

Pojke försvunnen

Ett scenario till World of Darkness av André & David Nordin



"For some, it's the last real taste of innocence, and the first real taste of life. But for everyone, it's the time that memories are made of." - Stand by me, Stephen King

Introduktion

Scenariot är skrivet till SävCon XI, 2011 och utspelar sig i den lilla staden Fairview strax utanför Little Rock i mellersta södern av nord Amerika. Det handlar om en grupp barn som nyligen tappat en nära vänn och deras möte med det okända under en Halloween helg 2011.

Inspiration

Vi har tagit inspiration från den sorts ungdomsfilmerna som var populära under 80-talet och som speglar den sorts känsla vad gällande rollpersonernas lilla grupp. Handlingen i dessa filmer skiljer sig mycket från varandra men vad som är deras gemensamma nämnare är att det är ungdomarna som gör vad som måste göras. Ofta handlar det om den sista tiden tillsammans med barndoms vännerna och att göra något tillsammans som man alltid kommer minnas och stärka dom band man har till varandra. Man skulle kunna säga att en del av filmerna handlar om att växa upp men samtidigt stå emot den klassiska vuxenvärlden och dess regler, att agera utifrån sitt hjärta och vad man tror på.

Nedan följer en lista av dessa filmer och en kort beskrivning, vi vill inte förklara handlingen i filmerna allt för ingående då det kan finnas en chans att du som läsare inte sett dem ännu, alla filmerna rekommenderas starkt.

E.T. :The Extra-Terrestrial (1982)

Denna klassiska ungdomsfilm handlar om en utstött liten pojke finner vänskap hos en utomjordisk varelse som behöver hjälp att komma hem.

Goonies - Dödskallegänget (1985)

Ännu en klassiker då det gäller denna genre av filmer. Vi får följa ett gäng ungdommar i deras fartfyllda jakt efter en piratskatt, ett måste om man inte sett den.

Stand by me (1986)

Baserad på en novell av Stephen King. När en författares kompis dör skriver han ner sina barndomsminnen om han och hans vänners resa för att finna en försvunnen pojkes kropp.

The monster squad - Monsterklubben (1987)

När Drakula tar hjälp av klassiska skräckmonster som Mumien, Varulven och Odjuret från den svarta lagunen är det upp till ett gäng ungdommar att stoppa honom.

Det (1990)

Utspelas under 60-talet och handlar om sju utsatta ungdommar som kallas "The Loser Club" och deras strid mot en onskfull demon som maskerar sig som en läskig clown. 30år senare möts de igen för att ta itu med demonen en gång för alla. Främst delarna under 60-talet har använts som inspiration för scenariot.

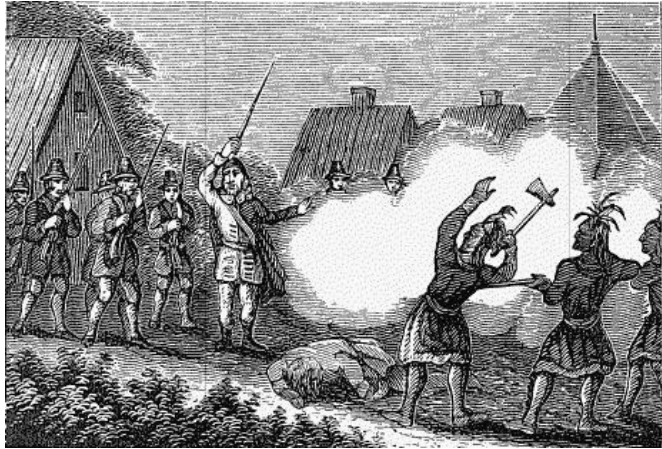
Super 8 (2011)

Monster film som utspelar sig under sommaren 1979, under en filminspelning blir en grupp ungdommar vittnen till ett tåg olycka. Händelsen följs av en hel del oförklarliga händelser i den lilla staden, ungdomarna tar på sig uppgiften att ta reda på vad som händer.

Bakgrund

Trakterna kring staden Fairview har alltid ansetts farliga att besöka. När europeerna bosatte sig på platsen kring 1770 försökte de närliggande indian stammarna varna men de möttes av misstro och våld av nybyggarna. Det dröjde bara två år tills de första försvinnanden började, folket i Fairview misstänkte snabbt indianerna och när den första nybyggaren återvände från sitt försvinnande och de andra kunde se att han var som utbytt, svag och själa lös så dröjde det inte länge tills ett gäng råbarkade pälsjägare och nybyggare slog sig samman för att ta itu med indian problemet.

Försvinnandena inträffar vart 30e år, det är inte alltid folk från stan som försvinner. Det har inträffat att bara förbiresanden har försvunnit, varje gång försvinner inte fler än fem personer.



Vad det hela handlar om är att vart 30år hemsöker varelser från yttre rymde Fairview området för att kidnappa människor, de kidnappade ersätts av sämre kopior som efter 1-4månader tar livet av sig om de inte redan slutat fungera på grund av kroppsliga problem.

År då försvinnanden inträffat är:

1770, 1800, 1830, 1860, 1890, 1920, 1950, 1980, 2010

Nutid

Årets skörd av människor har bara börjat och än så länge har folket i staden bara märkt att en person försvunnit, en 12år gammal pojke vid namn **Ethan Hill** som känner rollpersonerna. Förutom pojken har även **Darry Brown** försvunnit, Darry är Fairviews bytok.

Utomjordingarna använder sig av en sorts kamouflage mask för att undersöka staden i jakt efter rätt personer att kidnappa. Dessa kamouflage gör att människor uppfattar utomjordingarna som en man och en kvinna, båda klädda i svart trench-coat och svart hatt, de är bleka i ansiktet och har en stirrande, alldrig blinkande blick.

Akt 1 - Förberedelser

Vi lär känna rollpersonerna och får reda på vad dom har för planer för Halloween.

RP ska i denna akt:

- Förbereda och bestämma Halloween kläder
- Hitta på ett sätt att ta sig ut ur huset och genomföra planen
- Kanske hinner de diskutera vad som kan ha hänt med Ethan Hill som är försvunnen.

Scen 1 - Hemma hos Tommy och Jimmy

RPna har alla just anlänt hemma hos Tommy och Jimmy. De ska diskutera hur de ska ta sig ut ur huset på "Bus eller Godis?" men måste klura ut ett sätt så att Tommys mor inte vet om eller bryr sig om att de inte är hemma. Tommys mor är rädd att något ska hända honom då det är ett barn som försvunnit. Det första som måste fixas är maskerad kläder, ingen Halloween utan att man klär ut sig.

Scen 2 - Flykten hemifrån

Hur RP gör detta är helt upp till dem men SL ska inte göra det allt för svårt för dem, kanske handlar det snarare om en barnvakt som måste övermannas och inte Tommys mor. Modern kan ha ett tv-program som hon verkligen inte vill missa och sitter som fastklistrad i ett dubbelavsnitt Greys

Anatomy eller något annat program. Försök göra scenen spännande, kanske håller de på att bli påkomna av modern men just då ringer telefonen och de får den tid som behövs för att smyga ut.

Akt 2 - Ute på stan

Fairview är en liten stad som mest klarar sig på grund av de stål industrier som är belägna en bit utanför. RP bor alla i den del av staden som är hyreshus, små parker och lekplatser, stadsdelen har sett sina bättre dagar.



Det är rätt många ute på godisjakt men de mesta har sina föräldrar med sig, bara de äldsta barnen får röra sig fritt utan äldre sällskap, här och där kan man se någon av de två polisbilar som sakta rör sig genom området och håller uppsikt. Villaområdet består av två större gator som korsas av tre mindre.

RP ska i denna akt:

- Hitta så mycket godis som möjligt
- Utföra någon eller några sorters bus på de som inte ger godis
- Hamna i bråk med några av de äldre ungdomarna i staden
- Träffa **Ethan Hill**
- Fly från Mr & Mrs BlackCoat

Scen 1 - Bus eller godis

Scenen består av flera små improviserade möten med stadens befolkning. Tanken är inte att scenen ska ta allt för lång tid med låt spelarna hållas om de har roligt, kanske kan man även dra ur lite rollspelande från de svagare spelarna.

Godistabell 1T10

01. Appelsiner
02. Knäck
03. Popcorn
04. Muffins
05. Fruktnappar

06. Geléinsekter
07. Tuggumi Ögon
08. Hallon/lakrits dödsbollar
09. En påse med blandat godis, fem extra slag på tabellen
10. SL/RP hittar på eget

Platser

Elaka gubben - Rupert Ingham

Ger inget godis eller så är det hårt, oätligt eller preparerat med häftstift.

Lärrinnan - Veronica Palmer

Har tyvärr inte hunnit köpa något godis att ge bort. Blir det bus här?

Snälla tanten - Beatrice Marsh

Rulla 3T5 på tabellen, allt känns gammalt men är fortfarande ganska gott.

Äldre paret - Farmers

Har köpt hur mycket som helst, 5 slag på tabellen och om RP vill komma nästa dag blir de bjudna på Halloween tårta.

Cyckelgänget - Philips, Tom, Daniel och Frank

Ett gäng äldre ungar som är ute för att stjäla godis av yngre barn. De cyklar nära RP och skriker glåpord om hur tontiga de är, de stjälar någons påse om de får chansen.

Scen 2 - Den försvunne återvänder

Mitt under kvällen ser RP en skepnad stappla längst en av grusvägarna i ett litet parkparti, nästan som en levande död på jakt efter människohjärnor. Strax upptäcker RP att det är Ethan Hill som tidigare varit försvunnen. Om RP undersöker hur det är med pojken kan de märka att han är förvirrad, han vet inte riktigt vart han är men känner igen RP utan problem, beroende på hur mycket de klätt ut sig.

Scen 3 - Äldre kids bråkar

RP hinner inte tala så mycket med Ethan Hill innan de hör de äldre ungdomarna i cyckelgängets glåpord. RP är omringade och hotas med spö om de inte ger bort sitt godis till bråkstakarna. Om RP tvekar allt för länge kommer en av cyklisterna att putta någon av dem och därefter skrattar alla åt den ner puttade och tar hans/hennes godis.

Här eller efter några rundor av bråk avbryts de bägge ungdomsgängen av att två personer, en man och en kvinna, står några meter ifrån dem. Samtidigt som de närmar sig och sträcker ut sina armar mot ungdomarna skriker Ethan Hill och förklarar att han sett dem förr, det var dom som tog honom.

RP kan stanna och slåss mot Mr & Mrs BlackCoat men det kommer vara farligt, de äldre cyklisterna stannar inte och slåss utan flyr snabbt på sina cyklar.

Scen 4 - Jagade av Mr och Mrs BlackCoat

På ett eller annat sätt kommer RP att ta till flykten. Kanske skriker de efter hjälp av t.ex. polis eller andra, Mr & Mrs har inga problem med att anfalla en vuxen människa så länge de inte tappar spåret av ungdomarna. Under flykten ska en av RP bli tillfångatagen av Mr & Mrs BlackCoat, vilken saknar betydelse men man kan plocka den RP vars spelare varit minst involverad i berättelsen, detta skulle kunna ge den spelaren en chans att delta mer i spelet. Spelaren får fortsätta scenariot som Ethan Hill. Vart flyr RP? De kan antingen springa hem till någon av RP eller till den trädkoja som lägligt kan finnas i närheten av platsen de befinner sig på när anfallet börjar, kanske i närheten av skolan?

Akt 3 - Hemma

Det hem RP söker sig till står tomt för tillfället, kanske är föräldrarna på jobbet, hos grannen eller söker efter vart RP tog vägen (om det rör sig om Tommys och Jimmys hem).

RP ska i denna akt:

- Komma på vad de ska göra här näst.

Scen 1 - Vad gör vi nu?

RP har all tid de behöver för att klura ut vad dom ska göra. Om RP väljer att undersöka tidigare händelser och annat, gå till Akt 5. Om RP väljer att direkt förbereda sig för att befria sin kidnappade kamrat eller förbereda ett försvar, gå till Akt 6. Det kan hända att spelarna hoppar fram och tillbaka mellan Akt 5 och 6, det är helt okej.

Akt 4 - Trädkojan

Kojan byggdes av några barn som för länge sedan gått ut skolan och flyttat till en större stad. Sedan dess har årskull efter årskull av mobbade barn sökt sig hit för att gömma sig och göra sina egna förändringar av kojans ursprungliga utformning. Hur den ser ut är upp till dig som SL eller kanske du överlåter beskrivningen till spelarna? En regel finns då det gäller kojans, om det är rimligt att något finns i kojans så finns det, i vilket skick däremot kan man diskutera.

RP ska i denna akt:

- Komma på vad de ska göra här näst.

Scen 1 - Vad gör vi nu?

RP har all tid de behöver för att klura ut vad dom ska göra. Om RP väljer att undersöka tidigare händelser och annat, gå till Akt 5. Om RP väljer att direkt förbereda sig för att befria sin kidnappade kamrat eller förbereda ett försvar, gå till Akt 6. Det kan hända att spelarna hoppar fram och tillbaka mellan Akt 5 och 6, det är helt okej.

Akt 5 - Undersökning

Om Rp vill undersöka vad som händer så kan de göra detta på olika sätt, här nedan finns några av dem som vi har kunnat förutspå. De HandOuts som RP kan finna är av största vikt om de vill överleva scenariot, det är däremot inte ett krav att de ska överleva.

Gamla nyhetstidningar

Hit söker sig nog RP om de vill veta om försvinnanden har ägt rum förr, antingen via bibliotekets tidningssamlingar eller via de artiklar som man kan finna på internet. Ett *extended* slag mot Int+study ger dem vid 3lyckade HandOut 1, vid 5 lyckade HandOut 1 och 2, vid 6lyckade ger dem HandOut 1, 2 och 3. Artiklarna ger på olika sätt information för att söka djupare i mysteriet.

Fakta sök angående Indianerna

Detta leder till en av Charokee indianernas legender om vad stjärnorna egentligen är, HandOut 4, inget tärningslag behövs. Artikeln ger informationen om att Besökarna går att skada med hjälp av en magnetisk sten som finns i den flod som flyter i närheten av Fairview.

Ljussken

I en tidning inriktad på det paranormala kan man finna en artikel av stadens gamla byfåne Darry Brown, HandOut 5, inget tärningslag behövs. Artikeln ger informationen om Ljusskenen som i sin tur förknippar kidnappande och legenderna om Besökare från rymden.

Undersöka platsen där Ethan Hill försvann

Att undersöka den sista plats som folk vet att Ethan Hill befann sig på kan leda till att RP stöter på Besökarnas glänta och Besökarna själva. Kanske leder det till en strid där hunden Rex blir tillfångatagen. Ethan Hill kan komma ihåg små minnes bilder där de två besökarna tittar på honom genom vad som skulle kunna vara ett akvarium men som egentligen är cylindern i vilken Besökarna odlade klonen av Ethan Hill.

Att besöka Darry Brown

Darry Brown bor utanför staden i ett gammalt hus som nästan är på väg att falla ihop. Han har bott här sedan han var liten, hans mor och far gick bort för ett antal år sedan och det var då Darry slutade städa huset och tomten. Flertalet bilvrak och motor delar ligger utspridda över tomten och huset är fyllt med

böcker och tidningar och annat Darry har hittat genom åren.

När RP besöker honom är Darry tyvärr utbytt mot en klon, Besökarna valde att plocka honom det första de gjorde vid detta besök. Klonen är en av de sanbbare gjorda och är lätt att tolkas som helt galen. Problemet är att bara en del av Darrys minnen blev kopierade, främst de från hans barndom och nu tror han att han är 8år och att hans kompis Jeremy är försvunnen. Han kan berätta att dom såg ett ljussken i skogen kvällen innan Jeremy försvann och att de bestämde sig för att kolla vad det var. Tyvärr var Darry för feg och stannade hemma istället för att möta upp med sin bästa vänn som nu försvunnit. Han tror att ungdomarna är vänner från byn (Fairview) men han kan inte komma på vad de heter. Förutom hans minnen av barndommen kan han minnas sin tid i klonings cylindern, samma minnen som Ethan Hill.

Darry kan bli övertalad att följa med RP men vill helst stanna hemma, om han följer med kommer han att offra sig för någon av Rp i slutstriden.

Helt galen, tror att alla är där för att kidnappa honom, lugn om det bara är barn, tror de är hans gamla vänner, berättar om vad han såg på 50-talet.

Akt 6 - Förberedelser

Hur kan RP förbereda sig för att bekämpa Besökarna? Antingen har de listat ut att det rör sig om mer än Mr & Mrs BlackCoat eller så är de objektivet för slutstriden, vad RP förbereder sig för och hur kan variera men här listar vi några av de saker som kan tänka göras.

Jakten på den magnetiska stenen

Från badplatsen kan RP ta sig till en fors där det kan finnas magnetisk sten. Vad man bör tänka på här är att det kan vara svårt att både hitta något och att det är farligt att röra sig bland blöta stenar när det är mörkt, ett slag för Wits+Athletics krävs för att inte falla ner i det kalla vattnet. Stenar finner RP i olika storlekar och i stora mängder, vanligaste är stena i storlek av 2x2cm.

Stenarna är inte magnetiska under vatten men så fort de kommer i kontakt med luft startar deras inbyggda magnetism. Den magnetiska kraften ökar med antalet stenar som länkas samman, desto fler stenar desto lättare att slå ut Besökarnas utrustning men desto fler stenar ju större magnetisk kraft och saker som kommer flygande emot dem. Märk väl att stenarna drar till sig föremål, de i sin tur dras inte till något.

Om en sten kastas eller på annat sätt hamnar i kontakt med en Besökare eller Mr & Mrs BlackCoat fastnar den på deras rustning i med ett ljussken. Efter åtta stenar slås rustning och kamouflage ut och all skada som åsamkas efter detta går direkt in på kroppen på utomjordingarna.

Antal stenar Kraft

1-3	de kan dra föremål som en nyckel på ett avstånd av 1cm/sten ifrån föremålet
4-6	förstör mobiltelefoner och annan liten elektronik om de ligger i samma ficka
7-9	som ovan fast i en radie av 1/2m/sten och att de stör större elektronik vid berörning
10-12	inom en radie av 1/2m/sten störs den mesta elektronik man kan hitta i ett vanligt hem
13-15	ett helt hus med elektronik slås ut och elektroniken söker sig mot stenarna
16-19	elektroniken rör sig mot stenarna i hastigheten av en springande person, 8speed*
20	elektronik i ett helt kvarter slås ut, bilar rullar och lyktstolpar dras sakta mot stenarna, människor mår dåligt i dess närhet.

* tänk på att förvarna innan du mosar RP med en TV...

Fällor

Rp kan välja att bygga fällor, antingen i hemmet, trädkojan eller i skogen för att lura in Besökarna i, låt RP göra lite vad dom vill. Om de förbereder scout fällor i skogen i bästa Rambo stil eller inspirerar sig av EnsamHemma filmerna är helt upp till dem, låt även fällorna fungera, åtminstone till en viss del.

Vapen

Scenariot kommer inte kunna lösas med pistoler och gevär, sådant hör till den vuxna världen och biter inte på Besökarna. RP kan däremot använda sig av improviserade vapen t.ex. sprayflaskeldkastare, jojo eller vad sägs om klassikern boxarhandskar fastsatta på enorma fjädrar som boxar till fienden när man öppnar rocken de är gömda under. Spelarna får göra vad de vill, hur givande deras vapen är beror på hur pass mycket du som SL känner att det är värt. Kanske spelarna verkligen sätter sin tro och tillit på ketschup katapulten, klart att den kan ge något om de verkligen lagt ner tid på att bygga den men om de bara kastar ur sig lustiga vapen funkar de inte. Desto mer tid spelarna lagt på ett vapen desto bättre funkar det, dock funkar vapnen bara en gång. När en superknivsprutandeyxkastar-docka gått sönder funkar det inte att bygga en till.

Polisen

Beroende på hur de tillkallar polisen så kan de få hjälp av tre konstaplar, dessa kommer inte kunna göra något mot Besökarna eller Mr & Mrs BlackCoat.

Akt 7 - Slutstriden mot Mr & Mrs BlackCoat

Oberoende på om RP förbereder sig hemma eller i trädkojan kommer deras fiender söka upp dem. Mr & Mrs BlackCoat har som mål att kidnappa alla ungdommar genom att först söva dem med sina hypnotiserande strålpistoler. Om RP kommer att klara sig mot paret beror på hur bra de förberett sig. Om de lyckas slå ut paret kommer Besökarna att ge upp för stunden men återkommer 2040 och fortsätter som vanligt med kidnappandet. Problemet med att besegra dem är att den kidnappade Rpn inte kommer tillbaka .

Akt 8 - Slutstriden mot Besökarna

Mötet utspelar sig mitt i den djupa och mörka höst skogen. I en glänta hittar man en vildvuxen kulle med en grottöppning i, på natten lyser ett spöklikt sken ur grottöppningen. Om RP undersöker kan de finna spår av att saker har släpats in i grottan. Beger sig någon in finner man att kullen egentligen är ett rymdskepp med inredning som påminner om Alien filmernas konstigt köttiga material blandat med blinkande lampor och vätskefyllda cylindrar med människor och andra varelser fångade i bl.a. kan man finna den RP som blev kidnappad i början, även Derry Brown finns i en cylinder.

De båda Besökarna är närvarande i rymdskeppet när RP anländer men att ta itu med Besökarna kräver en hel del list och förberedelser. Hur det hela går till beror helt på vad RP har planerat. Det kan vara bra att vara snäll med RP då de verkligen har låga chanser att överleva denna strid. När en av Besökarna ligger utslagen försöker den andra fly, då är det viktigt att RP försöker befria den som blev kidnappad i början av scenariot.

Appendix

Handout

1. En artikel från 1950 - Darry Brown omnämns
2. Believe it or not, insändare om ljussken
3. Indian utrotningen
4. Indian legend
5. Darry Browns insändare till den lokala tidningen

SLP

Här finner vi stats på olika spelldarpersoner, vi har försökt ta med de färdigheter som vi kan tänka oss att dessa roller kan komma att använda sig av.

Besökarna och Mr & Mrs BlackCoats

Besökarna är varelser från den yttre rymden. de agerar i människornas värld men de är inte en del av den. De har kommit till vår värld för att utföra experiment på människor och djur, vad dessa experiment är till för vet bara besökarna och de förklarar det inte för någon.

När de besöker människornas bosättningar gör de det med hjälp av kamouflageutrustning och i skepnaden av en man och en kvinna klädda i svart trench-coat och svart hatt. Både mannen och kvinnan har sjukligt ljus hud och svarta ögon. Besökarna däremot är humanoida varelse med spåda kroppar, långa armar med sexledade fingrar på händerna, vingar på ryggen som påminner om vingarna på en mal. Kroppen är täckt av pälsiga fjädrar dock inget på det insektsliknande huvudet.



Attributes

Intelligence: 10	Strength: 4	Presence: 4
Wits: 2	Dexterity: 3	Manipulation: 4
Resolve: 5	Stamina: 1	Composure: 4

Skills

Alien Science: 6	Firearms: 4	Intimidation: 4
Investigation: 3	Athletics: 2	Subterfuge: 2
Alien Computer: 6		
Health: 6	Speed: 6	Armor: 10
Willpower: 9	Defense: 3	Size: 5

Initiative Mod: 7

Frailties: Magnet stenar

The mask – Blackcoat

Fae kan ta en mer människo liknande form, så att dom har möjligheten att röra sig oupptäckta bland människor. Däremot så länge dom är i den här formen så kan dom inte dra nytta utav sina Mien krafter

eller Armor points. Ifall ett barn pekar ut dom för vuxna så måste de klara av ett Wits + Investigation slag för att se att något inte är som det borde vara.

Mien:

Binding Skin: The Fae's flesh regenerates. Bashing damage heals at one point per turn. Lethal damage disappears at a rate of one point per 15 minutes. Aggravated damage, however, is not affected by this ability, and remains to plague the fiend.

Blurflesh: The Fae's body seems to radiate an odd blur or mirage-like effect. The Fae seems somewhat in control of how the blur occurs, and it's distracting to those making ranged attacks against the fiend. The Fae can apply its full De-fense against incoming ranged attacks.

Quillbarbs: The Fae have an Invisible Shield that hurts it's attackers. A successful Brawl attack made against the Fae incurs one lethal point of damage upon the attacker. A successful Weaponry attack sees the weapon take damage — one point of Structure per successful attack.

Merits: Fair Haven – Space Ship

Effect: The Fae has a place in the human world where she can exist without giving into the Fae's temporary time limit in this realm. This place is always away from human intervention. The Fae can stay in this place for as long as she wishes, but once she steps foot outside the area, the time limit begins ticking away. Once the limit is up, her Fair Haven no longer protects her until her next return to this world.

Weapons	Dam	Dice Pool	Special
Ray Guns	4L	11	
Stun Guns	2L	9	Stamina + composure – Skada för att inte somna

Cyckelgänget

Philips, Tom, Daniel och Frank. Alla är de äldre än rollpersonerna, kanske kring 14-16år. De har skinjackor, jeans och kortklippt hår. Samtliga tycker om att jäklas med de yngre in Fairview, kanske har dom ett dåligt liv hemma men det är dom som regerar på gatorna.

Attributes:

Intelligence: 1	Strength: 4	Presence: 2
Wits: 2	Dexterity: 2	Manipulation: 1
Resolve: 3	Stamina: 3	Composure: 4

Skills:

Athletics (Chasing): 2	Intimidation: 3	Initiative: 6
Brawl: 3	Health: 8	Speed: 12
Stealth: 1	Willpower: 7	Size: 5
Weaponry: 1	Defense: 2	Morality: 6

Polis

Tre poliser kan komma att hjälpa RP, de har två bilar sammanlagt och tror inte på spöken, UFO:n eller indian förbannelser.

Attributes: Intelligence 3, Wits 3, Resolve 3, Strength 3, Dexterity 3, Stamina 3, Presence 2, Manipulation 2, Composure 4
Skills: Academics (Criminology) 3, Athletics 2, Brawl 2, Computer 1, Drive 3, Empathy 2, Firearms 3, Intimidation 2, Investigation (Crime Scenes) 3, Larceny 2,

Medicine 1, Stealth 1,
Streetwise 3, Subterfuge 2,
Weaponry 2

Merits: Allies 2, Fast
Reflexes 2, Status 2, Stunt
Driver

Willpower: 7
Morality: 7

Initiative: 7 (9 with Fast
Reflexes)

Defense: 3

Speed: 11

Health: 8

Andra SLP's

Alla andra spelledarkaraktärer har 2-4 tärningar i allt dom kan behöva rulla tärningar för att lyckas.

Chloe Redcliff

Du är en väldigt kreativ människa som älskar att uppfinna och bygga saker. Utmaningar som kan lösas med teknik och framförallt dina uppfinningar gör dig väldigt glad och fylld med energi. Men du har en tendens att rusa in i situationer utan att tänka dig för. Många gånger så har du hamnat i trubbel för det, men adrenalin kicken du kan få för det kan vara något att sträva efter. För ungefär en vecka sedan så såg du ett underligt ljus sken som flög över staden. Men den här dagen så hade du glömt din kamera hemma, så du kunde inte fota ljuset, och du har inte riktigt kunnat förklara hur det såg ut för någon. Dom flesta tror bara att du hittar på.

Era föräldrar har förbjudit er från att gå ut på stan för att fråga om Godis eller bus. Bara för att Ethan försvann nyligen. Det är ju tråkigt att han försvann men ni vill ju få fara ut. Istället så kom era föräldrar på att ni skulle kunna sova över hemma hos Tommy, och hans lille bror Jimmy.

Ni har inte tänkt acceptera att ni måste sitta inne hela kvällen, så på något sätt så ska ni komma ut ur huset utan att Tommys mor upptäcker er.

Du vill absolut gå till Beatrice Marsh, hon är en så trevlig och snäll gammal tant.

Ego Boost

Du mår bra då du får beröm för något som du är speciellt bra på.

När du får beröm för något som du gjort med en skill på två punkter eller fler, så får du en tillfällig +1 bonus för nästa gång som du rullar för den skillen under den här scenen.

Eidetic Memory

Ditt fotografiska minne är nästan perfekt, du kan minnas nästan allt som du har sett eller läst.

Under normala förhållanden så behöver du inte rulla för att komma ihåg fakta. Under stressade förhållanden så får du en +2 bonus på Intelligence + Composure eller Intelligence + Skill (som Crafts eller Study)

Mental Prodigy

Du är ett mentalt underbarn, Då det gäller att bygga saker.

I vanliga fall så får barn som max ha fyra punkter i sina skills, men du får ha fem punkter i Crafts

Quick Draw

Du har fullständig koll på vars du har alla dina saker, och om du behöver något snabbt så håller du i den omedelbart.

Du kan dra och använda ett föremål på samma runda utan att tappa din Defence.

Fleet of Foot

Du har en fallenhet för att springa, troligast för att du har gjort det så ofta.

+1 Speed per punkt (redan inräknat)

Behavior Blind

Om det är något som du har svårt att förstå så är det andra människors känslor. Dom känns ologisk och svåra att greppa. Saker som ironi, sorg, glädje eller att andra blir uttråkade av dig förstår du inte riktigt.

Utrustning:

Playstation Portable, med Blood Wrench the Rebloodening

Liten uppsättning verktyg

Blå ryggsäck

Kamera

Abigail Morrison

Du är en hårt arbetande pålitlig vän. Som med alla medel vill hjälpa med allt du kan, och inte göra någon besviken. Att hjälpa eller stå upp för någon av dina vänner ger dig en obeskrivlig förnyad energi. Däremot så är du rätt så impulsiv, du slänger dig in i situationer utan att riktigt tänka efter eller planera, det kan leda till jobbiga händelser men rushen av att göra det kan ibland vara värt det. Era föräldrar har förbjudit er från att gå ut på stan för att fråga om Godis eller bus. Bara för att Ethan försvann nyligen. Det är ju tråkigt att han försvann men ni vill ju få fara ut. Istället så kom era föräldrar på att ni skulle kunna sova över hemma hos Tommy, och hans lille bror Jimmy. Ni har inte tänkt acceptera att ni måste sitta inne hela kvällen, så på något sätt så ska ni komma ut ur huset utan att Tommys mor upptäcker er. Den första som ni måste besöka är eran snälla lärare Veronica Palmer.

Fast Reflexes

Du har en väldigt snabb reaktionsförmåga, den har hjälpt dig väldigt mycket på gymnastik lektionerna.

+2 Initiative (Redan inräknat)

Hard Head

Såna slag som annars skulle ha slagit ut en unge i vanliga fall brukar inte påverka dig.

+2 Bonus på Resolve slag för att undvika att bli "Stunned"

Strong Back

Att Lyfta och bära tunga saker är inga problem för dig.

+1 bonus på slag för att lyfta eller bära saker.

Tough

Du besitter en förmåga som är väldigt ovanlig bland barn, att pressa sig genom smärta och utmattning.

Du ignorerar upp till två minus tärningar från skada.

Trigger Phobia - Darkness

Det finns en sak som du är verkligen rädd för, och det är mörkret, vad som helst kan gömma sig i mörker.

Ifall du måste ge dig ut i mörkret så måste du rulla ett Resolve + Composure slag (+1 ifall ni har med er en ficklampa som är tänd, rulla igen om den släcks). Om du lyckas så händer inget, om du misslyckas så har du -5 i allt som du gör tills du kommer tillbaka till ljus.

Utrustning:

Jo-jo

Tommy Sunderland

Du är en optimistisk person som ser det ljusa i alla situationer, Och du gör allt för att alla andra ska känna av det positiva.

Men det är inte alltid så enkelt att tänka på andra, du är ju ändå viktigast. Men framförallt så är det viktigt att du för den största biten mat eller godis.

Era föräldrar har förbjudit er från att gå ut på stan för att fråga om Godis eller bus. Bara för att Ethan försvann nyligen. Det är ju tråkigt att han försvann men ni vill ju få fara ut. Istället så kom era föräldrar på att dina vänner skulle sova över hemma hos digoch din bror Jimmy.

Ni har inte tänkt acceptera att ni måste sitta inne hela kvällen, så på något sätt så ska ni komma ut ur huset utan att eran mor upptäcker er.

Du vill gå till eran granne den elaka gubben Rupert Ingham. Där kommer ni nog få göra ett riktigt stort bus.

Deep Pockets

Din mor är inte den rikaste, men hon vill att du och din bror ska ha det bra, fastän ni inte har en far. Därför köper hon nästan allt som ni vill ha. Självklart så är kylan och skafferiet fyllt med godis och läsk.

Manipulation + Subterfuge för att övertala din mor att du behöver just den saken.

Iron Stomach

Du kan äta nästan vad som helst och du gör det. Medan vissa har en fem sekunders regel så äter du lätt pizzan som stått framme i flera dagar, eller den där godis biten som sitter fast mellan soff dynorna. Men du mår inte dåligt av det.

+2 för Survival slag om mat.

Common Sense

Får du en liten chans att tänka efter så kan du komma på ett bra sätt att lösa en situation, eller åtminstone en någorlunda bra lösning.

En gång per scen så kan spelledaren ge ett tips, eller påminna er om en detalj som ni missat.

Du får fråga spelledaren om detta men han är inte skyldig till att svara, han kanske sitter på ett bättre tips som han vill lämna om en liten stund.

Learning Disability

Du lider av en allvarlig Dyslexi och har då väldigt svårt för allt som har med att läsa och skriva.

-3 på alla handlingar som har med läsa och skriva att göra.

Utrustning

Stor påse för att ha plats med extra mycket godis.

Jimmy Sunderland

Du är en snäll och omtänksam ung pojke, det smärtar dig att se folk i fysisk och psykisk smärta. Men du är en otroligt oärlig person, det är nästan så att du har det svårt att tala sanning. Era föräldrar har förbjudit er från att gå ut på stan för att fråga om Godis eller bus. Bara för att Ethan försvann nyligen. Det är ju tråkigt att han försvann men ni vill ju få fara ut. Istället så kom era föräldrar på att dina vänner skulle sova över hemma hos dig och din bror Tommy. Ni har inte tänkt acceptera att ni måste sitta inne hela kvällen, så på något sätt så ska ni komma ut ur huset utan att eran mor upptäcker er. Dom du absolut vill gå till är Tant och gubbe Farmer, du har följt med din mamma hem till Farmers och dom har alltid något gott att bjuda på.

Social Prodigy

Du har snabbt lärt dig hur Djur tänker och känner, och detta använder du till din fördel, för det är så enkelt att umgås med djur då dom inte tar skada utav dina lögner.

Olikt alla andra ungar så kan du köpa Animal Ken upp till fem punkter.

REX Pet-Dog

Din älskade hund Rex, du skulle kunna göra vad som helst för honom, Han skulle kunna göra vad som helst för dig med.

Intelligence: 1, Strength: 3, Dexterity: 3, Stamina 3

Athletics 4

Brawl 2

Intimidation 3

Stealth 2

Survival (Tracking) 3

Willpower 5

Initiative:6

Defense: 4

Speed: 13

Health 7

Attacks: Bite,

Damage: 1L

Dice Pool: 6

Deep Pockets

Din mor är inte den rikaste, men hon vill att du och din bror ska ha det bra, fastän ni inte har en far. Därför köper hon nästan allt som ni vill ha. Självklart så är kylan och skafferiet fyllt med godis och läsk.

Manipulation + Subterfuge för att övertala din mor att du behöver just den saken.

Tiny

Du är en väldigt liten pojke, till och med för att vara sex år. Men snart så borde du börja växa.

+1 För att gömma sig

Speech Impediment

Du stammar, och det blir bara värre då du blir orolig.

Utrustning

Påse med Hund godis

William McFarland

Du är en rättvis person som kommer att göra nästan allt för att se till så att allting är så rättvist som det bara kan bli. Men du är en person som tar på dig väldigt många uppgifter, och då du är rätt så lat så orkar du inte riktigt göra allt som du lovat. Era föräldrar har förbjudit er från att gå ut på stan för att fråga om Godis eller bus. Bara för att Ethan försvann nyligen. Det är ju tråkigt att han försvann men ni vill ju få fara ut. Istället så kom era föräldrar på att ni skulle kunna sova över hemma hos Tommy, och hans lille bror Jimmy.

Ni har inte tänkt acceptera att ni måste sitta inne hela kvällen, så på något sätt så ska ni komma ut ur huset utan att Tommys mor upptäcker er.

Hoppas ni bara inte stöter ihop med Philips och dom andra grabbarna (Tom, Daniel och Frank), men dom är alltid väldigt högljuda så ni borde höra dom långt före dom ser er. Sen kan ni ju alltid gömma er i eran trogna trädskoja, för där kan ni känna er säker.

Inspiring

Du har fått talets gåva för att inspirera folk.

Prescence + Socialize. Ifall du lyckas så kommer alla som lyssnade och är villig att göra som du sagt få tillbaka en Willpower. Kan bara användas en gång

Guardian Angel

Någon högre makt vakar över dig, och den ingriper då du verkligen behöver den.

Du har fyra bonus tärningar som du får använda dig av precis när du vill.

Medicated

Du har astma.

Ifall du måste rulla för Athletics två gånger under samma scen så måste du stanna och ta din medicin, annars så börjar du att kvävas.

Utrustning

Astma inhalator

Ethan hill

Du är en väldigt lugn person, hur stressig eller jobbig situationen än är så är det sällan som du tappar fattningen. Men däremot så är du en våldsam person som gärna löser problem med våld. Eller ännu hellre med din högt värderade slangbella.

Det sista som du minns är att du var på väg mot trädkojan, och sen helt tvärt så står du där på kvällen och dina vänner kommer mot dig. Du kan inte komma ihåg vad som hänt men något är inte som det ska vara.

Danger Sense

Du har en tendens att upptäcka fara, strax före något händer.

+2 bonus på Wits + Composure för att upptäcka bakhåll.

Prized Possession

Du är så van vid din slangbella så den skulle kunna vara en del av din kropp.

+1 bonus med Din favorit Slangbella.

Ambidextrous

Höger eller vänster hand, spelar ingen roll för dig.

Fast Reflexes

Du har en väldigt snabb reaktionsförmåga, den har hjälpt dig väldigt mycket på gymnastik lektionerna. +1 Initiative (Redan inräknat)

Poor Sight

Du har dålig syn och behöver glasögon för att kunna se något.

-2 på alla syn baserade slag, utan glasögonen.

Utrustning

Glasögon

Slangbella

Vapen tabell

Om ett vapen som RP hittar på inte finns, plocka stats för något liknande eller hitta på själv

Type	Damage	Ranges	Clip	Strength*	Size	Special
Pistol	2 L	20/40/80	6	2	1	
Gevär	4 L	200/400/800	5	2	3	9 again
Fyrverkerier	-2L	20/40/80			1	Fire
Slangbella	0B	5/10/20				
Motorsåg	-2L	CloseCombat			3	8 again
Kedja	1B	CloseCombat			1	
Nycklar	-2B	CloseCombat				
Taggtråd	3L	CloseCombat				
Jojo	-1B	CloseCombat				
Påk	1B	CloseCombat				
Spikpistol	0L	CloseCombat			2	
Kruka	2B**	CloseCombat		3	2	** (L) i huvud
Kniv	0L	CloseCombat				
Yxa	2L	CloseCombat				
Hammare	2B	CloseCombat				
Planka	1B	CloseCombat				
Planka + spik	1B/L	CloseCombat	Halva skadan är L och halva B.			
Flaska, hel	0B	CloseCombat				
Flaska, trasig	0L	CloseCombat				
Sladd	0B	CloseCombat	Elektrisk skada om den är ikopplad			
Rakblad	-2L	CloseCombat	Damage 0L vid Grapple			
Sten	-1B	CloseCombat	Kan kastas!			
Glasbit	-1L	CloseCombat	Går lätt sönder, användaren tar 1L i skada			
Sprayflaske-eldkastare	-1L	CloseCombat	10 Gör Fire skada vid en exeptional succes			

* styrka som krävs för att använda vapnet, -1/dot under

Combat

Function / Action	Book Reference	Note
Initiative Stat	Core Rules p. 34	Dexterity + Composure
Initiative Roll	Core Rules p. 37	1d10 + Initiative Stat
Defense Stat	Core Rules p. 38	Lowest of Wits or Dexterity
Close Combat - Armed	Core Rules p. 38	(Strength + Weaponry) - (Defense + Armor). Each success does 1 pt of damage.
Close Combat - Unarmed	Core Rules p. 38	(Strength + Brawl) - (Defense + Armor). Each success does 1 pt of damage.
Ranged Combat - Guns & Bows	Core Rules p. 39	(Dexterity + Firearms + Equipment Bonuses - Target's Armor). Each success does 1 pt of Damage.
Ranged Combat - Thrown Weapons	Core Rules p. 39	(Dexterity + Athletics) - (Defense + Armor). Each success does 1 pt of Damage.
Dodge	Core rules p. 38 & p 156	Double target's defense. Costs action for this turn.
Grapple	Core Rules p. 38	(Strength + Brawl) - Defense to get a grip on target. (Strength + Brawl) - opponent's Strength to perform an overpower maneuver or break free.
Surprise	Core Rules p. 39	(Wits + Composure)

Non-Combat

Function / Action	Book Reference	Note
Negotiation	Core Rules p. 38	(Manipulation + Persuasion + Equipment) vs (Manipulation + Persuasion + Equipment). Extended and Contested Action 3-10 successes needed. Each roll represents 1 hour.
Examine a Crime Scene	Core Rules p. 38	(Wits + Investigation + Equipment). Extended Action 3-10 successes required. Each roll represents 10 minutes.
Foot Pursuit	Core Rules p. 38	(Stamina + Athletics + Equipment) vs (Stamina + Athletics + Equipment). Extended and Contested Action . Each roll represents one turn.
Interrogation	Core Rules p. 38	(Wits + Intimidation + Equipment) vs (Stamina + Resolve). Extended and Contested Action . Requires a number of successes equal to target's Willpower. Each roll represents 1 hour of interrogation.
Perception	Core Rules p. 39	(Wits + Composure or other relevant skill in place of Composure)
Research	Core Rules p. 39	(Intelligence + Academics + Equipment). Extended action 3-10 successes required. Each roll represents 30 minutes of research.
Shadowing	Core Rules p. 39	(Wits + Stealth + Equipment) vs (Wits + Composure + Equipment) Contested Action

Vehicle

Function / Action	Book Reference	Note
Vehicle Control	Core Rules p. 39	(Dexterity + Drive + Handling). Instant Action
Vehicle Pursuit	Core Rules p. 39	(Dexterity + Drive + Handling) vs (Dexterity + Drive + Handling). Extended and Contested Action Each roll represents one turn of driving.
Vehicle Tailing	Core Rules p. 39	(Wits + Drive + Handling) vs (Wits + Composure + Equipment). Contested Action

Stage One: Initiative

- Everyone rolls Initiative: The result of a die roll + Dexterity + Composure. The character with the highest Initiative performs her action first. Or you may yield your character's action until later in the Initiative queue or into the next turn.

Stage Two: Attack

- Unarmed close combat: Strength + Brawl, minus target's Defense and armor
- Armed close combat: Strength + Weaponry, minus target's Defense and armor
- Ranged combat (guns and bows): Dexterity + Firearms, minus target's armor
- Ranged combat (thrown weapons): Dexterity + Athletics, minus target's Defense and armor

Add bonus dice based on weapon used or effect performed, and then subtract penalties for circumstance conditions. Roll your remaining pool. Each success equates to a Health point of damage inflicted, the type of which is determined by the nature of the attack. The Storyteller describes the attack and wound in narrative terms.

Possible Modifiers

- Aiming: +1 per turn to a +3 maximum
- All-Out Attack: +2 with Brawl or Weaponry attack; lose Defense
- Armor Piercing: Ignores amount of target's armor equal to item's own rating
- Autofire Long Burst: 20 or so bullets at as many targets as the shooter wants, pending storyteller approval. A +3 bonus is applied to each attack roll; -1 per roll for each target if there's more than one
- Autofire Medium Burst: 10 or so bullets at one to three targets, with a +2 bonus to each attack roll;
-1 per roll for each target if there's more than one
- Autofire Short Burst: Three bullets at a single target with a +1 bonus to the roll

- Concealment: Barely -1; partially -2; substantially -3; fully, see "Cover"
- Dodge: Double target's Defense
- Drawing a Weapon: Requires one action (one turn) without a Merit, and could negate Defense
- Firing from Concealment: Shooter's own concealment quality (-1, -2 or -3) reduced by one as a penalty to fire back (so, no modifier, -1 or -2)
- Offhand Attack: -2 penalty
- Prone Target: -2 penalty to hit in ranged combat; +2 bonus to hit when attacker is within closecombat distance
- Range: -2 at medium range, -4 at long range
- Shooting into Close Combat: -2 per combatant avoided in a single shot (not applicable to autofire)
- Specified Target: Torso -1, leg or arm -2, head -3, hand -4, eye -5
- Surprised or Immobilized Target: Defense doesn't apply
- Touching a Target: Dexterity + Brawl or Dexterity + Weaponry; armor may or may not apply, Defense does apply
- Willpower: Add three dice or +2 to a Resistance trait (Stamina, Resolve, Composure or Defense) in one roll or instance

Actions

Instant Actions

Core Rules p. 127 An action that takes almost no time to achieve. Such as shooting a gun or punching a person, or jumping off a roof.

These efforts are resolved with a roll of a single dice pool. If you get no successes you fail the activity. Instant activities only require one success to be performed.

Extended Action

Core Rules p. 127 Some actions demand time and effort to be performed and can't be completed on the fly or in the moment. Actions include researching a politician, canvassing a neighborhood or hacking a computer. Rather than requiring one roll, they demand several. Successes are accumulated and each roll represents a period of time that passes.

Failure on any one roll means that a period passes with no progress on the effort. A Dramatic Failure on the roll cancels all existing successes, the actor must then make some change in circumstance to restart.

Contested Action

Core Rules p. 130 Some activities are conducted in direct competition with someone else. A foot race is a good example.

Both sides roll their pools. Whomever gets the most successes wins. Exceeding your opponent's successes AND gaining five or more of them indicates an exceptional accomplishment.

Extended & Contested Action

Core Rules p. 131 A combination of Extended tests wherein two or more actors try to reach the test's threshold before the other. Each actor makes a test, and the first to reach to reach it wins. Each round of rolls (each actor making one roll) counts as one time period.

Reflexive Action

Core Rules p. 131 Reflexes actions are actions that take place automatically like autonomic functions of the body. These actions include things like resisting poison, seeing through deception, defying social pressure and spending Willpower points.

Pojke försvunnen

Det var kring midnatt natten mot lördagen som föräldrarna anmälde pojken försvunnen. Pojken som bara är 11år sågs senast av sin kompis Darry Brown och dennes föräldrar.



"Han ska ha tagit cykeln längs med Gibson road som vanligt" säger en komisarie vid Fairview polisen. Inga spår efter cykeln eller den försvunna pojken har hittats efter ett stort polispådrag där även lokala jaktlag ställde upp med sina hundar för att finna pojken.

"Jag ber till gud att vår lilla pojke ska få komma hem och att det inte blir som i Jacksonville, säger Jeaningé Brady en chockad vän till familjen. Pojkarna brukade leka hos varandra och det var inte första gången någon av dem cyklade sträckan 2km skogsväg mellan deras hus.

Polisen uppmanar alla som sett eller hört något att höra av sig omedelbart.

- Utdrag från Little Rock Weekly nov.5. 1950

Dom är tillbaka!

**De ljussken som lyste upp himlen
över Fairview skogen kan bara
innebära att DE är tillbaka.**

**Senast de var här försvann min
bäst vänn och denna gång är de
tillbaka för att hämta fler att
använda i sina fruktansvärda
experiment. Vi måste göra
motstånd och slå dem tillbaka till
vilken värld som nu har spottat ur
sig dessa förfärliga varelser. Jag
har talat med Sheriffen men DOM
måste redan ha tagit över honom,
vi kan inte lita på någon! Tro
mina ord!!! Om vi inget gör
kommer vi gå samma möte som
Aztekerna! Det sista sigillet är
brutet och dommedagen är nära!
Förener, hand i hand kan vi
kämpa mot mörkrets makter!!!**

-D.B.

*-insändare i Fairview Daily okt.28.
1980*

Indian utrotningen i Little Rock

Efter ett antal försvinnanden misstänktes de lokala indianerna i Little



Tre typiska Cherokee indianer

Rock området kallat Fairview för att vara förövarna. Försvinnandena hade ägt rum nattetid och vid de två tillfällen som flerän de försvunna funnits vid plats kunde de vittna om undliga skepnader ute i höstmörkret, samtliga försvinnanden var från den lilla nybyggarbyn Fairview.

Det dröjde inte länge tills en grupp barska Pälsjägare och några starka nybyggare begav sig för att ta itu med

indian problemet. Antingen skulle de drivas

bort från sitt område eller så skulle varje vilde dräpas. När männen återvände från striden fann de att de försvunna återvänt men allt var inte som det skulle med de tidigare försvunna byborna. De beskrevs alla som att något tagits ifrån dem, som att de var utan själ.

De tidigare försvunna byborna dömdes snabbt till döden genom bålet för att rädda det som var kvar av deras kristna själar.

- utdrag från boken *The slaughter of native americans 1600-1800*

What the stars are - Charrokee myth

There are different opinions about the stars. Some say they are balls of light, others say they are human, but most of our people say they are living creatures covered with luminous fur or feathers.

One night a hunting party camping in the mountains noticed two lights like large stars moving along the top of a distant ridge. They wondered and watched until the lights disappeared on the other side. The next night, they saw the lights moving along the ridge, the hunters was terrified and after discussing the matter decided to attack the lights with the holy stones from the river. They were good hunters and had no problem hitting the lights.

In the morning, they went to the ridge and after searching some time, they found two strange creatures very large (making a circle with outstretched arms), with slim bodies covered with fine fur or downy feathers, from which small heads stuck out like the heads of moths. As the breeze played upon these feathers, showers of sparks flew out.

The hunters carried the strange creatures back to the camp. They kept them several days, and noticed that every night they would grow bright and shine like great stars, although by day they were only balls of grey fur. The creatures kept very quiet, and no one thought of their trying to escape when, on the seventh night, they suddenly rose from the ground like balls of fire and were soon above the tops of the trees. Higher and higher the creatures went, while the wondering hunters watched, until at last they were only two bright points of light in the dark sky, and then the hunters knew that they were stars.

Ljussken över Fairview



En av våra läsare har lyckats få detta foto under en biltur i höst mörkret.

Det var när Brian Skidmore sent en kväll förra hösten körde längst Gibson road på väg hem till Jacksonville som han upptäckte de undliga ljusskenen som verkadefärdas längsmed vägen i samma riktning som hans bil.

Skidmore märkte inget anorlunda förutom att radion verkligen hade svårt att uppfatta sändningarna, det kom bara brus och ett gällt pipande från högtalarna.

Dålig mottagning är ett problem som ofta sker i och kring Fairview området och berörde honom inte mer än att han sänkte ljudet på radion.

Skidmore stannade bilen och tog fram sin kamera för att fotografera ljuspunkterna. Lika fort som han tryckt på avtryckaren försvann ljusen bort över skogen.

- utdrag från tidningen, *Belive it or not*, aug.2.1981