

# A Christmas Explosion

## Akt 1

**Scen 1:** Spelarn-karaktärerna sitter hemma hos en av dem och julpyntar. Lägenheten är en fin trea och väldigt fint dekorerad. På väggarna bland juldekorationerna finns det diverse ”troféer” från tidigare strider (Monster armar, konstiga vapen och sånt). Be dem att beskriva sina karaktärer och om dem vill så låt dem beskriva julpyntandet. Efter en stund ringer telefonen. På andra sidan luren är borgmästare Jan-Bob Stenarve. Jan-Bob pratar med en väldigt grov gotländsk dialekt, om du inte kan fejka en gotländsk dialekt så kan du köra på någon annan, så länge den är komiskt överdriven. Han berättar för gruppen att Luciatåget har blivit kidnappade, ingen vet vem det är och det är upp till dem att ta reda på vad som har hänt dem! Han ber dem att möta honom vid Domkyrkan. Givetvis har Torleif en häftig ’69 Pontiac GTO med en Pride-flagga på motorhuven.

**Scen 2:** De beger sig till domkyrkan. Väl där så får de se Jan-Bob. Jan-Bob är en kort och småtjock man klädd i overall och ruting skjorta. Han har även ett band över bröstet där det står ”Borgmästare”, en monokel och en redigt tjock valross mustasch. Jan-Bob börjar med att hälsa på allihopa innan han leder dem in till kyrkan. Visby domkyrkan är en väldigt stor kyrka på insidan av Ringmuren. På insidan så kommer man först till en liten lobby där en tant hälsar en välkommen och erbjuder att ta ens jacka, där säljer hon även diverse böcker och smycken och sovenirer. Efter lobbyn så kommer man till den stora salen där folk ber. Där är det rad efter rad med kyrkbänkar och stora pelare håller upp det höga taket. I mitten av salen, precis under podiet på vilket prästen brukar stå så är det ett stort krucifix med Jesus hängades. Salen är ”mysigt” upplyst, tillräckligt så man kan se men inte så ljust som ett typiskt rum. Jan-Bob leder dem längst väggen på den vänstra långsidan och öppnar dörren till ett rum. Det här är förberedelserummet där Luciatåget hade förberet sig. Rummet är litet och är välbelyst, det finns en soffa, ett par stolar och en smiskbås där en massa spink ligger utspritt. Jan-Bob förklarar att detta var den senaste platsen som Luciatåget var sedda på. Där inne så får Jan-Bob ett samtal och säger att han måste åka, om karaktärerna frågar varför han måste åka så är det för att en älg med ett maskingevär har tagit hela Gallerian som gisslan och hotar att avrätta alla om inte hans krav möts men insisterar på att han kan lösa det själv och att karaktärerna ska fokusera på Luciatåget.

I förberedelserummet får de göra en team-work extended Investigation roll. Varje slag representerar 5 minuter av sökande. Vid 8 Successes finner de glitter som enbart kan finnas på en viss strippklubb som heter ”Fårkrullet”. De finner att glittret leder in till en hemlig dörr i väggen. Denna dörr leder ner till ett par hemliga katakomber. Väggarna är av kalksten och den enda ljuskällan de har är facklorna som hänger längst väggen. Nere i katakomberna så kommer de till slut till en mindre sal där det är 4 personer som står vända en stor skräm som tycks vara den enda belysningen i den här salen. Salen är annars mörk med kala väggar förutom TV:n och dess sken. Man kan se att det fortfarande är kalkväggar och salen är tydligt inte naturligt utformad då väggarna är för raka för det. Personerna är klädda i mörka kåpor men har en tydligt mänskligform. På skärmen ser man ett ansikte av en man runt 50 årsåldern.

Hans hår är fint bakåtkammat och svart som synden, hans hud är likblekt. Över ena ögat har han en ögonlapp, hans oförstörda öga är isigt kalla och han har även en skurkaktig mustasch som bara ropar "Bondskurkar är för subtila!". Med ett tonläge bara någon som är snuskigt rik kan få han säger "Tack mina undersåtar för att ni kidnappade luciatåget åt mig!". En av personerna i kåpor svarar, denna med en mycket flamboyant röst, "Tack min vampyriga-höghet! Min tjänare, Stryker Raige, lyckades göra det. Han har tagit dem till min strippklubb, varefter de kommer transporteras till er ärade hemliga bas, min blodiga Prins! När er plan är klar skall vi vampyrer äntligen få härska!".

Om spelarna väljer att ha ihjäl vampyrerna i salen så finns statsen för vampyrerna i bilagan längre när i äventyret. Vampyrerna bär svärd under sina kåpor som de kommer att använda när de slåss.

Om spelarna har ihjäl vampyrerna så blir vampyrmästaren uppenbart arg och säger "Ni kan inte stoppa min plan! Snart kommer natten vara för evigt och vi vampyrer kan äntligen härska världen!". Han kommer sedan säga åt dem att gå och om de fortfarande står framför skärmen kommer han försöka få dem att gå igen. Om de fortfarande inte går kommer han försöka stänga av kameran på sin ände, ropa på "Bob" för hjälp tjafsa om att "Jag trycker på den knappen men det funkar in. Jaha, man trycker så! Okej!" och sedan lyckas stänga av.

Om de bara låter vampyrerna vara så händer inget särskilt. Skulle de lyssna vidare så kommer vampyrerna tala med sin mästare om hur de ska fira. Saker de kommer prata om är ballonger, om hur någon som heter Tina inte borde få komma för hon hela tiden ska ta med sin häst-ghoul, vems tur det egentligen är att planera, hur de måste fixa speciellt typ av blod för Pär och Veso för att dem är allergiska mot spenat och lite allmänt om hur de är så mycket bättre än människor. När det är dramaturgiskt korrekt så kommer vampyrerna att sticka själva. Om inte gruppen gör ett Dexterity+Stealth-Roll på -2 så kommer de att bli sedda. De kan försöka övertyga vampyrerna att de inte såg nått, vilket kräver ett Presence/Manipulation+Persuasion/Intimidation/Subterfuge (Exakta dice-poolen är upp SL att avgöra beroende på exakt hur spelarna försöker övertyga dem) roll på -2. Om det inte går så kan de försöka igen, dock på -4 denna gång. Om även denna misslyckas så måste de slåss ut.

Förhoppningsvis så rör de sig till strippklubben efter detta.

## **Akt 2**

**Scen 1:** Strippklubben de kommer till är ett sunkigt liten hak. Dålig belysning, dålig musik och en massa kvinnor och män som ser på en massa män och kvinnor som dansar uppe på scenen. Vid ingången står en stor snubbe som vaktar dörren och vid baren är en skäggig kvinna som ser ut och låter som en man. Väl på strippklubben så låt dem gå omkring, supa och ha sig tills att någon nämner Stryker Raige's namn. Då kommer en vit man klädd i en lila rock med tofsar att fly ut och hoppa i sin lila bil. Det enda sättet att fånga honom är igenom att köra efter.

Personen som de jagar flyr med sin bil och de följer med sin egen. Låt dem slå lite Dex+Drive för att ge en känsla av action. När de når 3 successes så gå till nästa Scen.

**Scen 2:** Biljakten leder till Visby flygplats. Flygplatsen består enbart av en liten byggnad där folk kan vänta och en asfalterad start/landnings-sträcka för flygen som man kan köra in på med bil för att på Gotland tror man inte på säkerhet. När gruppen kommer dit ser de hur Stryker Raige flyr upp på ett litet kommersiellt flygplan. Flyget börjar röra på sig men vägen är öppen för att de ska kunna komma in nära den. Uppmuntra att dem kan nog hoppa från bilen till planet om dem inte kommer till den slutsatsen själv.

För att köra upp bredvid flyget behöver den som kör göra ett Wits+Drive och när de koppar över måste de lyckas med ett Strength+Athletics. Misslyckas de med testet för att köra bredvid så slår de in i flyget, alla tar 2 tärningar Bashing skada och de får prova igen. Om de misslyckas den andra gången så hinner flyget åka iväg. Om de misslyckas med hoppet så tar de 3 tärningar Bashing skada och måste göra ett reflexivt Strength/Dexterity+Athletics för att hålla sig kvar vid flygets dörrkarm, om de misslyckas så tar de ytterligare 7 tärningar bashing skada när de slår i asfalten och lämnas av flyget. När de väl hänger från dörren så måste de lyckas med ett Strength+Athletics-2 för att komma upp. De får försöka hur många gånger de vill, men varje försök ger ytterligare -1 och en dramatic failure gör att de tappar greppet om dörrkanten.

När de väl hoppar ombord så ser dem inget annat än passagerar stolar fyllda med ninjor! Det enda andra som finns på planet är cockpiten på andra sidan av alla ninjor. Gruppen måste besegra dessa 5 ninjor. När de besegrat ninjorna så kan de komma åt Stryker som gömt sig i cockpiten. Han berättar att barnen är på gotlandsbåten, men att den redan åkt och att de har kommit försent.

Nämna att de kan se båten från flygplanetsfönster och att det finns precis 4 fallskärmar bredvid dem.

Skurken flinar sedan och säger ”Men det är ingen idé, för ni ska ändå dö med mig!” och trycker på en knapp som börjar räkna ner. De måste hinna ut ur planet inom 20 sekunder innan planet sprängt.

**Scen 3:** När de hoppar ut ur planet får de göra ett Dex+Athletics för att landa rätt på gotlandsbåten. Gotlandsbåten är ett rätt stort skepp med många våningarna. Den enda bra ytan att landa dock är en form av terrass där folk vanligtvis går ut för att dem tycker om att bli kalla eller för att röka. Terrassen är en relativt stor yta och tillåter tillräckligt med plats för att alla fyra ska kunna landa säkert och är dekorerat med några fastsvetsade bord och stolar. Skeppet i sig är till stor del vitt målad metall. Golvet på terrassen har dock en djupgrön färg. Från terrassen finns det två håll att gå, antingen går man vidare längst skeppets vänstra sida eller dess högra sida. Båga vägarna leder till ingångar till själva skeppet.

När de väl landar så är det en även stor TV-skärm framför dem där de landat. Där är Vampyrmästaren som säger ”Haha! Ni har försökt stoppa mig men det går inte för sig! Här kommer ni att dö! Min tjänare visste att ni var på väg och har armerat hela båten med bomber! Ni kommer aldrig att lyckas nå min ö-bas där luciatåget är taget!”

Som tur är så ligger det en karta precis framför dem på ett av borden där alla bomber är kartlagda. Det finns tre bomber på båten. En där de landat, en vid ”styrhytten” och en i matsalen. De måste lyckas med ett extended Intelligence+Science och lyckas få 5 successes vid varje bomb för att desarmera den. På andra sidan kartan så står även koordinaterna för ö-basen. Ön ligger mitt i Östersjön någonstans.

Den första bomben som ligger precis vid dem ligger under en av borden. För att komma till den i matsalen måste de först in i båten. Golvet på insidan är täkt av en mjuk matta. När de kommer in så kommer de se en trappa till sin vänster och en korridor med hytter till höger (om de går in från vänstra ingången från vart de landar, annars är det tvärtom). På väggarna finns det diverse tavlor av Gotland och andra båtar. Härnäst måste de gå ner en trappa för att komma åt matsalen. Då kommer de direkt ner till matsalen. Matsalen är en väldigt stor yta med en mängd bord längst fönsterna på båda sidorna och ett gäng mindre bord i centern. Bomben ligger i kiosken rätt framför dem.

Den tredje och sista bomben ligger i ”styrhytten”. För att komma åt den så måste de springa upp tre våningar. Väl där uppe så finns det bara en dörr framför dem. Dörren är stängd men olåst, så om de försöker dyrka upp dörren så kommer den bara vara olåst. ”Styrhytten” har panel fylld med knappar längst fram och givetvis ett roder. Vart man än står ska man kunna se ut över havet genom de stora fönsterna. Bomben ska ligga precis vid rodet.

**Scen 4:** De tar båten till Ö-basen. Ön är bara en stor plätt av land med en raket på andra sidan ön och ett par kullar och en byggnad på en kulle. Från vart båten landar till byggnaden är det drygt 3 minuter till fots och ytterligare 20 minuter till raketerna. Från det hållet dem kommer ifrån finns det en liten hamn som de kan ”parkera” båten vid. När de väl klivit av båten och är på land så hör de hur en högtalare ropar ut ”Mästaren är på raketerna med tåget! Raketerna lyfter om 2 minuter!”

De kan se raketerna på avstånd och bredvid där de klev av, bara 4 meter ifrån dem, så finns en futuristisk tank med jet-motorer på. Givetvis kommer de hoppa in i tanken för att hinna till tåget. I tanken så ser de att hälften måste köra och hälften måste sköta kanonen. Insidan av tanken är fylld med en massa lysande knappar men karaktärerna listar snabbt ut att de flesta knapparna är enbart till för att det ska se häftigt ut. Så fort de börjar köra så kickar jet-motorerna igång och de åker iväg.

När de åker mot raketerna så kommer två helikoptrar och en tank efter dem. Dessa måste skjutas sönder med Dexterity+Weaponry+2. Tanken har man -2 för att träffa och helikoptern har -3. För att ha ihjäl dem så måste man skada tanken för 3 och helikoptern behöver 1 skada. Först kommer ena tanken, sen de två helikoptrarna. Helikoptrarna ser ut som vanliga attackhelikoptrar med missiler. Tanken ser ut som en mindre avancerad modell av spelarnas tank.

Tanken och helikoptrarna kommer att anfälla tillbaka. Helikoptern har en tärningspool på 4 och tanken har en pool på 5 (Detta är inräknat skyddet som tanken har). För att spelarnas tank ska gå sönder måste den ta 6 skada.

Samtidigt måste de som kör lyckas undvika hinder. Först måste de sicksacka igenom hinder (-1 Wits+Drive) sedan ett hopp (-2 Wits+Drive) och sist en ramp så de kan landa i raketens stängande hangarlucka (-3 Wits+Drive).

Om de misslyckas på ett av slag så får de försöka en gång till på varje, däremot med ytterligare -1 penalty. Efter den gången är det dock kört. Skulle de få en Dramatic Failure på första försöket så får de ingen andra chans. Om de får en Dramatic Failure på andra försöket så kommer något gå snett och tanken kommer att sprängas.

### **Akt 3**

**Scen 1:** Väl i raketen så måste de kämpa sig upp 2 våningar. Raketens insida är belyst med olika färger, men belysningen fungerar för att man ska kunna se i raketen. Väggarna har diverse lampor som lyser lite sporadisk och det ser i allmänhet ut som det just tagits från en billig sci-fi film från 1970. En av de första sakerna som de sker är en stor skräm som visar att de är på den lägsta av tre våningar och att kaptensitsen är på den högsta. Rummet de är i är fyrkantigt och har gott om utrymme, de kan se en trappa som ligger vid ena väggen. Trappan leder upp till en dörr där det står "våning 2". När de börjar röra sig mot trappan så hör de ett ljud. Helt plötsligt så dyker det upp 4 ninjor. En av ninjorna plockar fram en liten fjärrkontroll och trycker på en knapp. När ninjan gör det så dyker det upp ett hologram vid dörren där det står "låst". Ninjorna rör sig plötsligt omkring så snabbt de bara kan. Ingen av karaktärerna hinner se vilken ninja som hade fjärrkontrollen. För att komma vidare till nästa våning så måste de besegra ninjorna.

När de har besegrat dessa ninjor så hittar de fjärrkontrollen på den sista av dem. När de öppnar dörren ser de en lång trappa som går i cirklar. Tillslut kommer de fram till en till dörr där det står "Våning 2" på en skylt. När de öppnar den dörren så ser de ett rum likt det förra, men ingen trappa. På andra sidan rummet så är det en stor trädörr och framför dörren står det 4 pirater. Dessa pirater skrattar lite och drar sina svärd innan de går till anfall.

När de slutligen besegrat piraterna kommer de in genom den sista dörren. Bakom den dörren är det en hiss. Den hissen leder till sista våningen. På väg dit hör de en röst säga "Vi har nu landat på månen!". Hissen stannar och de kliver in i ett ljust rum med en massa paneler och knappar och lampor och saker som går "ding". Taket består en stor glaskupol från vilket de kan se jorden. När de kliver in i rummet ser de vampyrmästaren åka ner för en hiss med luciabarnen vid andra sidan rummet. Det enda sättet att följa efter är att hoppa efter hissen och glida ner för hisslinan. När de når botten kommer de till ett hangarutrymme. Där ser de att vampyr-mästaren tagit ut luciataget ut på månytan. De ser 4 måndräkter (rosa jumpsuits med glaskupoler) som de snabbt kan sätta på sig.

**Scen 2:** Väl ute på månen så kommer de ifatt vampyrmästaren. Vampyrmästaren har lämnat Luciataget fastbundna en bakom honom. Vampyrmästaren säger "Helvete vad ni inte dör! Ni ska inte stoppa min plan att väcka Mångudinnan så hon kan sluka Solen! På så vis ska jag och alla andra vampyrer ta över världen!"

De måste slåss mot vampyrmästaren som är utrustad med ett laserkatana och som kan skjuta laser ur sin ögonlapp. När Vampyrmästaren får fullt med lethal skada så vecklar han ut en robot-rustning. Den här Robotrustningen är ungefär dubbelt så stor, har en röd färg och är väldigt mecha. Den är utrustad med två stycken stora laser svärd som brinner.

När de besekrat honom, befriat luciataget och gått tillbaka till skeppet så kan de med de få göra ett Intelligence+Science för att få igång motorn. Om de misslyckas tar en av Lucia från luciataget kliva in och starta skeppet åt dem.

Avsluta med att beskriva hur de landar mitt i Visby och hur luciataget har sitt tågande kring staden. Förutom den storslagna entrén var Luciataget inte särskilt imponerande.

## **Ninjur**

Intelligence 2	Strenght 3	Presence 4
Wits 3	Dexterity 3	Manipulation 1
Resolve 3	Stamina 3	Composure 2
Weaponry 4	Brawl 4	Athletics 4
Defense 3	Health 8	Morality 3

Weapons: Katana (2L)

Utseende: Ninjorna är klädda i “typiska” ninjadräkter. Svart dräkt, svarta skor, svart mask. På sina ryggar har de sina katanas.

## **Pirater**

Intelligence 1	Strenght 4	Presence 4
Wits 2	Dexterity 3	Manipulation 1
Resolve 2	Stamina 3	Composure 1
Weaponry 5	Brawl 4	Athletics 4
Defense 2	Health 8	Morality 3

Weapons: Sabel (2L)

Utseende: Ser ut som “typiska” pirater. Så stereotypa man kan bli. Skägg, hattar, ögonlappar och allt sånt.

## **Stryker Raige**

Intelligence 2	Strenght 2	Presence 1
Wits 1	Dexterity 1	Manipulation 1
Resolve 3	Stamina 1	Composure 1
Firearms 2	Brawl 1	Athletics 4
Defense 1	Health 6	Morality 5

Utseende: Stryker är en medel-lång man i en blå kostym. Han har en massa piercings och hans hår är finkammat och färgat i blått, rött och grönt.

## **Vampyrmästaren**

### Form 1

Intelligence 4	Strength 3	Presence 4
Wits 3	Dexterity 3	Manipulation 3
Resolve 4	Stamina 3	Composure 3
Brawl 3	Athletics 4	Weaponry 3
Defense 3	Health 8	
Vigor 4	Resilience 3	

Vapen: Rymd-katana – Damage 3L + Får successes på 7:or

När Vampyrmästaren förlorar all sin hälsa så får han in i sin andra form då han är i en robotrustning

### Form 2

Intelligence 4	Strength 8	Presence 4
Wits 5	Dexterity 8	Manipulation 3
Resolve 4	Stamina 8	Composure 3
Brawl 1	Athletics 4	
Defense 1	Health 15	Armor 5

Vapen: Mega-Galaxy Slicers – Damage: 3A + Får Success på 7:or





**Karaktärers utseende:**

Karaktärernas utseende får spelarna själva avgöra.

**Karaktärers utrustning**

Om spelarna vill ha någon speciell utrustning, t.ex. pistoler, skottsäker rustning och sånt. Så får de välja högst 3 saker från World of Darkness huvudbok för högst 2 pluttar Resources.

**Name:** Gutz                      **Virtue:** Fortitude                      **Willpower:** 5  
**Vice:** Wrath                      **Morality:** 6

### Attributer

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

### Skills

**Academics:**                      **Athletics:** 1                      **Animal Ken:**  
**Craft:**                      **Brawl:** 4 (Nävar)                      **Empathy:**  
**Computer:**                      **Drive:**                      **Expression:**  
**Investigation:** 3                      **Firearms:** 2                      **Intimidation:** 4 (Hot)  
**Medicine:**                      **Larceny:** 1                      **Persuasion:** 1  
**Occult:**                      **Stealth:**                      **Socialize:**  
**Politics:**                      **Survival:**                      **Streetwise:** 1  
**Science:** 1                      **Weaponry:** 3 (Improviserad) **Subterfuge:** 1

### Hacks

Murder-System - Får XP och Phat-Loot av att döda folk

Bare-Thy Chest and Conquer All - +1 Armor och +3 Persuasion

**Size:** 5                      **Speed:**10                      **Defense:** 2                      **Armor:**N/A                      **Initiative Mod:** 5

### **Info**

Du är Gutz. Du kommer inte ihåg ditt förflutna. Allt du vet är matchen. Du har slagits i alla arenor mot alla möjliga fiender. Kinesiska kung-fu mästare, Tigrar och till och en tvilling robot!

Du är Gutz, du behöver inte ditt förflutna, för din framtid är säkrad i arenan och du är mer än nöjd med hur det går.

Det bästa du vet är Lucia. Så länge du kan minnas har du tagit ledigt från alla fighter, både lagliga och olagliga, för att se på lucia tåget. Du kommer ihåg hur du slog ihjäl en person med hans egna höftben för att denna förolämpat Lucia.

Du är en lojal vän och fast vid dina principer, men ditt temperament kan vara ett problem ibland. Trots det litar folk på dig och du vet att du kan lita på dina vänner.

**Name:**Crimzone

**Virtue:** Hope

**Willpower:** 5

**Vice:** Pride

**Morality:** 6

### Attributer

**Strength:** 2

**Intelligence:** 3

**Presence:** 2

**Dexterity:** 2

**Wits:** 2

**Manipulation:** 1

**Stamina:** 3

**Resolve:** 3

**Composure:** 3

### Skills

**Academics:** 2

**Athletics:**

**Animal Ken:**

**Craft:**

**Brawl:** 1

**Empathy:**

**Computer:** 5 (Hacking)

**Drive:** 1 (Bil)

**Expression:**

**Investigation:** 1

**Firearms:** 5 (Pistol)

**Intimidation:** 1

**Medicine:**

**Larceny:**

**Persuasion:** 1

**Occult:**

**Stealth:**

**Socialize:**

**Politics:**

**Survival:**

**Streetwise:** 1

**Science:** 2

**Weaponry:**

**Subterfuge:** 1

### Hacks

Murder-System - Får XP och Phat-Loot av att döda folk

Truth about Desert Eagle – Special Pistol. Damage: 3L + När pistolen skjuter, slå 1 d10. Om Success så instant kill.

**Size:** 5

**Speed:**9

**Defense:** 2

**Armor:**N/A

**Initiative Mod:** 5

### **Info**

Du är Crimzone, en glad hacker som också är fett pricksäker med en pistol.

Du njuter av att hacka in på alla möjliga sidor och för tre år sedan fann du något speciell. En hemlig auktionsida som sålde ”Den Sanna Desert Eagle”. Du köpte och vad du fick kunde du inte ana. Denna Desert Eagle kan ibland skjuta en metallisk örn som anfaller ditt mål åt dig.

Sen dess har du övat och bemästrat både din färdighet med pistol och med datorn.

Du är glad och snäll och vill gärna se till så dina vänner mår bra och har hoppet uppe, men kan ha ett känsligt ego och när någon ifrågasätter dina expertisområden så kan du bli frustrerad och få ett behov att visa din förmåga. Det Crimzone älskar mest däremot är att spendera en stund för att se på Lucia och njuta av julen.

**Name:** Torleif McChainsaw      **Virtue:** Justice      **Willpower:** 6  
**Vice:** Wrath      **Morality:** 6

### Attributer

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

### Skills

**Academics:**      **Athletics:** 1      **Animal Ken:**  
**Craft:**      **Brawl:** 1      **Empathy:**  
**Computer:**      **Drive:** 3      **Expression:**  
**Investigation:** 4 (Brottsplats) **Firearms:** 2      **Intimidation:** 4 (Hot)  
**Medicine:**      **Larceny:**      **Persuasion:** 1  
**Occult:**      **Stealth:**      **Socialize:**  
**Politics:**      **Survival:**      **Streetwise:** 2  
**Science:**      **Weaponry:** 4 (Motorsåg)      **Subterfuge:**

### Hacks

Murder-System - Får XP och Phat-Loot av att döda folk

Homoeroticsm Equals Magic Powers - (Crushing Blow) Spendera en WP. Gör Lethal skada istället för Bashing med nävarna

**Size:** 5      **Speed:**10      **Defense:** 1      **Armor:**N/A      **Initiative Mod:** 5

Torleif är queer, Torleif är här och om någon säger emot så kör Torleif upp en motorsåg i deras rövhål!

Du har jobbat som privatdetektiv och genom din tid sett riktigt weird skit, men du gör allt för rättvisan.

Sen du kom ut ur garderoben har du jobbat med att stoppa folk från att förtrycka alla grupper i samhället och alla som käftar emot får prata med din motorsåg, ”Ståлкуen”, och dina magiska krafter.

Torleif är snäll mot sina vänner och tror på att rätt ska vara rätt, och om det inte är rätt kan Torleif bli arg... Jäkligt arg.

Torleifs favorit högtid är julen och han har aldrig någonsin missat ett enda Luciatåg.

**Name:** Ruby Rainbow

**Virtue:** Charity

**Willpower:** 2

**Vice:**Lust

**Morality:** 6

### Attributer

**Strength:** 3

**Intelligence:** 2

**Presence:** 3

**Dexterity:** 3

**Wits:** 3

**Manipulation:** 3

**Stamina:** 2

**Resolve:** 1

**Composure:** 1

### Skills

**Academics:**

**Athletics:** 1 (Dance, Climb)

**Animal Ken:**

**Craft:**

**Brawl:** 3 (Nails)

**Empathy:**

**Computer:**

**Drive:** 3

**Expression:** 4 (Stripping)

**Investigation:** 4

**Firearms:**

**Intimidation:**

**Medicine:**

**Larceny:**

**Persuasion:**

**Occult:**

**Stealth:**

**Socialize:**

**Politics:**

**Survival:**

**Streetwise:** 2

**Science:**

**Weaponry:** 4

**Subterfuge:**

### Hacks

Murder-System - Får XP och Phat-Loot av att döda folk

Stripper Make the Bestest characters - +3 Brawl, 1 Mild Derangement, +1 Athletic Speciality för varje plutt

**Size:** 5

**Speed:**10

**Defense:** 3

**Armor:**N/A

**Initiative Mod:** 5

### Derangement

Phobia (eld) – Måste lyckas med ett Resolve+Composure slag för att komma i närheten av eld.

### **Info**

Ruby är strippa. Hon njuter av att vara strippa. Älskar att visa upp sin kropp, älskar att få uppmärksamheten och se på hur män och kvinnor och robotar trånar efter hennes kropp. Se men inte röra är dock var som gäller på scenen. Trots det är hon en schysst tjej som donerar tonvis av pengar för välgörenheter, är väldigt givmild och håller även gratis-shower för fans. Om något är fel på henne är att hon kan vara lite väl promiskiös och att hon är rädd för eld, men vem fan är inte det!?

Det enda hon kräver tillbaka i sitt liv är att få ligga när hon vill, dela med sin glädje och njutning och sist, att få fortsätta njuta av Luciatågen.