

BLOD OCH PUSSEL



BORTOM!
Lögnens slöja



Our life is made by the death of others.
- Leonardo da Vinci

Koncept & Spelidé

Robert Jonsson

Författare

Robert Jonsson

Korrektur

Simon Larsson, Emil Westholm

Sättning & Layout

Tina Engström, Robert Jonsson

Omslag

Daniel Thollin

Illustrationer

Viktor Matiesen (karaktärer), Reine Rosenberg (Marcus Füller och illustrationer i berättelsen), Robert Jonsson (kartor)

Bidrag

John A. Jonsson (Marc Blade, Delilah Rose), Marie A. Sjödin (Eileen Marshall), Andreas Hollmer (Olavich Dzerzhinsky), Daniel Lindberg (Marcus Füller)



Blod och pussel © 2016, MylingSpel och Robert Jonsson

Denna text får laddas ned och/eller kopieras för privat bruk samt även säljas till självkostnadspris i oförändrad form.

Bortom: Lögnens slöja

© 2016 MylingSpel och Robert Jonsson

All Rights Reserved.



BAKGRUNDSFAKTA

Karaktärens namn Black Kitty
 Aktörens namn _____
 Berättelsens namn Blod och pussel
 Födelseår & ort 19/11, 1978 (San Sebastian, Florida, USA)
 Yrke/koncept Gängledare/femme fatale
 Utbildning Ingen
 Bostad En fyra i San Sebastians innerstad
 Religion/livsfilosofi Egoist
 Förläppligheter _____
 Sjukdomar Haft flera könssjukdomar, men är frisk nu
 Grupptillhörighet Cats

EGENSKAPER

VÄRDE

Ego _____ 3
 Kropp _____ 3
 Uppmärksamhet _____ 2
 Utstrålning _____ 5

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

VÄRDE

Skadechock _____ (kropp) 3
 Smärtpacitet _____ (kropp + utstrålning) 8/

FÄRDIGHETER

VÄRDE

Avståndsstrid _____ 2
 Empati _____ 4
 Informationssökning _____ 3
 Kommunera _____ 6
 Kontaktnät _____ 5
 Köra _____ 2
 Medicin _____
 Närstrid _____ 2
 Ockultism _____
 Rörlighet _____
 Spaningsteknik _____
 Språk _____
 Stridsvana _____
 Studieämnen _____
 Teknologi _____
 Uppträda _____ 2
 Uttryckelseförmåga _____
 Överlevnad _____

ERFARENHETSPÖÄNG

Att spendera _____
 Spenderade _____

SKRÄCKNIVÅER

Opåverkad Nervös
 Chock
 Mild Svår
 Galenskap
 Mild Svår
 Stress
 Mild Svår

SKADENIVÅER

Lätt skräma (-)
 Medelsvår skräma (-1)
 Svår skräma (-2)
 Lätt sår (-3)
 Medelsvårt sår (-4)
 Svårt sår (-5)
 Lätt skada (-6)
 Medelsvår skada (-8)
 Svår skada (-10)
 Medvetlös (-)

SPRÅK

Engelska

KONTAKTNÄT

Prostituerade, klubbar, jetset,
 brottsfurstarna

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

UTRUSTNING

VAPEN

SKADA

MAGASIN

RÄCKVIDD

ÖVRIGT

Obeväpnad strid _____ Tärning/2 _____ x _____ x _____ x

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

BLACK KITTY

Sex har alltid varit en valuta som betyder mer än pengar. Skönhet och sex appeal, du har det. Dina tillgångar är den mest värdefulla valuta som finns och den är lika gångbar vart du än kommer. Du lärde dig att dra nytta av det redan i skolan. Du var mer utvecklad än de andra i din klass och kunde med hjälp av ditt utseende leva gott under skoltiden, då lärarna serverade allt på ett silverfat åt dig.

Kanske var det därför som du hamnade på gatan, eftersom livet var för enkelt och du kände ett behov av spänning. Gatan erbjöd dig detta och du slöt snart upp i ett gäng där du fick namnet Black Kitty, Black efter din hudfärg och Kitty ...ja, för att de var ett sexistiskt pack. Du klagade inte. Du var ensam tjej där, i alla fall som var med i själva striderna med andra gatugäng, och du fick stor respekt. Givetvis skaffade du dig fördelar genom att ha sex med rätt medlemmar. Redan vid tjugo års ålder var du en av de mer prominenta medlemmarna i gänget med bra insikt i den undre världen. Du hade snappat upp det mesta som behövdes.

Gänget hade då spelat ut sin roll eftersom de inte kunde tillföra dig något mer. I hemlighet hade du ett möte med ett rivaliserande gängs ledare. Efter en timmes vilt, passionerat sex, långt mer avancerad än hans flator kunde ge honom, var han villig att lyssna på dig och du gav honom allt som han ville ha för att krossa ditt gäng. I utbyte fick du namnen på flera viktiga personer i undre världen och deras vanor. Då du fått vad du ville ha återvände du till ditt gäng och berättade att det rivaliserande gänget hade fått reda på allt om dem. I en handvändning hade du startat din plan. När det andra gänget kom utbröt en stor strid. Du höll dig givetvis utanför striden och när dammet lagt sig sopade du undan resterna. I vakuumet som uppstod bildade du ditt eget gäng: Cats.

Det var varken lika stort eller lika farligt som de andra gängen, men det var en början. Du antar att det inte var för din skönhet utan för din slughet som ryktet om dig nådde Jonathan Wylders öron, högra handen till San Sebastians brottsfurst Thomas Roarke. Han erbjöd dig att vara den som höll koll på lyxprostitutionen åt honom och du tackade givetvis ja. Det gav dig ytterligare status och inflytande.

När det utbröt en maktkamp mellan Jonathan Wylder och Thomas Roarke höll du dig kvar på Jonathans sida, utåt sett. I hemlighet började du dock ge Thomas konfidentiell information för att spela ut de båda sidorna mot varandra. Du är medveten om att du inte kan slå ut båda sidorna som du gjorde med de mer primitiva gängen, men ditt mål är att hålla dig väl med båda. Vem som än vinner kriget planerar du att stå på god fot med. Under tiden lever du ett liv i lyx och håller de prostituerade under kontroll.

Under förra året hade du en hemsk mardröm. Du vaknade upp bunden vid en stol i ett mörkt rum, kidnappad av en hemlig organisation som kallade sig 223. De hade kidnappat dig och några andra till Bremsvik, en liten pitoresk bondby mitt ute i ingenstans. När ni tagit er loss från stolarna och börjat utforska byn för att finna en väg därifrån uppstod en mardrömslik stämning. Du hade intrycket av att du var en rätta i en labyrinth, medan forskare studerade dig. Hjälplosheten var oerhörd, men tack och lov kunde du snabbt skaka av dig den då du vaknade upp.



Det sista du minns är en helt vanlig vardag. Du spenderade den tillsammans med några ur ditt gäng och skötte affärerna som vanligt. Ni festade tills kvällen och någonstans där försvann du in i spritdimmorna. Det märkliga i det hela är dock att du trots det inte känner dig bakis.

Utseende: Du är en lång, attraktiv mörkhyad kvinna med ett modelliknande utseende. Du klär dig alltid i det senaste modet där du visar mycket hud, ofta i väldigt starka färger och kontraster. För tillfället bär du en lila topp utan axelband som framhäver dina former på ett distinkt, men inte vulgärt, sätt. Till det bär du en svart kjol, ett par svarta leggings och knähöga läderstövlar. Du har brunt vågigt hår som når ned till skuldrorna och klargröna ögon som man kan drunkna i. Du bär ett par diamantörhängen, en silverkedja runt halsen och en diamantring på höger hand.

Personlighet: Du är en femme fatale. Det innebär att du är otroligt manipulativ och alltid försöker finna folks svagheter för att utnyttja dem som grund för en stark maktbas. Du känner inget dåligt samvete över att använda dig av folk, så länge det gynnar dig så rationaliserar du dina handlingar inför dig själv.

Du har dock ett samvete, men det är enbart närvarande då andra gör omänskliga saker av grövre natur. Även om du sett mycket våld genom tiderna så avskyr du det. Innerst inne gnager det på ditt samvete att du lät de två gängen döda varandra, men du försöker att inte tänka på det.



BAKGRUNDSFAKTA

Karakterens namn Delilah Rose
 Aktörens namn _____
 Berättelsens namn Blod och pussel
 Födelseår & ort 9/6, 1979 (Clarksville, USA)
 Yrke/koncept Faith-agent/drömmare
 Utbildning Ph.D. inom psykologi/Faith-utbildning
 Bostad Lägenhet i Clarksville
 Religion/livsfilosofi Protestant
 Förläggare Bil
 Sjukdomar -
 Grupptillhörighet Faith

EGENSKAPER

VÄRDE

Ego 4
 Kropp 2
 Uppmärksamhet 3
 Utstrålning 3

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

VÄRDE

Skadechock (kropp) 2
 Smärtpacitet (kropp + utstrålning) 5/

FÄRDIGHETER

VÄRDE

Avståndsstrid 1
 Empati 5
 Informationssökning 3
 Kommunera 2
 Kontaktnät 1
 Köra 1
 Medicin 2
 Närstrid 1
 Ockultism 1
 Rörlighet 4
 Spaningsteknik 3
 Språk 2
 Stridsvana 2
 Studieämnen 4
 Teknologi _____
 Uppträda _____
 Uttryckelseförmåga 2
 Överlevnad 1

ERFARENHETSPÖÄNG

Att spendera _____
 Spenderade _____

SKRÄCKNIVÅER

Opåverkad Nervös
 Chock
 Mild Svår
 Galenskap
 Mild Svår
 Stress
 Mild Svår

SKADENIVÅER

Lätt skräma (-)
 Medelsvår skräma (-1)
 Svår skräma (-2)
 Lätt sår (-3)
 Medelsvårt sår (-4)
 Svårt sår (-5)
 Lätt skada (-6)
 Medelsvår skada (-8)
 Svår skada (-10)
 Medvetlös (-)

SPRÅK

Engelska, Franska, Grekiska

KONTAKTNÄT

Faith

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

UTRUSTNING

VAPEN

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

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

SKYDD	VÄRDE	EFFEKT
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

DELILAH ROSE

Du är född i staden Clarkesville på gränsen till Duncan Wilburs gigantiska industriområde där din far arbetade. Din barndom spenderades med att läsa sagor som handlade om prinsessor och riddare. Du drömde om att bli någons prinsessa, att ha en riddare som räddade dig så att ni kunde leva lyckliga i alla era dagar. Det var under high school som du träffade den du trodde skulle vara din stilige riddare, Martin Cunnings. Du var förälskad och såg ert vackra bröllop och det hus som ni skulle köpa. Du spenderade din high school tid på Detwiller High svävande på rosa moln. Allt var fantastiskt och underbart precis som i en film. I alla fall fram tills balen.

Ni hade varit ihop i två år men aldrig gjort mer än att kyssas. Du ville vänta tills ni gifte er. När den stora avslutningsbalen skulle hållas så trodde du att det skulle bli en magisk kväll och att ni skulle bli balens kung och drottning. Du minns fortfarande den otroligt vackra himmelsblåa klänningen som du och din faster sytt åt dig. När Martin kom och hämtade dig kände du dig äntligen som en prinsessa. Ni anlände till balen, dansade hela kvällen och hade det underbart.

Efter midnatt skulle Martin skjutsa hem dig, men istället körde han dig till Glancy Park. Du blev lite illa till mods, men han sade att han ville spendera denna underbara natt med dig. Efter mycket övertygande så lovade den upphetsade Martin dyrt och heligt att ni var menade för varandra, så du gick med på att ha sex med honom. Kort efter att akten var över så körde han hem dig till dina föräldrar. Han skulle höra av sig igen, men veckor gick utan att han svarade på dina SMS eller dina samtal. Du fick veta att han åkt till Castle för att träffa sin ”flickvän”, som han tydligen haft hela tiden. Dock så kom Martin tillbaka efter en månad och övertygade dig att han inte alls hade någon annan, utan att han varit tvungen att lämna staden för att han retat upp en grupp homosexuella som mordhotat. Återigen så gick du med på att ligga med honom, återigen var du övertygad om att allt skulle bli bra igen.

Så fortsatte det ett år, Martin kom och hade sex med dig, sen försvann han och var borta tills nästa gång. Efter att ett år gått så hörde du att Martin blivit arresterad för att ha misshandlat några homosexuella. Efter det hörde du aldrig av honom igen. Du blev förändrad av detta och mer osäker i dig själv. Det är någonting som du arbetar på, men det är lättare sagt än gjort även fast du valde att utbilda dig till psykolog. Det är helt enkelt lättare att hjälpa andra än dig själv.

Efter att du blivit utexaminerad som psykolog kontakades du av konsultfirman Faith. De bistod lagväsendet med expertis i särskilt svåra och horribla fall. Firman hade flera mycket ansedda psykologer anställda. Magdalena Borodin tog dig under sina vingar och blev en mentor för dig. Hon såg även till att du vidareutbildades av framstående psykologer, som Dr Lee Blanchard. Lee var den som fick dig att börja arbeta med dina egna problem, men då han försvann spårlost för ett år sedan avstannade ditt arbete med din självkänsla.

Under 2010 hade du en riktig obehaglig dröm där du kidnappades till den underliga byn Bremsvik mitt ute i ingenstans. Folket i byn verkade inte veta vad som försiggick, utan levde helt normala liv. I alla fall tills de försökte bränna två människor till döds ”för världens bästa” i en kyrka. Du försökte stoppa dem från att mörda de två oskyldiga människorna,



men du blev då nedslagen och vaknade i din säng kallsvettig. Du har försökt glömma bort drömmen, men ibland minns du de dödande människornas skrik inifrån kyrkan och ryser av obehag. Sedan dess har du arbetat på med ditt normala liv och ha dina rutiner. Det sista du minns innan berättelsen börjar är att du under din vanliga joggingrunda på morgonen blev attackerad bakifrån. Någon greppade tag om dig och du gjorde ditt bästa för att kämpa emot, men inom loppet av några sekunder så svartnade allt för dig.

Utseende: Du är klädd i ett svart linne, mörkblå träningsbyxor och ett par vita löparskor, den typiska utstyrseln du har då du tränar. Ditt en gång blonda hår är numera mörkbrunt och även om du har det uppsatt i en hästsvans då du arbetar, föredrar du att ha det utsläppt som du har det på fritiden.

Personlighet: Utåt verkar du väldigt stark och kan vara bestämd i arbetsituationer. Dock när du är själv eller inte kan gömma dig bakom din Faithbricka så blir du lätt en rädd liten flicka som drömmer om att bli någons prinsessa. Du blir lätt nedstämd och har då svårt att vara den starka agenten. Du ser verkligen ner på dig själv och känner att du inte är värd någonting. Den enda gången du kan känna att du har något värde är om någon har sex med dig, då känner du att du ”duger till något”. Detta har lett till att du haft sex med många som du egentligen inte skulle vilja ha sex med, men som du kanske tyckt synd om eller som bara visat sig maskulina. Du känner att detta inte är ett bra sätt, men det är svårt att bryta en ond cirkel med invanda mönster.



BAKGRUNDSFAKTA

Karaktärens namn Hannah Chase
 Aktörens namn _____
 Berättelsens namn Blod och pussel
 Födelseår & ort 22/2, 1996 (Danforth, USA)
 Yrke/koncept Student/medium
 Utbildning Går i High school
 Bostad Villa (Danforth)
 Religion/livsfilosofi Ser det övernaturliga som något vardagligt
 Förläggare _____
 Sjukdomar _____
 Grupptillhörighet _____

EGENSKAPER

VÄRDE

Ego _____ 5
 Kropp _____ 5
 Uppmärksamhet _____ 2
 Utstråling _____ 6

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

VÄRDE

Skadestånd _____ (kropp) 5
 Smärtpacitet _____ (kropp + utstråling) 11

FÄRDIGHETER

VÄRDE

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

ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera _____
 Spenderade _____

SKRÄCKNIVÅER

Opåverkad Nervös
 Chock
 Mild Svår
 Galenskap
 Mild Svår
 Stress
 Mild Svår

SKADENIVÅER

Lätt skräma (-)
 Medelsvår skräma (-1)
 Svår skräma (-2)
 Lätt sår (-3)
 Medelsvårt sår (-4)
 Svårt sår (-5)
 Lätt skada (-6)
 Medelsvår skada (-8)
 Svår skada (-10)
 Medvetlös (-)

SPRÅK

Engelska _____

KONTAKTNÄT

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

UTRUSTNING

SPECIALISERINGAR

Förnimma och förstå eteriska väsen, förstå vad andra känner

VAPEN

SKADA

MAGASIN

RÄCKVIDD

ÖVRIGT

Obeväpnad strid _____ Tärning/2 _____ x _____ x _____ x

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

HANNAH CHASE

Du har alltid varit flickan som varit lite utanför. Som liten blev du avskuren från omvärlden då vuxenvärlden funnit att dina "lätsaskompisar" förhindrade dig från att fungera normalt med andra barn. Vad som varken din ensamstående mor Jessica Chase eller övriga personer förstod var att dina kompisar egentligen var döda. Du besatt nämligen förmågan att se saker som existerade efter att de dött: spöken, vålnader och andar.

Det tog tid innan du själv verkligen förstod skillnaderna mellan de levande och de döda. Du var 12 år när du tog första steget in i samhället och det placerade dig i en konflikt som pågick i staden Danforth (belägen i delstaten Colorado) under 2008. Ett gammalt andeväsen försökte frigöra sig och ta över staden. Du var en av många som hjälpte till att stoppa det från att ske, särskilt efter att din bror fallit offer för andens framfart.

Eftersom du spenderat tid tillsammans med det övernaturliga och aktivt motarbetat det har du inga problem med att hantera det, åtminstone inte i dina egna ögon. Din förmåga att acceptera det övernaturliga har däremot gjort det svårt för dig att särskilja det vardagliga från det övernaturliga. Även om du har blivit mer anpassad till ett normalt liv händer det ibland, särskilt då du är rädd eller stressad, att du glömmer bort att andra inte uppfattar verkligheten precis som dig.

Under 2010 hade du en märklig dröm som utspelade sig i Bremsvik, en liten svensk övergiven by. I drömmen kidnappades du av en statlig konspiration som kallade sig själva för 223, vars syfte var att utöva experiment på er. Tillsammans med en grupp andra personer överlevde du ett mordiskt dödsspel. Du hade svårt att skaka av dig drömmen då den kändes för verkligt för att vara en dröm. Det tog dig åtskilligt med tid innan du kunde skaka av dig händelserna.

Inte blev det hela bättre av att du samma år blev av med dina föräldrar. Din mor Jessica Chase och din styvpappa Merrick Attaway återfanns kedjade vid en betongpelare i en industrilokal. De var avrättade och hur mycket polisen än försökte finna förövaren lyckades de aldrig göra det. Polisen var dock övertygade om att det var en professionell yrkesmördare som låg bakom morderna på grund av bristen av bevis på mordplatsen.

Eftersom du ännu inte var myndig sökte socialen efter släktingar som kunde ta hand om dig. De fann endast din moster, Jordy Chase. Emellertid visade hon sig inte nåbar, så den unga Emily Farrell erbjöd sig att bli din vårdnadshavare. Hon var en vuxen person som stod dig nära så det kändes tryggt när hon erbjöd sig det. Visserligen har det varit en omställning, men din attityd har räddat dig från att gå under då du alltid finner det positiva i livet.

En av dina tidigare vänner, Zarah Wynter, var väldigt musikintresserad och fick dig att studera musik då du började på Morrigan High School. Emily har nu genom sina kontakter ordnat en audition till Zoë King Scholarship, ett stipendium för en exklusiv musikutbildning i San Sebastian. Därför är du på väg söderut mot staden med din förmyndare. Du ser fram emot det: som med det mesta är du alltid glad och positiv till nya saker därför har du somnat med ett leende på dina läppar.



Utseende: Du är ett blondt, lätt kajalsminkat, yrväder, full av livsenergi. Du är alltid glad och positiv, någonting som framgår så fort man ser dig. För tillfället är du klädd i en marinblå t-shirt, en svart väst och ett par jeans.

Personlighet: Du är energisk och frågvis, vilket gör dig till ett litet yrväder som pratar mycket och snabbt. Du har svårt att sitta still eftersom du sprudlar av livsglädje. Även när du tittar på film eller sitter framför datorn rör du ständigt på dig. Du är alltid positiv, även i de mörkaste stunderna, men i andras ögon är du lite naiv då du alltid tror det bästa om folk. Sällan är det som du stänger dina tankar för nya intryck: säger någon att de upplever någonting som du inte kan se eller förstå, accepterar du det utan några egentliga problem. Bara för du inte uppfattar det, betyder det inte att det är osant.



BAKGRUNDSFAKTA

Karaktärens namn Eileen Marshall
 Aktörens namn _____
 Berättelsens namn Blod och pussel
 Födelseår & ort 14/11 1970 (Chelmsford, Storbritannien)
 Yrke/koncept Föreläsare och författare/utredare åt Sällskapet
 Utbildning Lärarexamen (engelska)
 Bostad Villa i Greensprings (San Sebastian)
 Religion/livsfilosofi Ikke-praktiserande katolik
 Förläggare Bil
 Sjukdomar _____
 Grupptillhörighet _____

EGENSKAPER

VÄRDE

Ego _____ 5
 Kropp _____ 5
 Uppmärksamhet _____ 2
 Utstrålning _____ 3

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

VÄRDE

Skadechock _____ (kropp) 5
 Smärtpacitet _____ (kropp + utstrålning) 8/

FÄRDIGHETER

VÄRDE

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

ERFARENHETSPÖÄNG

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)
 Medvetlös (-)

SPRÅK

Engelska, franska, latin

KONTAKTNÄT

The Society of Metaphysical Research

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

UTRUSTNING

SPECIALISERINGAR

Författande

VAPEN

SKADA

MAGASIN

RÄCKVIDD

ÖVRIGT

Obeväpnad strid _____ Tärning/2 _____ x _____ x _____ x

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

EILEEN MARSHALL

Du växte upp i ett brittiskt medelklasshem, läste litteratur och pedagogik på universitetet med drömmar om att bli en hyllad bestsellerförfattare. Familj var inget du planerade men så träffade du Barend van Houten, holländsk basist i ett rockband. När du upptäckte att du var gravid så var Barend redan långt borta. Våren 1991 föddes din dotter Lily Anne och hon är ljuset i ditt liv. När Lily föddes började du att arbeta som forskningsassistent vid Cambridgeuniversitetet. Du kunde ta bättre hand om Lily på det viset. På kvällarna hade du till och med tid att skriva lite själv och en roman tog sin form.

Din chef forskade om det undermedvetna vilket hjälpte dig med ett problem som du hade haft. Som barn hade du sett spöken av döda nunnor i privatskolan du gick på. När du insåg att endast du såg dem blev du rädd och vägrade se dem mer, men minnena hade alltid bekymrat dig. Tack vare din chef kunde du äntligen rationalisera synerna du haft.

En dag besöktes universitetet av gästföreläsaren Graham Coates, som var expert på att förklara paranormala företeelser. Du tog kontakt med honom efter föreläsningen och han imponerades av din självvärda förmåga att analysera och förklara övernaturligheter. Han gav dig en anställning som analytiker hos The Society of Metaphysical Research (Sällskapet som det även kallas) i USA. Du fann där flera förklaringar till övernaturligheter: demonbesatt folk (sinnessjukdom), meddelanden från ”andra sidan” (sinnessjukdom eller spratt) eller UFO-bortföranden (droghallucinationer) till exempel.

Det fungerade bra att resa och låta Lily Anne vara hemma då hon blivit tonåring, även om du alltid var lite orolig när du reste bort. Ditt arbete var dock intressant och fascinerande. Det kom ständigt nya utmaningar i och med en ökad förekomst av incidenter där det krävs mer djupgående analyser för att bearbeta och förklara dessa.

Din nyckelroman ligger fortfarande i skrivbordslådan, men under tiden den skrevs har du också skrivit två pusseldeckare med en kvinnlig huvudperson som blev stora succéer när de gavs ut. Sedan dess har du skrivit ytterligare tolv böcker i serien och ett produktionsbolag i Hollywood har köpt rättigheterna och planerar en tv-serie om bokens huvudperson Jaclyn Quinn. Inkomsterna från böckerna och filmrättigheterna har gjort dig ekonomiskt oberoende, men det är det ingen som vet om, för böckerna är skrivna under pseudonym.

Under 2010 hade du en märklig dröm där du besökte en liten by som kallades för Bremsvik, någonstans i Skandinavien där du hade en mycket obehaglig upplevelse. Du bevittnade hur bybefolkningen brände två personer till döds i en kyrka. Även om du kunde rationalisera bort drömmen då du vaknade, stannade minnet av den kvar. Kanske för att Bremsvik faktiskt fanns på riktigt och att byborna bränts ihjäl i kyrkan. Än idag kan du vakna kallsvettig om natten med samma dröm, även om den numera inte känns lika verklig.

Tidigare idag kom du hem från ett långt symposium om vetenskapliga teorier för att förklara det övernaturliga. Det var mycket givande, även om du slogs av att du inte sett Merrick Attaway på länge. Precis som du var han medlem i Sällskapet och du brukade alltid springa på honom på de symposium du besökte. För något år sen slutade han dock att komma till dem och du saknar hans avslappnade personlighet.



Sömnbristen av flygresan i kombination med att du ätit dåligt gav dig en rejäl huvudvärk. Efter att ha talat i telefon med din dotter som studerar på college i Pennsylvania, tog du en huvudvärkstablett och la dig för att få några timmars sömn. Förhoppningsvis känns allt bättre då du vaknar.

Utseende: Du är en mogen kvinna, full av grace och värdighet. Då du vaknar upp bär du en grå kostym tillsammans med en vinröd sidenblus. Ditt mahognybruna hår hänger fritt och kan locka sig runt ditt ansikte. De bruna ögonen visar en världsvan blick som alltid verkar granska och analysera vad som försiggår i omgivningen.

Personlighet: Du är mycket rädd, men du har lärt dig att behärska dig inför andra och att bearbeta din rädsla genom analyser, omskrivningar och förklaringar. Du är mycket uppskattad bland dina arbetskamrater och du är på samma sätt populär som föreläsare då du alltid ger ett säkert och samlat intryck, hur du än känner dig inombords. Du är en privat person som släpper in någon bakom fasaden. Där finns en personlighet som ingen sett på många år, men som kanaliseras i ditt författande. Ditt alter ego Jaclyn Quinn är inte rädd för att ta för sig av livet. Du har skrivit henne så som du skulle vilja vara, men som dina rädslor och ditt behov av att vara privat hindrar dig ifrån.

Du är ganska sval mot dina medmänniskor och har väldigt få nära vänner, även om din umgängeskrets av naturliga skäl är stor. Du lever för din dotter, ditt arbete och ditt författarskap. Mer har du inte tid med.



BAKGRUNDSFAKTA

Karaktärens namn Marc Blade
 Aktörens namn _____
 Berättelsens namn Blod och pussel
 Födelseår & ort 6/9, 1978 (Clarksville, USA)
 Yrke/koncept Säkerhetsansvarig/infiltratör
 Utbildning Säkerhetsutbildning
 Bostad Lägenhet i Castle
 Religion/livsfilosofi Ateist
 Förläggare Bil, lastbil
 Sjukdomar -
 Grupptillhörighet Duncan Wilburs (Moffet Solace)

EGENSKAPER

VÄRDE

Ego 3
 Kropp 4
 Uppmärksamhet 2
 Utstrålning 2

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

VÄRDE

Skadechock (kropp) 4
 Smärtpacitet (kropp + utstrålning) 6/

FÄRDIGHETER

VÄRDE

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

ERFARENHETSPÖÄNG

Att spendera _____
 Spenderade _____

SKRÄCKNIVÅER

Opåverkad Nervös
 Chock
 Mild Svår
 Galenskap
 Mild Svår
 Stress
 Mild Svår

SKADENIVÅER

Lätt skräma (-)
 Medelsvår skräma (-1)
 Svår skräma (-2)
 Lätt sår (-3)
 Medelsvårt sår (-4)
 Svårt sår (-5)
 Lätt skada (-6)
 Medelsvår skada (-8)
 Svår skada (-10)
 Medvetlös (-)

SPRÅK

Engelska, spanska

KONTAKTNÄT

Moffet Solace, Duncan Wilbur

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

UTRUSTNING

SPECIALISERINGAR

Rakhäll, pistol, övervakningskameror

VAPEN

SKADA

MAGASIN

RÄCKVIDD

ÖVRIGT

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

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

SKYDD	VÄRDE	EFFEKT
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

MARC BLADE

Du föddes i vanlig familj, i en vanlig förort till Clarkesville. Du hade två hårt arbetande föräldrar som hann med både familj och arbete. Du och dina syskon hade alltid mat på bordet, ni slapp bråk och annat ondskefullt. Du har än idag god kontakt med dina föräldrar och hälsar, så ofta du hinner, på dina syskon. Du skulle emellertid aldrig berätta det för någon. För du är känd som extremt grabbig och ägnar dig åt manliga saker, som att träna på gym, supa med polarna och dra sexistiska skämt. Du är så hård att du måste dunka huvudet mot väggen varje natt för att kunna somna. Allt det är dock en fasad för den omtänksamma mjukis du egentligen är.

En dröm du länge haft, men som du inte skulle erkänna för någon är att du önskar du var en hjälte av nåt slag. Du är uppväxt med Action Comics och filmer med superhjältar och superspioner. Du tränade för att en dag bli en spion eller soldat på något sätt, men hamnade inom säkerhetsbranschen där dina arbetsgivare uppskattade din dedikation och din pålitlighet. Det var under tiden som säkerhetschef på ett lokalt shoppingcenter som en man vid namn Kurtiz Grey kom och rekryterade dig till "världens största och mest okända säkerhetsbolag", som han uttryckte det. Du tränades på hemlig ort för att lära dig använda nästan futuristiska vapen och tekniker. Du hade initierats i skuggorganisationen Moffet Solace. En privat armé och vapentillverkare som från skuggorna lade sig i större konflikter så de skulle ta slut snabbare.

Dina uppdrag har varit att skydda vissa nyckelpersoner, samt att se till att dessa kan komma in och få viktiga positioner i företaget, för att se till att de köper in vapnen från er så att konflikten kan kväsa. I nuläget har du återvänt till Clarkesville och arbetar just nu undercover som säkerhetsansvarig på en av Duncan Wilburs fabriker. Duncan Wilbur är stadens största arbetsgivare och en gigantisk organisation som tillverkar reservdelar och avancerade verktyg till sjukvården. Du är där för att företaget misstänker att det finns en terroristcell som infiltrerat dem och hoppas nu få reda på vilka dessa är.

Under 2010 hade du en riktig obehaglig dröm där du kidnappades till den underliga byn Bremsvik mitt ute i ingentans. Folket i byn verkade inte veta vad som försiggick, utan levde helt normala liv. I alla fall tills de försökte bränna två människor till döds "för världens bästa" i en kyrka. Enligt deras sjuka logik skulle det stoppa en häxa och det var ungefär där du slutade lyssna på dem. Du försökte forcera kyrkan som vaktades av byborna med våld, men övermannades. Du fördes in i kyrkan och fick se de förbrända liken då de förde fram dig för att brännas härnäst. Det var då du vaknade.

Även om det bara var en mardröm var det något med den som fick dig att känna dig illa till mods. Än idag är minnet av människornas fanatism och de förbrända kropparna starka hos dig. Du har inte riktigt kunna släppa det. Om det inte bara vore för att det var fjollor som besökte psykologer skulle du nog gjort det för länge sen. Vad var det med drömmen som gjorde att du inte kunnat släppa den?

Det sista du minns var hur du återvände hem från krogen, ganska dragen, och kraschade i sängen med kläderna på.



Utseende: Du ger intrycket av att vara en väldigt kylig, vältränad man, som alltid klär dig i skinnjackor och mörka kläder. Du har ett långt, mörkt hårsvall med en tillhörande svart mustasch och haksäck med tydligt skurna ansiktsdrag. Vissa skulle finna din "bad boy"-look mycket attraktiva, medan andra mycket väl skulle finna den lite skrämmande. Båda sakerna tilltalar dig.

Personlighet: Utåt sett är du väldigt kall och kantig. Du går på gymmet för att hålla fysiken uppe, hänger på stamkrogen med dina bekanta där du dricker whisky och drar manliga skämt. Du målar upp fasaden som mannen som äter handgranater till frukost och knäcker kedjor med sina kulor. Men om du verkligen lär känna någon så kommer du att våga visa vem du egentligen är: en väldigt snäll, modig och omtänksam person. Du tycker egentligen inte om whisky utan dricker det bara för att visa dig hård.



BAKGRUNDSFARTA

Karaktärens namn Marcus Füller
 Aktörens namn _____
 Berättelsens namn Blod och pussel
 Födelseår & ort 3/3, 1970 (Phoenix, Arizona, USA)
 Yrke/koncept Agent/städare åt Sällskapet
 Utbildning Hemskolad
 Bostad Där det krävs
 Religion/livsfilosofi Utvald för att rädda världen, ett liv i taget
 Förläggare Bil
 Sjukdomar Vanföreställningar om sin egen utvaldhet
 Grupptillhörighet _____

EGENSKAPER

EGENSKAPER	VÄRDE
Ego	3
Kropp	2
Uppmärksamhet	4
Utstrålning	6

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

SEKUNDÄRA EGENSKAPER	VÄRDE
Skadechock (kropp)	2
Smärtpacitet (kropp + utstrålning)	8/

FÄRDIGHETER

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

SPECIALISERINGAR

Auktoritär, identifiera svagheter, ljuga, skugga, smälta in.

ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera _____
 Spenderade _____

SKRÄCKNIVÅER

Opåverkad Nervös

Chock
 Mild Svår

Galenskap
 Mild Svår

Stress
 Mild Svår

SKADENIVÅER

Lätt skräma (-)
 Medelsvår skräma (-1)
 Svår skräma (-2)
 Lätt sår (-3)
 Medelsvårt sår (-4)
 Svårt sår (-5)
 Lätt skada (-6)
 Medelsvår skada (-8)
 Svår skada (-10)
 Medvetlös (-)

SPRÅK

Engelska

KONTAKTNÄT

Sällskapet, undre världen.

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

UTRUSTNING

VAPEN

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

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

SKYDD	VÄRDE	EFFEKT
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

MARCUS FÜLLER

Du var ämnad för något stort. Det fick du veta när du var fyra år och din far Harold tog ut dig på tomten för att påbörja din träning. Du ville göra din far stolt så du uthärdade de fysiska "testerna" han utsatte dig för: allt från att fånga en baseball utan handskar (i början träffades du ofta i ansiktet) till att få huvudet nedtryckt i en vattentunna (ibland förlorade du medvetandet).

När du var sjutton år gick er familj med i en sekt. Ni flyttade till deras avskilda gård ute i öknen och levde till stor del utanför samhället. Din mor hörde röster som gav henne diffusa spådomar. Hennes "gåva" föll sekten helt i smaken, då de såg henne som utvald. Snart började din far ignorera dig och fokuserade istället på att hjälpa sekten. På din artonårsdag insåg du sektens hemlighet: de sysslade med människoffer till "guden" som de dyrkade. Kvällen då du såg sektens utföra en blodig orgie efter att ha ätit levande människor så dog någonting inom dig. Din far var nu endast en slav för rösten som din galna mor "hörde". Sekten var full av psykopater och ingen skulle hjälpa dig att bli någonting i livet. När alla medlemmar låg utslagna efter en natt av orgier, packade du din väska och åkte därifrån. Du åkte till första polisstation och berättade vad du sett. FBI slog till mot gården, men fann platsen övergiven. Sekten hade försvunnit spårlost, men det gjorde dig ingenting. Du var äntligen fri från dem.

Du hade problem att passa in i samhället. Din uppfostran hade gjort dig till en soldat, men varken militären eller polisen ville ha dig. De ansåg att du hade sociopatiska drag som gjorde dig olämplig för sådana uppgifter. Det var därför du tackade ja till erbjudandet från The Society of Metaphysical Research (eller Sällskapet som de inofficiellt kallar sig). De ville anställa dig som "städare". Officiellt arbetade de med att skriva rapporter som förklarade folks vanföreställningar på ett rationellt sätt, såsom att din mor egentligen var schizofren. Vad många inte visste om var att det fanns några som hade mer aktiva uppdrag: att undanröja möjliga hotbilder.

Plötsligt passade du in utmärkt. All träning du fått gagnade ditt värv och din chef, Harrington Radcliffe, gav dig uppdrag om hot som behövde undanröjas. Du visade stor talang för arbetet och du eliminerade alla hot som han pekade ut åt dig. Du ifrågasätter inte Harringtons order utan dödar gladeligen de måltavlor han ger dig. Med åren minns du inte längre alla personer du mördat, och dina offer hemsöker inte dig i sömnen. Trots allt förtjänade de att dö.

Sällskapet har även hjälpt dig att skapa ett nytt förflutet och du är nu känd som Marcus Füller, vilket är förlösande då du slipper bandet till din familj. Du är nu en pålitlig städare som används vid särskilt viktiga fall. Ofta antar du nya identiteter, smälter in och tar sedan hand om hotet. Du har funnit ditt värv: rädda världen, en kropp åt gången.

Under 2010 hade du något som Harrington kallade för en klardröm. Klardrömmar är drömmar där du får ledtrådar knutna till olika händelser som är på väg att ske i symbolisk form. Dessa drömmar är långt ifrån harmlösa eftersom ett dödsfall i drömmen innebär att din sovande kropp också dör. Just den här drömmen utspelade sig i den norrländska byn Bremsvik, beläget i det avlägsna och oviktiga landet Sverige. I drömmen mötte du två kunniga okultister: Professor Jere-



miah Ford och Min Kwan. Tillsammans upplevde ni hur byborna verkade vilja bränna ihjäl två personer i en kyrka.

Efter att du vaknat gjorde Harrington lite efterforskningar om drömmen och fann att folk verkligen bränts till döds i kyrkan och att det inte verkade existera någon Professor Ford. Min har tidigare varit medlem i Sällskapet, men har spårlost försvunnit med många av Sällskapets hemligheter. Harrington har gett dig order om att "städa" bort henne om du stöter på henne igen då hon kan skada Sällskapet, men tills dess fortsätter du med ditt arbete som vanligt. Nu senast var det en barnmördare som lämnade kryptiska spådomar till polisen som du var tvungen att stycka upp för mänsklighetens bästa. Det sista som hände var att du tog in på ett motell för att vila under natten. Det ska bli skönt att återvända hem under morgondagen och få lite semester, innan Harrington sätter dig i arbete igen.

Utseende: Du är en reslig man klädd i svart kostym, vit skjorta och svart slips. Ovanpå den brukar du bära en svart rock och du har ofta på dig ett par solglasögon. Du har välkammad hår och är alltid proper. Du rör dig stolt och rakryggad, eftersom du vet att ödet valt ut dig för stordåd. Rösten är lugn och kontrollerad, nästan obehaglig. Ovanstående beskrivning är dock väldigt flexibel. Du vet hur du ska smälta in i en grupp och kan utan problem ändra klädsel, uppträdande och kroppsspråk.

Personlighet: Du är ytterst flexibel i ditt uppträdande och kan smälta in var som helst. Inombords är du extremt nedlåtande mot alla andra eftersom de inte är lika viktiga som dig. Talesättet "det är svårt att vara ödmjuk när man vet att man är bäst" passar bra in på dig. Du är utvald att hejda ondskan i världen genom att "undanröja" den. Du låter aldrig moral eller samvete stå i vägen.



BAKGRUNDSFAKTA

Karakterens namn	Michael Voorhees
Aktörens namn	
Berättelsens namn	Blod och pussel
Födelseår & ort	5/5, 1963 (Quebec, Kanada)
Yrke/koncept	Zoo-ägare/Paranoid konspirationsteoretiker
Utbildning	Lantbruksexamen
Bostad	En villa i Lambeth Beach (San Sebastian)
Religion/livsfilosofi	Makt korrupperar
Förelicenser	Kanadensiskt körkort
Sjukdomar	Haft de vanligaste barnsjukdomarna
Grupptillhörighet	

EGENSKAPER

EGENSKAPER	VÄRDE
Ego	3
Kropp	2
Uppmärksamhet	4
Utstrålning	2

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

SEKUNDÄRA EGENSKAPER	VÄRDE
Skadechock (kropp)	2
Smärtpacitet (kropp + utstrålning)	4/

FÄRDIGHETER

FÄRDIGHETER	VÄRDE
Avståndsstrid	2
Empati	
Informationssökning	4
Kommunicera	
Kontakt nät	5
Köra	2
Medicin	2
Närstrid	
Ockultism	
Rörlighet	3
Spaningsteknik	6
Språk	
Stridsvana	
Studieämnen	
Teknologi	2
Uppträda	
Uttryckelseförmåga	
Överlevnad	4

SPECIALISERINGAR

Djurkommunikation, paranoid.

ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera	
Spenderade	

SKRÄCKNIVÅER

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Opåverkad Nervös					
Chock	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Mild				Svår
Galenskap	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Mild				Svår
Stress	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Mild				Svår

SKADENIVÅER

<input type="checkbox"/>	Lätt skräma	(-)
<input type="checkbox"/>	Medelsvår skräma	(-1)
<input type="checkbox"/>	Svår skräma	(-2)
<input type="checkbox"/>	Lätt sår	(-3)
<input type="checkbox"/>	Medelsvårt sår	(-4)
<input type="checkbox"/>	Svårt sår	(-5)
<input type="checkbox"/>	Lätt skada	(-6)
<input type="checkbox"/>	Medelsvår skada	(-8)
<input type="checkbox"/>	Svår skada	(-10)
<input type="checkbox"/>	Medvetlös	(-)

SPRÅK

Engelska

KONTAKTNÄT

Barnfamiljer, fanatiska anti-Washington element, konspirationsteoretiker.

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

UTRUSTNING

VAPEN

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

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

SKYDD	VÄRDE	EFFEKT
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

MICHAEL VOORHEES

Dina föräldrar ägnade sig åt boskapsuppfödning och som barn hade du en naturlig koppling till naturen. Du trivdes med djuren och hade en instinktiv förståelse för vad de kände och upplevde. När du fyllde 22 år drabbades din familj av hårda tider. Er boskap dog som flugor och när veterinärer kom för att undersöka boskapen fann de höga halter av giftiga ämnen i dem. De kanadensiska myndigheterna började utreda er familj för djurplågeri, vilket fick din far att hänga sig själv i ladan.

Så länge utredningen pågick fick ni inga försäkringspengar och när fordringsägare ville inkassera sina pengar åts era besparingar upp. Ekonomin blev allt sämre, men så kom ett amerikanskt företag, Waltons Inc., och ville köpa er mark. Din mor var tvungen att sälja gården för att kunna överleva. Företaget var generösa och ni fick nog med pengar för att bli ekonomiskt oberoende. Åtalet mot er lades ned kort därefter, men utan gården eller mannen som din mor älskade orkade hon inte fortsätta. Hon tog en bunt sömnpiller och somnade in under stillsamma förhållanden.

På några få år hade du gått från att leva i ett lyckligt familjehem till att vara ensam kvar utan barndomshemmet. Du behövde någon att skylla på och eftersom du aldrig riktigt sett Waltons Inc. som de genomgoda personerna de utgav sig för att vara, började dina undersökningar där. Snart såg du saker som bekräftade dina misstankar: företaget var inte börsnoterat, de hade ingen tydlig profil och ingen verkade veta vad de sysslade med. Att det första företaget gjorde med er mark var att inhägna den och dölja all insyn förstärkte också dina misstankar. Du sket i varför de gjorde det och vad de var ute efter på marken. Det viktiga var istället att du skulle få din hämnd.

Med hjälp av den förmögenhet du hade bestämde du dig för att flytta från Kanada till staden San Sebastian, som låg i Florida. Där bodde flera viktiga personer från Waltons Inc. Du slog dig därför ned där, köpte ett gammalt nedlagt Zoo som du öppnade igen och påbörjade din plan: att skapa bilden av en underlig och smått skruvad kuf. Folk tycker du är vänlig, men lite smågalen eftersom du gjort galna upptåg som att springa naken över en fotbollsplan, bungyjumpat från en helikopter som flugit över stadens torg och hoppat in på den amerikanska fotbollstadion och tacklat domaren. Åren har gått sedan dess och ditt alter ego är nu väletablerat. Du har i hemlighet skapat kontakter bland konspirationsteoretiker som ser hur USA utför experiment och mörklägger sanningen om dessa.

Under 2010 hade du en dröm som var mer än en vanlig dröm: det var en ögonöppnare! I drömmen vaknade du spänd vid en stol, kidnappad av en mystisk organisation som kallade sig 223. Du tog dig lös och det visade sig att du var i en liten svensk by vid namn Bremsvik. Under din tid där började du gräva i 223:s identitet och insåg snart att de hade ett kopplingar till Waltons Inc. vilka var en fasad för läkemedelsföretaget Alpha et Omega Industries. Då du vaknade kunde du inte släppa drömmen, utan insåg att den faktiskt visat dig sanningen.

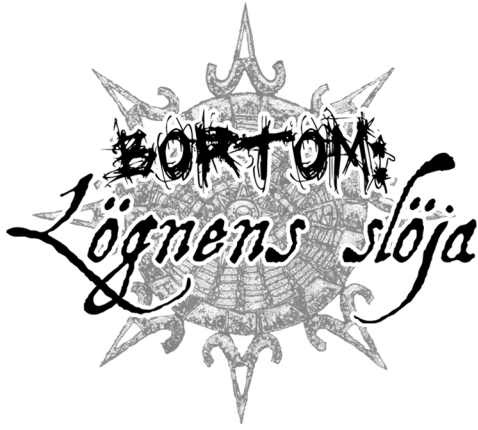
Du har börjat att samla på dig mer information om läkemedelsföretaget för att kunna planera din hämnd. Problemet är bara att du på sistone börjat känna dig övervakad, men inte



sett några spår av möjliga övervakare. Du har försökt intala dig själv om att det bara är något du inbillar dig, men klumpen i magen försvinner inte. Därför har du sökt skydd i en av dina privata, hemliga bunkrar i hopp om att skaka av dig den känslan. Nu har du krupit ned i sängen igen och för första gången på flera dagar har du somnat in utan några problem.

Utseende: Du är trots att du befinner dig i medelåldern rätt vältränad eftersom du själv måste vara redo när USA ska krossas! Din hjässa är kal, vilket är ett spår av din ålder snarare än ett medvetet drag från din sida. Du klär dig ofta i praktiska kläder i naturfärger: vanligen några rejäla huggarbyxor, en mörkgrön luvtröja och en ljusbrun fiskeväst ovanpå det. På huvudet har du en grå fiskehatt med ett rejält brätte. Trots att du är strax över 1.90 meter lång rör du dig alert och vigt fram, nästan som om du vore ett djur.

Personlighet: Med åren har ditt livsmål blivit att hämnas på Alpha et Omega Industries för vad de gjorde mot din familj. Du ser det som din plikt att få företaget på knä så de inte kan förstöra andras liv. Du vet dock att de har spionteknologi överallt och att ett felsteg från din sida kan avslöja dig. Det har gjort dig paranoid och extremt bedräglig. Din misstänksamhet mot folk och ditt hat håller du dolt, medan du utåt visar att du en harmlös person. Om inte de misstänker någonting kan du orsaka störst skada, men får de reda på din plan har du inte längre skäl att dölja allt ditt hat!



BAKGRUNDSFAKTA

Karakterärens namn	Olavich Dzerzhinsky
Aktörens namn	
Berättelsens namn	Blod och pussel
Födelseår & ort	3/2, 1932 (Moskva)
Yrke/koncept	Pensionerad forskare/Galen forskare
Utbildning	Forskningsutbildning (biologisk krigsföring)
Bostad	Villa i Glen Cove (New York)
Religion/livsfilosofi	Sekulariserad katolik
Förläpenser	Bi
Sjukdomar	Paranoid
Grupptillhörighet	Alpha et Omega Industries (fd.)

EGENSKAPER

VÄRDE

Ego	6
Kropp	1
Uppmärksamhet	2
Utstrålning	3

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

VÄRDE

Skadechock (kropp)	1
Smärtpacitet (kropp + utstrålning)	4/

FÄRDIGHETER

VÄRDE

Avståndsstrid	
Empati	
Informationssökning	5
Kommunicera	3
Kontakt nät	3
Köra	2
Medicin	6
Närstrid	
Ockultism	
Rörlighet	
Spaningsteknik	
Språk	1
Stridsvana	
Studieämnen	7
Teknologi	3
Uppträda	
Uttryckelseförmåga	4
Överlevnad	

SPECIALISERINGAR

Kemi, virologi, visionär.

ERFARENHETSPOÄNG

Att spendera	
Spenderade	

SKRÄCKNIVÅER

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Opåverkad Nervös					
Chock	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Mild				Svår
Galenskap	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Mild				Svår
Stress	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Mild				Svår

SKADENIVÅER

<input type="checkbox"/>	Lätt skråma	(-)
<input type="checkbox"/>	Medelsvår skråma	(-1)
<input type="checkbox"/>	Svår skråma	(-2)
<input type="checkbox"/>	Lätt sår	(-3)
<input type="checkbox"/>	Medelsvårt sår	(-4)
<input type="checkbox"/>	Svårt sår	(-5)
<input type="checkbox"/>	Lätt skada	(-6)
<input type="checkbox"/>	Medelsvår skada	(-8)
<input type="checkbox"/>	Svår skada	(-10)
<input type="checkbox"/>	Medvetlös	(-)

SPRÅK

Ryska, engelska

KONTAKTNÄT

Alpha et Omega Industries.

UTSEENDE

ÖVRIGA KARAKTÄRER

UTRUSTNING

VAPEN

SKADA

MAGASIN

RÄCKVIDD

ÖVRIGT

Obeväpnad strid	Tärning/2	x	x	x
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

SKYDD

VÄRDE EFFEKT

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

OLAUVICH DZERHINSKY

Du växte upp i krigets Moskva som var fyllt av panik över den tyska offensiven 1941. Du var en sjuklig pojke som helst var hemma med dina böcker. Skolåren ledde vidare till universitetsutbildning där du fascinerades av medicin. Tack vare din fars höga status inom militären blev du kallad till Sverdlovsk för att forska i framtagningen av biologiska vapen som kunde utnyttjas mot USA. Det skapade problem för dig, eftersom du inte ville skapa vapen. Du försökte kompromissa med dina ideal för att behålla din levnadsstandard.

År 1961 blev Yuri Gagarin den första människan i rymden och några år efter Gagarins rymdfärd spreds en ovanligt dödlig form av smittkoppsviruset. Viruset kom enligt rapporter från Indien, då en sovjetisk expedition hade besökt en utgrävning av ett gammalt tempel under 1967. När du läste rapporten blev du djupt oroad. Du såg viruset redan 1961, strax efter att kosmonauterna återvänt. Några av dem hade insjuknat av samma virus. En utredning hade påbörjats och slutsatsen var att de släpat med sig ett utomjordiskt virus. Flera dog i infektionerna, men ni skapade ett medel som hindrade virusets aggressiva utveckling. De insjuknade blev inte friska, men så länge de tog sin medicin kunde de leva ett normalt liv. Sambandet mellan de två händelserna fick dig att oroa dig för att det fanns ett rejält utomjordiskt hot. Oron för att utomjordingarna fokuserade sitt intresse på Sovjet tillsammans med den ständiga moraliska kampen du hade med forskningen i Sverdlovsk tärde på dig. Till slut blev det hela för mycket för dig.

Du stal viktigt forskningsmaterial och flydde sedan till USA. Du spenderade flera år i en hemlig bunker där den amerikanska staten såg till att du delgav dem så mycket information som möjligt om ditt arbete för Sovjet. Hur länge du var där minns du inte, men dagarna smälte in i varandra då du aldrig fick se solen och upplevde "samma" förhör varje dag. Till slut blev ditt tålmod belönat och du släpptes ut ur bunkern. De var säkra på att du gett all information du hade och inte var en dubbelagent. Belöningen blev en anställning på läkemedelsföretaget Alpha et Omega Industries. Miljön var mer avslappnad och fri än den varit i Sverdlovsk. Du blev snart fältbiolog och följde med stridsgrupper ut till olika delar av världen för att undersöka olika biologiska hot i tredje världens krigszoner. Tiden hos Alpha et Omega Industries var produktiv och du gick i pension 1992. Du började då lära ut medicin och biologi på New York University på konsultbasis och njöt av ditt lugna liv, ända till dagen 2010 då du hemsöktes av en hemsk mardröm som du inte kunde skaka av dig.

Mardrömmen handlade om att du blev kidnappad av en hemlig organisation som kallade sig för 223. De hade fört er till en liten svensk by som kallades för Bremsvik. Byn var övergiven och oavsett hur ni gjorde för att fly från byn, återvände ni alltid dit. När ni till slut konfronterade de som låg bakom experimentet insåg du att det i själva verket var utomjordingar. De var här på jorden i sin egen höga person. Även efter att du vaknade kunde du inte skaka av dig mardrömmen utan minns den tydligt. Du är övertygad om att drömmen var ett tecken på att utomjordingarna redan är här, vilket har gjort dig allt mer paranoid. Du vill göra ditt bästa för att öppna andras ögon för utomjordingarnas invasion innan du dör.



En av de få som kunde lugna dig var Dr Lee Blanchard, en berömd psykolog som du ofta besökte. Tyvärr försvann han spårlost för något år sedan. Paranoian har utan Dr Blanchards hjälp växt sig så stark att du i din källare har börjat utföra medicinska experiment. Syftet är att skapa resistens mot det utomjordiska viruset. Du lurar hemlösa och alkoholister till källaren med falska löften och infekterar dem, för att sedan utföra dina tester på dem, så att mänskligheten har ett försvar då utomjordingarna släpper lös nästa våg av virusinfektioner. Några personer måste offra sitt liv för att mänskligheten ska kunna räddas. Det är ett litet offer, men ändå något som få skulle klara av att göra. Det är därför som du är en hjälte, inte ett monster.

Utseende: Du är en äldre vithårig, rysk forskare med ett litet nedgånget och smått galet utseende. Du är klädd i enklare ljusbrun kostym vars jacka armbågar har förstärkts med läderstycken. Under har du en vit skjorta och dina något för stora byxor hålls uppe av ett rejält svart bälte.

Personlighet: Till största delen var du nöjd med livet. Du njöt av en härlig pension och stimulerande undervisning. Du var en lugn och analytisk person som sällan hetsade upp dig. Utan Dr Blanchards lugnande inflytande har dock din paranoia tagit över. Det utomjordiska hotet existerar och kan komma närsomhelst. Hittills har de ingripit genom sjukdomar och meteoriter, men vem vet? Deras nästa attack kan ta andra former. Du, och endast du, vet att det måste stoppas till vilket pris som helst.