Julefrid

BORTOM:
Lögnens slöja

Midvinternattens köld är hård, stjärnorna gnistra och glimma
Alla sova i enslig gård, djupt under midnattstimma
Månen vandrar sin tysta ban, snön lyser vit på fur och gran,
snön lyser vit på taken, endast tomten är vaken
- *Viktor Rydberg, Tomten*

Julefrid © 2011, MylingSpel och Robert Jonsson
Detta text får laddas ned och/eller kopieras för privat bruk samt även säljas till självkostnadspris i oförändrad form.

Bortom: Lögnens slöja
© 2007 Mindless Gaming KB och Robert Jonsson
© 2011 Robert Jonsson
All Rights Reserved.

JULEFRID

En berättelse till

BORTOM: Lögnens slöja

Koncept & Spelidé
Robert Jonsson

Författare
Robert Jonsson

Bidrag
Thord Daniel Hedengren (idé och stadsbeskrivning)

Korrektur
Marie A. Sjödin

Sättning & Layout
Tina Engström

Illustrationer
Tobias Hofling (omslag), Robert Jonsson (karta), Daniel Thollin

Speltestare
Stefan Backlund, Regina Johansson, Daniel Lindberg,
Emil Westholm

INLEDNING

Det sjöd av vrede inom Steve Cisco. Han slängde igen dörren till det urstädade skåpet så att det ekade genom det tomma personalrummet. Hur vågade de sparka honom efter allt han gjort för företaget? Han hade inte bara lett utvinningen av de monoatomiska mineralerna, han hade faktiskt förädlat processen också! Så vad betydde det om han hade tagit lite av det eteriska guld han skapat? Alpha et Omega Industries hade slängt sig med ord om att han var illojal som inte följde protokollet för testpersoner. Satans banaliteter!

Det eteriska guldet var en av århundradets viktigaste vetenskapliga upptäckter. Effekterna skulle vara exceptionella enligt hans kalkyler – det skulle öka hjärnkapaciteten avsevärt. Det fanns stor kapacitet i den mänskliga hjärnan som inte utnyttjades. Genom det eteriska guldet skulle detta förändras – i alla fall om det gick att inta på ett säkert sätt. Det var där som Steve kom in. Han hade funnit en förädlingsmetod av den monoatomiska mineralen som gjorde att den kunde inhaleras.

Steve hade varit säker på det eteriska guldets verkan och ville inte att någon annan skulle riskera att bli smartare än honom. Det var just denna fruktan som fått honom att ta den första dosen själv. Dock hade det hela slutat i besvikelse – Steve kände ingen skillnad. Vad som var värre, Alpha et Omega Industries hade fått reda på vad han gjort och sparkat honom på fläcken.

Företaget försökte skylla sina misslyckanden på honom och sparkade inte bara ut honom från jobbet, utan även från Woodtorch, när han slitit så för att förädla det eteriska guldet. Han slog näven i skåpet.

”Det är orättvist!”

”Du behöver inte dem.” Steve ryckte till och vände sig om. Han spanade ut över det ödsliga personalrummet. Ingen annan syntes till, de befann sig troligen i sina laboratorier som de duktiga labbråttor de var. Steve ryckte på axlarna och vände tillbaka sin arga och besvikna blick mot skåpet och stirrade oseende på den blanka dörren. Han måste ha inbillat sig.

”Du är bättre än dem.” Rösten hördes igen, men fortfarande syntes ingen i rummet då han snabbt vände sig om.

”Hallå?”

”Jag hör dig Stevie. Får jag kalla dig Stevie?”

”Jag håller på att bli galen...” Steve muttrade tyst för sig själv.

”Nej, du är inte galen. Du är... bättre.”

”Vem är du?”

”Jag är du.”

”Jag håller inte på att bli galen. Jag är galen.”

”Kommer du inte ihåg vad du gjorde? Det eteriska guldet som skulle väcka din hjärnkapacitet?”

”Det fungerade inte.”

”Är du säker på det?”

”Jaa...” Rösten blev osäker och tvekande.

”Du pratar med dig själv för att det fungerade. Du väckte mig till liv, en del av din slumrande hjärna.”

”Det fungerade?” Nu lät Steve aningen hoppfull.

”Mmm... Nu har jag en plan för vad vi ska göra.”

”Hämnas?”

”Något bättre.”

”Vad?” Nu började Steve låta upphetsad och glad. Kanske fanns det ändå ett ljus i mörkret, ett hopp om framtiden även nu.

”Vi måste lämna Woodtorch först. Bida vår tid. Senare...”

”När?”

”Nästa jul. Jag lovar dig krafter då, krafter du aldrig vågat drömma om...”

Steve log. Nästa jul. Han kunde knappt vänta på sin jul-klapp...

Tema & diskussion

Julefrid handlar om när normen bryts och allt man lärt sig plötsligt ställs på ända. När det som man fostrats till att tro inte bara visar sig vara felaktigt, utan till och med är tvärtemot det man lärt sig. Tomten är en symbol för det goda och snälla, men vad döljer sig egentligen bakom masken?

Tomten: Tomten är en symbol för många runtom i världen. Vad betyder tomten för dig? Vad får folk att vilja tro på tomten? Är det bara för att han är en snäll farbror som likt Robin Hood delar ut gåvor till de snälla?

Egna erfarenheter: Vad har vi för erfarenheter, dåliga som goda, av tomten? Vad minns vi från vår barndom? När fick vi reda på att han inte fanns på riktigt?

Familjen Heche: Använder aktörerna familjen Heche som karaktärer blir berättelsen också en sorts resa för familjen. Hur förändras och utvecklas relationerna av händelserna? Kommer de närmare varandra eller längre ifrån? Hur påverkas de av händelserna? Du kan gärna låta aktörerna efter spelomgången diskutera och på egen hand forma vad händelserna den här julen innebär för familjen.

Bakgrund & handling

För länge sedan levde indianer där Woodtorch ligger idag. De livnärde sig på vad naturen gav och stod nära naturandarna. Men en dag föll en stor meteorit ned i trakten. Några indianer tog sig till platsen under ledning av sin shaman för att se vad som hänt.

Där fann de att en meteorit skapat en stor krater och shamanen kunde höra andarnas lockrop från denna. Han sa åt de andra att vänta uppe vid kraterns rand och tog sig ned på egen hand. Meteoren var inte bara ett dött objekt, det var istället en levande organism som sakta höll på att dö. Vad det än var för ett väsen så besatte det shamanen, som lockade ned sina vänner och brutalt dödade dem.

Från deras kroppar skapade shamanen ett tempel av kött och ur kometen en statyett som föreställde honom själv. De övriga i stammen började hemsökas av shamanen i drömmen. Till slut bestämde sig en ung krigare att hejda den terror shamanen utsatte dem för. Han stal statyn och en vildsint jakt ägde rum tills det blev ny dag och shamanens kropp dog. Den fördrevs dock inte, utan sögs in i statyetten. Indianen begravde denna djupt ned i marken och dolde alla spår noggrant. Området blev tabu att besöka och stammen var övertygad om att statyettens ondska aldrig skulle hemsöka världen igen.

Århundradena passerade och frid rådde. Olyckligt nog drevs indianerna iväg och området blev ”civiliserat”. Då företaget Alpha et Omega Industries Inc fick reda på att det fanns monoatomiska mineraler i berggrunden påbörjade de gruvbrytning av dessa. Sakta har de kommit närmare grottsalen där statyetten begravdes, men det är först i och med ett nytt stjärnfall som statyetten återigen kommer fram.

Ovetande om traktens mörka historia passerar karaktärerna genom området och tvingas ta in på Hotell Vilan. Föga anar de att denna jul kommer att få besök av en tomte helt annorlunda än den de lärt känna tidigare i sina liv.

Förberedelser

Berättelsen är i första hand tänkt att spelas med de karaktärer som finns i *Appendix B*. Du kan dock utan större problem använda dig av egna karaktärer utan att det påverkar handlingen särskilt mycket.

Karaktärerna anländer till den lilla amerikanska staden Woodtorch på kvällen den 23 december. Tanken är att de ska tillbringa natten där för att nästa dag fortsätta sin resa. Till skillnad från i Sverige firar man i USA julen den 25 december och karaktärerna har antagligen någonstans de ska vara då. Det kan vara i Woodtorch om du vill, men kan lika gärna vara på någon annan plats.

Som berättare är det två saker du bör hålla koll på: skräcknivåer och smärtkapacitet. Båda används i berättelsen för att skapa en mer pressad stämning. Beskriv innan berättelsen vad de det innebär om karaktärerna når chock, galenskap och stress. Smärtkapacitet används för att simulera kyla och når en karaktär 0 där orkar hon inte längre fortsätta, utan börjar känna sig lugn och varm och sätter sig ned, för att slutligen somna och frysa ihjäl., såvida inte någon annan karaktär finns där och drar med henne in i värmen. I texten återfinns några förslag på när slag ska slås, men du som berättare avgör själv när det är motiverat. Tveka inte att slå mer eller mindre, beroende på vilken stämning du vill skapa.

Berättelsen

Scen 1: Inledning

Karaktärerna har suttit i bilen länge och känner sig rätt slitna, trots att klockan inte är mer än sex på eftermiddagen. Utanför snöar och blåser det och har redan mörknat. Inte hjälper det att bilens värmereglage har börjat krångla så de endast har två lägen att välja på: brännhett eller iskallt. Det börjar bli tydligt att Geoffrey har kört vilse, vilket han vägrar erkänna. Kan du få igång en diskussion kring detta, låt den pågå ett tag.

När diskussionen precis nått sin klimax, eller direkt om inte det uppstått någon sådan, står plötsligt en ren mitt på vägen. Be Geoffreys aktör att slå ett SVÅRT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + KÖRA. Ett marginellt misslyckande gör att han hinner undvika renen, men kör av vägen och ned i diket med en rejäl smäll och motorn dör. Ett misslyckat slag däremot kör på renen som kastas upp på vindrutan och far över taket, innan bilen kör av vägen och in i ett träd. Samtliga karaktärer förlorar två skadenivåer.

Letar karaktärerna efter renen är den spårlöst försvunnen. Vad som är ännu märkligare, om Geoffrey körde på den, är att det inte finns några som helst blodsspår efter den.

Bilen är trasig och det finns ingenting att göra med den i nuläget, det är bara att söka skydd för natten till fots. Börjar karaktärerna leta efter närmsta bebyggelse kan de över krönet på kullen de se en liten stad. Då de passerar stadsskylten ser de att namnet är Woodtorch. Med den tilltagande snöstormen duger staden som natthärbärge, i alla fall om det finns någon sorts hotell där.

Vägen leder vidare in mot stadens centrum samtidigt som en avtagsväg åt vänster syns lite längre fram. Den leder upp längs en kulle och in den skog som omgärdar staden. Där finns också en liten bensinstation med verkstad, varifrån det lyser (nummer 1 på kartan). Stannar karaktärerna till vid macken för att fråga efter en plats att sova eller för att få hjälp med bilen träffar de Ridge Sunderland, en man i trettiofemårsåldern som leende svarar på deras frågor.

Han lovar att titta på deras bil och bärga den efter att han stängt verkstaden vid åttatiden. Kommer de förbi i morgon lovar han att ge dem ett omdöme om hur mycket det kan kosta att laga den och när den kan vara klar. Ridge kan även tipsa dem om Vilan, stadens enda hotell som nås via avtagsvägen. Han säger att det varit stängt tidigare men för bara någon timma sedan var en annan man och frågade om inkvarteringsplats. Eftersom han inte återvänt torde ägarinnan Jennifer Bennett ha öppnat hotellet. Staden brukar nämligen inte ha många besökare här under vintersäsongen, utan lever endast upp på sommaren.

Pratar de med honom om Woodtorch kan de få fram att stadens huvudnäring härstammar från den forskningsanläggning som Alpha et Omega Industries Inc driver. Det gör att staden nu under julsäsongen nästan är helt död, eftersom de flesta invånare annars utgörs av företagets säsongsanställda.

Kommunikation och brist på den

Redan i början då karaktärerna kommer till trakten märker de att kommunikation med omvärlden är svårt. Mobiltelefoner har ingen täckning alls, men i början går det ringa med landlina. Efter *Scen 3* fungerar inte det heller, då kabeln ut från staden saboterats. Karaktärerna är helt avskurna från omvärlden, utan möjlighet att söka hjälp utifrån. Känslan av isolering är här någonting du bör försöka använda för att skapa en obehaglig stämning av utsatthet hos karaktärerna.

Scen 2: Hotell Vilan

Hotellet ligger inte inne i staden, utan strax utanför (nummer 2 på kartan). Vägen dit leder uppför en kulle, svänger bort från staden och är kantad av skog på båda sidor. På sin färd mot Vilan får karaktärerna bevittna någonting ovanligt, nämligen ett stjärnfall. Det är en vanlig tradition att en person skall önska sig någonting då de ser en stjärna falla. För karaktärerna det på tal, be dem skriva ned sin önskan på en lapp som de ger till dig. Alla vet ju att önskningar som uttalas högt inte slår in.

Efter några hundra meter når man ett stort timrat hus. Det har tre våningar och ger ett mycket rustikt och trivsamt intryck. Ovanför dörren hänger en skylt där det står ”Vilan”. Går karaktärerna in ser de att rummen nås via en trappa till höger om receptionen, som breder ut sig innanför entrén. Till vänster finns den tomma matsalen.

Vid receptionsdisken står en liten nätt kvinna (Jennifer Bennett) som hjälper en bred äldre vithårig herre (Steve Cisco). Bredvid sig har han två stora väskor och just som karaktärerna kliver in stoppar han en rumsnyckel i fickan. Ett LÄTT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + SPANINGSTEKNIK ser att hans nyckel har en bricka med nummer 24.

På ett bord vid sidan om dörren kan karaktärerna lägga märke till några broschyrer. Studerar de dessa finner de ett flertal olika vackra naturstigar i omgivningen. Broschyrerna beskriver traktens vackra miljö och rekommenderar olika naturstigar som leder till vackra platser att besöka. Det finns till och med vissa lämningar av de indianer som en gång i tiden levde här som går att besöka. Tyvärr är dessa platser idag svåråtkomliga på grund av det tjocka snötäcket.

Steve plockar upp sina väskor och vänder sig om för att gå uppför trappan samtidigt som Jennifer önskar honom en trevlig vistelse. Då han försvinner vänder hon sig mot karaktärerna och frågar om de önskar ta in på hotellet.

Jennifer är trevlig och pratsam. Hon säger att det inte är särskilt mycket folk här i staden just nu. De flesta säsongsarbetarna har åkt hem över julhelgen och staden är öde. Faktum är att hotellet egentligen är stängt vid den här årstiden. Det var dock Mr Cisco som erbjöd henne en större summa pengar för att öppna det under hans besök.

Bokar de rum får de sina rumsnycklar (nummer mellan 10-16, belägna på andra våningen). Vill karaktärerna ha rum på översta våningen får de det istället (nummer 20-28, utom 24), även om Jennifer säger att det är betydligt sämre rum där uppe. Taket är nämligen inte helt tätt, utan ska repareras till våren (vilket är ännu ett skäl till varför hotellet stängts), och rummen är betydligt mindre.

Frågar karaktärerna om Mr Cisco kan Jennifer berätta att han verkar vara en rar, om än excentrisk, äldre man med god ekonomi. Han envisades med att vilja ha rum nummer 24, trots att rummet är det sämsta hon har.

Hon säger att maten serveras vid 19.00 om de vill äta. Karaktärerna bör känna en viss hunger så här dags och de uppsöker matsalen då. När de kommer dit kan de se mannen som checkade in före dem redan sitta vid ett bord och läsa en tidning medan han äter under tystnad. Försöker karaktärerna tala med honom svarar han artigt men kort på deras frågor. Under kvällen kan de se honom dricka kopiösa mängder alkohol och med ett LÄTT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + SPANINGSTEKNIK lägger de märke till att ju mer han dricker, desto mer verkar han prata för sig själv.

Som berättare kan du försöka få igång ett gräl mellan Megan och föräldrarna, där Sam får agera medlare. Det är inte bara ett utmärkt sätt för aktörerna att utveckla sina karaktärers relationer, utan fyller även en berättelsemässig funktion. Steve kommer från sitt bord uppmärksamma gruppdynamiken i familjen.

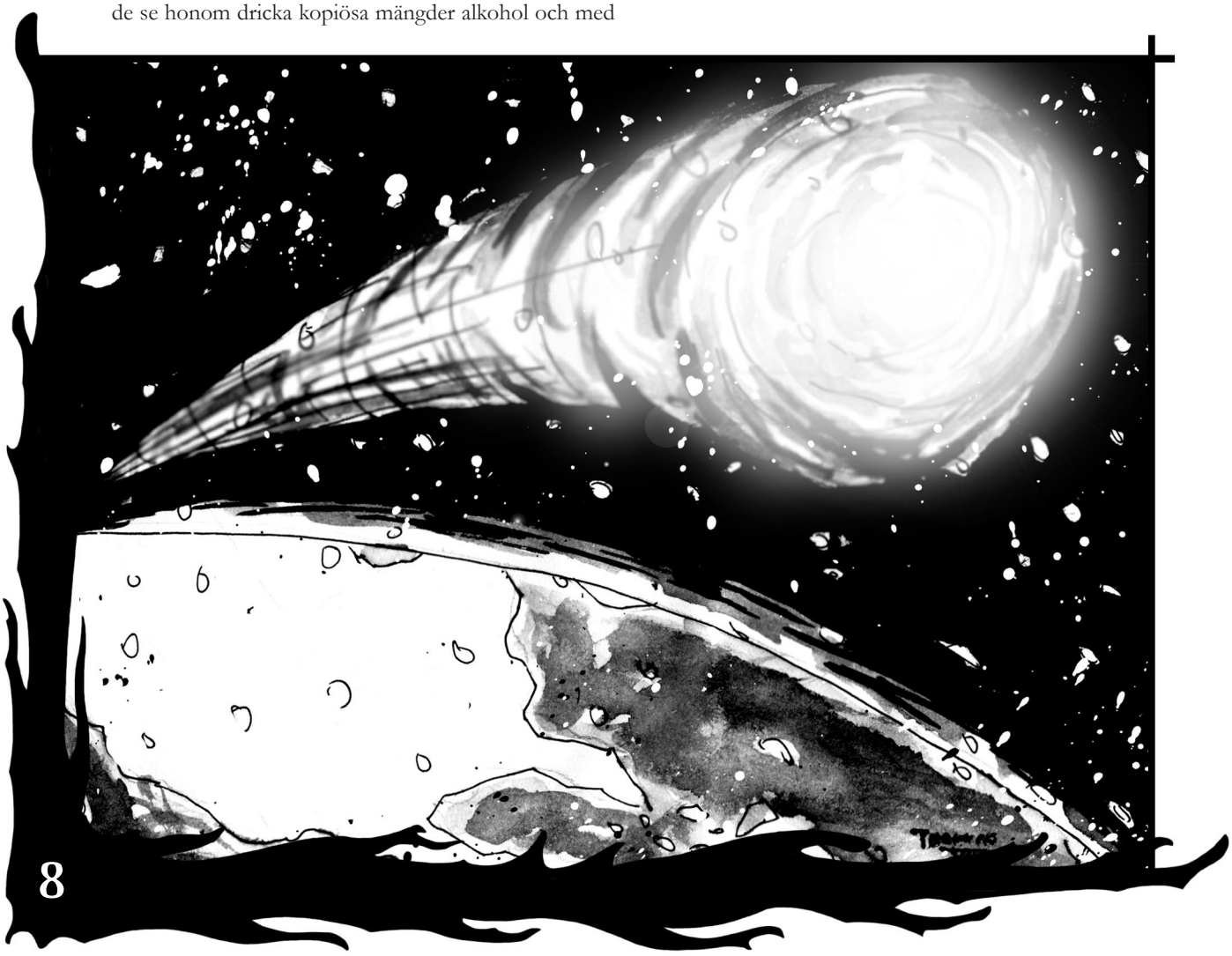
Fyllegubben

Karaktärerna går till sängs tidigt då de är rätt slutkörda, men väcks snart av att någon skriker ute i hallen. Den högljudda stämman visar sig komma från Steve, som skriker att han vill prata med Mr Heche.

Väl ute i hallen kan de se att Steve har klätt ut sig i tomtedräkt och runt honom står en stark odör av sprit. Högljutt förklarar han att Mr Heche är en dålig far som förstör sin dotters liv. Han hotar att ge Mr Heche en rejäl klapp om han inte slutar med sina dumheter.

Spela Steve som ett fyllo. Han är högljudd och besvärlig och saknar helt finmotorik i sitt tillstånd. Ignorerar de honom kommer han stå kvar ute i hallen i en kvart och skrika, innan han går upp till sitt rum igen. Börjar de argumentera med honom kommer han göra en rejäl rallarsving mot Mr Heche, men missa grovt och falla ihop på golvet och somna tvärt. Sömnen är så djup att han inte vaknar hur mycket man än puffar på honom.

Oavsett vad karaktärerna gör, kommer allt snart att bli lugnt igen.



Scen 3: Ingen vila för de på Vilan

Det känns knappt som att karaktärerna har hunnit somna förrän deras tillvaro skakas om rejält. De väcks av ett krafsande ljud på dörren till respektive rum. Då de öppnar är det tomt och ödsligt i korridoren; det enda de ser är varandra.

Först då de är på väg att stänga om dig igen hörs ett högt brummande *"Ho-ho-ho"*. Då karaktärerna kikar ut i korridoren igen ser de en stor rundlagd man klädd i röd tomtedräkt med vita bräm. Han har vitt hår och skägg och ger intryck av att vara en helt ordinär tomte.

Dragen från Steve syns, men de känns annorlunda nu mot tidigare. Han förefaller inte vara så mycket utklädd till tomte längre, han ser ut som att han *är* tomten. Hans ögon är som mörka, djupa brunnar, där han stirrar på dem. Som om inte det vore nog så kan de se stora djuriska klor växa fram ur fingrarna. Samtidigt ser de hur hans tänder blir smalare och spetsigare, vilket gör leendet hotfullt och skrämmande. Här är det lämpligt med ett CHOCKARTAT SKRÄCKSLAG med UTSTRÅLNING.

Karaktärerna bör nu inse att någonting är mycket fel och antingen fly eller anfalla tomten. Dröjer de med handling anfaller Tomten dem, vilket du sköter som en vanlig strid. Observera att Tomten helt och hållet är odödlig i det här läget. Det innebär inte att alla attacker missar eller att det är som att anfalla en betongvägg. Nej, istället läker skadan direkt och som om inte det vore nog, så gör även tomtedräkten. Den insikten kan vara värt ett CHOCKARTAT SKRÄCKSLAG med EGO.

Tomten däremot, är en farlig motståndare i strid med sina klor. De skär igenom karaktärernas kläder och kött som om de vore smör. Är de dumma nog eller har väldigt stor otur dödas en eller flera av dem innan de övriga flyr. För att fly är den enda lösningen nu. En flykt måste med andra ord ske till fots och halvvägs ned längs vägen verkar det som om tomten förlorat intresset för att jaga dem. De är kvar i ett landskap som färgats vitt av såväl snön som den dimma som smugit sig in över trakten.

Macken

Karaktärerna flyr från Vilan och då de kommer nedför kullen ser de på avstånd ljusen spraka oregelbundet från macken. Då de kommer närmare ser de att fönstren är sönderslagna och att dörren hänger på ett gångjärn. Utanför står deras bil, fortfarande fastkrokad på bärgningsbilen och båda har blivit vandaliserade. Rutor är krossade och delar har slitits loss från motorn och ligger slängda på marken.

Undersöker karaktärerna platsen noga finner de först inga som helst spår efter vart Ridge har tagit vägen. Dock lägger de märke till ett hål i taket inne i garaget som är stort nog för en människa att ta sig upp genom. Beger de sig upp på taket finner de delar av taket söndertrasat och dessutom fyllt med blodsspår. Att avgöra hur gammalt blodet kan vara är svårt eftersom det är nedkylt, men ett SVÅRT SLAG med EGO + MEDICIN ger en uppskattning att det inte är mer än några minuter gammalt. Dessutom finns en nyckelknippa på taket, men utan någon ledtråd om var nycklarna kan passa.

Testar karaktärerna några av dem på mackens dörrar passar en av nycklarna i låset. I själva verket är det Ridge som tappat sina nycklar, men av honom finns inga spår. Det står klart att någonting har hänt. Frågan är bara vad?

Karaktärerna kan om de vill utrusta sig på macken med vanligt förekommande saker. Det finns verktyg av olika slag och även en mindre, bärbar gasolflaska med brännare i verkstaden.

Tar sig karaktärerna in till Woodtorch går du vidare till *Scen 5*, annars går du vidare med *Scen 4* om de försöker fly från staden.

Ute i kylan

Det är inte särskilt behagligt att vara ute i vinterkylan, särskilt om karaktärerna har tvingats ut utan ordentliga kläder. Så är troligtvis också fallet efter tomtens anfall.

Varje halvtimme ute i vinterkylan får de slå ett slag med KROPP + ÖVERLEVNAD för att se hur bra de står emot temperaturen. Är de väl påklädda är det ett LÄTT SLAG, medan dålig till ingen klädsel kräver ett SVÅRT SLAG. Ett fummel sänker SMÄRTKAPACITETEN med 2 och ger även 1 i skada, medan ett misslyckande sänker SMÄRTKAPACITETEN med 2. Ett marginellt misslyckande sänker SMÄRTKAPACITETEN med endast 1. Den förlorade SMÄRTKAPACITETEN återfås efter en halvtimmas vila på en varm plats.

Scen 4: Flykten

Försöker karaktärerna fly från Woodtorch märker de att det är lättare sagt än gjort. Tomten låter ingen fly från sitt territorium. Varje gång karaktärerna försöker fly möter de honom och han driver dem tillbaka in i staden. Tar de sig fram längs vägen hör de någonting som kommer emot dem. Det är inte en bil, det låter snarare som något sorts djur. Kanske en häst? Givetvis kan de som sett slädspåren eller, för all del, allmänt paranoida karaktärer, ana oro.

Sekunderna senare ser karaktärerna dock varifrån ljudet kommer: det är tomten på en släde med sina renar. Då tomten får syn på dem hörs hans galna skratt återigen och han piskar på renarna, som även de bär bestialiska drag, att skynda sig framåt.

Flyr karaktärerna ut i skogen, eller tog den vägen i första läget, dyker han upp framför dem och jagar dem tillbaka. Han verkar finnas överallt och blockerar deras väg bort från området. Under jakten kan det vara lämpligt med ett CHOCKARTAT SKRÄCKSLAG med KROPP.

Då karaktärerna inser att tomten inte tänker släppa iväg dem med livet i behåll beger de sig förhoppningsvis tillbaka till Woodtorch och *Scen 5*.

Överlag är det viktiga i berättelsen att du skapar rätt rytm i flykten. Försöker du bara stressa dem hela tiden förlorar jakten sin skräck. Låt dem istället få oroa sig för att jakten när som helst kan bryta ut. Då jakten väl är igång igen ska deras hjärtan sitta i halsgropen under

en kort stund, innan de känner att de kanske har lyckats fly från honom. Alternera med andra ord mellan korta jakter och lite längre perioder av spänd väntan.

Scen 5: På besök i staden

Då karaktärerna når staden är det troligtvis med hjärtat i halsgropen efter incidenten med tomten. Även om han inte följer efter dem för tillfället var det här inte alls hur de tänkt fira julen tillsammans. Staden verkar tyst och övergiven. Gatorna är tomma, samtidigt som dimma och ett tätt snöfall ligger över trakten. Inga människor rör sig ute på gatorna efter 20.00 och husen är mörka då folket i dem slumrar.

Börjar karaktärerna banka på dörrar får de varierade respons från folket i husen, i alla fall de som inte är tomma. De flesta blir upprörda över att främlingar bankar på deras dörr mitt i natten, ännu mer om de skriker om en mördartomte. Folk tar dem inte på allvar och ingen är beredd att följa med dem ut i vinterkylan för att se tomten med egna ögon.

Söker de skydd hos några vänliga invånare får dessa se att karaktärerna talar sanning. Tomten attackerar snart huset, antingen genom att klösa sig in genom dörren med sina klor eller kasta sig in genom ett fönster. Som berättare har du en god möjlighet att statuera ett grisigt exempel på tomtens bestialiska mordlystnad utan att döda en karaktär. Ett förslag är att arbeta ut några vanliga invånare som du kan slänga in i berättelsen om det behövs, såvida du inte är bra på att improvisera fram sådana.

Ifall karaktärerna inte söker skydd kan du använda dig av beskrivningen av Woodtorch nedan. Här har de möjlighet att söka efter användbar utrustning och får tillfälle att möta traumatiserade individer. Försök gärna väva in julsymbolik i det hela för extra krydda.

Staden Woodtorch

Den lilla staden består mestadels av trista betongblock till hus. Gatorna är raka och kvarteren rektangulära, allt välplanerat och med regelbunden struktur. Centrum består av ett antal mindre affärer av olika karaktär, samt ett torg med en stor julgran, prydd med traditionell julbelysning som lyser upp området och tillsammans med snön skapar julstämning.

I övrigt är staden julpyntad med såväl stora gröna girlander mellan lyktstolparna som skyltade butiksfönster. Få ljus lyser dock. De få människor som karaktärerna möter jäktar fram och vill egentligen inte prata med någon. Det är lättare att dra orden ur affärsbiträden och personal i butiker och andra lokaler. Allt av intresse stänger dock klockan nio.

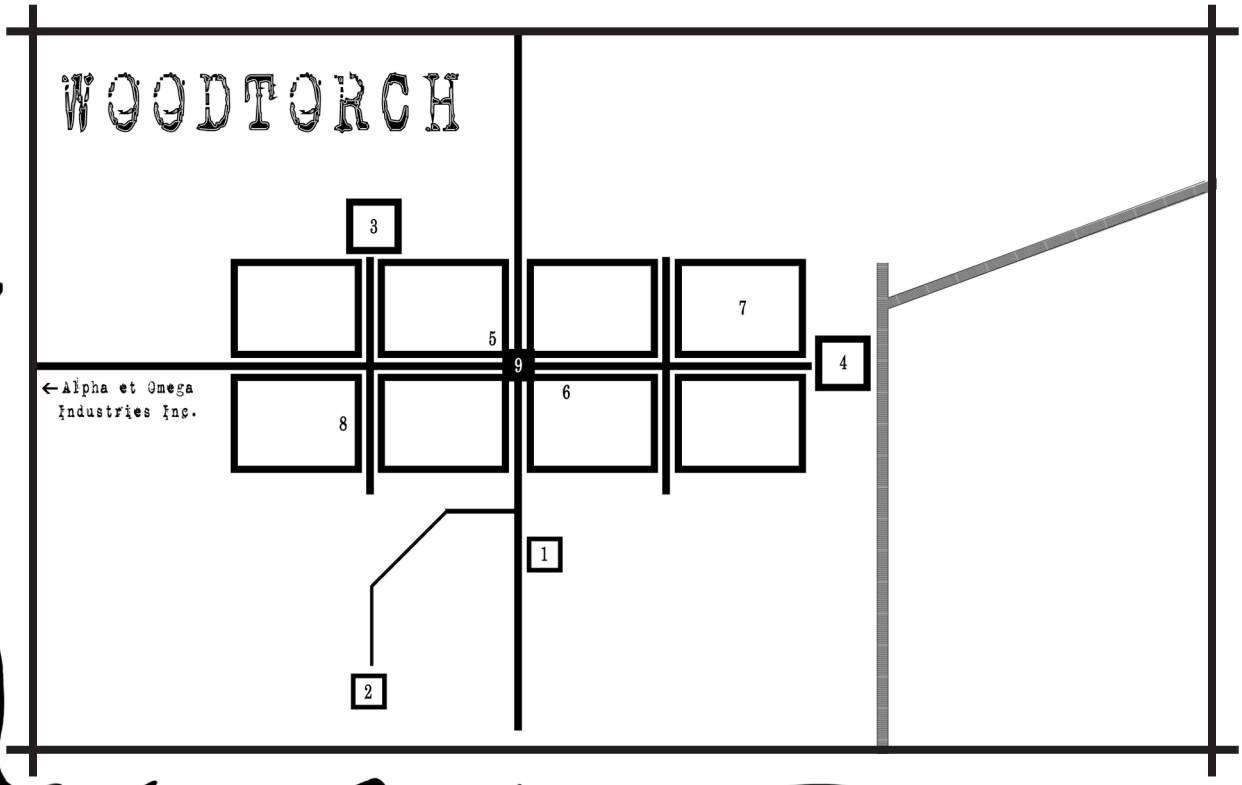
1. Macken

Stadens bensinstation beskrivs tidigare i samband med att karaktärerna flydde från Vilan. Se sidan 9. Återvänder de hit senare kommer situationen inte att ha förändrats: sönderslagna fönster och dörrar, blodspår och vandaliserade fordon.

2. Vilan

Återvänder karaktärerna till hotellet ser de redan på avstånd att byggnaden är helt mörklagd. Lyktorna som förut lyste upp utanför är nu släckta och dörren står öppen. På framsidan huset är fönstren på övervåningen krossade. Det gör att karaktärerna inte alls blir förvånade av att det känns kyligt då de stiger in i receptionen.

Från disken blåser en kall vind. Går karaktärerna in bakom disken och till rummet bortom finner de Jen-



Alpha et Omega Industries Inc

Den industriella gigant till företag som gör att Woodtorch kan leva överhuvudtaget är en internationell aktör känd som Alpha et Omega Industries Inc. Företaget har ett antal anläggningar över hela USA, som sysslar med medicinsk forskning och produktion. Här i Woodtorch bedriver de utvinning av monoatomiska mineraler, något som upptäcktes 1994 i Ryssland. De fungerar genom att stabilisera och harmonisera elektromagnetiska fält och energiflöden i den mänskliga kroppen.

Begreppet monoatomiska mineraler är dock inte särskilt vitt spritt eller accepterat, men som ett av världens ledande företag inom medicinsk forskning och utveckling har Alpha et Omega Industires Inc börjat studera dessa. Deras medicinska forskning har redan gett lovande preliminära resultat. Det har fått dem att söka få tag i så mycket monoatomiska mineraler som möjligt.

Här i Woodtorch har de funnit en gruva, vilket är smått mirakulöst, då mineralerna oftast återfinns på platser där det funnits hav för tiotusentals år sedan och där meteoriter har slagit ned. Inget som det finns något dokumenterat om i Woodtorchs historia. Gruvan här utvinner främst det monoatomiska mineralet eteriskt guld, vilken sägs stimulera hjärncellerna. Företaget har också upprättat en forskningsanläggning för utvecklandet av monoatomiska mediciner.

Till följd av industrins utformning är det säsongsarbete som gäller för de anställda, vilket har gjort Woodtorch till ett rotlöst litet samhälle utan egen själ. Det är också anledningen till att den är mer eller mindre folktom under större helger, som nu under julen.

nifer Bennetts kontor. Spår av bråk syns, men inga blodspår. Dock står fönstret vidöppet och det förklarar vinddraget. Det finns dock inga som helst spår av Jennifer någonstans, hon finns bland övriga invånare i snödrivorna på torget.

Kikar karaktärerna utanför fönstret ser de halvt igensnöade avtryck av slädmedar. De leder dock bara en kort bit innan de abrupt försvinner. Genomsöker de resten av hotellet finner de inget speciellt, förutom i Steve Ciscos rum.

Redan utanför rum 24 tycker karaktärerna att det är kyligare här än i resten av hotellet. Då de öppnar dörren, som fortfarande har en ”Stör ej”-skylt hängande på handtaget, rasar ett sjok snö ned över dem. Inne i rummet ser de hur taket är helt borta och hur snö har rasat in. Tar sig någon upp på taket ser denne slädspår som leder bort från hålet och ut över takkanten.

3. Busstermlnalen

Från terminalen brukar de anställda ta bussen ut till Alpha et Omega Industries Inc anläggning, som ligger tre kilometer utanför staden. Här finns en anslagstavla med karta över trakten som visar vägen ut till anläggningen. Ett garage finns också och där står en buss parkerad. Bryter karaktärerna sig in här finner de det enda fordonet som inte har förstörts av tomten; alla andra fordon har han försatt ur användbart skick.

Försöker karaktärerna köra bussen, glöm inte att de får -2 eftersom ingen i familjen Heche har förarlicens för buss. Så länge karaktärerna försöker fly från trakten kommer tomten jaga ifatt dem och försätta bussen ur stridbart skick. Det gör du så dramatiskt som möjligt.

Däremot kan de använda bussen ostört om de försöker ta sig ut mot Alpha et Omega Industries Inc.

4. Järnvägsstationen

Järnvägsstationen är ganska modern, men rätt så enkel i sitt utförande. Vänthallen är slaskig av snö men inte heller särskilt välanvänd, då de flesta redan rest för att tillbringa julhelgen någon annanstans. Det är kallt på grund av en trasig värmepanna nere i källaren. Toaletterna är snuskiga med krossade speglar och buckliga stålhandfat. Lamporna är sönderslagna men med en ficklampa eller dylikt kan karaktärerna hitta rester av en mördad kvinna och man här. På en lastkaj återfinns blodspår samt en trave med stora stålbehållare märkta GHX77, smuggelgods som ingen av stadens medborgare känner till någonting om.

Blodspåren kommer från två olyckliga invånare som råkade hamna på fel plats vid fel tidpunkt. Jack dödade dem och håller på att stuva undan kropparna mellan 21.00-21.30 inne i järnvägsstationen. Ifall Jack eller Jones får syn på karaktärerna då de håller på med det arbetet kommer en av dem ge sig ut för att mörda dem. Den andre stannar på platsen för att vakta smuggelgodset.

Stålbehållarna innehåller anrikat uran som är tänkt att användas för kärnvapenbestyckning. Pallarna med lådor av stål tillhör brottslingarna Jack och Jones som befinner sig i området. Jones är från staden och känner till hur öde platsen är under juletid. Därför har de förvarat smuggelgodset i Magasinstaden (se nedan) under en månads tid, i väntan på att leverera till sina köpare. Exakt vilka köparna är lämnas helt i berättarens egna händer. Är det terrorister, nationalister eller kanske statliga element? Vilka de än är så har de stämt möte vid 23.00. Då kommer ett mindre tåg till stationen för att hämta upp stålbehållarna och ge Jack och Jones deras betalning.

Befinner sig karaktärerna på annan plats i staden hör de tåget anlända och beger de sig till platsen finner de sig snart inför Jack och Jones. Dessa vill i första hand inte döda dem, men tar dem som gisslan och förser dem med ögonbindlar för att sedan sätta dem i väntrummet. När affären är genomförd och de följer med tåget, släpper de karaktärerna fria. De planerar nämligen att lämna landet och aldrig återvända, så det gör inget om de får leva.

Håller karaktärerna låg profil eller inte kommer dit förrän efter 21.30 (då de hunnit gömma undan kropparna) försöker Jack och Jones först spela vanliga medborgare, men blir deras bluff avslöjad försöker de ta hand om karaktärerna på samma sätt som ovan.

5. Klocktornet

Vid stadens torg finns ett sju meter högt klocktorn som i sin utformning är en miniatyrkopia av Londons Big Ben. Det är i mångt och mycket ett skrytbygge från det glada 80-talet i hopp om att få hit mer turister, vilket

inte blev fallet. De som kom hit var här för de många vandringslederna som fanns ute vid Vilan.

Nu på vintern står klocktornet tomt och övergivet. Det används inte alls bortsett från i slutet av året då sheriffen ringer in det nya året. Trots det kommer klockan ringa vid midnatt mellan den 23 och 24. Hur det sker förblir ett mysterium, men det är som att någonting i trakten vill slå in julafton för tomten...

6. Macy's

Macy's är stadens enda café och brukar vara välbesökt under sommaren. Nu på vintern är läget dock ett annat. Det är endast öppet några få timmar om dagen och bara ett par dagar i veckan och är stängt då karaktärerna kommer till staden.

Karaktärerna finner dörren stå på glänt då de passerar. Tittar de in finner de spår av strid och blodfläckar, men inget spår av någon kropp. Känslan av trygghet infinner sig ironiskt nog här; tomten har uppenbarligen varit här tidigare och det kan dröja innan han återvänder.

Här finns gott om mat och det är även möjligt att dra ned persienner och skydda sig från insyn. Platsen ger karaktärerna möjlighet att vila en stund och samtidigt värma sig (med andra ord, låt dem återhämta lite SMÄRTKAPACITET). Verkar de vilja övervintra här och inte söka sig vidare, låter du dem bara få ett besök av tomten.

7. Magasinstaden

Magasinstaden är en stadsdel mestadels innehållande magasin och lagerlokaler. Nästan alla används av Alpha et Omega Industries Inc, företaget som står för majoriteten av stadens arbetstillfällen. Det finns dock inte särskilt mycket av intresse här, såvida inte du som berättare vill lägga in det.

8. Polisstationen

Redan innan karaktärerna kommer in på polisstationen kan de finna spår av tomtens vandalism. Polisbilen står utanför, fullkomligt demolerad. Inne på stationen syns spår av skottlossning: det finns flera hål i väggarna efter eldgivning. Det finns inga blodsspår, men genomsöker karaktärerna platsen finner de en bakdörr som är öppen.

Låt dem få intryck av att sheriff Ackerman har hållit tillbaka tomten nog för att lyckas fly. Det är givetvis inte sant, utan gräver de djupt ner i snödrivorna under granen finner de honom där, precis som de flesta andra i Woodtorch.

Alla vapen och ammunition är borta från stationen, bortsett från ett pumphagelgevär som ligger i bagageluckan på den demolerade polisbilen. Geväret har sammanlagt sju kulor kvar i magasinet.

9. Torget

Torget är ödsligt och tomt med en stor julgran med de obligatoriska ljusprydnaderna. Från skenet av ljusen ser karaktärerna hela det juldekorerade torget som har en väldig trevlig småstadscharm. Snödrivor ligger längs torgets kanter och bortsett från gatorna finns endast en upplogad väg fram till det lilla klocktornet.

Undersöker karaktärerna snödrivorna närmare ser de vad som gömmer sig i snön: huvuden, armar och andra lemlästade kroppsdelar från tomtens offer ligger nämligen gömda där. Här bör familjen Heche slå ett NERVKITTLANDE SKRÄCKSLAG med UPPMÄRKSAMHET då de ser tomtens hantverk.

Scen 6: Stjärnan från...

Under tiden som karaktärerna befinner sig i staden och försöker fly från tomtens galenskap ser de någonting annat på himlen. Där de tidigare såg ett avlägset stjärnfall och eventuellt önskade sig något, ser de nu istället en meteor närma sig hastigt. Faktum är att den har brutit sig igenom atmosfären och är på väg dem!

Ett SVÅRT SLAG med EGO + STUDIEÄMNEN får en att känna viss oro för att den ska slå ned någonstans i närheten av Woodtorch. På så sätt känns det betydligt säkrare att befinna sig inne i staden än utanför. Ett marginellt misslyckande däremot får en att tro att det finns en liten chans att staden kan träffas, medan ett fummel får en att tro att meteoren kommer träffa Woodtorch.

Ett misslyckat slag gör att man inte reflekterar över huruvida staden kommer träffas eller ej. Man har inte den blekaste aning om det helt enkelt, utan kan lätt skrämmas upp av andra personer. För att öka den faktorn kan du slå slaget dolt och skicka lappar till aktörerna. Gör i så fall det innan berättelsen börjar, så att du bara delar ut lapparna.

Ungefär en halvtimme efter att karaktärerna lagt märke till meteoren ser de hur den slår ned väster om Woodtorch. Faktum är att den slår ned ute vid Alpha et Omega Industries forskningsanläggning. Försöker karaktärerna ta sig till nedslagsplatsen har de en ungefärlig riktning. För att hitta till platsen utan att virra omkring krävs ett bra minne och god orienteringsförmåga, vilket är ett LÄTT SLAG med UPPMÄRKSAMHET + ÖVERLEVNAD. I så fall finner karaktärerna vägen fram till forskningsanläggningen där de är rätt säkra på att den slagit ned. Dock vill vakten inte släppa in dem på området för att leta efter nedslagsplatsen. Se *Scen 9* för mer information.

Scen 7: Vittnesmålet

Någon gång då klockan börjar närma sig midnatt kommer karaktärerna träffa på mackägaren Ridge. Han har blivit överfallen och det är inte svårt att härleda skadorna till tomtens klor. Ridge berättar hur han kom tillbaka med karaktärernas bil då han blev attackerad av en man i tomtekläder, mask och ett par stora, rakbladsvassa knivar fästa på en handske som skulle likna klor. Ett bråk utbröt och han flydde till garaget men tomten slog hål i taket och slet upp honom den vägen. Ridge kunde inte tro sina ögon men vid sidan av huset stod en släde med nio renar, uppe i luften. Tomten slängde ned honom i släden och började åka in mot staden.

I ett obevakat ögonblick lyckades dock Ridge kasta sig ur släden och sökte skydd under trappan till ett av husen. Tomten lämnade honom ifred och han försökte söka hjälp men ingen av de fåtal personer han hittade ville släppa in honom. Ridge kommer inte in i sitt eget hem eftersom han tappat nycklarna. Han tror själv att de ligger i tomtens släde.

Ridge kan berätta att han sett tomten döda flera personer och föra dem till torget där han gömt dem i snödrivorna kring julgranen. Det är som om han samlar på kroppar. Det hela är ytterst skrämmande för Ridge och han säger att det trots allt måste finnas en sanning i de gamla skrönorna.

Ridge fortsätter, oavsett om karaktärerna vill eller inte, berätta om en gammal indianlegend som hävdade att för länge sedan fanns ett ondskefullt väsen i trakten som livnärde sig på döden. Enligt legenderna fördrevs dock detta väsen av en mäktig shaman och fjättrades i en statyett som gömdes undan från världen.

Folk här i trakten brukar skrämma sina barn med att anden under de sista dagarna på året kan besätta de personer som rör sig ute efter att mörkret fallit. Det är den enda rimliga förklaringen till allt som sker enligt honom. Uppenbarligen måste någon ha funnit statyetten och då blivit besatt av den blodtörstiga tomte som jagar dem nu. De måste finna statyetten och förstöra den!

Ridge blir mer och mer hysterisk allt eftersom han berättar sin historia och på slutet har han lyckats skrämma upp sig själv rejält. Empatiska personer kan försöka lugna honom (LÄTT SLAG med UTSTRÅLNING + EMPATI) och i så fall vill han följa med karaktärerna, då de får honom att känna sig trygg. Lugnar de inte ned honom jagar han upp sig själv till den grad att han får en hjärtattack. Medicinskt kunniga personer kan försöka rädda honom (LÄTT SLAG med EGO + MEDICIN), annars slutar hans liv framför deras ögon.

Huvudsaken är att Ridge får föra fram legenden och säga att statyetten måste förstöras. Det är nämligen karaktärernas enda ledtråd till hur de kan stoppa tomten.

Scen 8: Midnatt råder

Då klockan når tolvslaget hör karaktärerna hur klockan i tornet ger ifrån sig tolv ljudliga slag som ekar över staden. Ju längre bort karaktärerna är och ju mer välisolerad platsen de befinner sig på är, desto svagare hörs slagen. Klockan har nu signalerat att det blivit den 24.

Det konstiga i det hela märker karaktärerna om de befinner sig i en konfrontation mot eller jagas av tomten. Då klockan slår tolv avbryter han det han sysslar med, vänder om och beger sig bort från platsen i stor hast. Karaktärerna kan utan problem följa efter honom och ser då att han tar sig till torget. Där börjar han gräva fram de lik han gömt i snön. Tomten börjar lasta dem på släden (som står där om han inte använde den för att jaga karaktärerna).

Scen 9: Forskningsanläggningen

Spåren leder till forskningsanläggningen och gruvdriften av de monoatomiska mineralerna, vilket även är platsen där meteoriten slog ned. Det är dit tomten ämnar föra alla kropparna. Det finns tre troliga sätt för karaktärerna att ta sig till platsen: antingen genom att de försöker söka skydd där, att de spårar meteoriten dit eller genom att följa tomten och hans släde hit.

Anläggningen nås vanligen via buss men linjen är förstås stängd över jul. Alpha et Omega Industries Incs område ligger tre kilometer utanför staden med höga stängsel, taggtråd och en mindre vaktstyrka kvarlämnad över julen. Forskningsanläggningen i anslutning till gruvan ligger innanför stängslet och består av fyra stora betongbyggnader. Komplexet är tomt på folk, sånär som på några hängivna forskare som tror sig vara nära ett genombrott inom den monoatomiska forskningen och så givetvis vaktstyrkan.

En ledstjärna

Tar karaktärerna sig hit efter meteornedslaget är området avspärrat. En vakt finns vid grinden medan den andre är iväg och undersöker nedslagsplatsen. Vakten, Mr Town, är inte speciellt villig att släppa in någon på privat område. Å andra sidan är han inte hjärtlös, så om karaktärerna spelar att deras bil gått sönder och att de fryser kan han släppa in dem i vaktkuren. En vacker dam kan utan problem flörta sig in. Myndighetspersoner kan få tillträde genom att hävda auktoritet. Låt aktörerna komma på olika sätt att försöka ta sig in.

Det går att försöka klättra över staketet då vakten inte ser, men det är svårt och kan sluta med att man river sönder både händer och kläder. Kanske skymtar vakten karaktärerna i en övervakningskamera och jagar dem? Vad kan tillföra stämning i berättelsen? Tänk på det och låt karaktärernas handlingar lyckas därefter.

Enklaste sättet att ta sig in är att försöka övertyga honom att en galning i tomtekostym har mördat folk och är ute efter dem. Han släpper in dem i vaktkuren och be dem vänta där. Med hjälp av sin satellittelefon kontaktar Mr Town sina överordnade och varskor dem om läget, för att sedan återvända till kuren. Där kommer han fråga ut karaktärerna om deras upplevelser för att få klart för sig exakt vad som hänt.

Snart kan de höra tomtens höga, brummande skratt utanför. Mr Town ber dem vänta, samtidigt som han drar sin pistol. Lyckas karaktärerna med ett LÄTT SLAG med EGO + AVSTÅNDSVAPEN ser de att vapnet verkar skilja sig från vanliga pistoler. Det verkar vara någon form av bedövningspistol. Då tomten uppenbarar sig utanför stängslet kommer Town först beordra honom att ge upp, men när tomten istället försöker forcera staketet avfyrar han pistolen. Bedövningspilen träffar tomten och sänker honom direkt. På frågor vad det är säger Town att bedövningspilen är nog för att sänka en skenande elefant. Därefter går han fram mot kroppen.

Traditionellt i en skräckfilm är det här ögonblicket då monstret vaknar igen och dödar honom. Försök

spela på det så att dina aktörer är säkra på att det är just vad som sker, för att sedan inse att så inte är fallet. Town ber dem vänta i kuren och släpar sedan iväg den utslagne tomten till en byggnad där han spärras in. Här har du nästa möjlighet att skapa förväntningar: beskriv snöyran, mörkret och skräcken utanför och hur de anar en mörk gestalt närma sig kuren där de väntar. Låt dem tro att det är tomten, när det egentligen är Town.

Givetvis är inte tomten försatt ur spel, han finner det här bara som en rolig del i hans katt och råtta-lek. Väl ”inspärrad” kommer han snart bryta sig ut och attackera Town och karaktärerna då de som minst anar det. Låt dem dock få en viss känsla av att det hemska är över innan du fortsätter jakten.

I hasorna på tomten

Följer karaktärerna tomten hit finner de grindarna på vid gavel. Vid vaktkuren finns mängder av blod men inga kroppar. En medicinskt kunnig karaktär kan uppskatta (LÄTT SLAG med EGO + MEDICIN) att det troligen rör sig om blod från två kroppar som dödats relativt nyligen.

Slädspår leder förbi platsen och det är ingen stor överraskning vem som är mördaren eller vart kropparna tagit vägen. Tomten har tagit upp de två vakterna i sin släde, för att sedan fortsätta mot sitt hus av kött, vilket för oss till...

Scen 10: ...Betlehem

Det är inte svårt att se var meteoren slagit ned, då det fortfarande ryker från nedslagsplatsen. Det är enkelt att ta sig upp längs berget då det finns en väg bred nog för en lastbil som leder upp dit. Det är ungefär femhundra meter tills man kan se ned i vad som varit ett dagbrott.

Arbete verkar inte ha pågått under den senaste veckan, även om maskiner och utrustning finns kvar. Dock har det mesta förintats vid meteorens nedslag. En stor krater finns där nere, men det kanske inte är det mest underliga. En gång har nämligen blottlagts i kraterns sida, ungefär tjugo meter ovanför där kometen trängt ned som djupast. Se mer om meteoren nedan.

Tog karaktärerna sig hit före tomten ser de hur en vakt finns vid nedslagsplatsen tillsammans med tre forskare, som lämnat sina arbetsrum då de hörde meteoren slå ned. Ingen av dem är intresserad av att undersöka gången för tillfället, utan forskarna är enbart intresserade av meteoren. Det är lätt att smyga sig förbi dem och karaktärerna kan då ostört ta sig ned i gången. I så fall har de även ett utmärkt alarm för när tomten anländer. Han slaktar forskarna och vakten tämligen brutalt och högljutt.

Följde de tomten hit ser de hur hans renar finns vid släden intill nedslagsplatsen. Faktum är att renarna ligger och sover på marken. Anländer karaktärerna relativt tätt inpå hans ankomst ser de hur det fortfarande ligger kvar kroppar i släden, annars är den tom. Finns det kroppar kvar hämtar tomten snart fler och bär ned dem i gången.

Tar karaktärerna sig ned till grottgången då renarna är där måste de försöka smyga förbi tyst så de inte väcker dem (LÄTT SLAG med KROPP + SPANINGSTEKNIK). Att väcka renarna är som att väcka den björn som sover. De blodtörstiga bestarna går genast till anfall och börjar

jaga karaktärerna. De är betydligt snabbare än dem, men behöver mer tid på sig att göra svängar och liknande, så det går att manövrera ut dem. De följer inte efter karaktärerna ned i gången om dessa lyckas ta sig in där.

Gången leder nedåt ungefär fyrtio meter innan den breder ut sig till en stor sal. På stenväggarna finns gamla målningar och symboler, något som går att identifiera som indianhantverk. Det görs med ett LÄTT SLAG med EGO + SPRÅK. Bilderna verkar föreställa ett antal människor som dyrkar en staty av något slag.

Följer karaktärerna bilderna nedåt ser de ett stjärnfall och en grupp människor som vandrar mot bergen. Shamanen finner där en grotta och tar sig ned till en sal. I salen anfaller flera andra människor shamanen, men han dödar och staplar dem som en tipi. Nästa bild visar shamanen inne i tipin med statyetten ovanför sitt huvud, försjunken i trans. Bilden efter visar hur en människa rycker statyetten ifrån honom och springer ut ur grottan. Shamanen förföljer tjuven. Bilderna visar en lång jakt, för att övergå till en bild där solen går upp. Detta får shamanen att skrikande falla på knä och sedan kollapsa.

Det är vid den bilden som karaktärerna slutligen når ned till salen, se *Scen 11*.

Meteoren

Vill karaktärerna försöka ta sig ned i gropen märker de att sista sträckan är rätt brant. Det är svårt att klättra ned och låt spelarna slå ett LÄTT SLAG med KROPP + RÖRLIGHET för att lyckas.

Resterna av meteoren består av en klump av en okänd stensort, ungefär en halv kubikmeter i omfång, vars yta närmast ser ut som glas. Stenen har en mörkgrön färg och en geolog kan dra slutsatsen att det liknar obsidian även om det finns tydliga skillnader. Den största skillnaden är densiteten; vad det här materialet än är så är det otroligt tungt. Faktum är att karaktärerna inte har en chans att rubba den. Inte heller verkar det gå att förstöra eller bryta loss delar från den. De bör dock handskas med stor försiktighet när de rör vid den, då den fortfarande är mycket varm efter sin färd genom atmosfären.

Scen 11: En helgad natt

Det finns tre möjliga utgångar av berättelsen: att karaktärerna inte alls kommer hit, att tomten hinner före dem eller att de hinner före tomten. Vad som sker vid respektive situation beskrivs närmare nedan.

Fega nissar flyr nästan

Då tomten börjar bygga sitt hus av kött är han inte längre intresserad av att hindra folk från att fly. Det gör att karaktärerna kan undkomma terrorn i Woodtorch och lämna staden bakom sig. Kontaktar de polismyndigheterna skickar de dit en patrull för att undersöka vad som skett. De finner bevis på att en massmördare dödat en mängd personer, men inga spår av mördaren själv. Fallet uppmärksammas också av högre polismyndigheter, men inte heller de finner några spår. Snart förpassas fallet till arkivet över olösta fall.

Men mardrömmen är inte slut för karaktärerna. Nästa jul får de nämligen ett paket från tomten. Däri finns en del av en styckad människa och det är startskottet för nästa mordvåg. Mardrömmen börjar om igen och karaktärerna kommer aldrig mer få en trevlig jul. Men det är berättelser som lämnas åt berättarens fantasi...

Klappa till tomten?

Tomten har nere i salen företagit sig att bygga en hydda av kött. Köttet kommer från dem han dödat och han verkar besitta en magisk förmåga att forma kropparna till ett stabilt byggnadsverk. Hur långt han har kommit beror på när karaktärerna kommer dit (och vad du som berättare tycker är bäst). Då hyddan är färdig går tomten in i den och påbörjar ritualen, vilket beskrivs närmare nedan.

Det går att försöka smyga in medan tomten arbetar men det är svårt eftersom han är mycket uppmärksam. Kommer han på en, går han snabbt till anfall och strid utbryter. För hans värden, se *Appendix A*.

Tar karaktärerna sig in hyddan kan de på golvet se en liten statyett i ett underligt mörkgrönt material (samma som meteoriten är gjord av) stå på golvet. Statyetten bär starka drag av tomten och det är inga problem att se att den föreställer honom. Personer med kunnighet om indianhistoria eller konstverk kan göra en gissning (LÄTT SLAG med EGO + UTTRYCKELSEFÖRMÅGA) att föremålet är uråldrigt, troligen tusentals år gammalt.

Med statyetten i sin ägo kan karaktärerna förhindra tomtens onda planer. Mer om det under *Stjäl tomtens julklapp*. Statyetten ser inte mycket ut för världen men försöker karaktärerna lyfta den är den betydligt tyngre än vad den ser ut. Vikten på den är över 25 kg, trots att den bara är 30 cm hög och 10 cm bred.

Statyetten är det föremål tomten behöver för att utföra ritualen han planerar. Har karaktärerna tagit lång tid på sig, eller väntar för att se vad han gör, ser de honom hålla den över huvudet och mässa då de kommer ned. De märker när ritualen trappas upp, eftersom orden blir allt mer intensiva och snabbt rabblade. Ingriper de inte då ser karaktärerna hur tomten uttalar de sista orden och hur statyetten spricker och svart rök sipprar ur den och in i honom. Kroppen drabbas av spasmer samtidigt som han börjar växa, både på höjden och i muskelmassa. Klorna växer även de och får samma färg som statyetten hade.

Själva förvandlingen tar en minut och verkar mycket plågsam, men då den börjat räknas tomten ha de förbättrade värden som finns i *Appendix A*. Då förvandlingen är helt klar är hans hunger stor, en hunger som måste släckas genom att finna färskt kött och blod att inta. Är karaktärerna i närheten hamnar de på menyn.

Tillåts tomten manifestera sig och karaktärerna överlever hans mordraseri kommer de hädanefter plågas av mardrömmar där de jagas av honom. De överlevde händelserna i Woodtorch men är för alltid märkta av upplevelsen.

Kallar karaktärerna hit polisen för att ta itu med det hela kommer de chockat konstatera att en massmördare tagit livet av hela staden. Inte en enda levande person återfinns, något som basuneras ut på löpsedlar över hela landet. Vad löpsedlarna inte säger är att meteoriten är spårlöst försvunnen...

Stjäl tomtens julklapp!

Kommer karaktärerna dit före tomten ser de statyetten stå helt obevakad i salen. De kan då ta hand om den och på så sätt förhindra förvandlingen. Ritualen kan bara utföras den 24 december, så om karaktärerna lyckas behålla statyetten i sin ägo under resten av dygnet hindrar de tomtens planer, i alla fall för det här året. Nästa år är en helt annan berättelse.

Förstör de statyetten är problemet ur vägen helt och hållet. Problemet är att materialet är extremt hållbart och den går inte att slå sönder så enkelt. Av de snabbt tillgängliga metoder som finns att förstöra den är en genom den industripress som finns på forskningsanläggningen. Det finns dock ett betydligt enklare sätt. Meteoren består av samma material och med ett LÄTT SLAG med KROPP + NÄRSTRID så kan man slå sönder statyetten mot denna. Den går även sönder efter tre marginella misslyckanden.

Krossar karaktärerna statyetten hör de ekot av ett bestialiskt skri från en avlägsen plats, men som ändå får det att krypa i skinnet. Ett CHOCKARTAT SKRÄCKSLAG med UPPMÄRKSAMHET är på sin plats här. Då avgrundsvrålet dör ut känns det plötsligt som en stor börda fallit från deras axlar.

Ett litet krux om karaktärerna inte slår sönder statyetten omgående är att tomten alltid känner riktningen till den och försöker lägga vantarna på den. Innan den är förstörd har de en ständig förföljare. Under den 24 december är han näst intill galen och vild i sina manövrar. Efter att dygnet har passerat blir han mer strategisk i sina anfall, då han nu måste vänta till nästa år innan han kan utföra ritualen igen.

Det finns ytterligare ett sätt att förhindra tomtens planer. Finner man sprängmedel i de låsta förråden kan de spränga ingången till grottan. Ritualen måste utföras på platsen och stänger de ingången dit kan han inte utföra sin ritual. Detsamma gäller om de spränger gruvan då tomten är därnere. Då utför han sin ritual men blir levande begravd. Problemet är snarare att komma in i förråden, eftersom vakterna inte har nycklar dit. En annan strategi krävs men sådant kan finurliga spelare komma med egna lösningar för.

Lyckades karaktärerna krossa statyetten och önskade sig någonting i stjärnfallet slår detta in under den kommande månaden. Önskade man sig rikedom vinner de en enorm summa på Lotto. Önskade de livet ur någon så insjuknar denne i en dödlig sjukdom. Det verkar helt enkelt som om någon är mycket tacksam för deras ansträngningar och har gett dem den julklapp som skrevs upp på önskelistan.

Avslutning

Från det fina kontorets fönster i skyskrapan lös flitens lampa hos Dr Sebastian Cox, verkställande direktör för Alpha et Omega Industries Inc. Han var ensam där, då han gett sin assistent och de andra på företaget ledigt över julen. Det fick dem att tycka han var en bra chef och arbetade därför inte bara hårdare för honom, utan mer effektivt. Fördelen var att det också gav honom möjlighet att få andas ut utan att behöva ha ständig koll på att alla anställda skötte sig.

Den tysta arbetsron bröts dock av signalen från telefonen på skrivbordet. Han lyfte luren och svarade med sin brittiska dialekt, vilket skapade en kort tystnad på andra sidan. Troligen av förvåning över att Dr. Cox själv svarat i telefonen.

”Ursäkta att jag stör, Dr Cox. Det är Mitchum Blue från Woodtorch-anläggningen.” Sebastian tystnade och smakade på ordet i sitt sinne. Woodtorch? Varför lät det bekant? Sedan kom han på det. Det var där deras ledande monoatomiska mineralutvinning låg. Han hade avskedat en anställd därifrån som missbrukat företagets resurser och brutit de etablerade protokollen för lite mindre än ett år sedan.

”Vad kan jag göra för er Mr Blue?”

”Vi har haft en situation här. Kod röd.” Inombords svor Sebastian. Kod röd var dåligt – det användes endast i situationer av livsfara.

”Vad vet vi?”

”Jag är den enda överlevande av våra anställda. Vi blev attackerade av...” Mitchums röst dog då han inte vågade ta det efterföljande ordet i sin mun.

”Av?”

”...tomten.”

”Om det här är ditt sätt att skämta är du en väldigt arbetslös man i morgon...”

”Nej! Alltså, det kom en man hit i tomtedräkt. Han dödade vakterna och de andra forskarna.” Sebastian suckade.

”Hur illa är läget? Är han kvar på området?”

”Nej, Dr Cox. Han är försvunnen.”

”Okej, jag skickar en helikopter för att hämta upp dig.”

”Jag vill hellre att ni skickar hit folk.”

”Varför då? Det är fortfarande julhelg och vi kan skicka förstärkningar efter helgen.”

”Det skedde någonting annat också. En meteor föll från himlen och slog ned på vårt område. Den är gjord av monoatomisk mineral, Dr Cox. Den är näst intill omöjlig att rubba och är bra mycket mer koncentrerad än någonting vi sett förut. Det kan vara genombrottet vi sökt.”

”Jag förstår. Oroa dig inte, Mitchum. Du kommer ha forskare som bistår dig inom några timmar.”

”Bistår mig?”

”Ja. Grattis till din befordran. Adjö.” Sebastian la på luren utan att vänta på ett tack. Det här var goda nyheter. Han hade varit lite orolig över att behöva avskeda Steve Cisco från dennes position, men det här var sannerligen ett tecken på motsatsen.

Var Mitchum Blues ord sanna om att meteoriten bestod av koncentrerad monoatomisk mineral så var det väldigt lovande för framtiden. Det skulle definitivt innebära att de kunde öka takten på testerna. Kunde de bara finna rätt process att framställa mediciner baserade på den monoatomiska principen skulle det kunna innebära ett genombrott och vägen mot snabbare framsteg inom deras forskning.

Sebastian kunde inte låta bli att le åt ironin. Kanske var det här verkligen ett av julens underverk?

Appendix A: Persongalleri

Ridge Sunderland

Ridge flyttade till Woodtorch för ungefär fem år sedan och köpte bensinstationen med verkstad. Den har gått riktigt bra med tanke på att många transporter, framförallt till och från forskningsanläggningen, stannar till hos honom. Ridge är en helt ordinär man i trettiofemårsåldern som endast drömmer om att tjäna lite pengar och träffa en vacker kvinna. Han är en man som inte tror på tomten – i alla fall inte förrän han träffar honom...

Utseende: En man i trettiofemårsåldern med ett ganska alldagligt utseende och vardaglig klädsel.

Personlighet: Då karaktärerna först möter honom är han vänlig och gladlynt, men efter att ha mött tomten är han livrädd och skräckslagen.

Egenskaper: EGO 3, KROPP 3, UPPMÄRKSAMHET 2, UTSTRÅLNING 3

Sekundära egenskaper: SKADECHOCK 3, SMÄRTKAPACITET 6

Relevanta färdigheter: KOMMUNICERA 4, KONTAKTNÄT (KUNDER) 4, KÖRA 2.

Jennifer Bennett

Jennifer Bennett är född och uppvuxen i Woodtorch. Hennes föräldrar öppnade hotellet Vilan och hon tog över då de flyttade till varmare klimat när de blivit pensionärer. Hon är en alldaglig kvinna som egentligen hade stängt Vilan för säsongen då det var i behov av reparationer.

Dock begick hon det ödesdigra misstaget att lyssna på Steves vädjan om att öppna för hans skull. För till Jennifer kommer nämligen inte tomten med några snälla klappar...

Utseende: En fräknig brunett med några överflödiga kilon efter för mycket stillasittande framför teven. Hon bär även stora glasögon och har ett trevligt och tillmötesgående leende.

Personlighet: Jennifer är praktiskt lagd och lite av en arbetsnarkoman. Vilan är hennes stolthet och hon planerar inte att överge det som sina föräldrar, en önskan som tomten ser till att uppfylla.

Egenskaper: EGO 3, KROPP 2, UPPMÄRKSAMHET 2, UTSTRÅLNING 3

Sekundära egenskaper: SKADECHOCK 2, SMÄRTKAPACITET 5

Relevanta färdigheter: EMPATI 3, KOMMUNICERA 3, KONTAKTNÄT (KUNDER) 3, KÖRA 2.

Jack & Jones

De två barndomskamraterna spårade ur redan tidigt och avslutade aldrig grundskolan. Redan då de var små började deras skurkstreck: först i form av enklare stölder och inbrott, men i takt med deras ålder steg även graden i deras brott. Vid mer än ett tillfälle hamnade de i fängelse.

Genom åren har de skapat sig ett ansett namn inom kriminella kretsar. De betraktas som extremt farliga och är för tillfället eftersökta av polisen. De bröt sig nämligen ur fängelset för ett halvår sedan och har hållit låg profil sedan dess. Fram tills nu det vill säga.

De har kommit över uran som anrikats till kärnvapengrad och har stämt möte med köparna i Woodtorch vid 23.30-tiden. Skälet till platsen är för att staden är nästan tom under julen och att genomförandet av affären underlättas av avsaknaden av publik. Köparen är en skum amerikansk affärsman som anlitat fyra elitsoldater att genomföra köpet snabbt och smidigt. Alla är ytterst professionella och om karaktärerna inte ingriper kommer Jack och Jones vandra bort från tågstationen som mycket rika män.

Jack och Jones är grovt kriminella och är att betrakta som extremt farliga. De är tungt beväpnade med automatvapen som de vet hur de ska hantera. De har också erfarenhet av slagsmål och att kunna försvara sig i närstrid och ta rejält med stryk. Bästa sättet att försöka besegra dem är genom list, inte med våld.

Utseende: Jack och Jones är något längre än den genomsnittlige amerikanen och är båda grova och muskulösa. De har flertalet ärr och tatueringar, vilket ger dem ett mycket hotfullt utseende. Jack är helt rakad på huvudet, medan Jones har ett vildvuxet hår som växt samman med skägget.

Personlighet: Jack och Jones är riktiga råskinn och uppträder som sådana. De är grova i talet och deras handlingar är oslipade. De känner doften av pengarna som de har inom räckhåll och det får dem att bli mer försiktiga och paranoida än i vanliga fall.

Egenskaper: EGO 2, KROPP 4, UPPMÄRKSAMHET 3, UTSTRÅLNING 3

Sekundära egenskaper: SKADECHOCK 4, SMÄRTKAPACITET 7

Relevanta färdigheter: avståndsstrid 4, kontaktnät (kriminella kretsar) 3, köra 2, närstrid 4, spaningsteknik 3, stridsvana 4, teknologi 2.

Mr Town

Vid forskningsanläggningen finns ett fåtal säkerhetsvakter som blivit tvungna att stanna kvar under julhelgen. De är inte alls glada över det, utan tröstar sig med att betalningen i alla fall är bra. Deras uppgift är att se till att ingen tar sig in på området. Karaktärerna kommer troligen på sin höjd komma i kontakt med Mr Town och han beskrivs närmare nedan. Den andra vakten har samma värden men är annorlunda i både utseende och personlighet.

Utseende: Mr Town är vältränad och klädd i uniform med tillhörande hatt. Han har ett synligt sidohölster i bältet och på motsatt sida finns en batong. Mr Town är reslig och har auktoritär utstrålning.

Personlighet: Precis som sin kollega skulle Mr Town hellre vara hemma med familjen. Dock är pengarna så bra att han intalar sig att vistelsen ute i ingenstans är värd det. Han förväntar sig inte att något ska hända, vilket får honom att verka lite nonchalant till en början. Dock visar sig han vara en mycket effektiv och handlingskraftig man då tomten kommer till platsen.

Egenskaper: ego 3, kropp 4, uppmärksamhet 4, utstrålning 3

Sekundära egenskaper: skadechock 4, smärtkapacitet 7

Relevanta färdigheter: avståndsstrid 4, köra 3, närstrid 3, rörlighet 4, spaningsteknik 3, stridsvana 4, teknologi 3.

Särskild utrustning: Mr Town är beväpnad med batong och en lätt pistol. Denna är laddad med ett experimentellt bedövningsmedel från Alpha et Omega Industries (ett lätt slag med kropp för att motstå). Misslyckas den träffade med slaget blir hon medvetslös inom [kropp/2] minuter. Medvetslösheten varar i 20 - kropp antal minuter. Ett marginellt misslyckande gör att hon får en känsla av matthet och trötthet. Spelteknikt innebär det att man får -1 på alla handlingar under varaktigheten.

Steve Cisco/Tomten

Dr Steve Cisco var en välutbildad forskare hos Alpha et Omega Industries Inc. Han var den ledande experten på de nya monoatomiska mineralerna. Det var vad som gjorde att han fick ansvaret för forskningsanläggningen i Woodtorch. Där skulle han bedriva forskning samtidigt som han översåg brytningen av mineralerna.

Han var dock livrädd att någon skulle stjäla hans forskningsmaterial och så fort han lyckades utveckla en process att förädla det eteriska guldet bröt han alla protokoll som Alpha et Omega Industries hade. Han intog det själv, men utan synbar verkan. Inte nog med att Steves förädlingsarbete föreföll vara ett fiasko, han förlorade jobbet också.

Men där tog hans liv en annan vändning. Det visade sig att det eteriska guldet faktiskt fungerade. Steve är helt övertygad om att han väckt en del av sin hjärna till liv han inte tidigare använt och är helt ovetande om sanningen. Förädlingsprocessen öppnade hans sinne för ett uråldrigt slumrande väsen. En gång i tiden hade det besegrats av traktens indianer och sedan dess hade väsendet inte kunnat besätta någon, då deras sinnen var för stängda.

Steves var dock vidöppet och fungerade som en öppen inbjudan. Han har inte blivit besatt, utan hör endast en röst som vägleder honom mot vad han tror ska vara storslagna krafter. I själva verket har han ingen aning om att rösten får honom att arbeta för att kunna besätta honom. Inte heller märker han hur han blivit mer sadistisk och hänsynslös under året som gått.

Nu är Steve tillbaka i trakten och väntar på att stjärnan ska falla, så att han kan påbörja sitt värv: att skaffa kroppar och finna statyetten som ska ge honom krafter. Då ska de på Alpha et Omega Industries se vad de förlorade då de sparkade honom!

Utseende: Steve Cisco är en äldre man med klassiskt vitt skägg och lite överviktig kropp. Han är sinnebilden för en sådan vänlig man som man inbillar sig brukar klä ut sig till tomte. I berättelsen är det just vad han gör. Karaktärerna möter honom i tomtedräkt. Det är efter hans förvandling och den forna mask han bar har nu blivit en del av honom själv. Steve har blivit en livs levande kopia av tomten, med undantag för de rakbladsvassa klorna och mörka ögonen.

Personlighet: Steve har förvandlats från en cynisk forskare till en arrogant enstöring. Han hatar folk och ser ned på dem och eventuella försök att prata med honom resulterar i otrevligheter. Som tomten är han sadistisk och lekfull; precis som en katt gillar att leka med sitt byte gillar han att leka med sina offer.

Egenskaper: ego 7/3, kropp 3/5, uppmärksamhet 1/4, utstrålning 2/3

Sekundära egenskaper: skadechock 3/5, smärtkapacitet 5/8

Relevanta färdigheter: empati 3, informationssökning 5, kontaktnät (akademiska kretsar) 3, köra 2, medicin 6, ockultism 4, spaningsteknik 3, språk 4, studieämnen 6, teknologi 2, uttryckelseförmåga 5, överlevnad 1.

Specialiseringar: medicinsk forskning, monoatomiska mineraler, visionär

Förmågor: Värdet för egenskapen före snedstrecket är som Steve Cisco, det efter som tomten. När Steve blivit tomten är han i princip odödlig. Han livnär sig då på tron från alla barn i världen och som alla vet kan tomten inte dö. Skador som tillfogas honom lämnar inga sår eller blodspår även om de penetrerar kroppen.

Till platsen kommer även hans magiska släde med de nio renarna: Rudolph, Dasher, Dancer, Prancer, Vixen, Donder, Blitzen, Cupid och Comet. Det är inga snälla renar, utan blodtörstiga rovdjur som gärna biter dem som kommer för nära (en tärning i skada). Så länge renarna är kopplade till släden är de precis som tomten odödliga. Först då de separeras från den släpper förtrollningen och de blir lika lätta att skada som vanliga renar.

Appendix B: Karaktärer

Här presenteras de fyra färdiggjorda karaktärer som är tänkta att användas till **Julefrid**. De beskrivs översiktligt tillsammans med en förklaring till den gruppdynamik som finns. Värt att notera är att de inte är lika detaljerade som vanliga karaktärer, vilket är en medveten tanke.

Idén är att aktörerna ska få frihet att utveckla dem på egen hand från den stomme de fått. Det är av den anledningen vissa av karaktärerna har en färdighet som vid ett första ögonkast känns omotiverad för karaktären. De är där för att de ska improvisera fram en anledning till varför hon har den.

Det finns sammanlagt fyra färdiga karaktärer: Geoffrey, Marleen, Sam och Megan. Tillsammans utgör de den något dysfunktionella familjen Heche. Du kan använda följande strofer för aktörerna när du presenterar familjen och de ska välja karaktärer de ska spela.

Geoffrey är familjens far och arbetar som kirurg. Han är en väldigt strikt, rationell man med bestämda åsikter om hur saker och ting bör vara.

Hans fru Marleen arbetar som domare och älskar sina barn högt, vilket gör att hon ibland blir en aning kvävande i sin kärlek. Hon menar gott och vill det bästa för sina barn, även om de inte alltid vet vad det är.

Sam är den utflyttade sonen och är utbildad programmerare. Han är det barn som föräldrarna är riktigt stolta över. Sam är en skötsam och lugn ung man som uppskattas och älskas av alla i familjen, vilket gett honom rollen som medlare mellan föräldrarna och sin syster.

Megan är yngst i familjen och känner sig inte alls bekväm med de ramar föräldrarna satt upp för henne. Där de lever skötsamma och flitiga liv, lever Megan ett vilt och utsvävande liv. Hon är en klassisk tonårsflicka mitt sin rebellfas.

Grunden till gruppdynamiken i familjen återfinns i konflikten mellan dottern och föräldrarna. Har du färre aktörer än fyra föreslås att du stryker Sam i första hand och Marleen i andra eftersom Megan och Geoffrey är de två motpolerna.

BAKGRUNDSFAKTA

Karaktärens namn	Geoffrey Heche
Aktörens namn	
Berättelsens namn	Julefrid
Födelseår & ort	
Yrke/koncept	Läkare och kirurg
Utbildning	Läkarutbildning
Bostad	
Religion/livsfilosofi	
Förarlicenser	
Sjukdomar	
Grupptillhörighet	

EGENSKAPER

	VÄRDE
Ego	5
Kropp	3
Uppmärksamhet	3
Utstrålning	4

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

		VÄRDE
Skadechock	(kropp)	3
Smärtkapacitet	(kropp + utstrålning)	7/

FÄRDIGHETER

	VÄRDE
Avståndsstrid	
Empati	3
Informationssökning	
Kommunicera	3
Kontaktnät	4
Köra	4
Medicin	7
Närstrid	
Ockultism	4
Rörlighet	3
Spaningsteknik	
Språk	
Stridsvana	
Studieämnen	5
Teknologi	
Uppträda	
Uttryckelseförmåga	
Överlevnad	4

SPECIALISERINGAR

Första hjälpen, Kirurgi

ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera	
Spenderade	

SKRÄCKNIVÅER

☐☐☐☐☐
Opåverkad Nervös

Chock	Mild	Svår
Galenskap	Mild	Svår
Stress	Mild	Svår

SKADENIVÅER

☐	Lätt skråma	(-)
☐	Medelsvår skråma	(-1)
☐	Svår skråma	(-2)
☐	Lätt sår	(-3)
☐	Medelsvårt sår	(-4)
☐	Svårt sår	(-5)
☐	Lätt skada	(-6)
☐	Medelsvår skada	(-8)
☐	Svår skada	(-10)
☐	Medvetslös	(-)

SPRÅK

KONTAKTNÄT

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

UTRUSTNING

VAPEN	SKADA	MAGASIN	RÄCKVIDD	ÖVRIGT
Obeväpnad strid	Tärning/2	x	x	x

SKYDD	VÄRDE	EFFEKT

Geoffrey Heche (54 år)

Geoffrey är en man som satt sin tilltro till vetenskapen och finner svaren på livets gåtor där. Han är inte en man som tror på saker, utan präglas av rationellt tänkande där han istället vet. Han började som läkare på San Sebastian Medical Centre men har vidareutbildat sig till kirurg och är i dag en av de skickligaste i sitt fält.

Hans attityd gör att han alltid tror sig veta bäst, och i de fall Geoffrey saknar kunnande låter han ofta påskina att han ändå vet. Geoffrey älskar sin familj mer än allt annat, även om han vet att han har svårt att visa det. Det var därför han propsade på att familjen skulle resa till semesterorten Wells. Där skulle de koppla av och få en trevlig jul tillsammans.

Karaktärsdrag: Rationell, strikt och (på sitt sätt) omtänksam.

Rollspelstips: Du älskar din mycket kapabla fru och dina barn, särskilt Sam. Han är duktig och kan ta hand om sig själv. Du berömmer honom ofta för det. Megan är hans raka motsats och saknar karaktär; hon har inget livsmål utan driver planlöst omkring och slösar bort sitt liv. Dessutom kastar hon bort sig själv på förlorare till pojkvänner, men den biten brukar din fru sköta, tack och lov.

För någon månad sedan gav du Megan ett ultimatum: studera till läkare eller jurist om du inte vill förskjutas från familjen och strykas ur testamentet. Du vet att din fru tycker det var onödigt hårt, men Megan behöver strikta riktlinjer för att hon ska göra något av sitt liv.

BAKGRUNDSFAKTA

Karaktärens namn	Marleen Heche
Aktörens namn	
Berättelsens namn	Julefrid
Födelseår & ort	
Yrke/koncept	Domare
Utbildning	Utbildad åklagare
Bostad	
Religion/livsfilosofi	
Förarlicenser	
Sjukdomar	
Grupptillhörighet	

EGENSKAPER

	VÄRDE
Ego	4
Kropp	3
Uppmärksamhet	3
Utstrålning	4

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

		VÄRDE
Skadechock	(kropp)	3
Smärtkapacitet	(kropp + utstrålning)	7/

FÄRDIGHETER

	VÄRDE
Avståndsstrid	3
Empati	4
Informationssökning	
Kommunicera	5
Kontaktnät	
Köra	
Medicin	
Närstrid	
Ockultism	
Rörlighet	
Spaningsteknik	
Språk	
Stridsvana	
Studieämnen	6
Teknologi	
Uppträda	
Uttryckelseförmåga	6
Överlevnad	

SPECIALISERINGAR

Juridik, Juridiska dokument

ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera	
Spenderade	

SKRÄCKNIVÅER

☐☐☐☐☐
Opåverkad Nervös

Chock	Mild	Svår
Galenskap	Mild	Svår
Stress	Mild	Svår

SKADENIVÅER

☐	Lätt skråma	(-)
☐	Medelsvår skråma	(-1)
☐	Svår skråma	(-2)
☐	Lätt sår	(-3)
☐	Medelsvårt sår	(-4)
☐	Svårt sår	(-5)
☐	Lätt skada	(-6)
☐	Medelsvår skada	(-8)
☐	Svår skada	(-10)
☐	Medvetslös	(-)

SPRÅK

KONTAKTNÄT

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

UTRUSTNING

VAPEN	SKADA	MAGASIN	RÄCKVIDD	ÖVRIGT
Obeväpnad strid	Tärning/2	x	x	x

SKYDD	VÄRDE	EFFEKT

Marleen Heche (47 år)

Marleen är inte en kvinna som levt i skuggan av sin make. Redan som ung var hennes rättspathos starkt och hon ville hjälpa världen uppnå en högre nivå av rättvisa. Hon utbildade sig till åklagare och hade en framgångsrik karriär som en sådan tills hon blev domare istället.

Är det någonting hon ångrar i sitt liv är det att hon offrat så mycket för att nå dit. Det gör att hon i dag inte har en så nära kontakt som hon önskade med sina barn. Vilket gör att hon blivit lite överbeskyddande och kan ibland bli lite förmanande och bestämmande då hon vill deras bästa, något som inte nödvändigtvis är detsamma som barnen vill.

Karaktärsdrag: Kärleksfull, laglydig och överbeskyddande.

Rollspelstips: Sam är en skötsam ung pojke och honom har du haft väldigt lite problem med. Däremot har din dotter Megan varit till större bekymmer. Hon är ett yrväder som sällan tänker på konsekvenserna av sitt handlande. Hon skapar den ena problematiska situationen efter den andra.

Nyligen dejtade hon en betydligt äldre rockstjärna som var misstänkt för att droga tjejer och utnyttja dem. Givetvis bröt du deras förhållande, men du vågade inte skrämma Megan med varför. Så nu hatar hon dig, som vanligt. Men du vet att hon har potential att göra något av sitt liv om du bara ger henne kärlek och vägledning.

Du vet att din älskade man har satt press henne på att studera vidare till läkare eller jurist om hon inte ska bli förskjuten från familjen. Han menar väl med det, men du tror inte det är rätt metod. Det har fått dig att kompensera hans ultimatum med att ägna extra mycket uppmärksamhet åt din dotter.

BAKGRUNDSFAKTA

Karaktärens namn	Sam Heche
Aktörens namn	
Berättelsens namn	Julefrid
Födelseår & ort	
Yrke/koncept	Programmerare
Utbildning	Nyutexaminerad programmerare
Bostad	
Religion/livsfilosofi	
Förarlicenser	
Sjukdomar	
Grupptillhörighet	

EGENSKAPER

	VÄRDE
Ego	4
Kropp	3
Uppmärksamhet	3
Utstrålning	3

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

		VÄRDE
Skadechock	(kropp)	3
Smärtkapacitet	(kropp + utstrålning)	6/

FÄRDIGHETER

	VÄRDE
Avståndsstrid	
Empati	
Informationssökning	5
Kommunicera	2
Kontaktnät	2
Köra	2
Medicin	1
Närstrid	1
Ockultism	
Rörlighet	
Spaningsteknik	
Språk	
Stridsvana	
Studieämnen	4
Teknologi	6
Uppträda	
Uttryckelseförmåga	4
Överlevnad	

SPECIALISERINGAR

Programmering

ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera	
Spenderade	

SKRÄCKNIVÅER

☐☐☐☐☐
Opåverkad Nervös

Chock ☐☐☐☐☐☐
Mild Svår

Galenskap ☐☐☐☐☐☐
Mild Svår

Stress ☐☐☐☐☐☐
Mild Svår

SKADENIVÅER

☐	Lätt skråma	(-)
☐	Medelsvår skråma	(-1)
☐	Svår skråma	(-2)
☐	Lätt sår	(-3)
☐	Medelsvårt sår	(-4)
☐	Svårt sår	(-5)
☐	Lätt skada	(-6)
☐	Medelsvår skada	(-8)
☐	Svår skada	(-10)
☐	Medvetslös	(-)

SPRÅK

KONTAKTNÄT

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

UTRUSTNING

VAPEN	SKADA	MAGASIN	RÄCKVIDD	ÖVRIGT
Obeväpnad strid	Tärning/2	x	x	x

SKYDD	VÄRDE	EFFEKT

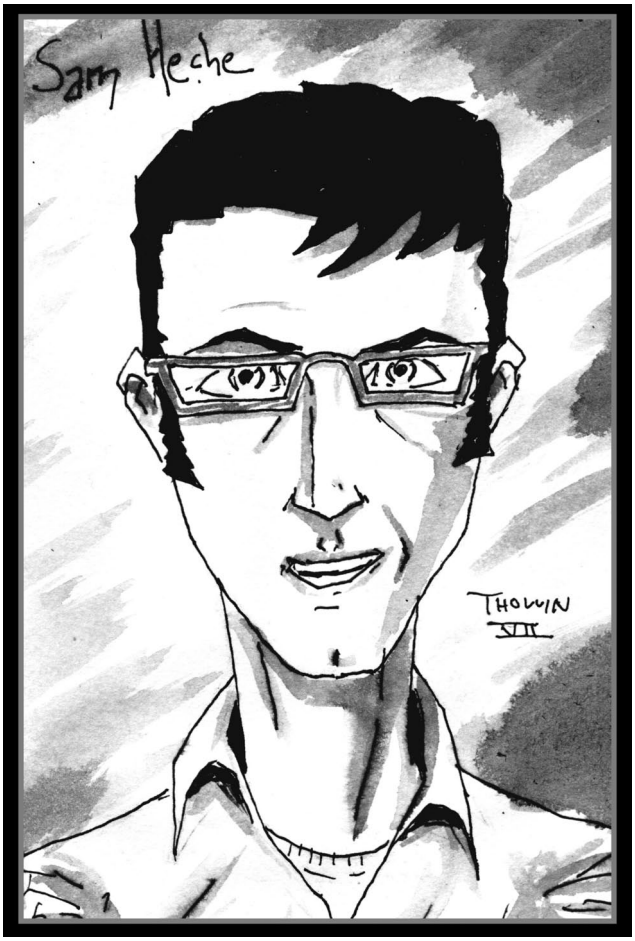
Sam Heche (21 år)

Sam är en nyutexaminerad programmerare som flyttat hemifrån och fått anställning på ett IT-företag. Jobbet startar dock inte förrän efter nyår, så tills dess har han semester och vad bättre än att tillbringa den tillsammans med sin familj? Det får dig också att komma bort från det snöfria San Sebastian ut till snöklädda trakter. Du älskar snön.

Utöver arbetet har han litterära ambitioner. För tillfället skriver Sam på en spänningsroman som heter Dallas-koden. Den handlar om en datahackare som mystiskt försvinner samtidigt som nätet infekteras av ett särskilt hemskt virus. Förhoppningsvis kan semesterresan ge dig lite inspiration till romanen.

Karaktärsdrag: Lugn, stabil och stresstålig, samt ansvarstagande.

Rollspelstips: Du ser upp till både din far och mor, trots att de är ganska stränga. Du lider dock med din yngre syster Megan, som inte alls passar in i era föräldrars fastslagna ramar över hur man bör leva sitt liv. Det gör att du har ansträngt dig extra mycket för att hon ska känna sig trygg med dig och du ser det som ditt ansvar att ta hand om henne. Ofta får du försvara henne inför dina föräldrar, samtidigt som du får hjälpa dem att kommunicera med henne. Du är en bro mellan dem.



BAKGRUNDSFAKTA

Karaktärens namn	Megan Heche
Aktörens namn	
Berättelsens namn	Julefrid
Födelseår & ort	
Yrke/koncept	Graffitiartist
Utbildning	Ej klar
Bostad	
Religion/livsfilosofi	
Förarlicenser	
Sjukdomar	
Grupptillhörighet	

EGENSKAPER

	VÄRDE
Ego	2
Kropp	4
Uppmärksamhet	5
Utstrålning	3

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

		VÄRDE
Skadechock	(kropp)	4
Smärtkapacitet	(kropp + utstrålning)	7/

FÄRDIGHETER

	VÄRDE
Avståndsstrid	1
Empati	1
Informationssökning	1
Kommunicera	1
Kontaktnät	1
Köra	1
Medicin	1
Närstrid	1
Ockultism	1
Rörlighet	4
Spaningsteknik	4
Språk	
Stridsvana	1
Studieämnen	2
Teknologi	2
Uppträda	3
Uttryckelseförmåga	6
Överlevnad	1

SPECIALISERINGAR

Graffiti

ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera	
Spenderade	

SKRÄCKNIVÅER

☐☐☐☐☐
Opåverkad Nervös

Chock	☐☐☐☐☐☐	Mild Svår
Galenskap	☐☐☐☐☐☐	Mild Svår
Stress	☐☐☐☐☐☐	Mild Svår

SKADENIVÅER

☐	Lätt skråma	(-)
☐	Medelsvår skråma	(-1)
☐	Svår skråma	(-2)
☐	Lätt sår	(-3)
☐	Medelsvårt sår	(-4)
☐	Svårt sår	(-5)
☐	Lätt skada	(-6)
☐	Medelsvår skada	(-8)
☐	Svår skada	(-10)
☐	Medvetslös	(-)

SPRÅK

KONTAKTNÄT

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

UTRUSTNING

VAPEN	SKADA	MAGASIN	RÄCKVIDD	ÖVRIGT
Obeväpnad strid	Tärning/2	x	x	x

SKYDD	VÄRDE	EFFEKT

Megan Heche (16 år)

Megan är en tonårstjej som just nu befinner sig i sin värsta rebellfas. Hon hade börjat dejta en äldre musiker men det fick ett snabbt slut då hennes mor satte stopp för det. Som inte det vore nog tvingades hon att följa med sin familj ut på en resa till någon semesterort bara för att hon inte skulle kunna hänga med sina vänner.

Hon ser sig själv som en graffitiartist (och är även en duktig sådan), men hon vet att det inte är någonting som hennes föräldrar skulle uppskatta, så hon har hållit det hemligt. Istället har de gett henne två val då hon går ut skolan: att studera vidare till någonting inom antingen juridik eller medicin. Båda alternativen låter lika hemska för Megan, så hon försöker ignorera alltihop tills ett val måste göras. Gör hon inte det förskjuts hon från familjen och stryks ur deras testamente, vilket Megan verkligen inte vill. Även om hon inte erkänner det så älskar hon sin familj; hon önskar bara att hon skulle få göra vad hon ville och kanske få stöd för det från sina föräldrar.

Karaktärsdrag: Drama queen, extrovert och impulsiv.

Rollspelstips: Du tycker hela idén med en julresa med familjen suger men det var inte frivilligt att följa med. Du tycker din far är en diktator och din mor är jobbig som nästan kväver dig med sitt kontrollbehov. Den ende som är schysst i din familj är din bror Sam. Han är den du egentligen lyssnar på och lyder, vilket ofta gör att han får fungera som en brygga mellan dig och föräldrarna.