

Fem bortslängda själar

Av Jonas Larsson
med hjälp av Simon Erlandsson

Speltest av:
Maria-José Correa Miranda, Samuel Erlandsson, Nina Joelsson, Elin Lago, Maria Larsson,
Kristoffer Winved

www.trevligascenarion.se

INTRODUKTION

Skall man ge en mycket kort sammanfattning av vad 'Fem bortslängda själar' är så är det ett skräckäventyr där spelarnas karaktärer alla är huskatter i ett stort hus i den amerikanska skogsmarken.

Äventyrets story är att de vaknar upp efter att ha blivit sövda av en av sina ägare. De ser spår av en magisk ritual som utförts i huset samt blodiga fotavtryck som leder ut i skogen. Samtidigt som katterna försöker lista ut vad som har hänt och bestämma sig för vad som bör göras är det beväpnade män på väg mot deras hem, ute efter en magisk bok deras ägare har. Äventyret är skrivet för att spelas på konvent och är därför ganska kort.

Jag som skrivit äventyret heter Jonas och har (med hjälp av flera goda vänner) tidigare skrivit konventsäventyr. De, och andra rollspelsrelaterade projekt, går att hitta på www.trevligascenarion.se.

Om du som läst, spelat eller spellett detta äventyr och tyckte att det var det mest fantastiska du upplevt, eller hittat stora fel och brister och har konstruktiv kritik att framföra, är du mycket välkommen att kontakta mig på jonas@trevligascenarion.se. Roliga och makalösa historier från spelsessioner är också roligt att höra, det är mycket lärorikt att få berättat för sig i vilka olika riktningar ens äventyr tog spelarna.

Spelarkaraktärer

Äventyret är skrivet för fem spelare, men går självklart att spelas med färre genom att spelledaren spelar karaktärer som blir över.

Spelarna spelar, som tidigare nämnt, fem huskatter:

- John Wayne. Ledande karaktärsdrag är att han är bäst på att slåss.
- Doctor. Ledande karaktärsdrag är att han hittar bäst i markerna där rollspelet utspelar sig.
- Mrs Graves. Ledande karaktärsdrag är att hon är blodtörstig och den bästa jägaren.
- Carol. Ledande karaktärsdrag är att hon har konstiga drömmar samt är den som kommer bäst överrens med andra djur.
- Blueberry. Ledande karaktärsdrag är att han förstår sig på människor och hur de fungerar.

Katterna bor i en stor villa ute i den amerikanske skogsmarken. Det är byggt för en mycket större familj än de som bor där och har många oanvända gästrum med skynken över möblerna.

Huset ligger en halvtimme med bil från sina närmaste grannar och en aningen längre bort till ett litet samhälle på några hundra personer. Huset har en stor tomt och är sedan omgärdat av vacker amerikansk natur.

Katterna delar huset tillsammans med två människor:

- Laura McKerry. En nästan tjugouårig flicka med en mycket kärleksfull relation till katterna. Tidigt i äventyret lämnar hon katterna för att spendera tid med sina kompisar i samhället.
- Sebastian McKerry. Laura tror att Sebastian är hennes farbror, men han är snarare hennes farfars bror. Han är trollkarl och försöker, efter att Laura lämnat huset, kasta en ritual där katterna är en viktig komponent.

Äventyret i korthet

Äventyret börjar med en kort introduktion där man får se katterna i sin vanliga vardag. De samlas sedan för att ta adjö av Laura som skall vara borta tills nästa dag.

Medan Laura håller på att ge sig av bjuder Sebastian katterna på hemlagad grädde. Grädden innehåller sömnmedel och han försöker få alla katterna att äta av den.

Katterna vaknar upp långt senare på kvällen. I huset hittar de resterna av Sebastians ritual (bestående av ett stort stearinljus och stora mängder blod på golvet) samt hör konstiga ljud från en golvlucka som leder till något de tror vara en vanlig matkällare.

Utanför huset hittar de blodiga fotspår som leder ut i skogen. Följer de dessa märker de att spåren, mot all vett och förnuft, delar och går åt olika håll. Ena spåret leder till en kista där Sebastian förvarat magiska vapen, den andra fortsätter längs landsvägen mot staden.

På väg mot huset, från samhället, är två beväpnade män och deras hund på väg. De har letat upp Laura under hennes utekväll, misshandlat henne och har med henne i baksätet på bilen. De är ute efter en trolldomsbok som finns i husets källare.

Äventyret är slut när man vet vad som händer med Laura och boken.

Vad är det som egentligen pågår?

Sebastian är en trollkarl som med hjälp av svartkonst stoppat sitt åldrande. Han är inte Lauras farbror utan istället hennes farfars bror.

För att stoppa sitt åldrande kastar Sebastian med jämna mellanrum en ritual som skapar en ny själ åt honom. Efter ritualen är kastad måste dock själen växa och kultiveras i några år innan den är användbar och då i en levande organism, vilket Sebastian även skapar genom ritualen. Den levande organismen skapas med en full uppsättning minnen konstruerade av Sebastian, dock utan att veta om dess syfte, och betar sig som vilken vanlig människa som helst. Efter ungefär fem år kastar Sebastian en ny ritual där själen lämnar den tillfällige ägaren och den sedan avlider.

Första gången han kastade ritualen skapade han en människokropp att förvara själen i. Det fanns dock flera skäl varför detta inte var optimalt; det blev mycket frågor från omgivningen med en person som kom från ingenstans och sen försvann spårlöst efter några år, det var svårt att hindra en människa från att till exempel resa bort och till sist hade Sebastian blivit förtjust i sin skapelse och led stora samvetsqual när han avslutade dess liv.

Sen dess har Sebastian, istället för att skapa en människa för att kultivera själen i, delat upp själen i fem bitar och förvarat den i mindre husdjur.

Spelarna spelar alltså inte riktiga katter utan är magiskt konstruerade golems med en femtedel av Sebastians nya själ i sig. De är dessutom inte heller de första katterna som skapats för detta ändamål utan de är bara de sista i en lång rad av identiska kattgolems.

Laura vet ingenting om Sebastians svartkonster och har bott tillsammans med honom i tio år ungefär. Anledningen till att de bor ihop var att Sebastian kände att han behövde flytta från sin ursprungliga bostad efter att ha kastat sin ritual några gånger. De trivs bra ihop och efter att ha sett alla han växt upp med dö av ålder uppskattar Sebastian att ha god kontakt med sina kvarvarande släktingar.

Sebastian vill inte att Laura skall veta om hans hemlighet så han har väntat med att kasta ritualen tills Laura skall sova över hos några kompisar och han får huset för sig själv. Medan hon åker ger han katterna grädde med sömnmedel och börjar sen förbereda medan de sover.

Till hjälp att kasta sina trollformler har Sebastian en svartkonstbok i källaren. Vad han dock inte vet är att det finns en annan trollkarl, Dr Red, som är ute efter boken. Han har anställt två kriminella, Sticky och Thunt, för att hjälpa honom med detta. Sticky och Thunt känner inte till att Sebastian är trollkarl eller att boken är magisk.

Efter att ha spenderat en tid på stan blir Laura överfallen av Sticky och Thunt. De misshandlar henne för att få information om boken, men när hon berättar att hon inte vet någonting bestämmer de sig för att åka till huset och genomsöka det.

Som en säkerhetsåtgärd så har Sebastian satt upp magiska cirklar längs vägarna som leder till huset och blir förvarnad om att Sticky och Thunt är på väg. Han väljer att avbryta ritualen och tar sig ut ur huset.

Utanför huset använder han magi för att vara på två platser simultant och utnyttjar detta genom att gå ut i skogen till en hemlig gömma med magiska vapen samtidigt som han närmar sig förövarnas bil. De spelarna ser av detta är blodiga spår som lämnar huset som efter ett tag delar sig. Sebastian blir dock påkörd av bilen och avlider.

Sticky och Thunt fortsätter till fots till huset för att leta efter Sebastians bok. Den vill bli funnen och kommer försöka se till att antingen förövarna eller katterna får tag i den. Boken befinner sig i en matkällare i huset som man kommer till genom en golvfalllucka och boken kommer under äventyrets gång försöka göra sönder fallluckan inifrån.

Äventyrets slut handlar om vad som i första hand händer med boken samt Laura. En viktig del är dock hur spelarnas karaktärer väljer att fortsätta sina liv med kunskapen om att de inte är riktiga katter utan enbart komponenter för en ritual.

För att sammanfatta:

- Sebastian är trollkarl som med magi förlängt sitt liv.
- För att förlänga sitt liv har Sebastian skapat en själ som han delat upp i fem bitar och låtit gro i fem katter som han skapat på magisk väg.
- När Laura ger sig av för att sova över hos några kompisar sover Sebastian katterna och börjar förbereda ritualen.
- Laura blir tillfångatagen av brottslingarna Thunt och Sticky.
- Thunt och Sticky jobbar för Dr Red som vill åt Sebastians svartkonstbok.
- Sebastian avbryter sin ritual för att rädda Laura. Efter att han gjort det vaknar spelarna.
- Sebastian delar sig i två för att hämta magiska vapen och möta förövarnas bil.
- Sebastian blir påkörd.
- Thunt och Sticky fortsätter mot huset för att leta upp boken.
- Äventyret slutar när man vet vad som händer med Laura och boken samt när spelarna bestämt sig hur katterna skall fortsätta sina liv.

ÄVENTYRET

Början – introduktionsscener

Äventyret börjar med fem korta introduktionsscener, en för varje karaktär. Målet med dessa är att ge spelarna lite tid att lära känna sina karaktärer och introducera olika element som Laura, Sebastian och falluckan för spelarna. Ordningen är inte allt för viktig, förutom att Carols bör vara en av de sista eftersom hon observerar vad andra karaktärer gör.

John Wayne är ute och håller Laura sällskap ute i trädgården medan hon håller på och bygger en stor klätterställning åt katterna. Hon tar många pauser för att klappa och gosa med John Wayne samt bjuda honom på kattgodis. Ibland kan hon även lyfta upp honom på olika ställen av ställningen för att låta honom prova.

Efter ett tag ser John Wayne i skogarna runt huset att en annan katt (tillhörande ett gäng vildkatter styrda av en katt vid namn Sirge) smyger runt och håller på och markerar sitt revir. Gängkatten kommer försöka göra allt den kan för att provocera John Wayne, medan Laura kommer försöka hindra honom från att slåss.

Blueberry är inne i huset och ser på tv tillsammans med Sebastian. Sebastian kommer försöka lära Blueberry hur man stänger av tv:n och byter kanal. Efter ett tag kommer han avlägsna sig (för att gå in i Doctors introduktionsscen).

Här har spelledaren en god chans att måla upp Sebastian hur trevlig som helst, kelandes och pratades med Blueberry. Detta för att göra det lättare att lura spelarna att dricka av Sebastians grädde.

Doctor är vid falluckan till matkällaren. Han har aldrig fått lov att gå ner dit (eftersom boken befinner sig där nere), vilket retar honom eftersom han utforskat resten av huset.

Det som är nytt denna gång är att det från falluckan kommer en lukt han inte känner igen. Den påminner om bränt katthår, eller något annat obehagligt efter spelledarens tycke.

Efter ett tag kommer Sebastian, på väg för att gå ner i matkällaren (för att hämta ingredienser till ritualen). Han upptäcker dock Doctor och kommer försöka få honom på ett snällt sätt att gå sin väg. Om Doctor inte gör detta ger Sebastian upp och bestämmer sig för att hämta sakerna han behöver efter att katterna har sövts.

Mrs Graves är ute och jagar och håller på att smyga sig fram mot en mus, men hon blir upptäckt. Musen kommer först försöka fly, men Mrs Graves har inga problem att komma ifatt den. Den kommer då istället be och böna om sitt liv för att bli skonad och försöka ge både spelaren och karaktären dåligt samvete. Fungerar inte det kommer den istället böna och be över att bli dödat snabbt och inte lekt med eller torterad.

Carol ligger och sover på en hammock ute i trädgården och får en dröm beskriven för sig. Hon flyger över skogarna, vilket hon gjort många gånger tidigare, men något nytt händer. En stor flodvåg sveper över landet, men folk drunknar inte. Allt fortsätter istället under vattnet som om inget har hänt och för henne ser alla ut som deformationer mörka skuggor under vattnet.

Carol blir tillslut väckt av en mus. Om Mrs Graves inte lyckades fånga sin mus i sin scen är det den som kommer och ber om beskydd. Lyckades hon är det istället musens fru eller maka som är helt förkrossad och vill att Carol skall få tillbaka dennes partner på något sätt.

(Observera att Carols drömmar inte nödvändigtvis behöver vara profetiska på något sätt, utan detta är lämnat öppet till spelledaren att utnyttja som han eller hon behagar. Mer om detta i kapitlet *FAQ*.)

För att sammanfatta:

- John Wayne är med Laura och blir provocerad av en gängkatt.
- Blueberry ser på tv tillsammans med Sebastian.
- Doctor känner en konstig lukt från falluckan.
- Mrs Graves jagar en mus.
- Carol drömmer om hur världen blir dränkt i en flodvåg och blir sedan väckt av en mus.

Luras farväl och förgiftad grädde

Efter introduktionsscenerna samlar Laura ihop katterna för att berätta att hon kommer vara ute med kompisar på stan och inte kommer tillbaka förrän nästa dag. För att katterna inte skall känna sig övergivna har hon köpt presenter åt dem och Sebastian skall värma grädde.

Det hon har köpt är olika kattleksaker i stil med bollar som pinglar. Hon har även sett till att slå in dem i extra prassligt papper, för det vet alla att katter gillar.

Ovetandes för Laura lägger Sebastian sömnmedel i grädden och kommer avvakta med att servera den tills Laura är på väg att gå, så hon inte ser att katterna somnar.

Målet med den här scenen är i första hand att få spelarna att smaka av grädden. Detta kan vara lite svårt eftersom spelare på ett omedvetet plan metaspelar och ofta är misstänksamma mot mat som bjuds dem. Presenterna förekommer i scenen enbart för att ta bort fokuset från grädden.

Det är dock absolut ingen fara om någon spelare inte vill smaka av grädden och man behöver inte ta till railroading. Se hur du kan göra i nästa avsnitt.

För att sammanfatta:

- Laura samlar ihop katterna och ger dem leksaker för hon skall vara bort tills nästa dag
- Sebastian gör grädde med sömnmedel.
- Spelarna skall inte misstänka något, men gör någon det är det ändå är det ingen fara.

Om en katt vägrar grädden

Det är som sagt ingen stor fara om någon spelare misstänker att det är något fel på grädden.

När de andra katterna har somnat kommer Sebastian försöka tvångsmata katten med våld och jaga den. Om detta inte lyckas kommer han ge upp och bestämma sig att påbörja ritualen utan att ha alla katter sövda – ritualen är inte lika effektiv på bara fyra katter, men han har ont om tid.

Efter att ha lagt undan de sövda katterna kommer han stänga om sig i köket och börja förbereda. Den vakna ensamma katten kommer börja höra obehagliga ljud och se att skuggorna börjar röra sig i huset. Katten kommer även, på grund av de starka magiska energier som börjar flöda, känna en stark huvudvärk.

Tillslut kommer katten höra hur Sebastian avbryter ritualen (för att han märker att något hänt med Laura). Han kommer säga något i stil med ”Laura... nej” och katten kommer höra en explosion från när Sebastian teleporterar ut sig ur huset.

I samband med explosionen kommer huvudvärken bli för stark för katten och den kommer att tuppa av och vakna ungefär samtidigt som de andra spelarna.

Det som händer med den vakna katten som utsatts för de magiska energierna är att den utvecklar en magisk förmåga. Den katten stirrar på kommer känna ett starkt obehag som växer och växer desto längre katten tittar. Det behövs inte ögonkontakt utan att bara katten med den magiska förmågan observerar sitt offer.

De andra spelarna kommer att märka detta först, till exempel genom att spelledaren skickar lappar till dem där det står att de känner sig konstiga när den andra spelarens blick faller på den.

Känslan ökar, i en takt spelledaren tycker passar, från obehag till panikångest. Stirrar man tillräckligt länge slutar det med att offret får hjärtstillestånd och dör.

I äkta skräckscenarioanda är detta egentligen inte en gåva av goda. Det går inte att stänga av och beror på en magisk skada i hjärnan som växer och växer. Om katten överlever äventyret kommer den inte fortsätta kunna leva ett normalt liv eftersom alla runt omkring den kommer drabbas av panik.

För att sammanfatta:

- Om någon katt inte äter grädden kommer Sebastian försöka tvinga den.
- Efter ett tag ger Sebastian upp och påbörjar ritualen ändå.
- Katten som är vaken börjar få huvudvärk.
- Sebastian avbryter ritualen med ett ”Laura... nej” och teleporterar iväg.
- Katten blir medvetslös på grund av huvudvärken.
- Katten får en magisk förmåga som gör att den den stirrar på först känner oro, sedan panikångest och sist dör av hjärtstillestånd.

Uppvaknandet

Katterna vaknar upp i det rum som tilldelats dem i huset och vet inte vad som har hänt. Det har börjat bli mörkt utomhus och allt verkar tomt och ödsligt.

Egentligen hade Sebastian tänkt använda katterna i sin ritual men blev tvungen att avbryta den, så det är därför de vaknar av sig själva (mer om detta i kapitlet *Vad är det egentligen som pågår?*).

Det finns fyra saker av intresse i huset för katterna:

- Kort efter att de har vaknat upp känner de en lukt som av bränt katthår (samma lukt som Blueberry kände vid falluckan).
- I köket finns spår av Sebastians ritual, bestående av stora mängder blod på golvet och ett stort ljus.
- Det hörs konstiga knakande ljud från falluckan.
- Från ytterdörren leder det blodiga fotsteg ut i skogen.

Ljuset i köket

Mitt i köket är ett stort stearinljus uppställt. Det är ungefär en och en halv meter högt och föreställer fem katter som står på varandra, nästan som en totempåle. En av katterna har redan brunnit ner halvvägs.

Ljuset är tänt, fast lågan ser inte ut som en normal låga utan är istället svart. Den rör sig även ryckigt och onaturligt och inte flödande som en vanlig ljuskälla. Den stora anledningen för att det rör sig ryckigt och onaturligt är för att helt ge spelledaren kontrollen för hur snabbt ljuset brinner ner – den här lågan följer inte vanliga fysiska lagar. Den svarta lågan kan inte heller släckas på vanlig väg utan bara släckas med hjälp av blod.

Golvet runt ljuset är täckt med stora mängder blod. Detta är människoblod som Sebastian tappat från sig själv under en längre tid och sparat.

Mitt framför ljuset är det två fotspår från en människa som stått barfota i blodet. Det leder dock inga spår från blodpoLEN (Sebastian använde magi för att flytta sig till husets ytterdörr och där leder det sedan spår ut i skogen).

Ljuset var en del av den ritual Sebastian höll på att genomföra och det är fortfarande magiskt aktivt. Det får alltså olika konsekvenser för spelarna ifall de låter ljuset vara eller väljer att välta och/eller släcka det.

Låter man ljuset stå kvar så fortsätter ritualen på sätt och vis, men utan Sebastians styrande hand. För varje stearinkatt som brinner ner så försöker spelarnas själar lämna dem en efter en, men eftersom Sebastian inte fullföljer trollformeln stannar själen kvar.

Detta beskriver spelledaren för den utvalda spelaren som om något håller på att lämna karaktärens kropp och att man blir svag och trött. Om spelledaren vill kan karaktären för en stund även förlora medvetandet för att efter ett tag vakna utan biverkningar. Eftersom den svarta lågan inte följer en logisk rytm så kan detta hända vid dramatiskt passande tillfällen, som när karaktärerna är mitt i en strid till exempel.

Efter att hela ljuset brunnit ner flödar magisk energi till Sebastians kropp. Eftersom han inte längre är i livet och dessutom inte kastade ritualen ordentligt så väcker magin upp kroppen som en deformerad zombie. Magin kommer inte hålla kroppen vid liv en längre tid så Sebastian, nu mer monster än människa, kommer i panik försöka få tag i katterna och ha ihjäl dem för att på något sätt försöka rädda sin ritual.

Om katterna välter och/eller släcker ljuset så avbryts ritualen. Det finns dock gott om magisk energi kvar i ljuset och detta kommer resultera i att stearinkatterna vaknar till liv efter ett tag. Helst vaknar de inte på en gång utan vid ett mer dramatiskt passande ögonblick, till exempel efter att spelarna lämnat huset och sedan kommit tillbaka.

Stearinkatterna är enkla varelser och kommer bara ha ett mål i sin existens, nämligen att ”bli ett” med spelarna. Stearinkatterna vet dock inte riktigt vad att ”bli ett” egentligen innebär och skulle de få tag i en spelare så skulle de försöka täcka den i sin stearinkropp vilket skulle leda till att spelarkaraktären dog av kvävning.

För att sammanfatta:

- I köket finns ett högt stearinljus föreställande fyra och en halv katt.
- Ljuset är tänt med en svart låga. Den rör sig onaturligt och kan bara släckas med blod.
- Släcker och/eller välter man ljuset så får stearinkatterna liv efter ett tag och försöker bli ett med spelarkaraktärerna.
- Låter man ljuset vara så försöker spelarnas själar lämna deras kroppar en efter en. Efter ett tag vaknar Sebastian upp som zombie och försöker ha ihjäl katterna.

Matkällaren och boken

Efter uppvaknandet kan katterna höra knakanden och underliga ljud från golvluckan till matkällaren. Det som pågår är att trolldomsboken känner att Sebastian inte längre är vid liv och försöker ta sig ut från matkällaren.

Så här tidigt i äventyret är det inte tänkt att spelarna skall kunna ta sig ner i matkällaren. Det finns egentligen inga sätt för spelarna, i egenskap av katter, att öppna golvluckan själva, men om spelarna hittar på ett oerhört kreativt sätt att ändå göra detta så får spelledaren ta ställning till vad som bör göras. En möjlighet är att äventyret blir väsentligt kortare och att Thunt och Sticky kommer ungefär samtidigt som spelarna själva får upp luckan.

Det är egentligen tänkt att luckan öppnas när äventyret börjar närma sig sitt slut, antingen genom att boken själv bryter igenom luckan eller att Thunt och Sticky öppnar den.

Matkällaren är liten, trång och illa upplyst. Boken ligger längst in på en pelare.

Framför pelaren är ett en stor järnstolpe nersatt i marken. Från stolpen går det en kedja till en sele som hänger på en krok. Selen är en säkerhetsanordning Sebastian sätter över bröstskorgen varje gång han jobbat med boken eftersom den är farlig att läsa och kan dra in folk i sig. På kroken hänger även ett par tjocka skyddsglasögon.

Längs väggarna finns hyllor. På dessa ligger livlösa kattkroppar, identiska med spelarnas egna. Detta är framtida golems Sebastian planerat att använda för kommande ritualer.

Boken har som mål att den vill bli läst, helst då av någon okunnig person som Thunt eller Sticky. Om personen inte är magikunnig, som Sebastian var, kan nämligen boken sakta men säkert ta kontroll över den som läser den genom att subjektiv manipulation.

När man läser boken är det inte direkt tryckt text man ser. Det man ser är ockulta symboler som tycks röra sig över sidorna och vilka efter ett tag börjar inneha betydelse för läsaren. Så om spelarna så önskar skulle även deras katter kunna läsa boken och försöka kasta trollformler.

Från sina sidor kan boken även skicka ut svarta trådliknande tentakler som den kan använda för olika ändamål. Först och främst kan tentaklerna fästa i saker och dra mot boken. Det är det som orsakar de underliga ljud katterna hör – bokens tentakler försöker dra loss fallluckan från insidan.

Tentaklerna är, utan magisk input från någon läsare, inget vidare att förflytta sig med. Boken kan försöka dra sig fram över golvet med den, men det är långsamt och omständigt för den.

Med tentaklerna kan boken även försöka med en mer direkt kontroll över folk. Lyckas boken slingra in tentakler i läsarens ögon är kontrollen total och läsaren märker inte ens bokens fysiska intrång. Nackdelen för boken med detta är att detta inte undgår någon som observerar läsaren.

När man spelleder boken skall man tänka på att boken inte är allt för mäktig på egen hand, utan den är som mäktigast när den kan lura någon att använda den på ett sätt som passar boken.

Här är några förslag på trollformler som boken kan låta dyka upp på sidorna när spelarna läser den.

- Boken erbjuder spelaren att ha ihjäl alla dess fiender. Går spelaren med på detta så skickar boken ut hundratal tentakler som kravlar iväg. Först har de ihjäl Thunt och Sticky men för att sen fortsätta ha ihjäl alla djur i skogen på flera mils omkrets, eftersom alla skogslevande bytesdjur kan ses om en katts fiende.
- Om en spelare är döende eller skadad kan boken erbjuda att läka eller skänka den evigt liv. Går man med på detta kommer tentakler som drar in den skadade i boken där den sedan får leva en limboliknande existens för evigt.
- Boken kan även erbjuda spelarna magiska krafter. Går man med på detta förvandlar boken den utvalda spelaren till en likadan bok som en själv under plågsamma former. Vad som sen står i den boken, och om den spelaren är helt utsatt i spel eller skall kunna utveckla tentakler och dra sig runt, är upp till spelledaren.
- Ber spelarna boken att försvinna eller lämna dem ifred på något sätt kommer den kunna börja använda sina tentakler mer effektivt och vandra iväg i natten som någon sorts monstruös bokspindel. Boken kanske då för en kortare tid inte längre är spelarnas bekymmer, men den kommer då kunna utan problem hitta en ny läsare vilket får fasansfulla konsekvenser för världen.

Utanför husets ytterdörr finns det blodiga människofotsteg som leder ut i skogen. Följer spelarna dessa kommer de upptäcka att stegen efter ett tag mot all rim och reson delar sig, detta på grund av att Sebastian börjar använda magi för att vara på två ställen samtidigt.

Ena serien fotsteg fortsätter mot landsvägen för att möta Sticky och Thunt. Andra serien fortsätter mot en sjö i skogen där Sebastian gömt en kista med magiska artefakter.

För att sammanfatta:

- Från matkällarluckan hör spelaren knakande ljud. Det är boken som med tentakler försöker göra sönder luckan inifrån.
- Bokens mål är att bli läst för att sprida ondska över världen.
- I källaren finns boken på en piedestal, ett järnrör med en sele och ett par skyddsglasögon.
- På hyllorna ligger kattkopior av spelarna.
- Boken är nasty.
- Utanför huset leder blodiga fotsteg, som efter ett tag delar sig, till Sebastians kista och mot Thunt och Sticky

Kistan

Följer man stegen mot sjön så ser man hur någon dragit upp en stor kista ur vattnet. Det är en hemlig gömma av magiska vapen som Sebastian för länge sedan gömt i sjön för nödsituationer.

Sebastian är inte kvar vid kistan. Han tog det han var ute efter och fortsatte mot Thunt och Sticky. Vid kistan finns inte heller några blodspår kvar (blodet sköljdes av efter att Sebastian drog upp kistan ur vattnet). Däremot finns det en eller flera vildkatter vid kistan.

Vildkatterna tillhör ett gäng styrt av katten Sirge som är fiende till flera av spelarnas karaktärer. Sirge avskyr John Wayne och Doctor särskilt mycket och mer information om detta kan man hitta på karaktärsbladen.

Hur många katter som väntar vid kistan får spelledaren bestämma beroende på vad som passar äventyret. Sirge kan vara ensam, han kanske har med sig en ensam underhuggare eller hela sitt gäng på ungefär tjugo katter.

Sirge anser att kistan och dess innehåll är hans och vill absolut inte dela med sig av innehållet. Scenen kan till exempel leda till att man slåss, att man förhandlar med Sirge eller att spelarna vänder om.

Frågar spelarna om vad som hänt och angående spårens ägare blir Sirge osäker och vill inte gärna gå in på det. Det som hände var att Sirge var i närheten när Sebastian kom och drog upp kistan. Han väntade till Sebastian avlägsnat sig och gick sen fram för att själv undersöka kistan.

Om Sirge går med på att förklara vad han sett kommer han använda luddiga uttryck som att det såg ut som att Sebastian var här, men ändå inte, och att när han rörde sig så lät det som när människor river sönder papper. Det hela var onaturligt och skrämmande och han hoppas aldrig behöva se något sådant igen.

Det finns tre magiska föremål och fyra pergament i kistan (egentligen var det fyra föremål, men Sebastian har tagit med sig ett):

- En glaskula i ett sidenband och med någon sorts magisk skalbagge i. Skalbaggen ser ut och rör sig hotfullt när man rör glaskulan. Gör man sönder glaskulan så kommer skalbaggen lös och kryper upp på någon i närheten för att sedan borra sig in i personens huvud och äta sönder det inifrån.
- En kniv med förmågan att kidnappa själen från den man sticker med den. Den som förlorar sin själ kommer känna sig trött och förvirrad men kommer egentligen kunna leva ett liv som vanligt (det är inte förrän i livet efter detta som det blir otrevliga konsekvenser för att inte ha någon själ). Skulle spelarna lyckas få tag på någon själ så skulle denna kunna användas för att muta boken, till exempel.
- En påse pulver som ger en fullständig kontroll över personer. Håller man pulvret i ögonen på någon så kommer denna person efter bästa förmåga lyda order från den som använde pulvret. Personen måste dock förstå vad man säger, så spelarna skulle inte kunna ge order till människor (däremot skulle människor bli initiativlösa och satta ur spel medan de väntar på order de inte förstår).
- En trollstav som under plågsamma omständigheter förvandlar folk till träd. Den ligger inte kvar i kistan utan är det föremål Sebastian tog med sig.

Utöver själva föremålen finns även fyra pergament som i bilder beskriver vad föremålen gör. Dessa pergament finns längre bak i äventyret och delas ut som handouts till spelarna.

För att sammanfatta:

- Ena uppsättningen spår leder till sjön där Sebastian dragit upp en kista med magiska föremål.
- Vid kistan huserar nu vildkatten Sirge som kanske har med sig medlemmar ur sitt gäng.
- I kistan finns en glaskula med en magisk skalbagge, en kniv som snor själar och en påse pulver som kontrollerar sinnen.
- I kistan finns även pergament med bilder som förklarar de magiska föremålen, vilka finns som handouts att ge spelarna.

Mötet med Thunt och Sticky

Den andra uppsättningen spår leder mot Thunt och Stickys bil. Sebastian har tagit trollstaven från kistan och är redo att slåss mot förövarna, men det som händer är att de kör på honom och han avliden. Undersöker spelarna Sebastians kropp kan de mycket väl hitta trollstaven från kistan.

I kroken kör Thunt och Sticky fast sin bil i ett träd och tvingas fotsätta mot huset till fots med Laura i släptåg. Laura är bunden till händer och fötter och de bär henne så gott det går. De har med henne för att de hoppas hon vet var Sebastians trollkonstbok är, men hon har ingen aning.

Var och hur spelarna stöter ihop med Thunt och Sticky är upp till spelledaren. Valde de att följa rätt blodspår på en gång så kanske de observerar hur Sebastian blir påkörd. De kanske möter Thunt och Sticky medan de följer

spåren och måste då välja mellan ifall de skall fortsätta följa spåren eller följa Thunt och Sticky till huset. Vill spelarna aldrig lämna huset så möter de Thunt och Sticky där istället.

Som beväpning har förövarna med sig en revolver (de är dock inga bra skyttar) och en elektrisk kofösare. De har även med sig en stor hund vid namn Badger som Sticky är ägare till. Hunden är en rottweiler och är väl som elaka kriminella kamphundar är mest.

En gång när Sticky var full så slog han Badger på nosen med en trasig flaska, så därför har Badger inget vidare luktsinne. Detta är för att jämna ut det lite för spelarna – de har liten chans att vinna mot Badger man mot man, men Badger har ingen möjlighet att lukta efter dem ifall de gömmer sig.

Om man undersöker deras bil kan man hitta, utöver blandat skräp som kondomer, ölflaskor och cigaretter, ett obehagligt visitkort med ett rött öga på. Det tillhör deras arbetsgivare Dr Red.

Spelledaren får inte glömma att utöver Thunt och Sticky så är det andra faror som lurar för spelarna. Beroende på hur de gjorde med ljuset måste de också hantera antingen stearinkatterna eller Sebastian som zombie.

För att sammanfatta:

- Den andra uppsättningen spår leder mot en konfrontation med Thunt och Sticky.
- Thunt och Sticky krockar med Sebastian, dödar honom och förstör sin bil så att de får fortsätta till fots.
- Med sig har de Laura, bunden till händer och fötter, och hunden Badger. De är beväpnade med en elektrisk kofösare och en revolver.
- Undersöker man Sebastians kropp kan man hitta trollstaven.
- I bilen kan man hitta ett visitkort med ett rött öga, tillhörande Dr Red.
- Utöver Thunt och Sticky får spelarna problem med stearinkatterna eller Sebastian som zombie.

Hur slutar äventyret?

Äventyret är slut när man vet vad som händer med Laura respektive boken. Efter det är klarlagt kan man som spelledare köra en epilog där det framgår hur spelarna hanterar sina liv efter de ockulta händelser de har varit utsatta för.

Bokens mål är att bli läst för att på så vis kunna sprida ondska över världen. Boken kommer försöka locka till sig Thunt eller Sticky, spelarna eller rent av Laura för detta ändamål.

Om boken inte lyckas bli läst så är frågan vad som händer med den istället. Spelarna kanske väljer att förstöra eller gömma den. Om man väljer att helt enkelt överge den till ödet kommer den hamna i Dr Reds händer, vilket inte är bra för mänskligheten på lång sikt.

För Laura kan det sluta på flera sätt, men antagligen slutar det illa. I bästa fall är hon enbart med om en kidnappning, i värsta fall en magisk batalj mellan katter, brottslingar och onaturliga sattyg.

Kan Laura ens bo kvar i hennes och Sebastians hus, eller behöver hon flytta? Kan hon fortsätta att leva ett vanligt liv, eller blir hon sinnesjuk? Kommer katterna göra allt i sin makt för att fortsätta ge henne ett uthärdligt liv genom kärlek och stöd, eller kommer de bara vara en påminnelse för henne om hur mörk och hemsk världen egentligen är?

Sist men inte minst, hur väljer katterna att fortsätta med sina liv? Kan de fortsätta ett vanligt liv? Vill de ens försöka?

Lista på karaktärer

Spelarkaraktärerna

<i>John Wayne</i>	Stor och muskulös med grå päls. Bäst på att slåss i envig mot andra katter.
<i>Doctor</i>	Liten och ljusgul till färgen. Tycker om att utforska, både i huset och området omkring.
<i>Mrs Graves</i>	Svart och graciös. Bra jägare som tycker om att döda.
<i>Carol</i>	Söt och sköldpaddsfärgad. Kommer överrens med många olika sorters djur och drömmer konstiga drömmar.
<i>Blueberry</i>	Brunspräcklig med blå nos. Fascineras av människor och deras värld.

Familjen McKerry

<i>Sebastian McKerry</i>	Har ett trevligt farbroderligt utseende och klädd i lantliga kläder med ett välskött långt skägg. Trollkarl som genom magi förlängt sitt liv.
<i>Laura McKerry</i>	Är i tjugooårsåldern och har ett kärleksfullt utseende. Är Sebastians brors barnbarn, fast hon tror att han är hennes farbror. Älskar och tar hand om katterna.

Förövarna

<i>Thunt</i>	Stor och överviktig. Ser ut som en elak skogshuggare. Av förövarduon är det han som kan ses som ledaren. Det är även han som varit i kontakt med Dr Red.
<i>Sticky</i>	Smal, alldeles för smal. Ser ut att följa en mycket ohälsosam kost. Ägare till Badger.
<i>Badger</i>	Stickys rottweiler. Har, efter att ha blivit slagen av Sticky med en trasig flaska, söndertrasad nos och inget luktsinne.
<i>Dr Red</i>	Trollkarl som är ute efter Sebastians bok. Thunts och Stickys arbetsgivare.

Sirges gäng

(Med exempel på övriga gängkatter att plocka om sådana nyttjas i äventyret. Det finns dock inget som hindrar spelledaren att hitta på gängkatter efter behov.)

- Sirge* Ledaren för vildkattsgänget. Smal, senig och listig.
Har ett extra ont öga till Doctor och John Wayne
- Thoob* Stor, tjock och slö.
Är inte så intresserad av att slåss, men är rädd för Sirge och gör vad han säger.
- Gremh* Liten, smutsig och ryckig.
Hemligt kär i Mrs Graves och har försökt bevisa sin kärlek genom att utmana John Wayne på duell och misslyckats.
- Fnoosh* Svart med intorkade blodfläckar över pälsen som aldrig går bort.
Näst högst i rang efter Sirge och skulle helst vilja att han försvann.

Carols vänner

- Bruntassarna* En liten familj möss i närheten av McKerrys ägor som vördar Carol och ger henne gåvor.
- Kaadii* Konservativ skata som spenderar tid med Carol eftersom han förlorat sin fru och inte har någon annan att prata med.

FAQ – Frequently Asked Questions

Hur fungerar det med kommunikeringen mellan katter, människor och djur?

Disney rules apply! Djur av olika arter kan prata med varandra (måhända med en viss språkförbistring) och förstår vad människor säger. Människor förstår dock inte djur. Den stora anledningen till detta är att man förlorar många tillfällen till spel och exposition om katterna inte förstår människorna.

En spelledare kan självklart ändra detta så att katterna inte alls förstår människor, vilket dock resulterar i en annorlunda känsla för äventyret.

Kan spelarnas karaktärer förstå avancerade abstrakta begrepp som demokrati, hämnd och planering?

Att rollspela riktiga katter på riktigt vis skulle nog vara svårt för rollspelare. Betedde sig rollspelarna dessutom som 100% riktiga katter skulle de nog inte ha stor chans att överleva äventyret heller. Därför förstår de mycket väl abstrakta begrepp och avancerade resonemang.

Vill man ha en ursäkt till att de förstår något som katter till exempel inte borde känna till något om (att de till exempel vet vad en kung och en krona är är, vilket finns illustrerat på en av äventyrets handout) så kan man säga att det är via Blueberry de lärt sig eftersom han aktivt studerar människor.

Man kan även komma med ursäkten att spelarna inte spelar riktiga katter utan magiska konstruktioner och därför kanske är smartare än andra katter.

Hur är det Carols drömmar? Kan de förutspå framtiden till exempel?

Helt upp till spelledaren.

Värt att betänka på att nästan varje gång en karaktär drömmer mycket i fiktionens värld så är drömmarna profetiska i sin natur, särskilt i skräcksammanhang. Det kan vara kul att för en gångs skull bara låta en karaktär ha ett aktivt drömliv utan att magiska krafter är inblandade.

Vad gör jag ifall spelarna får panik i början av äventyret och bestämmer sig för att fly?

Beroende på när och hur de flyr så låter du dem stöta ihop med Thunt & Sticky, Sebastians kista eller Sirges kattgång.

Vad gör jag ifall jag tyckte detta var ett helt fantastiskt äventyr och inte vet hur jag skall fortsätta min existens på ett meningsfullt sätt nu när det roliga är slut?

Surfar in på www.trevligascenarion.se för att få mer av det goda. ;-))

Kommentar angående ändringar

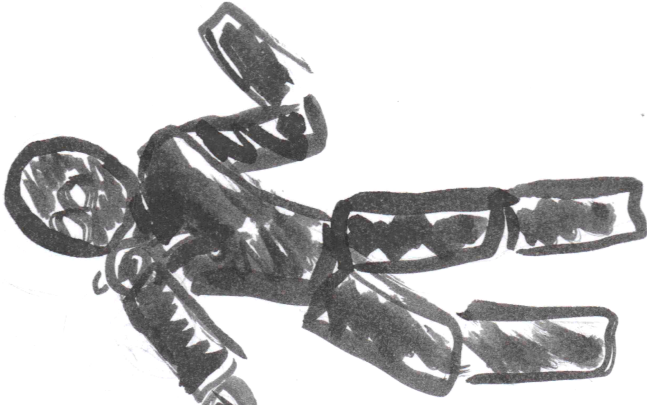
Detta äventyr spelades offentligt på Gothcon 2012 för första gången, och sedan dess har jag gjort en liten ändring i introduktionsscenen. I originalet låg Carol uppe på taket och sov och blev aldrig väckt av en mus. Istället så fick hon enbart möjlighet att observera de andra karaktärernas introduktionsscener uppe från sin höga position.

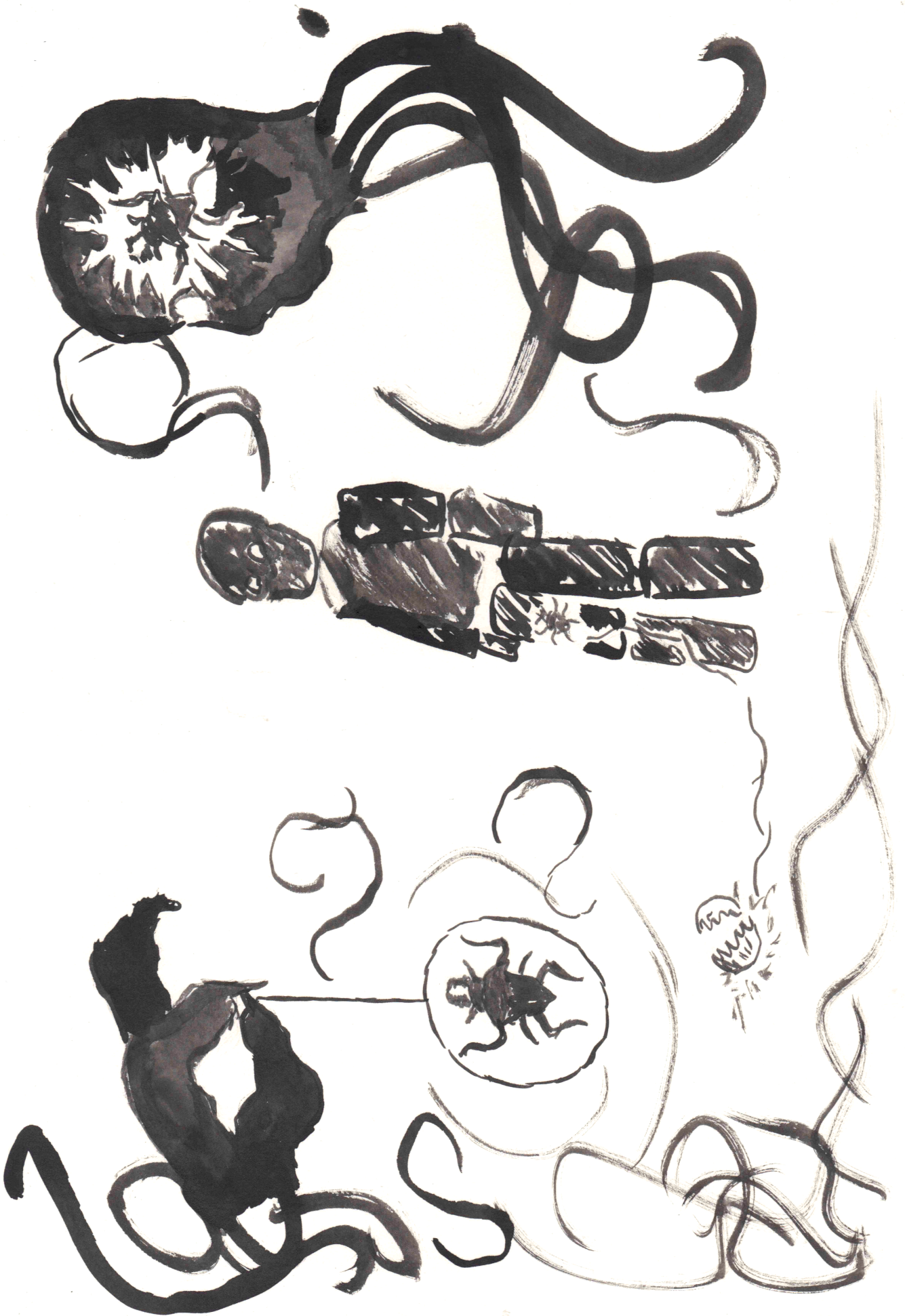
Jag ändrade det till som det står nu, att en mus från Mrs Graves scen kommer och ber om hjälp, så att Carol skulle bli mer aktiv istället för att börja passiv. Är man dock intresserad att ha scenen som den var i sitt original så såg den ut så här:

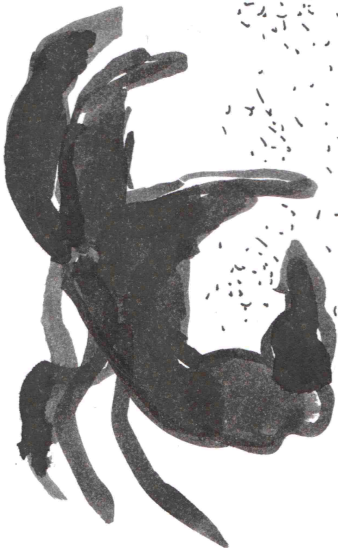
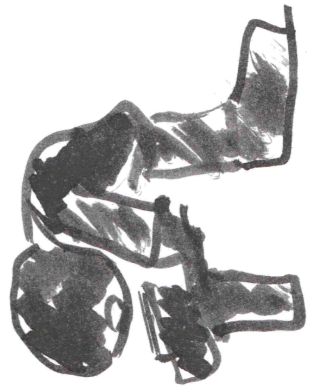
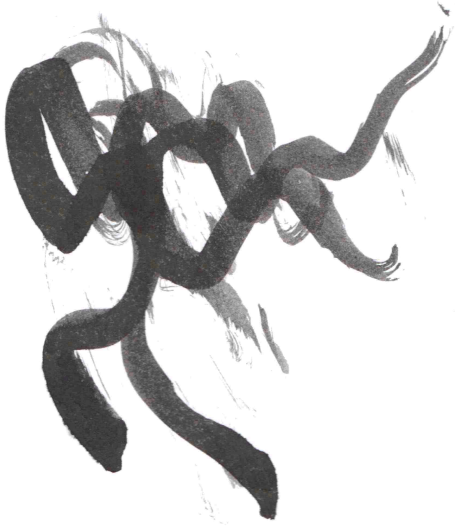
”Carol ligger uppe på taket, sover och får en dröm beskriven för sig. Hon flyger över skogarna, vilket hon gjort många gånger tidigare, men något nytt händer. En stor flodväg sveper över landet, men folk drunknar inte. Allt fortsätter istället under vattnet som om inget har hänt och för henne ser alla ut som deformerade mörka skuggor under vattnet.

Efter att ha vaknat så ser Carol både den pågående scenen med John Wayne och gängkatten samt scenen med Mrs Graves och musen och hon kan blanda sig in i dem om hon så önskar.”









Blueberry

Människokännaren

”Blueberry är så söt! Han är brunspräcklig över hela kroppen, förutom på nosen. Jag tycker nosen är lite blå, och det är därför han heter Blueberry. Det jag gillar med honom är att han är bra på att hålla mig sällskap. Oavsett om jag städar, läser eller gör något annat följer han alltid efter mig och tittar på mig med sina små kattögon. Säg inget till de andra katterna, men han är lite av min favorit.”

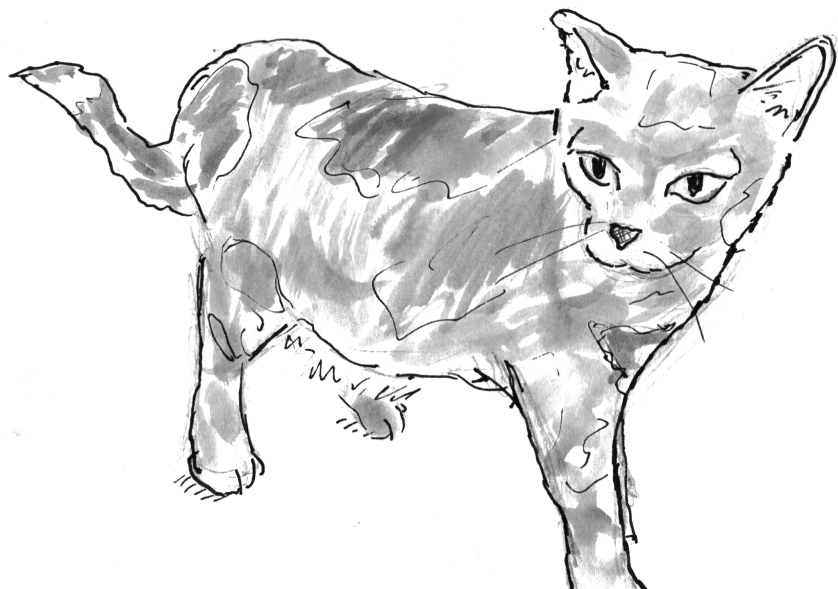
- Laura McKerry

Blueberry är uppväxt tillsammans med sina fyra syskon i ett stort hus ute i den amerikanska urskogen. Han har inga minnen av sin mor utan har alltid, så långt han kan minnas, blivit omhändertagen av de två människorna från familjen McKerry som bor tillsammans med honom och hans syskon.

För Blueberry finns det inget som fascinerar lika mycket som människor och deras värld. De är så långa, ståtliga och mystiska, och trots vad andra katter säger så är de nog inte särskilt korkade heller. Så ofta han får tid försöker Blueberry studera familjen McKerry och deras gäster. Varje gång han lyckats lära sig något så han försökt förklara det för sina syskon, men det är sällan de visar stort intresse. För dem är människor snälla men dumma varelser som ger dem mat, men Blueberry har förstått att de är mycket mer än så.

En av Blueberrys stora upptäckter var hur man satte på vatten i handfaten och i badkaret. Den första uppenbara glädjen av detta var att alltid ha tillgång till färskt vatten vid behov, men efter att ha studerat hur människorna nyttjade vattnet upptäckte Blueberry ett nytt sätt att tvätta sig. Att skölja sig rent under rinnande vatten eller rent av att ta ett dopp i ett fullt badkar var mycket behagligare än att slicka sig ren med sin egen tunga. Han har försökt få sina syskon att prova, men de har ännu inte visat stor entusiasm för detta.

En annan stor upptäckt var hur man öppnar dörrar, så har inte människorna varit tanklösa och låst dörrarna kan Blueberry röra sig fritt i deras boningar.



Relationer:

John Wayne

Ett av Blueberrys syskon, den största och starkaste av dem. John Wayne lever för att slåss och det har blivit en del slagsmål syskon emellan, men aldrig något allvarligt. Istället så slåss han mest med de vildkatter som bor kring familjen McKerrys ägor, men Blueberry har inte så god koll på den relationen.

John Wayne ser sig själv som syskonskarans beskyddare och är stark och trygg.

Carol

Ett av Blueberrys syskon, som liksom honom är lite konstig i sina syskons ögon. Carol och Blueberry står varandra mycket nära och hon är den som lyssnar bäst på hans upptäckter och provade till och med att bada en gång.

Carol ligger och sover för det mesta och när hon är vaken brukar hon berätta om alla olika drömmar hon haft. Blueberry finner hennes historier nästan lika spännande som sina människoobservationer och lyssnar gärna på hennes fantasifulla utläggningar.

Mrs Graves

Ett av Blueberrys syskon och familjens kallblodiga jägare. Hon jagar dock inte för födans skull, eller för kampens skull som John Wayne, Mrs Graves jagar för att döda. Hon behandlar dock alla sina syskon med stor respekt och är på alla andra sätt en god syster.

Hon har en blandad inställning till Blueberrys människofascination. När han berättade om sin upptäckt att istället för klor så använder människor ”verktyg” och ”vapen” visade hon ett stort intresse, men när han visade sina dörröppnarkunskaper på kylskåpet tog hon mycket illa vid sig och har sett till att hindra honom från fler räder mot kylskåpet.

Doctor

Ett av Blueberrys syskon, och liksom honom en som törstar efter kunskaper. Men där Blueberrys intresse är människor är Doctors platser. Han har utforskat vartenda skrymsle och vrå i huset och även gjort långa vandringar i skogarna kring McKerrys ägor. En gång lyckades han rent av smuggla in sig i familjens bil för att följa med på en tur till det närliggande samhället. Blueberry har fått Doctor att lova att ta med honom nästa gång, inte för själva resans skull utan för tillfället att få lära sig hur en bil fungerar.

Sebastian McKerry

En av de två människor som bor tillsammans med Blueberry och hans syskon och som har som jobb att förse dem med mat. Efter att ha studerat Sebastian har Blueberry lärt sig att han lägger ner mycket mera tid på deras mat än vad andra människor gör. Andra människor ger katter någon sorts oaptitlig kattmatt på burk, men Sebastian tar sig istället tid och ”lagar” riktig mat åt dem.

Sebastian och Blueberry kommer mycket bra överrens och ibland känns det som om att han förstår Blueberrys nyfikenhet och därför visar och lär honom om olika människoföremål.

Laura McKerry

En av de två människor som bor tillsammans med Blueberry och hans syskon och som har som jobb att förse dem med mat. Hon är brorsdotter, eller något liknande, till Sebastian och flera år yngre.

Laura älskar katterna och kelar och leker med dem så mycket hon hinner. Blueberry är hennes favorit. Hon smugglar alltid godis till honom och låter honom alltid hålla henne sällskap oavsett vad hon gör

Carol Drömmaren

”Carol är söt, fast hon ligger mest och sover. Hon är sköldpaddsfärgad och låter lustigt när man kliar henne på magen. Hon är inte trött eller slö, som kastrerade hankatter kan bli. Jag tror bara att hon helt enkelt älskar att sova. En gång när jag låg i badet så klättrade hon upp på mitt huvud, kröp ihop och somnade där. Det kändes jättekonstigt.”

- Laura McKerry

Fantastiska städer i silver med eviga torn. Mystiska skogar med träd som dansar och sjunger. Underliga varelser med magisk poesi att berätta. Detta är bara ett axplock av de saker och företeelser Carol spenderar sin tid med. Ibland måste hon dock lämna allt detta för att tillbringa kortare stunder i den vakna världen. Där är hon uppväxt tillsammans med sina fyra syskon i ett stort hus ute i den amerikanska urskogen. Carol har inga minnen av sin mor utan har alltid, så långt hon kan minnas, blivit omhändertagen av de två människorna från familjen McKerry som bor tillsammans med henne och hennes syskon.

Den vakna världen må vara blek, men Carol vantrivs inte allt för mycket. Hennes syskon är ett behagligt sällskap, hon får mat av människorna McKerry och det finns gott om bekväma platser att ta sig en lur på.

Carols inre upplevelser har gjort henne mer öppen än sina syskon. Hennes syskon spenderar mest tid med andra katter och människorna från familjen McKerry, men det finns så mycket mer än så. Hon har lyssnat på de berättelser som spindlarna under möblerna haft att berätta, blivit god vän med skogens alla fåglar och slutat jaga möss och andra smådjur. Mössen har rent av börjat ära henne med gåvor i form av små pärlor och annat vackert som väcker hennes intresse.

När hon väl är vaken och spenderar tid med sina syskon så brukar hon tycka om att berätta om sina drömmar för dem. De gånger de dock inte orkar lyssna så nöjer hon sig med att slött studera deras förehavanden, även i den vakna världen är hon alltid öppen för att lära sig något nytt.



Relationer:

John Wayne

En av Carols syskon, den största och starkaste av dem. John Wayne lever för att slåss och det har väl blivit en del slagsmål syskon emellan, men aldrig något allvarligt. Han slåss ofta med vildkatterna som bor i skogen kring McKerrys ägor och uppskattar inte att Carol kommit på så bra fot med dem. Han är överbeskyddande och inte alls lika öppen som hon.

Doctor

En av Carols syskon och på sätt och vis den som påminner mest om henne. Men istället för att drömma sig bort i de sovandes värld så är det den vakna världen som intresserar honom. Han vandrar ofta långt bort ut i vildmarken och har kommit bort flera gånger. Han har även utforskat McKerrys hus till det yttersta och var den som visade Carol hur man tog sig upp på taket (ett av hennes favoritställen att sova på).

Mrs Graves

Ett av Carol syskon och familjens kallblodiga jägare. Hon jagar dock inte för födans skull, eller för kampens skull som John Wayne, Mrs Graves jagar för att döda. På grund av detta är hon den som haft allra svårast att förstå Carols relation till alla skogens djur. Det har ofta hänt att Carol fått gå emellan när Mrs Graves torterat någon stackars hjälplös varelse. Men trots dessa olikheter syskon emellan så behandlar de ändå varandra med en viss sorts artig respekt.

Blueberry

Ett av Carols syskon. Han är oerhört nyfiken på hur människor och deras värld fungerar och försöker alltid förklara saker han kommit fram till för sina syskon. Blueberry är den som står Carol närmast bland hennes syskon eftersom han aldrig gjort narr över hennes drömmar eller underligga relationer. Han lyssnar gärna när hon berättar om sina drömmar och Carol lyssnar lika väl när han berättar om sina observationer.

Han har försökt få Carol att testa på att bada, vilket hon provade en gång. Det var intressant, men inget för henne.

Sebastian McKerry

En av de två människor som bor tillsammans med Carol och hennes syskon och som har som jobb att förse dem med mat. Enligt Blueberry lägger han ner mer tid än andra människor och "lagar" deras mat så att de får samma föda som människorna själva äter. Tydligt brukar människor ge katter någon sorts kattmat som inte är lika god.

Laura McKerry

En av de två människor som bor tillsammans med Carol och hennes syskon och som har som jobb att förse dem med mat. Hon är brorsdotter, eller något liknande, till Sebastian och flera år yngre.

Laura älskar katterna och kelar och leker med dem så mycket hon hinner. Carol tycker hon är söt, om en människa nu kan vara det. Hon vill oftast väcka Carol när hon sover för att leka med henne, men anstränger sig för att låta bli och respektera hennes sömn.

Sirge

Ute i skogarna, runt familjen McKerrys ägor, bor ett vildkattsgäng på runt tio katter. De är katter som växt upp i vildmarken eller övergetts av sina ägare.

De leds av Sirge, en senig och gammal katt som leder sitt gäng med list och envishet. Han hatar Carols syskon, särskilt John Wayne och Doctor, men han anser inte Carol som sin fiende. Hon har samtalat med honom och olika medlemmar av hans gäng flera gånger och lyssnat på deras historier och livsöden.

Sirge tror att han hade människor som tog hand om honom när han var liten, men han minns inte säkert längre. Nu känner han bara hat mot människor och katter som bor tillsammans med dem.

Bruntassarna

Förr i tiden bodde det gott med möss omkring McKerrys ägor, men de flesta har Mrs Graves haft ihjäl. En familj möss, Bruntassarna, finns dock kvar och har lyckats hålla sig gömda från Carols blodsugna syster. De har sitt tillhåll i ett träd en bit in i skogen men gör ofta räder mot huset för att sno mat. Detta har dock slutat med många förluster, så Carol har istället börjat smuggla ut mat till dem ibland. I gengäld vördar de henne och kommer med olika sorters gåvor de hittar lite varstans.

Kaadii

Kaadii är bitter och konservativ skata som förlorade sin fru förra sommaren. Han är för gammal för att få en ny maka och det är på grund av denna utfrysning från sin egen art han accepterat Carols försök att bekanta sig. Han har ingen positiv syn på katter, men i brist på bättre sällskap tolererar han Carols frågor och vänskap.

Carol ber ofta Kaadii lämna budskap till Sirge, Bruntassarna och andra djur från henne, vilket han motvilligt går med på. Hon har ej hittills bett honom leverera meddelanden till sina syskon.

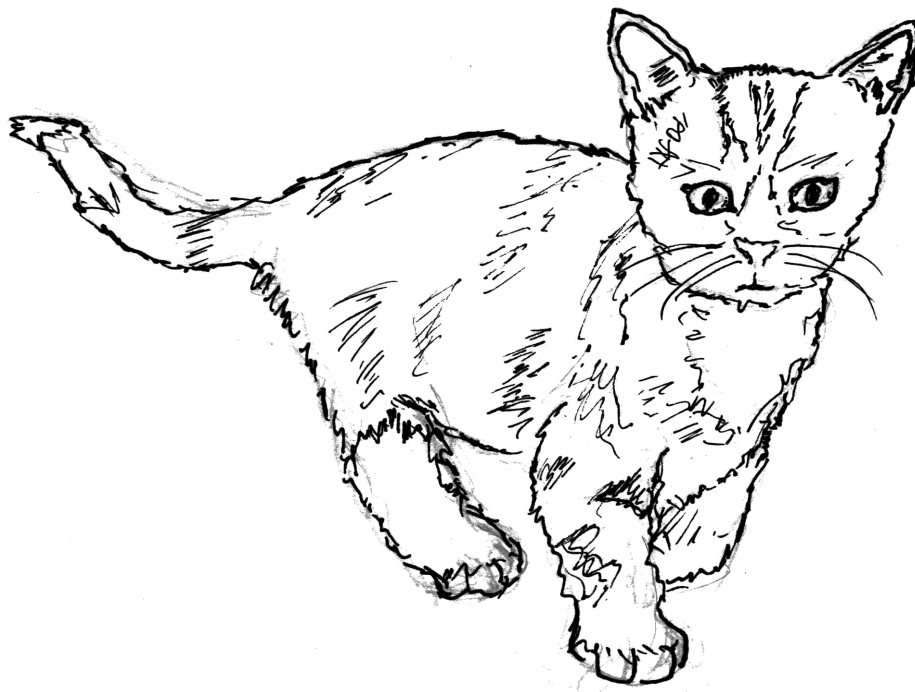
Doctor Utforskaren

”Jag skulle inte säga att Doctor är en liten katt, men mindre än de andra jag har. Han är ljusgul till färgen och har en nyfiken uppsyn. Man vet aldrig riktigt var man har honom... bokstavligen talat. En gång hade han fastnat i stupröret där hemma, fast han var glad ändå.”
- Laura McKerry

Doctor är uppväxt tillsammans med sina fyra syskon i ett stort hus ute i den amerikanska urskogen. Han har inga minnen av sin mor utan har alltid, så långt han kan minnas, blivit omhändertagen av de två människorna från familjen McKerry som bor tillsammans med honom och hans syskon.

Doctor älskar upptäcktsfärder och är den som rest längst ifrån hemmets trygga gränser. Han är även den som hittat mest gömställen och hemligheter innanför gränserna. Det är något särskilt med att känna ny och okänd mark under fötterna. Ett av hans starkaste barndomsminnen är när han smög sig på Sebastian McKerrys bilflak för att lifta till det närliggande samhället. Ett annat fint minne han vårdar ömt är när han upptäckte att skorstenen var en perfekt hemlig väg för att ta sig till taket.

På grund av sin ovana att ta sig till svårnådda utrymmen är Doctor den smidigaste och (enligt honom själv) den uppfinningsrikaste i sin syskonskara. Han är även den bästa klättraren och kan på en bra dag klättra rakt upp längs husets inne- och ytterväggar.



Relationer:

John Wayne

Ett av Doctors syskon, den största och starkaste av dem. John Wayne lever för att slåss och det har väl blivit en del slagsmål syskon emellan, men aldrig något allvarligt. Oftast lägger han mest sin tid på att jaga bort de herrelösa vildkatter som bor i skogarna, vilket Doctor uppskattar eftersom de flera gånger försökt ge sig på Doctor under hans upptäcktsfärder.

Carol

Ett av Doctors syskon, som liksom honom tycker om att drömma sig bort. Men istället för att sätta ena tassan framför den andra och se dessa platser så sluter hon ögonen och är tillfreds med sina egna fantasiversioner av dem. Det har dock hänt med att hon följt med Doctor på en och annan upptäcktsfärd med halvväckt nyfikenhet, och hon är honom evigt tacksam för när han visade henne hur man tog sig upp på taket (vilket är ett av hennes favoritställen att sova på).

Mrs Graves

Ett av Doctors syskon, och familjens kallblodiga jägare. Hon jagar dock inte för födans skull, eller för kampens skull som John Wayne, Mrs Graves jagar för att döda. En gång visade Doctor henne en groddamm som han hittade och det gör han aldrig om. Hon behandlar dock alla sina syskon med stor respekt och är på alla andra sätt en god syster.

Blueberry

Ett av Doctors syskon, och liksom honom en som törstar efter det okända. Men där Doctors intresse är nya platser är Blueberrys människor. Han kan i timtal spionera på familjen McKerry och dess få besökare för att sedan i lika många timmar för sina syskon redogöra om sina slutsatser. Ibland överlappas dock deras intressen för verkligt givande upplevelser. Nästa gång Doctor smyger sig på en av McKerrys bilar har Blueberry bett om att få följa med.

Sebastian McKerry

En av de två människor som bor tillsammans med Doctor och hans syskon och som har som jobb att förse dem med mat. Enligt Blueberry lägger ner mer tid än andra människor och "lagar" deras mat så att de får samma föda som människorna själva äter. Tydligt brukar människor ge katter någon sorts kattmat som inte är lika god.

Sebastian tycker om, liksom Doctor, att ta långa promenader och de brukar ofta slå följe.

Laura McKerry

En av de två människor som bor tillsammans med Doctor och hans syskon och som har som jobb att förse dem med mat. Hon är brorsdotter, eller något liknande, till Sebastian och flera år yngre.

Laura älskar katterna och kelar och leker med dem så mycket hon hinner. Hon är inte riktigt Doctors typ eftersom hon mest vistas inomhus, men han uppskattar ändå hennes godhet.

Sirge

Ute i skogarna, runt familjen McKerrys ägor, bor ett vildkattsgäng på runt tio katter. De är katter som växt upp i vildmarken eller övergetts av sina ägare och de har något smutsigt och desperat över sig.

De leds av Sirge, en senig och gammal katt som leder sitt gäng med list och elakhet. Han hatar Doctors syskon och familjen McKerry, men han tycks ha ett extra ont öga mot Doctor. Detta beror nog på att Doctor är den han oftast stött på grund av hans vandringar. Sirge har flera gånger hotat att ha ihjäl Doctor och hade det inte varit för John Wayne hade han säkert lyckats vid det här laget.

Mrs Graves

Jägaren

”Mrs Graves är helsvart med vackra gula ögon. Hon har även en grace och stil som bara katter har. Tyvärr är hon inte så social och tycker inte alls om när jag leker och kelar med henne. Fast jag vet att hon tycker om mig innerst inne, för hon kommer med små presenter till mig hela tiden... tyvärr. Oftast är det möss och småfåglar, men en gång kom hon med en stor orm utan huvud som hon hade dödat. Det var inte kul att vakna med den i sängen må jag säga.”

- Laura McKerry

Mrs Graves är uppväxt tillsammans med sina fyra syskon i ett stort hus ute i den amerikanska urskogen. Hon har inga minnen av sin mor utan har alltid, så långt hon kan minnas, blivit omhändertagen av de två människorna från familjen McKerry som bor tillsammans med henne och hennes syskon.

Hennes syskon är oerhört förtjusta i människorna som tar hand om dem, men Mrs Graves har alltid känt att detta inte är vad en katts liv borde vara. Människor är tröga, långsamma och bekväma och det smittar av sig på katter som med dem. Nej, en katts plats är ute i mörkret, jagandes i natten.

Trots att alla hennes syskon är mjuka i jämförelse med henne själv trivs hon dock i deras sällskap och behandlar dem med respekt. Hon ser dock dem inte som hennes jämlikar.

Mrs Graves älskar att jaga och hon älskar att döda. Så fort hon får chansen jagar, torterar och dödar möss, råttor, fåglar, kaniner och alla djur hon kan komma åt. Däremot äter hon aldrig djuren som hon fångar. Hon föreställer sig att hon blivit skadad av sin trygga uppväxt hos människorna, men det är något som får det att rysa inom henne när hon tänker på att förtära sina byten.

Att döda smådjur är alltid roligt, men Mrs Graves börjar känna att hon söker större utmaningar. Hon har tänkt tanken att ha ihjäl en annan katt, men varför sätta siktet så lågt? Istället drömmer hon om större djur att fälla, som en räv eller rent av en stor hund. Dock, en av hennes allra hemligaste mål, som hon aldrig har berättat för någon, är att en dag döda en människa.



Relationer:

John Wayne

Ett av Mrs Graves syskon. Han är den största och starkaste av dem, men han är ändå vek i Mrs Graves ögon. Han är alldeles för långsam för att vara en mördare i samma klass som henne själv, och dessutom är han mest intresserad av att bråka med andra katter. Han skulle aldrig klara av att döda något farligt djur som en orm eller liknande.

Doctor

Ett av Mrs Graves syskon. Han tycker om att vandra och utforska och en gång hittade han en groddamm långt ute i skogen som ingen sett tidigare. Han visade den för Mrs Graves, vilket hon uppskattade mycket. Hon hade aldrig dödat så många grodor samtidigt förr. Sen dess har han inte visat så mycket av sina upptäckter för henne.

Blueberry

Ett av Mrs Graves syskon. Han är oerhört nyfiken på hur människor och deras värld fungerar och försöker alltid förklara saker han kommit fram till för sina syskon. Han har bland annat berättat för Mrs Graves att eftersom människor inte har riktiga klor så använder de istället "verktyg" och "vapen" att slåss med, som är som klor som man plockar upp. En nyttig kunskap som Mrs Graves varit mycket tacksam för.

En gång lyckades han lista ut hur man öppnade kylskåpsdörren för att sno mat därifrån, men det satte Mrs Graves stopp på.

Carol

Ett av Mrs Graves syskon, och enligt henne den som är mest skadad av sin vistelse med människorna. Hon ligger bara och sover hela dagarna och när hon är vaken pladdrar hon bara på om sina lustiga drömmar. Det värsta är dock är att hon har blivit vän med möss och andra kräk och ibland har gått emellan Mrs Graves och hennes byten. Hade Carol inte varit hennes syster och så hjälplös så vet inte Mrs Graves vad hon hade gjort med henne!

Sebastian McKerry

En av de två människor som bor tillsammans med Mrs Graves och hennes syskon och som har som jobb att förse dem med mat. Enligt Blueberry lägger han ner mer tid än andra människor och "lagar" deras mat så att de får samma föda som människorna själva äter. Tydligt brukar människor ge katter någon sorts kattmat som inte är lika god.

För att vara människa är Sebastian helt okej, mest beroende på att hans mat är gudomligt aptitlig. Hade det inte varit för honom hade nog Mrs Graves lämnat sina syskon och blivit vildkatt.

Laura McKerry

En av de två människor som bor tillsammans med Carol och hennes syskon och som har som jobb att förse dem med mat. Hon är brorsdotter, eller något liknande, till Sebastian och flera år yngre.

Laura älskar katterna och kelar och leker med dem så mycket hon hinner, vilket Mrs Graves tycker är jobbigt. Hon är dock snäll innerst inne och Mrs Graves brukar ge henne de djur hon dödar i present.

Sirge

Ute i skogarna, runt familjen McKerrys ägor, bor ett vildkattsgäng på runt tio katter. De är katter som växt upp i vildmarken eller övergetts av sina ägare.

De leds av Sirge, en senig och gammal katt som leder sitt gäng med list och envishet. Han har bråkat med John Wayne och Doctor och Mrs Graves har erbjudit sig flera gånger att ha ihjäl honom och hela hans gäng. John Wayne och Doctor har dock inte velat gå så långt ännu, men det gör inget. En jägare har tålamod.

De bruna mössen

På sätt och vis att Mrs Graves tacksam för de bruna mössen, men samtidigt är de en källa till frustration. Tidigt lärde sig de flesta möss hur farlig Mrs Graves var och lämnade familjen McKerrys marker, vilket betydde att det inte fanns lika många byten kvar åt henne. En ambitiös musfamilj har dock stannat kvar och det håller henne alert att leta upp och döda dem. Det som retar henne är dock att de har fräckheten och att sno från familjen McKerrys matförråd och det tär på henne att hon inte kunnat hindra deras små råder. För det första känner hon en viss plikt mot McKerrys tack vare maten de ger henne, men att mössen ständigt lyckas stjäla är ett tecken på att hon inte är så bra jägare som hon skulle kunna vara. Mrs Graves misstänker att de får hjälp av Carol, men har inte kunnat bevisa något än.

John Wayne Slagskämpan

”John Wayne är den största katten jag har. Han måste vara fylld med muskler under all den grårandiga pälsen, för jag tycker det är jobbigt att bära honom. Han är alltid ute och slåss med andra katter, tror jag i alla fall. Ofta hör jag slagsmål i skogen och ser hur han sen kommer släntrande med ett nöjt leende, men han har inga ärr, skråmor eller någonting. Hur kan en katt slåss så mycket och aldrig bli skadad?”

- Laura McKerry

John Wayne är uppväxt tillsammans med sina fyra syskon i ett stort hus ute i den amerikanska urskogen. Han har inga minnen av sin mor utan har alltid, så långt han kan minnas, blivit omhändertagen av de två människorna från familjen McKerry som bor tillsammans med honom och hans syskon.

Är det något John Wayne alltid har tyckt om så är det att slåss. Det började med att han lekfullt kastade runt och bråkade med sina syskon. När han blev äldre började han dock förlora intresset för att slåss mot sina familjemedlemmar. Slags mot familjemedlemmar var målet att öka ens dominans och status i gruppen, vilket aldrig var John Waynes mål. Striden var ett mål i sig.

Turligt nog har det funnits gott om andra kombattanter att välja på.

John Wayne har tagit det som sin plikt att försvara sin familjs marker och områden. Inkräktare har oftast bestått av ett vildkattsgäng som befinner sig i de kringliggande skogarna, ledda av en otrevlig katt vid namn Sirge. Det har ibland kommit katter långväga ifrån som förtjänat sig en omgång med sin blotta närvaro, men de har aldrig kommit tillbaka efter John Wayne varit färdiga med dem.

Eftersom de flesta av hans syskon inte är något vidare på att försvara sig ser sig John Wayne även om deras beskyddare. Hade han varit mer ambitiös hade han kanske aspirerat på att bli deras ledare också, men nu nöjer han sig med att vara syskonskarans klippa som utstrålar trygghet och lugn. En roll han är helt nöjd med.



Relationer:

Doctor

Ett av John Waynes syskon, den mest oförsiktiga av dem. Doctor ser sig själv som en upptäcktsresande och har vandrat långt omkring i de närliggande markerna, vilket har betytt att han själv stött ihop med Sirge och hans gäng. De flesta gånger har han haft tur genom att John Wayne råkat vara i närheten för att rädda honom, men John Wayne kan ändå inte låta bli att känna en oro över att någon gång kommer han inte kunna finnas där för Doctor när han behöver honom

Carol

Ett av John Wayne syskon. Hon ligger mest och sover, men hon brukar berätta roliga historier som hon drömt när hon vaknat som John Wayne tycker om att lyssna på. Carol är lite konstigt och har på något sätt lyckats bli vän med olika djur, både fåglar och möss. Det som dock retar John Wayne är att hon även är på god fot med Sirge och hans gäng. Det kan inte sluta gott.

Mrs Graves

En av John Wayne syskon, och den enda som skulle kunna ge honom någon utmaning om de slogs. Hon är syskonskarans skickligaste jägare, men hon jagar inte för födans skull, eller för kampens skull som John Wayne, hon jagar för att döda. En gång hade hon ihjäl en blixtnabb orm, vilket John Wayne inte är helt säker att han skulle ha klarat av, han är mest bekväm att slåss med andra katter. Hon behandlar dock alla sina syskon med stor respekt och är på alla andra sätt en god syster.

Blueberry

En av John Waynes syskon. Han är oerhört nyfiken på hur människor och deras värld fungerar och försöker alltid förklara saker han kommit fram till för sina syskon. Något han pratar jämnt och ständigt om är att John Wayne skulle vara döpt efter någon berömd människa, men det har han svårt att tro. John Wayne är ett så kattlikt namn och skulle inte alls passa en människa. Blueberry har tagit efter vissa människobeteenden och tycker om att bada. Han har försökt få sina syskon att prova, dock utan framsteg.

Sebastian McKerry

En av de två människor som bor tillsammans med John Wayne och hans syskon och har som jobb att förse dem med mat. Enligt Blueberry lägger ner mer tid än andra människor och "lagar" deras mat så att de får samma föda som människorna själva äter. Tydligt brukar människor ge katter någon sorts kattmat som inte är lika god. Sebastian brukar nicka gillande och berömma John Wayne när han jagat bort vildkatter. Han är en människa helt i John Waynes smak.

Laura McKerry

En av de två människor som bor tillsammans med Doctor och hans syskon och som har som jobb att förse dem med mat. Hon är brorsdotter, eller något liknande, till Sebastian och flera år yngre. Laura älskar katterna och kelar och leker med dem så mycket hon hinner. Hon oroar sig ofta över John Wayne och han känner på sig att hon inte vill att han slåss så mycket. Men hon är, liksom han syskon, rätt så hjälplös och John Wayne har inkluderat henne i sin plikt som försvarare.

Sirge

Ute i skogarna, runt familjen McKerrys ägor, bor ett vildkattsgäng på runt tio katter. De är katter som växt upp i vildmarken eller övergetts av sina ägare och de har något smutsigt och desperat över sig.

De leds av Sirge, en senig och gammal katt som leder sitt gäng med list och elakhet. Han och John Wayne har slagits flera gånger med John Wayne som vinnare varje gång. John Wayne har aldrig försökt ha ihjäl Sirge, men oavsett hur mycket han tufsats till och skrämt upp honom så har han aldrig lärt sig sin läxa.

Mrs Graves säger att man borde ha ihjäl Sirge innan han hittar på något, men John Wayne har inte bestämt sig i frågan.