan de släpas ned i Inferno.

Vid huset på landet möter rollpersonerna den flicka som Cristoffer fångslade i sin balsamerade kropp för mer än 20 år sedan. Hon bönfaller honom om att få dö, men ingenting syskonen gör kan låta henne göra det. Fylld av vanmakt försvinner hon.

Rollpersonerna söker efter sin mor och kommer underfund med att hon befinner sig i kulvertarna under Akademiska sjukhuset. Samtidigt börjar de långsamt inse vad som pågår. Cristoffer börjar förstå vad som ligger bakom, men vägrar att erkänna det. Han kan inte berätta för någon vad som har hänt. Han har förvridit händelserna så att han inte längre själv kan se sin egen roll i dem.

Samtidigt börjar det märkas att skiljeväggen mellan liv och död har skadats. De döda binds kvar i sina ruttnande kroppar överallt i Uppsala. De flyr undan de levande och gömmer sig i samhällets utkanter. De verkligen långt gångna förlorar förståndet.

När rollpersonerna kommer till Akademiska sjukhuset är allt kaos. Vrålande lik ligger fastspända på britsar i korridorerna. Chockade läkare och sköterskor springer runt eller sitter helt apatiska. Ingen bryr sig om rollpersonerna. Till slut hittar de modern. Hon konfronterar dem och tvingar dem att inse vad som pågår. Tillsammans med vad de fått reda på och vad de kan tvinga ur Cristoffer når den en fasansfull insikt:

De måste dö för att stoppa det som händer. Endast då kan de döda få ro. Bara från andra sidan döden kan de bygga upp muren mellan liv och död igen.

De tar livet av sig och hamnar i Inferno, som flyter samman med Uppsala nu och i det förflutna. Deras medvetanden fångslas i de döda kropparna. Runt dem finns fragment av Inferno, befolkade av alla dem som inte kan bryta igenom till den sanna döden. De leds av flickan från landet om de försökte hjälpa henne.

Syskonen konfronterar styvfadern och besegrar honom i en strid. De tre nefariterna kommer och berättar att den äldste sonen måste överlämna sig till dem frivilligt för att frigöra de döda från sina kroppar.

Om han väljer att offra sig byggs muren mellan liv och död upp

igen. Han släpas skrikande ned i Inferno. Hans tre syskon slungas mot ljuset i slutet av tunneln.

Äventyret är slut.

FÖRSTA EPISODEN: IBLAND ÄR DÖDEN BÄTTRE

Plats: Uppsala

Tid: 10:e oktober 1991 kl 19.00

Äventyret börjar med att alla rollpersonerna utom Cristoffer samlas i Cristoffers lägenhet för att fira hans 33-årsdag. Själv har han inte kommit hem än.

Ge Cristoffers spelare Infolapp 1 och skicka ut honom ur rummet. Handlingen börjar när han kommer in. Diskutera hans roll med honom i enrum om så krävs.

Cristoffers lägenhet är en prydlig trerummare två trappor upp på Prästgårdsgatan i Luthagen. Lägenheten är fylld av mörka lädermöbler, teakbokhyllor och bord. Han har ett stort bibliotek. Alla syskonen har varit där många gånger. När de ringer på dörren är det ingen som svarar. Jethro Tulls Aqualung hörs svagt från stereon i vardagsrummet.

Syskonen har nycklar och kan ta sig in. De finner snabbt att lägenheten är tom. Allt är i ordning, men Cristoffer finns inte där. Skivspelaren står på repeat och ingenting avslöjar när Cristoffer senast var hemma.

Oavsett vad syskonen gör kommer Cristoffer inrusande genom dörren fem minuter efter att de har gått in i lägenheten. Tog de sig in först 19.30 kommer han 19.35. Går de aldrig in kommer han klockan åtta.

Ringa de av någon anledning till modern svarar hennes telefonsvarare. Hon är för upptagen för att svara.

När Cristoffer rusar in och börjar vråla något osammanhängande om mamma borde alla reagera och vilja åka till hennes hus. Adressen finns på deras rollbeskrivningar.

Det tar tio minuter med bil till huset. Cristoffer är hysterisk till en början men lugnar ned sig. Allt är mörkt när de kommer fram. Inga lampor är tända. Ytterdörren står öppen och slår för vinden. Moderns hus är ett litet egnahem från mitten av fyrtiotalet, mörkgrönt med rött tegeltak. Grannfamiljens hund ylar sorgset och envetet. Den har känt vad som har hänt med husse och matte.

Går rollpersonerna in i huset möts de av en fruktansvärd syn. Golvet är täckt med blod. Sönderhuggna likdelar ligger utspridda i huset. Paret Markelius från huset intill, en man och en kvinna i 60-årsåldern, ligger döda och spridda över nedervåningen.

Post och tidningar är utspridda och nedtrampade i blodet. (Tålslag med effekt 7+ för att inte bli våldsamt illamående). Stanken av blod och död är överväldigande. Modern finns inte i huset. Hennes blodiga förkläde ligger prydligt hopvikt på köksbordet under pappas gamla huggkniv. Radion står på P3.

När Cristoffer går genom huset raserar han de murar mellan liv och död som har byggts upp av moderns slakt av grannarna. De sönderhackade kropparna animeras svagt och rör en smula på sig när han kommer nära dem eller rör dem. Själv kan han inte acceptera vad som händer och väljer att blunda för det. Syskonen kan märka det om de är uppmärksamma.

Rollpersonerna finner inget av intresse i huset, men Cristoffer drabbas av en vidrig minnesbild. Ge hans spelare Minneslapp 1. Han faller ihop mot en vägg och stönar högt. Han kan berätta för sina

syskon vad han såg - modern liggande död i köket.

Om de letar igenom huset hittar de en tom sömmedelsburk och några strödda piller tillsammans med ett halvfullt glas vatten vid vardagsrumssoffan (där modern begick självmord).

Blodiga spår leder genom köket och ut i garaget där de slutar. Moderns range rover är borta.

Vad som händer är upp till rollpersonerna. De bör kalla på polisen, annars får de problem när grannarna saknas följande morgon. Väljer de någon annan lösning kommer polisen att hitta dem inom 24 timmar och vilja ha svar på en rad frågor. De grips och förhörs under sex timmar innan de släpps. Den tekniska bevisningen visar att modern ensam har dödat grannarna.

Logiskt sett borde de ringa polisen direkt, förhöras i några timmar och sedan släppas. Efter det jagas de av massmedia, så mycket som spelledaren finner lämpligt. Alltför mycket polis och massmedia kan störa skräckstämningen, så överdriv inte den biten. Blir de gripna hamnar de på kvällstidningarnas förstasidor med utsuddade ansiktsdrag.

Rollpersonerna bör söka rätt på modern. Gör de inte det får spelledaren försöka leda dem rätt. Det är inte roligt att missa hela äventyret.

Rollspelsbedömning: Välj 1-5. Hur spelade Cristoffer? Hur reagerade de i huset? Hur spelade de mot varandra?

ANDRA EPISODEN: BLOD ÄR JORDENS MODER

Plats: utanför Björklinge

Tid: 10 oktober 23.00 till 12 oktober

Det finns flera sätt för rollpersonerna att spåra upp modern. Det mest uppenbara är att läsa i rollpersonernas bakgrund om huset i utkanten av Björklinge där de bodde för 20 år sedan.

En rad spår kan föra dem dit. Begriper de ingenting ringer grannarna från huset på landet, familjen Fröjd, upp och berättar att modern tycks ha flyttat tillbaka in i huset, som har stått tomt i tio år. De har sett henne, men det är inte tänt i huset. Familjen Fröjd är oroliga. Modern verkar inte må så bra, ens när man bara ser henne på avstånd. Rollpersonerna borde kanske se till henne?

Det är roligast om rollpersonerna själva hittar modern, så låt inte grannarna ringa förrän du har gett dem chansen att lista ut det själva.

De kan också prata med grannarna i Kåbo. Den näst närmaste grannen, överläkare Erika Holmgren, såg modern backa ut sin range rover vid 19.00 på kvällen den 10:e oktober. Övriga grannar har inte sett något, även om de hörde hemska skrik under några minuter kring klockan sju. Frågar rollpersonerna varför de inte undersökte saken blir grannarna illa berörda och mumlar något om att de inte ville lägga sig i.

Modern arbetade som läkare på Akademiska, men har varit sjukskriven i över ett halvår för svår ischias. Hennes arbetskamrater har inte sett till henne om de åker till sjukhuset och frågar. Modern kommer inte tillbaka till sjukhuset förrän rollpersonerna har varit i Björklinge och träffat den döda flickan.

Det finns också en del andra saker rollpersonerna kan göra. Ewa kan dra sig till minnes att det står på hennes bakgrund att hon har sparat en massa saker från sin barndom. Bland dem finns en dagbok som beskriver bråket mellan styvfadern och Cristoffer dagarna innan styvfadern försvann. Ge Ewas spelare Infolapp 2 när och om hon frågar vad hon har sparat. Berätta att hon hittar en dagbok bland sina sparade saker.

Syskonen vet också att Cristoffer är en relativt framgångsrik skräckförfattare. Vill de söka igenom sina samlingar med hans verk kan du ge dem Infolapp 3. Den förstärker intrycket av konflikt mellan Cristoffer och styvfadern. Själv kan inte Cristoffer se sambandet mellan vad han har skrivit och hans eget liv. Han påstår att allt han har skrivit är helt fiktivt.

Rickard känner en flicka, Catharina Uhlander, som han ofta har sökt råd hos. De känner varandra väl och har haft ett par förhållanden. Hon har ibland en förmåga att förutspå framtida händelser med hjälp av tarotkort. Tänker inte Rickard själv på att ta kontakt med henne ringer hon upp honom och kräver att få träffa honom. Hon känner på sig att någonting kommer att hända.

Catharina bor i en liten tvåa i Gottsunda. Hennes lägenhet är fylld av ockult litteratur, orientaliska pappersskärmar och en imponerande samling tarotkortlekar. Söker Rickard upp henne är hon lugn och samlad. Om han kommer sedan hon har ringt är hon våldsamt orolig och kräver att få spå honom. Hon har nämligen roat sig med att se in i hans framtid utan att han var närvarande. Resultatet var minst sagt oroande.

Catharina låter Rickard blanda leken, lägger ut korten och blir likblek när hon börjar läsa dem:

"Jag ser döden. Allt är död. Döden som utplåning av allt och som möjlighet. Sök dig bakåt, till det förflutna. Allt är död och förändring. Jag ser din död, nära. Men det är bara början. Konfrontera det förflutna och övervinn det. Det är något med en gammal skuld som ska betalas också, men det är inget som rör dig personligen. Någon nära dig."

Polisen finner inte spåren efter modern förrän tio timmar efter att de har blivit inkopplade. Det är på morgonen den 11:e om rollpersonerna ringde polisen, eller på eftermiddagen om de väntade tills brottet uppdagades på annan väg. Sedan de har lokaliserat huset i Björklinge åker polisen dit och undersöker det.

De kommer inte att hitta modern där. Polisen har ingen nära koppling till henne och kan inte upptäcka henne än. Först efter 24 timmar har muren mot döden brutits ned så att alla kan se de levande döda bland oss.

På natten till den 11:e, helst när alla rollpersoner är samlade, manifesterar sig styvfadern för dem för första gången. Fönster och dörrar slås upp och en svagt lysande, humanoid skepnad visar sig samtidigt som en isande stormvind drar genom lägenheten eller huset där de befinner sig. En intensiv känsla av kyla oc hat slår emot dem.

Sedan försvinner gestalten och dörrar och fönster slår igen. Temperaturen blir långsamt normal.

Rollspelsbedömning: 1-5. Spelade de bra när de pratade med folk? Hur reagerade Rickard på spådomen?

TREDJE EPISODEN: Huset vid Vägens Slut

Plats: Barndomshemmet utanför Björklinge
Tid: 11-12 oktober från midnatt och framåt

Syskonen beger sig till det hus på landet där de bodde för 20 år sedan. Det ligger någon kilometer utanför Björklinge norr om Uppsala, vid slutet av en liten grusväg som utgår från landsvägen. Det tar rollpersonerna 20 minuter att åka dit.

Huset utanför Björklinge är moderns barndomshem, ett litet trevåningshus målat i flagnande falurött. Det är ombyggt och tillbyggt i flera omgångar. Det ligger på en liten kulle omgivet av en stor trädgård. Trädgården har växt vilt i många år. Fyra andra hus ligger i närheten, inom några hundra meter. Kommer rollpersonerna hit när det är mörkt lyser det inte någonstans i huset.

Huset är på väg att förfalla. Gången upp mot huset är helt igenvuxen. En tvist mellan modern och hennes syskon har gjort att de inte säljer huset, trots att ingen bor där.

En del möbler finns kvar i huset, övertäckta med vita skycken. Dammet ligger tjockt på golvet och fönsterkarmarna. Döda flugor och myggor ligger mellan fönsterglasen.

När Cristoffer kommer in i styvfaderns rum känns det som om något rämnar omkring honom (minnena från barndomen river ned ytterligare murar mot döden). De döda getingarna som ligger i fönstret flyger upp och börjar planlöst flyga omkring i rummet, stympade och sönderfallande. De följer efter Cristoffer tills han lämnar rummet och stänger dörren.

I Cristoffers rum ligger hans gamla dagböcker kvar. De beskriver hur drömmarna om nefariterna gradvis blir allt tydligare och obehagligare. Ge den som tar dagböckerna Infolapp 4.

Medan rollpersonerna söker igenom huset drabbas Cristoffer av visioner från det förflutna. Det sker helst i Cristoffers gamla rum. Det är styvfaderns makt som börjar bli så stor att den kan påverka hans bild av verkligheten. Ge Cristoffers spelare Minneslapp 2.

De andra syskonen har fortfarande för starka skydd mot visionerna för att se något. De känner bara en omärklig darrning i luften, som av en hägring, och ser hur Cristoffer reagerar när han får sin vision.

Efter visionen kan inte Cristoffer längre berätta vad han minns av barndomen. Han har blockerat det helt för att skydda sig. Försöker spelaren ändå tala om det får du avbryta honom och förklara att han inte kan prata om saken.

Rollpersonerna kan fråga ut Cristoffer och få fram den information som finns på Minneslapp 2, men han kan inte berätta något utan hjälp från de andra.

När rollpersonerna lämnar huset för gott manifesterar sig styvfadern igen. Den här gången är han starkare och kan påverka samtliga rollpersoner. Bygg upp stämningen från när de stänger dörren. Det börjar blåsa. Ett stilla regn faller. Åskmoln väller onaturligt snabbt fram över himlen. När de går ned genom trädgården börjar det ösregna. Åskan mullrar och blixterna lyser upp den mörka hösthimlen. Styvfadern är nu kapabel att förflytta mindre föremål och låter trädgården "anfälla" rollpersonerna. Buskarna slingrar sig kring deras fötter, trädgrenarna piskar dem i ansiktet och marken förvandlas till bubblande gyttja som försöker sluka dem.

Meningen är att spelledaren ska skrämna spelarna ordentligt.

Vid behov kan de få slå skräckslag på -10. Ge rollpersonerna några skråmor och lätta sår, dränk dem till hälften och riv sönder deras kläder. Men låt dem kämpa sig ut ur trädgården. När de har lämnat den upphör anfallen och ovädret blir ett vanligt åskregn. De blir inte anfallna om de återvänder till trädgården. Då är allt normalt igen.

Medan rollpersonerna försöker lugna sina nerver och kanske se till sina sår får de en känsla av att vara iakttagna. När de ser sig omkring får de syn på en liten gestalt, stor som ett barn, som står stilla på en stig upp från skogsvägen som leder förbi huset. I skenet från en intensiv blixt ser de ett blekt ansikte och smutsiga kläder som sveper in en knotig kropp. Barnet ser bekant ut. En känsla av sorg och ensamhet väller över dem. Barnet ser bedjande på dem, som om hon önskade att de kunde hjälpa henne. Sedan försvinner hon ut i mörkret.

Försöker syskonen leta rätt på henne misslyckas de automatiskt. Hon försvinner spårlöst vad de än gör. Alla är övertygade om att de har sett henne tidigare, men att det var mycket länge sedan.

Rollspelsbedömning: 1-5. Hur reagerade Cristoffer på händelserna omkring sig? Hur spelade de i trädgården och när de mötte Cecilia?

FJÄRDE EPISODEN: FLICKAN OCH DÖDEN

Plats: Björklinge
Tid: 11-12 oktober

Den här delen av äventyret hamnar rollpersonerna bara i om de försöker hitta flickan de såg vid huset. Det finns flera sätt att identifiera henne och få fram information om henne.

Cristoffer har helt förträngt vad han gjorde och känner inte alls igen henne. Han kommer inte ihåg någonting förrän flickan själv berättar om händelsen för honom. Hans syskon är för unga för att minnas henne särskilt väl, de var bara 4-9 år gamla när hon dog.

De snabbaste sätten att få reda på vem flickan var är att:

* Söka igenom gamla klassböcker i skolan i Björklinge. Där hittar de en klassbok från 1970 med ett foto av flickan. Hon hette Cecilia Hjalmarsson och bodde på gården Järtuna, några hundra meter från syskonens barndomshem. Bilden är omgiven av en svart ram, en sorgkant. Pratar de med en lärare får de snabbt reda på att Cecilia dog i en bilolycka 1970, på E4:an strax norr om Björklinge.

Den 11/10 är en fredag och det finns folk på skolan fram till sex på kvällen. Kommer syskonen till skolan den 12:e, på lördagen, måste de hitta vaktmästare Wilmersson som kan låsa upp åt dem. Han bor i ett hus i anslutning till skolan. Grannarna runt skolan kan tala om det för dem.

* Lokaltidningarnas arkiv är också en bra källa till information. För att komma in i arkiven behöver de bara en halvbra lögn, som ett examensarbete, en doktorsavhandling eller frilansjournalistik. I arkiven finns en artikel med ett foto av flickan och en text som berättar att hon dog i en bilolycka. Föraren hann inte bromsa och friades efter förhör. Olycksplatsen finns utsatt, avtagsvägen mot Järtuna från E4:an.

* De kan försöka få fram polisrapporten, men den är ingen offentlig handling och omöjlig att komma över. Eventuella försök

med mutor överlämnas till spelledarens samvete.

* Rollpersonerna kan prata med grannarna om saken. Familjen Fröjd, som bor i ett nybyggt hus intill syskonens barndomshem, kan berätta att det ryktas att flickan spökar i trakten.. Alla vet att spöket visar sig där grusvägen från Järtuna går ut mot stora vägen.

* Familjen Hjalmarsson bor kvar på Järtuna. Gården har tagits över av Cecilias bror, Erik, och hans fru Mari. De har två barn, ett tvillingpar i 10-årsåldern. Föräldrarna som är i 70-årsåldern bor också kvar på gården.

Eriks och Maris barn heter Martin och Johanna och är tvillingar. De leker runt gården efter skolan. Om rollpersonerna vinner tvillingarnas förtroende kan de berätta att "faster Cecilia" brukar hålla till där grusvägen löper ut mot stora vägen. De leker med henne ibland, för hon känner sig ensam, men det kan de inte berätta för mamma, och absolut inte för farmor. För att berätta något för rollpersonerna avkräver tvillingarna dem ett heligt löfte om att inte berätta för någon, och särskilt inte för farmor.

Cecilias föräldrar, Leonor och Lars, är ett strävsamt par i 70-årsåldern som bor kvar i halva boningshuset på Järtuna. De saknar fortfarande sin dotter, men minns syskonen Lundin med glädje. De hälsar speciellt Cristoffer mycket välkommen och bjuder in alla på överfyllda kakfat och kokkaffe. De berättar om hur Cecilia dog när hon rusade ut framför en bil och påminner Cristoffer om hur han sörjde henne. När de gör det drabbas Cristoffer av en minnesbild från likvakan, när han fångslade hennes medvetande i kroppen. Ge Cristoffers spelare minneslapp 3 och avvakta resultatet.

När Cristoffer vaknar kan han inte berätta vad han såg, men frågar de ut honom kan han bekräfta att det rör flickan. Vid det här laget borde Cristoffers spelare vara rejält konfunderad. Minnesbilden var från begravningsbyrån, så kanske beger sig rollpersonerna dit.

Om inte rollpersonerna träffar Cecilias föräldrar får Cristoffer sin minnesbild när han träffar flickan istället.

Lundmarks begravningsbyrå i Björklinge är en mycket liten inrättning. Rollpersonerna kan promenera in och prata med ägaren, Herman Lundmark, som har skött verksamheten sedan 60-talet. Om de frågar om Cecilia blir han märkbart generad, men vill först inte säga något. Det är den mest pinsamma incidenten i hans yrkesliv. Den balsamerade kroppen försvann strax efter likvakan och återfanns aldrig. Begravningen hölls med tom kista.

Herman åtalades visserligen aldrig för något brott, men han tycker fortfarande att incidenten är oerhört pinsam. Den tystades ned och inga andra än han själv, familjen Hjalmarsson och polisen fick någonsin reda på det.

Om rollpersonerna framställer det som att Cecilia var en barndomsvän kan de få ur honom vad som hände. Om de är alltför påflugna berättar han ingenting.

Nu återstår för rollpersonerna att hitta flickan. Hon finns inte i närheten av Järtuna och inte runt rollpersonernas barndomshem. Hon håller till i närheten av olycksplatsen på vägen nattetid. Hon sitter i gräset på den plats där hon dog och sörjer både sitt liv och sin död.

Hittar rollpersonerna henne där och ropar på henne med hennes

namn stannar hon kvar och låter dem komma nära. När de får se henne blir de chockade. Huden är klargul och spänd över skallbenet. Ena ögat hänger utanför ögonhålan. Den knotiga kroppen är insvept i trasig barnkläder av gammal modell. Tre av fingrarna på höger hand saknas och vänster arm sitter i fel vinkel mot axeln. Spelarna måste slå ett skräckslag på +/- 0 för att inte påverkas av vad de ser. Cristoffer börjar minnas vad som hände. Han får Minneslapp 3, om han inte har fått den tidigare.

Flickan kan bekräfta att hon är den Cecilia som dog 1970. Frågar de varför hon fortfarande finns, pekar hon på Cristoffer och säger att de ska fråga honom.

Hon ber dem att låta henne dö. Hon vill inte leva så här. De måste hjälpa henne! Hon griper tag i Cristoffer, skakar honom och anklagar honom för vad som har hänt. Sedan faller hon ihop och skakar av tårlös gråt. (Plats för grovt överspel från spelledarens sida).

Vad än rollpersonerna gör kan de inte döda henne. Också om hon sönderdelas och bränns blir hon som väst ett förkolnat, skrikande lik. Fortfarande i plågor.

När hon märker att hon inte kan dö tittar hon på Cristoffer och säger: "Du är inte här. Du lämnade mig här och nu kan du inte hjälpa mig. Du måste komma hit och hjälpa mig. Du förstår inte. Du måste komma hit, hit, hit.." Hon griper tag i Cristoffer och klamrar sig fast vid honom. Ett ögonblick ser de andra hur han börjar blekna bort, som en skuggbild. Själv ser han för ett ögonblick hur vägen förvandlas till rasslande galler och himlen sjunker ned och blir ett lågt tak, innan han lyckas slita sig loss och kommer tillbaka ut i verkligheten. Cecilia är borta.

I och med detta försvinner Cecilia ur handlingen. För den här gången.

Rollspelsbedömning 1-5: Hur spelade de när de pratade med folk? Hur reagerade de på Cecilia?

FEMTE EPISODEN: AKADEMISKA AFTER DARK

Plats: Akademiska sjukhuset, Uppsala
Tid: 11-13 oktober 1991

Det är dags för syskonen att konfrontera sin döda mor. För att göra det måste de bege sig till Akademiska sjukhuset. Det kan tänkas att de gör det på eget bevåg, annars ringer en av moderns kollegor upp dem (är de helt onåbara dyker han upp i bil personligen istället!)

Kollegan, Anders Holmström, verkar mycket upprörd, för att inte säga helt hysterisk. Han vrålar något om att de döda skriker, bara skriker. Han kan inte få dem att tystna. "Er mor hälsar", avslutar han med och börjar gråta. Samtalet bryts. (Om de möts ansikte mot ansikte bryter han ihop och säger inget mer sammanhängande).

Efter det borde det inte vara något problem att få rollpersonerna till Akademiska. Det går snabbt att ta sig dit med bil.

Väl där märker de direkt att något är fel. Sjukhuset verkar vara tomt på personal. Om de kommer till akutintaget släpps de inte in. Ingen tycks finnas i mottagningen. De måste gå in genom huvudingången. På avdelningarna skriker patienterna efter personal, men ingen kommer. All personal befinner sig på obduktionsavdelningen och i kulvertarna, men det vet varken rollpersonerna eller patienterna. Det känns kusligt, ungefär som om någon eller något har slitit iväg personalen.

Ett par döda patienter som hålls kvar i sina kroppar vandrar planlöst genom sjukhuset med stirrande blick och muttrar obegripligheter.

Rollpersonerna vet att Anders Holmström jobbar med obduktion. Förr eller senare hamnar de i kulvertarna under sjukhuset. Obduktionsavdelningen ligger i källaren. Försöker de ta hissen ned direkt är den spärrad på botten. De förvarar lik i den och rollpersonerna hör skrik nedifrån om de är vid hissen. Annars hör de skriken när de kommer ned via trapporna. Brandtrapporna går alltid att använda.

När de tar sig genom kulvertarna anfaller styvfadern igen. Den här gången materialiserar han sig helt och hållet och anfaller med fysiskt våld.

Anfallet börjar med att det blir kolmörkt när alla lampor slocknar i gången. En isande vind drar genom korridorerna och alla dörrar slås upp runt dem. Ett skrapande, skärande ljud av sten mot sten hörs när en öppning i väggen glider upp mot Inferno.

Sedan är styvfadern över dem. Kör det hela lite som Alien - mörkret, ljuden, rädslan och det plötsliga överfallet. Meningen är inte att rollpersonerna ska dö, men ge dem några allvarliga sår. Till slut lyckas de fly undan eller bekämpa styvfadern, som försvinner.

Så småningom når de obduktionsavdelningen (Strunta i all realistisk återgivning av sjukhuset. Låt dem vackla runt i långa, vindlande gångar och upp och nedför trappor). Skriken blir starkare när de kommer närmare obduktion. När de slår upp dörrarna möts de av en fruktansvärd syn.

Allt är kaos på obduktionsavdelningen. Vrålade lik ligger fastspända på britsar överallt - i hissen, i rummet, i kulvertarna i närheten. Chockade läkare och sköterskor ragglar omkring eller sitter apatiska i hörnen med tårarna rinnande nedför kinderna. Blod och köttslamsor täcker golvet. En vidrig stank av formalin, rengöringsmedel och ruttnande kött hänger i luften.

Rollpersonerna måste klara en skräckkontroll på +5 för att inte chockas av vad de ser. Lyckas de kan de se Anders Holmström som sitter i ett hörn och omväxlande skrattar hysteriskt och gråter krampaktigt. Närmar de sig ser han upp med tom blick. Något igenkännande tänds i hans blick när han ser rollpersonerna.

"Hon väntar på er. Hon väntar. På sitt tjänsterum. Hon väntar där. Sa hon. Hon är död. Död. Vi är alla döda. Ni också. Vi kan inte göra något. Det är slut. Hahahahaha...(hysteriskt skratt)"

Han tystnar, tittar ned och säger inget mer oavsett vad rollpersonerna gör. Det går inte att få något vettigt ur någon annan läkare eller sköterska. Alla är chockade och arbetar rent intuitivt.

Modern väntar mycket riktigt på sina barn i sitt tjänsterum på andra våningen. Om de gav sig dit tidigare var det tomt. Hon försökte få något vettigt ur Holmström.

När de kliver in sitter hon med ryggen mot dem. En svag stank av förruttnelse slår emot dem (hur svag eller stark beror på hur lång tid de har tagit på sig för att komma hit). När hon vänder sig om ser rollpersonerna att hon är död. Huden är vaxartat blek med begynnande likfläckar och ansiktsdragen förvridna. Pupillerna är kraftigt sammandragna så att blicken ser helt frånvarande ut. Rollpersonerna måste slå ett skräckslag på +5 för att inte chockas.

Modern ser rakt på Cristoffer och ignorerar de andra. Rösten är förvriden, frånvarande när hon talar.

"Det är du Cristoffer, du har skapat det här. Leonard är på jakt efter dig. Han tänker driva dig i döden. Du är så rädd för honom att du inte tillåter någon död. Du låter mig inte dö. Du låter ingen dö. Det hjälper inte, Cristoffer. Det var dig han ville ha när han dödade mig. Men han kommer inte att sluta när har fått dig. Han kommer att kräva er allihop. Oss allihop."

Hon reser sig och griper tag i Cristoffer.

"Ni måste rädda er själva. Ni kan inte vänta där ute på honom. Han blir bara starkare. Han kommer att fånga er. Ni måste komma hit och möta honom. Här kan ni göra något. Härifrån kan ni se vad som händer. Ni är förblindade."

Hon tystnar och säger inte mer om inte rollpersonerna frågar. Om de frågar vad hon menar preciserar hon sig och säger:

"Ni är inte i döden. Ni måste komma hit."

Rollpersonerna står inför sitt livs svåraste val. Ska de ta livet av sig eller inte? Äventyret förutsätter att de gör det. Annars förvärras snabbt läget och styvfadern blir allt mäktigare. Han materialiseras gång på gång och försöker dra in dem levande i Inferno. Då har han fullständig makt över dem. På tredje försöket lyckas han. Äventyret är slut.

Väljer de att dö kan spelarna själva välja dödssätt. Alltför kletiga metoder kan ge dem problem efter döden, men annars är valet fritt. De kanske inser att på ett sjukhus finns det smärtfria gifter att få tag på. Försök att göra det hela så smakfullt som möjligt. Smaskiga detaljer förtar lätt skräcken i det här fallet.

Om de ber modern kan hon döda dem med en giftspruta.

Rollspelsbedömning 1-5: Hur reagerade de på sjukhuset, striden, liken och modern? Hur hanterar de självmordsscenen?

SJÄTTE EPISODEN: BORTOM DÖDEN

Plats: Inferno

Tid: Omätbar

Episoden börjar när rollpersonerna har dött. De slungas ned mot en tunnel av ljus, men når aldrig fram till öppningen i andra änden. Plötsligt är de tillbaka i sina döda kroppar. Men de är inte kvar i vår verklighet. Runt dem breder Inferno ut sig. Modern finns inte längre bland dem, om hon var med dem när de dog. Hennes öde är inte deras.

Rollpersonerna befinner sig i samma rum som de dog i, men rummet ligger utkastat i en labyrint av djupa schakt, rasslande hissar och mörka korridorer som binder samman enorma salar fyllda av rostiga maskiner. Blod rinner överallt, från väggar, tak och golv.

I labyrinten finns nefariter och razider, formade efter förvridna barn, som plågar vuxna syndare. Påfallande många av syndarna ser ut som syskonens styvfar.

Enstaka ljuskällor och brinnande eldar långt nere i de djupa schakten lyser svagt upp det hela. Ett avlägset, skärande ljud ligger i bakgrunden. Lyssnar de närmare på det kan de gradvis urskilja enstaka stämmor som vrålar av smärta, gråter och lider.

Den här versionen av Inferno består delvis av vår verklighets Uppsala. Det ligger insprängt i labyrinten, några hus här och gator där, en förvriden version av domkyrkan och slottsbacken.

Närmast rollpersonerna finns Akademiska och området närmast runt sjukhuset. Bortom det breder staden och landsbygden ut sig. Genom Inferno rör sig de döda som har fångats i sina kroppar. Liksom rollpersonerna kan de se helvetet, men är inte en del av det.

Meningen är att syskonen ska ta sig genom Inferno och gradvis söka sig bakåt i tiden (se tarotspådomen) för att konfronteras med sitt förflutna. Till slut möter de styvfadern och besestrar honom för gott.

Berätta för dem att de kan se scener från sitt förflutna när de vandrar genom Inferno. Till en början är det scener som ligger nära i tiden. De ser scener från sitt vuxna liv och sin ungdom när de passerar över slottsbacken och genom centrum.

Rollpersonerna kan inte påverka det som har skett, bara se och återuppleva det. Förhoppningsvis inser de att de kan återse sitt förflutna om de beger sig till den plats där händelsen inträffade. De kan se moderns död och återupplivande i huset i Kåbo. Beger de sig till Björklinge kan de se Cecilias död och återupplivande och se vad som hände styvfadern natten till den 10:e oktober 1971. Naturligtvis kan de välja andra scener, men då får spelledaren improvisera.

Avstånden i Inferno är inte som i verkligheten. Det är bara platser som har haft en betydelse för rollpersonerna som existerar. Centrala Uppsala, deras arbetsplatser och hem fogas samman med Björklinge som till största delen ser ut som när de var barn.

Att rollpersonernas kroppar är döda orsakar en del speciella problem. Efter några timmar sätter likstelheten in och likfläckar bildas på huden. Förruttnelsen är märkbar på tio timmar. Likmaskar kläcks efter ca 48 timmar och förorsakar smärta även för de döda. Troligen tar de inte mer än några timmar på sig att färdas genom Inferno, men likstelhet och likfläckar hinner uppstå.

Träffade rollpersonerna Cecilia i episod fyra möter hon dem i Inferno leder dem till Björklinge 1971. Då kan du stryka alla anfall som beskrivs nedan, utom möjligen några spänningsskapande jaktsekvenser.

Helvetet är en obehaglig plats. Spelledaren måste anstänga sig för att visa det. Beskriv stanken, blodet de halkar på och snart är helt indränkta i, de vidriga nefariterna som plågar sina offer. Bygg upp en helvetisk stämning.

Medan rollpersonerna färdas genom sitt förflutna och Inferno kan de dra på sig några invånarens intresse. I vilken form beror på hur spelarna är. Gillar de action och har tagit med sig tunga vapen in i döden kan spelledaren låta det hela bli rätt alienslikt. Fridsammare spelare utan vapen kan jagas av vidriga nefariter och razider, men lyckas precis fly hela tiden. Rollfigurerna tål mycket skada som döda. Tredubbla deras skadepacitet och låt dem dö först efter tre dödliga sår. (Se också episod sju).

Meningen är att rollpersonerna ska ta sig fram till barndomshemmet i Björklinge i Inferno och konfronteras med vad som hände styvfadern för 20 år sedan.

Rollspelsbedömning 1-5: Hur reagerar de på Inferno? Hur klarar de att spela döda?

SJUNDE EPISODEN: VANDRARE I DÖDSSKUGGANS DAL

Plats: Inferno

Tid: Omätbar, timmar efter ankomsten till Inferno

När rollpersonerna kommer till den plats i Inferno där deras barndomshem i Björklinge finns närmar sig äventyret sitt slut. Nu återstår bara att möta styvfadern och för Cristoffer att betala en gammal skuld.

Huset och trädgården ligger mitt i en väldig sal, vars väggar och tak försvinner i halvmörkret. Golvet i salen är täckt av en halvmeter stinkande blod. Ur blodet höjer sig den kulle där trädgården och huset ligger. Runt om ligger granngårdarna, halvt nedfallna och förruttnade. Det är vad som finns kvar av det förflutna. Resten har svepts bort av tiden.

Det här är också styvfaderns eget purgatorium, där han plågar oskyldiga offer för andras ondska. Hans smärta blir deras. Det roar också nefariternas förvridna känsla för vad som är passande.

Syskonen har inga problem att gå in i huset. Styvfadern är inte där, utan kvar i vår verklighet. De lägre tjänarna ignorerar dem helt. Rollpersonerna hör inte helt och fullt till Inferno.

Huset är till stor del identiskt med vad de minns från sin barndom, men mitt bland det välkända möblemanget finns tortyrbänkar av rostigt järn, glödande burar fyllda med skrikande män. På väggarna hänger fastnaglade offer fastnaglade med spikar. Blodet rinner längs väggarna. De lägre tjänarna torterar sina offer. Eftersom rollpersonerna är döda behöver de inte slå något skräckslag, men beskriv scenen så att de blir äcklade.

Ingenting händer så länge syskonen inte gör något. Försöker de befria offren eller stoppa tortyren anfaller de lägre tjänarna. En vild strid utbryter. Runt rollpersonerna finns diverse improviserade vapen - möbler, tunga tortyrredskap och blodiga järnhammare. Låt dem vinna striden relativt lätt. Några lätta sår är lagom. Det går inte att döda tjänarna, men får de ett dödligt så har styvfaderns grepp om dem släppts och de faller döda ned. De formar en ny kropp inom 24 timmar.

Rollpersonerna kan befria offren. Spikar kan dras ur, burar öppnas och bojor lossas. Männen märker inte ens rollpersonerna, utan stapplar med tom blick ut ur huset. Några gråter över sina egna synder. Bara de som tror sig förtjäna det hamnar i purgatorium.

I och med det uppmärksammar styvfadern och de tre nefariterna rollpersonerna. Nefariterna beger sig till huset för att låta Cristoffer sona sin skuld, styvfadern för att hämnas.

Innan nefariterna och styvfadern kommer fram utspelar sig en sista scen för rollpersonernas ögon. Tortyrredskapen bleknar bort och bara de vanliga möblerna finns kvar.

Hela scenen med nefariterna som anländer, Cristoffer som köpslår med dem och den skrikande styvfadern som släpas bort spelas upp. Den beskrivs närmare i bakgrunden.

Ge spelarna några minuter att prata om vad de såg. Sedan anfaller styvfadern dem. Fullfölj striden, men se till att Cristoffer överlever. Skulle någon av dem "dö" återformas kroppen inom sju dagar. Vid det laget är äventyret slut och de befrias från Inferno och sina kroppar. Kör striden så att spelarna verkligen fruktar att rollpersonerna ska dö.

När styvfadern är besegrad faller hans kropp död ned och hans medvetande fjättras av nefariterna. En ny kropp formas inom 24

timmar. Har inte Cristoffer offrat sig för honom anfaller han syskonen på nytt.

Allt blir tyst när styvfadern faller. Långsamt, nästan i ultrarapid, faller husets väggar utåt. Taket försvinner, men möbler och golv står kvar. Tunga steg närmar sig utifrån mörkret. Tre gestalter kommer mot huset, de tre nefariterna.

Rollpersonerna känner igen dem från visionen ur det förflutna. Alla tre nefariterna har blickarna fästa på Cristoffer. De håller sylvassa krokar i händerna.

Tre meter från Cristoffer stannar de, i en cirkel runt rollpersonerna. De ser på Cristoffer med förvridna leenden och kalla ögon. En av dem höjer sin köttkrok.

"Det är dags att betala skulden. Vi har väntat länge nog. Mannen roar oss inte längre. Vi vill ha dig."

Ett obehagligt, förväntansfullt grin förvrider hans ansikte.

"Du måste överlämna dig till oss av egen fri vilja. Den yttersta njutningen, den sanna smärtan. Kom till oss!"

Cristoffer måste välja. Bara genom att offra sig själv åt nefariterna kan han återskapa muren mellan liv och död. Vägrar han förvärras situationen i Uppsala för varje dag som går. Nefariterna återkommer varje dag och kräver att få Cristoffer.

Accepterar Cristoffer smälter han skrikande ned och förvandlas till en 13-årig pojke igen. Nefariterna slår sina krokar i den skrikande pojken och släpar ut honom i mörkret. I och med det återställs döden i vår verklighet. De levande döda får ro. Det gäller också de tre kvarvarande syskonen, som slungas mot ljuset i änden av tunneln, sveps in i mörker och försvinner.

Äventyret är slut.

Rollspelsbedömning 1-5: Hur reagerade de på tortyren? Hur spelade de striden? Hur hanterade Cristoffer sin valsituation? Spelade han i linje med hur han uppträtt tidigare?

SLUTBEDÖMNING

Lägg ihop alla betyg. Summan är gruppens poäng. Du kan modifiera med ± 5 för gott eller dåligt rollspel i scener utanför den direkta handlingen. Om gruppen inte hann färdigt får du försöka extrapolera poängsumman utifrån hur bra de spelade den del de hann igenom. Ta ett snittvärde efter de delar de har kommit igenom. Om möjligt är det förstås bättre att du drar ut på tiden så att ni hinner spela färdigt, men är det omöjligt får du göra bedömningen efter den del av äventyret de hann igenom. Hur långt tid de tar på sig har ingen betydelse för poängbedömningen.

Väg in hur väl gruppen spelade med i handlingen och försökte berätta den tillsammans med dig. Ge avdrag om deras rollspel gick alltför mycket ut över handlingen och stämningen.

SPELLEDARPERSONER

HELENA LUNDIN

Rollpersonernas mamma är 56 år gammal och lider av en obotlig leversjukdom som skulle ha dödat henne inom ett par år om inte äventyrets händelser inträffade. Hon är kort och satt med grånat, ursprungligen svart hår och bruna ögon. Hon har arbetat som sjuksköterska i största delen av sitt liv, men utbildade sig till läkare i början av 80-talet när barnen hade blivit stora. Hon arbetar på Akademiska, men har varit sjukskriven i över ett halvår för ischias och för den obotliga sjukdomen som ger svåra smärtor.

LEONARD STRID

Syskonens riktiga pappa dog 1968. Ett år senare flyttade Leonard ihop med deras mamma. Det skar sig direkt mellan Leonard och Cristoffer. Pojken kunde inte acceptera sin styvpappa och blev mer och mer hatisk mot honom hela tiden.

Leonard var ingen särskilt dålig människa, men han klarade inte av konfrontationen med den hatiska pojken. Till slut fick han för vana att slå pojken när han tappade humöret.

Han arbetade som yrkeslärare inne i Uppsala och hade inte särskilt många vänner i Björklinge. Situationen blev allt mer ohållbar och han var på väg att separera från Helen, syskonens mor, när Cristoffer gav honom som bytesgåva till nefariterna. Leonard var i så dålig form då att han inte förmådde försvara sig mot nefariterna. Han anklagade sig själv för det usla förhållandet mot Cristoffer och för att han hade slagit pojken. Hade inte de skuld känslorna funnits hade inte nefariterna kunnat hämta honom.

Efter 20 år i helvetet är Leonard en förvriden och hatisk avbild av sitt forna jag. Han anklagar syskonen och Helena, men framför allt Cristoffer, för vad som har hänt honom. Han vill utsätta dem alla för all den plåga han har fått genomlida, som han ser det, för deras skull.

När Leonard tar form i vår värld är han en storväxt, senig man med glest mörkt hår och spräckta, blodfläckade glasögon. Hans grå byxor är söndeslitna och fastnitade i köttet med klämmor. Kroppen är söndertrasad och blekgul. Ansiktet är vanställt - läpparna bortskurna och näsan stympad.

Personlighet: Leonard har förvandlats till en mindre form av nefarit. Han lever bara för sitt hat mot Cristoffer, och i viss mån mot syskonen och deras mor.

Rollspelstips: Tilltala alltid rollpersonerna med förnamn. Låt familjär, men ändå hotfull. Förvrid ansiktet.

RÖR 20
STY 25
TÅL 25
UTS 3
EGO 14
KAR 10
UPP 12
UTB 15

Modifikation till skräckslaget: +5

Längd: 185 cm
Vikt: 80 kg
Sinnen: Ser magisk auror och mental balans
Förflyttning: 10 m/sr
Handlingar: 4
Initiativbonus: +8
Skadebonus: +5
Skadepacitet:
6 skråmor= 1 lätt sår
5 lätta sår= 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Återformas i sitt purgatorium om han dödas i vår verklighet.
Uthållighet: 155
Mental balans: -150
Färdigheter: Smyga 20, Undvika 20, Dolkar 20, Piskor och kedjor
20, Slåss utan vapen 18, Leta 15, Tortyr 40
Vapen: Två grova kedjor (1-8 9-12 13-16 17+)
Magi: ingen
Hemort: Purgatorium

CECILIA HJALMARSSON

Cecilia var 13 år gammal 1970, när hon dödades i en bilolycka en bit från Järtuna. Hon var 145 centimeter lång och ganska spensligt byggd, men långt ljust hår och blågröna ögon. Kroppen balsamerades innan Cristoffer fängslade hennes medvetande i den, så hon är relativt välbevarad. Men det är svårt att se hur hon en gång har sett ut. Håret har slitits loss i stora testar. Huden är gul och täckt av mörkare fläckar och sår som inte kan läka. Ena armen är sönderbruten och några fingrar är borta. Ett öga har ramlat ut.

Cecilia har ovanligt mycket av sitt förstånd kvar med tanke på vad hon har råkat ut för. Hennes medvetande är fortfarande en 13-åring. Hon är sorgsen och ensam, men inte direkt vansinnig. Hon förebrår Cristoffer för vad som hände, men hatar honom inte. Hon förstår vad som kommer att hända med honom och är lite ledsen för hans skull.

RAZIDER

Raziderna finns här och var i Inferno. De rör inte rollpersonerna om de är ledsagade av Cecilia. Tar de sig fram på egen hand kan de jagas av razider. De bör inte råka i strid med någon. Det överlever de antagligen inte. Raziderna är halvt mekaniska varelser, fyra meter långa och skapade av järn, muskler, glas och blod.

RÖR 31
STY 62
TÅL 51
UTS 1
EGO 20
KAR 5
UPP 31
UTB 21

Modifikation till skräckslag: Döda rollpersoner blir inte skrämda
Längd: 400 cm
Vikt: 600 kg
Förflyttning: 15 m/sr
Handlingar: 5

Initiativbonus: +19
Skadebonus: +11
Skadekapacitet:
12 skråmor= 1 lätt sår
11 lätta sår= 1 allvarligt sår
9 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Dör först efter 2 dödliga sår
Uthållighet: 290
Naturlig rustning: 5
Anfallssätt: Bett 15 (skr 1-5, ls 6-12, as 13-22, ds 23+) Klor
15 (skr 1-6, ls 7-14, as 15-25, ds 26+)
Hemort: Inferno

NEFARITER

Runt om i Inferno finns nefariter som plågar sina offer. De bryr sig i allmänhet inte om rollpersonerna, som inte hör till Inferno, men de kan skrämja eller jaga dem. Använd vid behov värdena från de tre nefariterna nedan.

LEONARDS TJÄNARE

Leonard har fyra tjänare som plågar offren i hans purgatorium. De är själva syndare som har avancerat till plågoandar i helvetet. De fyra har kvar svaga mänskliga drag, men är till största delen förvridna till oigenkännlighet. De har två armar och två ben, stora förvridna käftar, långa spelande tungor och utstående, svarta ögon. De talar enstavigt om de måste.

RÖR 12
STY 16
TÅL 12
UTS 5
EGO 10
KAR 5
UPP 12
UTB 8

Längd: 180 cm
Vikt: 90 kg
Förflyttning: 6 m/sr
Handlingar: 2
Initiativbonus: -
Skadebonus: +2
Skadekapacitet:
4 skråmor= 1 lätt sår
3 lätta sår= 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Uthållighet: 90
Naturlig rustning: -
Anfallssätt: Bett 12 (skr 1-5, ls 6-12, as 13-22, ds 23+) Klor
12 (skr 1-6, ls 7-14, as 15-25, ds 26+)
Hemort: Leonards purgatorium
Antal:4

DE TRE NEFARITERNA

De tre nefariterna är samma tre som Cristoffer en gång för 20 år sedan kallade på för att sona sin skuld mot Cecilia, men sedan flydde genom att överlämna Leonard i utbyte. De är nefariter formade av ett barns skuldkänslor - till det yttre själva barn,

men förvridna och sönderslitna. Det är svårt att avgöra vilket kön de en gång har haft. Kanske är det två flickor och en pojke. Av storleken att döma skulle de kunna vara i 12-årsåldern.

En av dem är överviktig och skallig, med bara enstaka mörka hårtestar kvar på huvudet. Han är inklämd i en för liten läderkorsett och har gapande sår över hela kroppen.

De andra två är mindre, också klädda i stål och läder med gapande sår i köttet sammanhållna av stålklämmor, trådar virade runt lemmarna som skär in i köttet och förvridna ansikten.

Rollpersonerna har troligen ingen anledning att slåss mot nefariterna, men deras värden ges ändå om något sådant skulle inträffa. Alla tre har samma värden.

RÖR 31
STY 41
TÅL 41
UTS 3
EGO 21
KAR 15
UPP 15
UTB 15

Längd: 145 cm

Vikt: 50 kg

Förflyttning: 15 m/sr

Handlingar: 5

Initiativbonus: +19

Skadebonus: +9

Skadepacitet:

10 skråmor= 1 lätt sår

9 lätta sår= 1 allvarligt sår

7 allvarliga sår = 1 dödligt sår

dör först efter 2 dödliga sår

Uthållighet: 235

Förmågor: Telepati, Förvrida tid och rum, Byta skepnad,

Kontrollera människor med mental balans mellan -50 och -100

Färdigheter: Automatvapen 15, Pistol och revolver 15, Smyga 25,

Undvika 25, Dolkar 25, Piskor och kedjor, 45, Slåss utan vapen

20, Leta 20, Tortyr 75

Anfallssätt: Krokförsedda kedjor 45 (1-8 9-12 13-16 17+)

Hemort: Inferno

Antal: 3

INFOLAPP ETT

När du får den här lappen ska du lämna rummet (du, spelaren, alltså). Har du några frågor får du ta upp dem med spelledaren utanför rummet.

"Något hemskt har hänt. Du minns inte riktigt vad. Det var någonting med mamma. Nånting har hänt henne. Du var hos henne, men sen minns du bara att du sprang hem för att få hjälp av dina syskon. Det är bråttom. Ni måste till henne. På en gång."

Rollspelstips: Var hysterisk. Far runt i rummet och skrik. Du minns inte mer än vad som står ovan, men du har en fruktansvärd ångest. Du kan inte svara redigt på några frågor. Lugna ned dig först när ni kommer till moderns hus.

Gå tillbaka in i rummet några minuter efter det att du gick ut och spela upp det här.

INFOLAPP TVÅ

Ewas Dagbok 25/12 1969 - 11/10 1970, utdrag

25/12-69 De bråkade igen. Jag tycker Cristoffer är dum. Leonard är snäll.

7/5-70 Leonard slog Cristoffer i dag. Han grät och sa att Leonard borde vara död. Jag längtar efter pappa.

14/9-70 Cristoffer kastade tallrikar i köket och var ledsen sen. Mamma tröstade, men inget hjälpte.

10/11-70 Cristoffer fyllde år. Han ville inte ha Leonards present. Leonard blev arg. Mamma blev ledsen.

Det är de enda delar av intresse du hittar.

INFOLAPP TRE

Första kapitlet i Cristoffer Lundins senaste bok "De kom i gryningen" utgiven i Nordmarks pocketserie "Skräckens timme".

"Väggarna föll utåt och rummet vilade i ett stort mörker. Genom mörkret närmade sig tre förvridna gestalter. Han förstod att det var honom de sökte. Men han gav sig inte så lätt. Han hade sin plan färdig. Ovetande om sitt öde satt pappan kvar på sängkanten med boken i knät. Han såg inte mörkret bortom de fallna väggarna. Han såg inte de tre gestalterna förrän de kom helt nära. Då var det för sent. Pojken blundade när de högg sina krokar i pappans kropp och började släpa ut honom i mörkret. Han höll för öronen för att slippa höra pappans skrik och bön på hjälp."

INFOLAPP FYRA

Utdrag ur Cristoffer Lundins dagbok augusti-oktober 1970

21/8 Jag hade en hemsk dröm. Var kall när jag vaknade. Allt var mörkt och det var tunga andetag och steg som kom närmare. Det var någost hemskt som kom. Jag blev rädd men jag kunde inte röra mig.

7/9 Drömmen kom tillbaka. Sen såg jag tre figurer långt borta. De stannade och tittade på mig. Jag blev stel och kunde inte röra sig. Nu kommer de, tänkte jag. Sen vaknade jag.

27/9 Drömmen igen. De kommer närmare hela tiden. Vad har jag gjort? Allt är mitt fel. Det är därför de kommer. De måste hämta mig. I natt såg jag dem och skrek. Sen vaknade jag.

MINNESLAPP ETT

Dunklet lättar för ett ögonblick i ditt minne och du ser en scen framför dig:

Du står i mammas kök. Radion skvalar lågt i bakgrunden. Du fylls av sorg och skräck. Du sjunker ned på knä och börjar gråta. Mamma ligger helt stilla på golvet. Död.

Minnesbilden bleknar bort.

MINNESLAPP TVÅ

Världen förvrids för ett ögonblick runt dig och det är som om du slungades tillbaka i tiden. Runt dig ser du något som du vet har inträffat, för länge sen:

Det är mörkt. Du är 13 år. De har kommit. Dina mardrömmar är här - tre stycken, klädda i läder och mörker. Du ser dem inte tydligt och vill inte se dem heller.

Men du har inga problem att se Leonard, din styvpappa. Han skriker av smärta och skräck när de slår sina krokar i honom och släpar ut honom i mörkret. Du har honom bönfälla dig att du ska skona honom, men rösten försvinner ut i mörkret.

En av varelserna vänder sig om mot dig:

"Vi kommer tillbaka. Du tillhör oss."

OBS: Du kan inte berätta det här för någon. Det går inte. Det är för personligt och laddat av skuld. Frågar dina syskon kan du bekräfta att styvfadern är inblandad, det är allt. Du kan inte själv tänka klart på det och förstår inte din egen roll i det som händer.

MINNESLAPP TRE

Dunklet lättar för ett ögonblick i ditt minne och du ser en scen framför dig:

En begravningsbyrå. Du trodde aldrig att du skulle kunna gå hit. Du står i ett litet rum, ensam med kistan. Hon ser så liten ut i kistan. Så ömtålig. Så död.

Ett raseri väller upp i dig. En rasande sorg och vrede över att döden har stulit henne från dig. Du sträcker ut handen och det känns som om något slits sönder, som en slöja mellan dig och den döda kroppen rivs till trasor.

Cecilias döda kropp slår upp ögonen och skriker tyst. Bara du kan höra henne. Men det räcker. Du förstår vad du har gjort och faller ihop bredvid kistan. Du tittar inte upp igen och vågar inte möta hennes blick. Du hör henne långsamt resa sig och försvinna.

OBS: Du kan inte berätta för någon om minnet. Det går inte. Det är för personligt och obegripligt. Du kan inte koppla det till dig själv, det är bara som en bild i ditt minne. Frågar dina syskon kan du berätta att det rörde Cecilia, det är allt.

CRISTOFFER LUNDIN

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

Yrke: skräckförfattare
Arbetsgivare: Nordmarks förlag
Adress: Prästgårdsv. 21 B, Uppsala
Tfn: 11 97 54
Personnr: 571010-1231

Förflyttning: 6 m/sr

Handlingar: 2

Initiativbonus: -

Skadebonus: +2

Skadepacitet:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Längd: 180 cm **Vikt:** 75 kg

Hår: svart **Ögon:** bruna

Mental balans: -25

Utseende: Lång och mager med svart, halvlångt hår. Blekt, magert ansikte och skarpa drag. Något mörk hy och mörkbruna ögon.

Personlighet: Besatt av sitt skrivande. Får lätt ångest när han inte skriver. Intensiv och självförbrännande. Avverkar det ena förhållandet efter det andra. Nära knuten till sin mor.

Familj och vänner: Modern Helen och syskonen Ewa, Richard och Sofi. Fd flickvännen Carolin som han inte har träffat på två månader. Bekanta från skolåren som han brukar gå ut och ta en öl tillsammans med.

Fördelar:

Artistisk begåvning - skriver skräckromaner.

Magisk intuition - vet att han har ovanliga krafter, men inte riktigt hur de yttrar sig.

Språkbegåvning

Nackdelar:

Förträngning - minns bara delar av sin barndom.

Förföljelsemani - tror sig förföljd av sin styvfar Leonard som lämnade familjen 1970

Dödsångest - paniskt rädd för döden, men ändå dragen till den.

Färdigheter:

Klättra 3

Skjutvapen 3

Pistol & revolver 10

Kasta 3

Franska 15

Ockultism 10

Förföra 12

Gömma sig 3

Leta 3

Smyga 12

Närstrids- & kastvapen 3

Datorkunskap 12

Skriftlig framställning 12

Kontaktnät: författare 12

Engelska 15

Köra bil 12

Undvika 3

Simma 3

Informationssök 15

Världsvana 10

Slåss utan vapen 12

BAKGRUNDSHISTORIA FÖR CRISTOFFER

Du föddes 1957 i Björklinge norr om Uppsala och gick i skolan där. När du var 10 år dog din pappa, Nicklas Lundin, i någon sjukdom. Du har aldrig frågat exakt vad han dog av. Följande år träffade din mamma en ny man, Leonard, som bodde hos er ett par år. När du var i 13-årsåldern försvann han också. Du minns honom knappast.

Du flyttade till Stockholm direkt efter gymnasiet och arbetade med lite av varje under några år. I 25-årsåldern började du skriva skräckromaner för pocketboks-förlag. Det har du fortsatt med. För tre år sedan flyttade du tillbaka till Uppsala för att komma undan en gammal kärlekshistoria i Stockholm och för att komma närmare din mamma, som hade blivit sjuk.

Mamma är 56 år och läkare. Hon flyttade in från Björklinge till Uppsala några år efter det att du hade flyttat hemifrån. Du fruktar att hon ska vara döende, men vill inte acceptera det utan upprepar för dig själv att hon kommer att bli bra.

Du har träffat mamma ofta sedan du flyttade tillbaka till Uppsala. Hon pratar mycket om hemmet i Björklinge, som var hennes föräldrahem. Det verkar som om hon skulle vilja flytta tillbaka dit, men du vet att hon är för dålig.

Du har en trea på Prästgårdsvägen och arbetar hemma från en ordbehandlare. Du skriver en bok varannan månad, ungefär. Du lyssnar mycket på musik, särskilt 70-talsmusik. Du älskar Jethro Tull.

RICKARD LUNDIN

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

Förflyttning: 8 m/sr

Handlingar:3

Handlingsbonus: +4

Skadebonus: +3

Skadepacitet:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Yrke: matematikstuderande

Universitet: Uppsala

Adress: Kyrkogårdsgatan 42, Uppsala

Tfn: 31 35 81

Personnr: 621210-1117

Längd: 175 cm **Vikt:** 75 kg

Hår: svart **Ögon:** grå

Mental balans: -10

Utseende: Smärt och senig med mörkbrunt, långt hår. Välväxt och muskulös. Tränar på gym och karate tre gånger i veckan.

Personlighet: En analytisk, logisk ung man som intresserar sig för komplicerade matematiska problem. Han har aldrig analyserat sig själv i någon högre grad.

Familj och vänner: Modern Helena och syskonen Cristoffer, Ewa och Sofi. Fd flickvännen Catharina, som han inte riktigt förstår sig på. Kurskamrater på matematiken.

Fördelar:

Chevaleresk

Kroppsmedvetande

Matematisk begåvning

Nackdelar:

Lögnare - undviker otrevliga situationer genom att ta till nödlögner

Mardrömmar - drömmer om att Cristoffer försöker döda honom, men det vill han inte tala om för någon.

Färdigheter:

Klättra 3

Skjutvapen 3

Smyga 3

Kasta 3

Närstrids- & kastvapen 3

Ockultism 15

Gömma sig 3

Karate: Slag 15

Undvika 16

Köra bil 10

Första hjälpen 15

Undvika 3

Datorkunskap 15

Informationssökning 15

Simma 3

Engelska 12

Spark 15

Käpp 12

Kontakt nät: lärare 10

Pistol & revolver 12

Numerologi 10

Matematik 14

Dolkar 12

Franska 12

Leta 3

Parera 16

BAKGRUNDSHISTORIA FÖR RICKARD

Du föddes 1962 i Björklinge norr om Uppsala. Du har två äldre syskon, Cristoffer och Ewa. När du var två år fick du en lillasyster, Sofi. Du gick teknisk linje på gymnasiet och arbetade som dataprogrammerare under många år innan du började på Matematikerlinjen för två år sedan.

Du bodde kvar hemma länge och flyttade inte till en egen lägenhet förrän 1985, när du flyttade ihop med Catharina Uhlander, en psykologistuderande som du träffade i jobbet. Ert förhållande sprack efter ett par år och du flyttade till en egen lägenhet. Du umgås fortfarande med Catharina. Det är henne du anförtror dig till när du har något du måste berätta eller reda ut. Hon har avbrutit sina psykologistudier och försörjer sig för ögonblicket på att spå i tarotkort. Hon har en obehaglig förmåga att känna på sig vad du tänker och vad som kommer att hända.

Du står visserligen nära din mor och dina syskon, men du har aldrig kunnat prata med dem om personliga saker. Du har bara spridda minnen av din pappa, som dog när du var sex år, och din styvfar som försvann hemifrån när du var nio.

EWA LUNDIN

RÖR 12 **EGO** 14
STY 14 **KAR** 16
TÅL 11 **UPP** 12
UTS 15 **UTB** 16

Förflyttning: 6 m/sr

Handlingar: 2

Handlingsbonus: -

Skadebonus: +2

Skadepacitet:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Yrke: chiropraktor

Arbetsgivare: egen rörelse

Adress: S:t Olofsgatan 32, Uppsala

Tfn: 21 97 24

Personnr: 600314-1144

Längd: 170 cm **Vikt:** 70 kg

Hår: mörkblont **Ögon:** bruna

Mental balans: -15

Utseende: Lång och gänglig med mörkt, kortklippt hår. Går klädd i färgglada, vida kläder och bär alltid mängder av trä- och bronssmycken.

Personlighet: Utåtriktad och intresserad av människor. Ägnar mer tid åt att prata om sina patienters problem än att behandla dem. Är mycket engagerad i sina syskon, särskilt i storebrodern Cristoffer.

Familj och vänner: Mamma Helen och syskonen Cristoffer, Rickard och Sofi. Bästa väninnan Catharina, en gammal flickvän till brodern Rickard. Michael Jonstoj, en äldre akupunktör som hon delar arbetslokal med, har hon ett yrkesmässigt umgänge med.

Fördelar:

Empati - känner vad andra känner

Intuition - känner på sig vad som håller på att hända

Nackdelar:

Dödsdrift - lockad och skrämmd av tanken på döden. Fixerad vid sin fars död när hon var åtta år.

Förträngning - har bara flyktiga minnen av Cristoffer från barndomen

Färdigheter:

Klättra 3

Köra bil 10

Första hjälpen 10

Informationssökning 16

Undvika 3

Kasta 3

Närstrids- & kastvapen 3

Gömma sig 3

Dans 15

Chiropraktik 15

Datorkunskap 10

Hypnos 12

Engelska 15

Franska 12

Slåss utan vapen 15

Leta 3

Skjutvapen 3

Tyska 12

Smyga 3

Ockultism 15

Gifter & droger 12

Naprapati 12

Simma 3

BAKGRUNDSHISTORIA FÖR EWA

Du föddes i Björklinge 1960 och gick i skolan där. När du var 8 år dog er pappa Nicklas och er mamma träffade en ny man Leonard. Leonard försvann efter ett par år. Du minns honom inte så väl, men du tror att han gav sig av för att han inte tyckte om Cristoffer, din storebror.

Du beundrade alltid Cristoffer och såg honom som din stora förebild. Också i dag, när han är en ganska neurotisk skräpboksförfattare med tio misslyckade förhållanden bakom sig kan du inte låta bli att tycka att han är klokare och bättre än alla andra.

Du arbetade inom sjukvården ett par år efter skolan, innan du åkte till USA och skaffade dig en chiropraktorutbildning. Du kom hem för sex år sedan och öppnade en mottagning i centrala Uppsala tillsammans med en akupunktör som du har känt i många år, Michael Jonstoj. Du har återupptagit kontakten med en del gamla barndomsvänner, bland andra Catharina, en väninna som har haft ett förhållande med din lillebror Rickard.

När du kom hem till Sverige igen åkte du ut till barndoms hemmet i Björklinge och samlade ihop alla dina gamla saker från barndomen. Du har dem samlade i din lilla tvåa på S:t Olofsgatan.

Du har ägnat mycket tid åt din mamma det senaste halvåret. Hon är sjuk och du inser att hon inte har länge kvar att leva. Hon är sjukskriven från sin läkartjänst på akademiska sedan ett halvår tillbaka. Det oroar dig lite att Cristoffer inte tycks kunna acceptera hur sjuk er mamma är. Han pratar hela tiden om att hon bli frisk.

SOFI LUNDIN

RÖR 13 EGO 16
STY 12 KAR 15
TÅL 11 UPP 12
UTS 15 UTB 15

Förflyttning: 7 m/sr

Handlingar: 2

Handlingsbonus: +1

Skadebonus: +2

Skadekapacitet:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Yrke: Mentalskötare

Arbetsgivare: Ulleråker

Adress: Blomdahls v. 9, Gottsunda

Tfn: 21 39 51

Personnr: 640721-1342

Längd: 160 cm **Vikt:** 65 kg

Hår: svart **Ögon:** bruna

Mental balans: -15

Utseende: Kort och kompakt med långt svart hår uppsatt i nacken. Klär sig i lediga svarta eller mörka kläder.

Personlighet: En praktisk handlingsmänniska. Söker den enklaste lösningen på alla problem. Framfusig, kan ibland köra över andra. Mycket nyfiken.

Familj och vänner: Modern Helen och syskonen Cristoffer, Ewa och Rickard.

Arbetskamrater på Ulleråker. Umgås mycket med grannen, Anita Gullberg. Medlem i Uppsala jakt och fiskesällskap. Jagar rådjur med en kollega, Mats Grundin.

Fördelar:

Empati - känner av andras känslor och har lätt att bli omtyckt av andra.

Intuition - kan läsa andras kroppspråk och inse vad de planerar.

Kulturell flexibilitet - smälter in i alla miljöer.

Nackdelar:

Dödsdrift - fixerad vid och skrämmd av tanken på döden

Lättretlig

Missbrukar lugnande medel

Färdigheter:

Klättra 3

Smyga 12

Kasta 3

Slåss utan vapen 12

Simma 3

Gömma sig 12

Leta 3

Skjutvapen 3

Undvika 3

Närstrids- & kastvapen 3

Franska 10

Tyska 15

Dolk 10

Köra bil 12

Gevär 15

Informationssökning 12

Engelska 12

Psykologi 10

Jakt 12

Säkerhetssystem 12

Första hjälpen 10

BAKGRUNDSHISTORIA FÖR SOFI

Du föddes i Björklinge 1964 som yngsta syskonet av fyra. Er pappa dog när du var fyra år och du minns honom inte. Du har vaga minnen av en man som bodde hos er ett par år när du var mellan fem och sju. Du var alltid det vildaste av syskonen och började vara hemifrån långa tider redan i högstadiet. Du flyttade hemifrån och ihop med en kille direkt efter skolan. Du förörjde dig på olika ströjobb under många år innan du skaffade dig utbildning som mentalskötare och fick jobb på Ulleråker med behandling av kriminella psykiskt sjuka.

Där har du jobbat i fyra år nu. Du umgås mycket med arbetskamraterna och jagar tillsammans med en kollega, Mats, som du har haft ett förhållande med.

På senare tid har du ägnat mycket kraft åt din mamma, som är döende i en obotlig leversjukdom. Dina syskon tycks inte kunna fatta hur allvarligt det är, de viker undan och menar att allt kommer att bli bra. Du är irriterad över att bara dras in i familjen när något besvärligt händer.