

Kräftskivan

[Av David Bergkvist 2002]

Kräftskivan

Av David Bergkvist

Förord

”Den är ej död som för evigt vilar
Och i Evigheten bryts även dödens pilar”

- Howard Philip Lovecraft, i översättning av Sam J. Lundwall

Välkommen till Kräftskivan – en hårresande historia om en ”road trip” som blev något helt annat än vad fyra listiga amerikanska ungdomar hade kunnat ana.

Detta är ett äventyr i Lovecrafts mörka universum, befolkat av utomvärldsliga varelser, Yttre Gudar och andra fasaväckande, sinnesförvridande Ting som genom sin blotta existens omkullkastar de naturlagar vi människor tar för den Enda Sanningen. Ett universum där mänskligheten som helhet bara är en flyktig företeelse, en obetydlig parentes i universums historia, och inte sällan ett oskyldigt och lyckligt ovetande offer för krafter bortom allt förstånd.

Denna berättelse centreras kring en varelse som beskrivs i H. P. Lovecrafts novell ”The Shadow Out of Time” – en medlem av Den Stora Rasen från Yith (”The Great Race of Yith”), vars speciella förmåga är att de kan resa i tid och rum genom att byta medvetande med levande varelser i andra tider och på andra platser.

Men först några tekniska detaljer.

Instruktioner till spelledaren

Stämning

Stämningen som detta äventyr ska uppnå är skräck. Skräck kan vara en ganska bred genre, så låt mig förtydliga en smula. En av de kanske mest grundläggande dragen i mänsklig psykologi är rädslan för det okända. Detta kommer sig av den fullt rationella inställningen att det är dumt att kasta sig in i mörka hål utan att veta vad som finns där inne, men rädslan förvandlas ofta till något mer. I samhället förvandlas rädsla ofta till hat, vilket leder till främlingsfientlighet och rasism, och inte sällan till våldsamheter. Så djupt sitter rädslan för det Okända i oss. Människor tycker sltså om att ha kontroll över sin situation. Det är nog något som de flesta kan hålla med om. Utan fasta punkter i tillvaron så skulle våra psyken kollapsa i total brist på kontroll.

I detta äventyr förvandlas något man trodde var bekant, mundant och ”säkert”, till något främmande och hotfullt. Om stämningen lyckas väl kommer detta att leda till en stor osäkerhet och en mycket kraftfull känsla av rädsla – om en del saker vi tar för givet inte alls är kända för oss, hur mycket av den övriga verkligheten kan man då ”lita på”?

Försök få fram känslan av att rollpersonerna har råkat snubbla in i en värld som är mycket större, fasligare och fientligare än vad de någonsin vågat gissa.

Spelledartips

Av naturliga skäl lämpar sig detta äventyr bäst att spela på natten, då få andra ljud kan störa stämningen. Dunkel belysning är att föredra om du har tillgång till en lämplig ljuskälla (kom ihåg att inte använda levande ljus på MittKon – brandlarmet reagerar för minsta lilla provokation).

Använd gärna ett stillsamt och allvarligt tonläge när du talar. Detta fungerar bra för att bygga upp en seriös stämning. Undvik i största möjliga mån att le, utom när du gestaltar lämpliga spelledarpersoner (och även då är det bäst att hålla sig till nervösa skratt, ironiska leenden och syrliga skämt). Ignorera flamsande från spelarna, såsom skämt som anspelar på något utanför spelet.

Om du använder musik bör den genomgående vara lugn och gå i moll. Musiken till Twin Peaks kan fungera bra om du har tillgång till den. Något mer fartfyllt rekommenderas dock till slutscenen, för att få upp pulsen på spelarna. Tänk på att inte använda musik på för hög volym – jag har själv spelat ett äventyr på ett konvent där spelledaren byggde upp en mycket bra stämning, men på slutet vred han på volymen på stereon så högt att man inte kunde höra vad han skrek om. Låt inte detta öde drabba Kräftskivan.

Och du – glöm inte att läsa igenom rollpersonerna innan du delar ut dem till spelarna!

Spelarstilar

Detta äventyr lämpar sig bäst för spelare som tar sig tid att utforska och utveckla sina roller till fullo, och som lägger stor tonvikt på att uppleva stämning och interaktion med de övriga karaktärerna. Det är också viktigt att alla spelare kan tillåta sig själva att bli rädda, och därmed själva bidra till stämningen.

Detta äventyr kommer inte att fungera så bra med en grupp som endast vill ”lösa problem”, eftersom plotten är ganska rak och utan sidospår för en person som ser den utifrån – i synnerhet om man redan är bekant med Call of Cthulhus spelvärld. Om du skulle spelleda en sådan grupp så försök anpassa scenariot så gott det går efter deras spelstil, t.ex. genom att lägga in några

fler skumma spelledarpersoner och kanske ett falskt spår eller två. Äventyret kommer dock att i så fall bli ganska kort. Det gör ingenting – avsluta hellre tidigt än tvinga dig själv och spelgruppen att sitta kvar och lida.

Regler

I detta äventyr ska inte regler behöva användas i någon stor utsträckning, men det kan nog ske att ett eller annat tärningsslag behöver göras. De regler som då används är de som återfinns i Call of Cthulhu 5.5. I korta drag innebär det att man slår en T100 (två tiosidiga tärningar av olika färg där en representerar tiotal och den andra ental) och slår så lågt som möjligt. Slår man under sitt färdighetsvärde så har man lyckats. Strid och skador, galenskap och eventuell magi är sådant man inte bör slå tärningar för, eftersom de inte har någon effekt efter äventyrets slut. Spelldaren rekommenderas istället att sköta sådana saker efter eget huvud. Var dock noga med att alltid låta rollpersonerna få åtminstone EN chans att komma undan genom ett tärningsslag om det finns risk att de dör. Allt för att vara rättvis.

I hur stor utsträckning reglerna ska användas bör i första hand vara upp till spelarna – om de vill ha regler, kör med regler (det kan ju hända att de spelar Call of Cthulhu för att ta reda på om det är värt att köpa eller inte, och då vill de säkert veta vad reglerna handlar om), om inte så låt dem vara. I andra hand ska det vara upp till dig som spelldare. Det är dock bra om du som spelldare har ett hum om reglerna hur som helst.

Kom överens med spelarna om hur det ligger till innan spelet börjar så blir ingen besviken.

Bedömning

Hela gruppen bedöms som helhet. Om spelarna presterar väldigt olika under ett pass så kan du om du vill sätta enskilda betyg på dem, och sedan räkna ihop ett medelvärde (deras sammanlagda poäng delat med fyra) för var och en av bedömningsgrunderna.

Använd nedanstående mall för att bedöma gruppens prestation inom de tre bedömningsområdena Inlevelse, Rolltolkning och Filmisk känsla. När du har bestämt dig ska du fylla i och lämna in din Spelldarrapport (som bifogas med äventyret). Observera att du INTE kan sätta betyget 0. 3 poäng är alltså det lägsta möjliga betyget.

	1 poäng	2 poäng	3 poäng	4 poäng	5 poäng
Inlevelse	Frånvarande. Spelarna sov eller talade om annat under större delen av passet. De struntade i stämningen och talade ofta om sin roll i andra person.	OK. Den mesta konversationen skedde inom rollen, men inget lysande engagemang kunde uppåddas.	God. Nästan inget sades utanför rollen. Spelarna bidrog aktivt till stämningen.	Engagerad insats. Spelarna blev rädda på riktigt. Inget som inte hade med spelet att göra diskuterades. Pauserna var få och korta.	Perfekt illusion. . Inte ett avbrott eller minsta störning kunde upptäckas hos spelarna. Deras insats grep dig till den grad att du själv skrämdes till kallsvett och stirrighet.
Rolltolkning	Usel. Viktiga drag föll bort från rollpersonerna, få eller inga intressanta diskussioner förekom och inga personer kändes trovärdiga. Spelarna satt för det mesta tysta.	Mediokert. Allt viktigt i rollerna kom fram någorlunda, men inget nytt eller innovativt dök upp. Samspelet mellan rollerna fungerade, men inget oförutsett inträffade.	Intressant. Rollerna spelades trovärdigt, med flera egna detaljer och inslag som fungerade väl i stämningen.	Mycket bra. Alla roller fick sin egen "twist", med många och passande egna inslag från spelarna. Nya intiger skapades flitigt och spelarna improviserade skickligt.	Lysande. Rollpersonerna tycktes få liv och gav intryck av att vara helt riktiga personer. Spelarna skulle ha sopat golvet med skådespelarna på Oscarsgalan.
Filmisk känsla	Ingen. Handlingen kändes tom och innehållslös, karaktärerna platta eller knappt närvarande. Ingen skulle ha betalat för att se det här på bio.	Rätt duglig. Kanske något platt, men acceptabel. Bättre än en TV-kväll med Lasse Kronér. Filmen skulle ha fungerat från 11 år, men skulle inte blivit någon kassasuccé.	Gripande. Spelarna lämnade precis rätt mängd utrymme åt varandra, och handlingen fungerade felfritt. Helt OK film, endast avant-garde recensenterna skulle haft något elakt att säga om detta verk.	Äkta spänning. Dramatiskt gripande, allt klaffade. Specialeffekter, musik, persongalleri, allt fungerade som smort. Ett pass att minnas! Ingen skulle ha missat den här filmen!	Fantastisk! Denna film kunde inte ha gjorts bättre av Peter Jackson själv! Ett rollspelspass för gudar! Århundradets absolut bästa rulle, utan tvekan!

Bakgrund

Om Louisiana (Bör läsas för spelarna)

Louisiana är en av USA:s sydliga stater, med Texas som granne i väster, Arkansas i norr, Mississippifloden som gräns åt öster, och Mexikanska Golfen i söder. Detta är den plats där detta äventyr utspelas.

Staten fick sitt namn efter den franske kungen Louis XIV när en fransk ädling tog kontroll över området kring Mississippiflodens dalgångar år 1682. Kulturen är starkt influerad av fransk och i övrigt europeisk kultur, och Louisiana kallas ofta för USA:s mest europeiska stat, något som tycks gynna den inhemska turistnäringen.

Huvudstaden är Baton Rouge, men den till befolkning största är New Orleans. I hela delstaten bor omkring 4,2 miljoner människor.

Befolkningen tillhör till största delen en blandkultur som är ättlingar av spanska och franska bosättare, och som fått namnet Kreoler. En annan stor folkgrupp är Kajun, som utgör ättlingar till franska bosättare som deporterades från Nova Scotia i Kanada under sent 1700-tal, och som utmärker sig genom en speciell kultur och särskilt en speciell musikstil (en blandning mellan blues och europeisk folkmusik), vilken tillägnas många musikfestivaler spridda över hela året och över hela delstaten.

Klimatet är till största delen subtropiskt, med endast sporadiskt snöfall längst i norr under vintern. Landskapet är dock rikt varierat. Våtmarker och träsk dominerar de södra kustregionerna (bebodda av bruna pelikaner och talrika aligatorer), och hundratals långsamt ringlande vattendrag (kallade "bayous") finns överallt. Längre norrut reser sig landet och stora gröna grässlätter och barrskogar sträcker ut sig där inte marken ännu odlats upp. Längst i norr domineras landskapet av skogsklädda kullar.

Naturresurserna är många – ris, bomull och potatis hör till de största exportvarorna, men även sockerrör, timmer, salt, diverse mineraler och numera även olja exporteras flitigt. De rika naturresurserna i kombination med det fördelaktiga läget invid den transportvänliga Mississippifloden har genom århundradena bidragit till Louisianas välmående ekonomi.

Se även den bifogade kartan för detaljer om Louisianas geografi.

Ungdomarnas listiga plan (Bör förklaras för spelarna)

Våra fyra hjältar studerar alla biologi vid Louisiana State University of Shreveport i nordvästra Louisiana. De fyra rollpersonerna, samt en flicka vid namn Susy Collins, har blivit ihopsatta till en projektgrupp genom lottnings och har fått i uppdrag att göra ett ingående arbete om ett djur – gruppen kom överens om att kräftan skulle bli deras djur.

Sedan presenterade Joseph sin listiga plan att "kombinera nytta med nöje", när han hittat en hemsida tillhörande ett världshus i en liten kräftfiskarby som bara råkade ligga alldeles i närheten av platsen där Red River Rampage (en musikfestival) skulle hållas. Det blev alltså plötsligt möjligt att kombinera en studieresa till Three Lakes med ett besök på en musikfestival, och därigenom få universitetet att betala resa och uppehälle. Helt genialt. Susy Collins följde dock inte med på resan, med ursäkten att hon inte kände sig riktigt frisk och inte ville riskera att smitta de andra.

Varelsen från Yith

Den vilsekomna tidsresenären

STR 1* / 45**

CON 2* / 28**

SIZ 1* / 55**

POW 13

INT 20

DEX 13* / 10**

Move 10 **HP** 50

MP 65

Attacker: Kloknip 20% (skada 1T2)*, Mekanisk klo 40% (skada 7T6)**

Skydd: 8 poäng plåt.**

*Gäller varje individuell kräfta.

**Gäller för den mekaniska konstrukten.

Besvärjelser: Charma Djur. Yithianen kan få ett djur vänligt inställt i 24 timmar. Detta djur kommer att hjälpa Yithianen efter bästa förmåga under besvärjelsens varaktighet, men inte slåss för den eller utföra specifika ärenden. Kostar 1 MP per SIZ. Detta fungerar till varelsens förtret inte på människor, men traktens hundar har numera en tendens att vägra anfalla vandrande kräftor. Om spelledaren vill kan denna besvärjelse fungera delvis på människor, så att personer med låg själskraft (POW under 9) kan tycka synd om kräftor som utsätts för direkta dödshot och nästan tycker sig höra dem be för sitt liv.

Bakgrund: För omkring 50 miljoner år sedan orsakade en stor kataklysm att de Flygande Polypernas uråldriga fångenskap ändades. Deras fångvaktare, Varelserna från Yith, som 350 miljoner år tidigare kommit till jorden från den avlägsna världen Yith genom att projicera sina sinnen över tid och rum, tvingades nu utkämpa ett andra krig mot de hämdlystna Polyperna, och det blev snabbt uppenbart att de inte skulle låta sig besegras en andra gång. Yithianerna bestämde sig för att fly fältet och projicerade åter sina sinnen genom tiden. Denna gång reste de till jordens avlägsna framtid (relativt till vår tid), för att ta över sinnen hos den art som kommer att arva jorden efter mänskligheten – en art av stora skalbaggar som lever i svärmar och har en

mycket effektiv kollektiv intelligens. Polyperna besegrade Yithianernas numera övergivna konformade kroppar, och eonerna rullade förbi.

Alla Yithianer lyckades dock inte helt perfekt med flykten framåt i tiden. En sådan Yithian är upphovet till denna berättelse. Den hamnade i strid mot en av de fasansfulla Polyperna och bestämde sig i all hast för att slunga sitt medvetande genom tid och rum. Den letade genom eonerna, och fann till sist en koloni som verkade stämma överens med beskrivningarna av de insektskolonier den letade efter. Men när Yithianen tagit över kolonin uppenbarades att den hade gjort ett stort misstag – den hade tagit över en kräftkoloni i södra USA, mitt under människornas tidsålder.

Valet av värd visade sig mycket olyckligt. Kräftornas samlade mentala kapacitet var för det första inte stor nog för den hyperintelligenta Yithianen, och hela populationen är nu döende av ren överansträngning till följd av detta. En Yithian är dessutom oförmögen att använda sin förmåga att mentalt resa i tiden om en för stor del av dess kropp är omgiven av vatten. Och till råga på allt är det kräftsäsong i området. Vår Yithian kämpar alltså mot tiden (en ovanlig upplevelse för dess sort) för att överleva, och tänker göra allt som står i dess makt för att komma därifrån.

Varelsens plan går ut på att hitta tillräckligt mycket metall, föra ned denna i sjön, och av metallen bygga ett fordon för att frakta sig själv (så många kräftor som möjligt) till närmsta energinod (där en byggnad råkar stå – byns kyrka), där tidsbarriärerna är lättare att övervinna. Där hoppas den kunna uppbåda nog med mental styrka för att kunna resa vidare till sitt tilltänkta resmål, hundratusentals år in i framtiden. Varelsen har skickat ut enskilda kräftor på rekognosering i trakten och har lokaliserat flera lämpliga metallföremål som fraktats till sjön.

När rollpersonerna anländer till byn är Yithianen nästan klar med sitt mekaniska vidunder, och behöver bara ett par hundra kilo metall till för att bli klar.

Prolog – Resan

Äventyret börjar onsdagen den 4 september 2001, med bilresan till Three Lakes. Rollpersonerna kör längs motorväg 49 i sydöstlig riktning. Det är ungefär 20 mil från Shreveport till Alexandria. Efter Alexandria ska de fortsätta längs väg 49 en bit, och ta av på en mindre väg österut (som inte finns utmärkt på kartan), för att komma till Three Lakes.

Hur lång prologen blir är helt upp till dig. Låt rollpersonerna gnabbas om vilka band de ska se, vem som ska köra, vilken dum idé allt detta var osv. för att låta dem ”värma upp”, men dra inte ut på det alltför länge. Om spelarna är väldigt sega kan du lägga in något spännande som sker på vägen, t.ex. att **de råkar köra över en tvättbjörn, eller får punktering**. Det kan också vara en god idé att låta spelarna irra runt en liten stund så att de måste **stanna vid en bensinmack för att fråga om vägen**.

Hela resan tar i spelet mellan fyra och sex timmar, och innan skymning kommer de via långa ”skogs”-bilvägar fram till Three Lakes.

Scen 1 – Ankomst till Three Lakes

Miljö

En gammal anfränt träskylt som säger ”Välkommen till Three Lake” (sista ”S”-et fattas) hälsar dem välkomna till en **urgammal by** som tycks ha stått stilla i tiden sedan 1800-talet. Hela byn består av ett dussintal uråldriga små hus som alla, med undantag för en urgammal vitmålad träkyrka, är placerade längs den enda gatan. Kyrkan står i ensamt majestät mitt på ett litet torg vid infarten till byn.

Det enda som tyder på att Three Lakes haft kontakt med omvärlden det senaste seklet är telefonledningarna som sammanbinder alla husen, samt de två fordon som står parkerade utanför värdshuset – en marinblå splitter ny BMW, och en gammal rostig polisbil.

Värdshuset, som Joseph ringt och bokat rum på, heter ”Three Kegs”, ligger mitt i byn och tjänstgör normalt som krog och allmän samlingsplats för de drygt 150 byborna. Det har två våningar och en källare. På markplanet ligger **krogdelen**, som är inredd med en uppsättning restaurangbord och trästolar, med en bardisk i centrum. Väggarna är täckta av någon uråldrig mörkbrun tapet, och även inredningen i övrigt verkar ålderdomlig. Till höger om bardisken finns trappen. På **övervåningen** finns de sex gästrummen, samt ägarinnans sovrum. Även dessa är inredda i en ålderdomlig stil. Rollpersonerna kommer förmodligen aldrig att besöka källaren, men där förvaras mat och alkohol för restaurangens syfte.

Händelser

Efter att ha kört i någon timme längs vindlande små vägar genom mer eller mindre obebodda trakter som mer och mer börjar likna ett träsk anländer rollpersonerna till den lilla byn Three Lakes.

Ingen syns till när rollpersonerna anländer – gatan är alldeles tom och öde, sånär som på en gråbrun schäfer som vandrar omkring mellan husen och stannar upp för att titta på rollpersonerna.

Låt rollpersonerna gå vart de vill i byn om de inte vill gå direkt till värdshuset. Alla hus utom kyrkan är låsta, och kyrkan är tom.

När de närmar sig värdshuset möts de av en medelålders polis som tittar upp på dem som hastigast innan han muttrande sätter sig i sin polisbil och åker därifrån.

När de sätter sin fot i värdshuset blir de först utstirrade av ett tiotal skäggiga män i varierande åldrar, alla med ett bistert ansiktsuttryck, sittandes vid borden i puben. Ingen av männen svarar om rollpersonerna tilltalar dem.

Den pinsamma tystnaden bryts av en mycket **fet kvinna i 40-årsåldern** som kommer ned för trappen. Hon ler åt rollpersonerna och hälsar dem välkomna. Hon presenterar sig som Madame Rochelle, och visar dem till sina rum. Om de frågar vad som står på så svarar hon bara undvikande att det inte är något som rollpersonerna behöver bry sig om. Hon erbjuder dem gratis middag som ursäkt för det otrevliga välkommandet.

Om rollpersonerna tackar ja till middagen så upptäcker de att det måste vara något särskilt tillfälle – i stort sett alla byns 150 invånare är samlade på Three Kegs för att vara med på ett stort kräftkalas. Här finns människor i alla åldrar, men alla är klädda i föråldrade och ganska slitna kläder – utom en enda person.

Lowell Doyle är den reklamförsäljare som ligger bakom att Three Kegs faktiskt har en hemsida. Han är en mycket späd och lång man iförd ljusgrå kostym och med en brun läderportfölj i handen. När han får syn på rollpersonerna i värdshuset blir han påtagligt lättad och söker upp dem. Lowell undrar nyfiket i vilket syfte de är i byn, och förklarar gärna sitt eget ärende – att få Three Kegs att utöka sin internetjänst. Det är Lowells BMW som står parkerad utanför värdshuset. Lowell kan förklara att orsaken att männen i byn är trumpna är att byns två Pick-up bilar blivit stulna, och polisen påstod sig inte kunna hjälpa till ”utan bevis”. Utan ett officiellt dokument från polisen skulle det heller inte gå att få ut någon ersättning för bilarna på försäkringen.

Själva middagen förlöper utan problem, förutom en särskild händelse – en flicka kommer gråtande ut ur köket och vägrar säga vad som är fel innan hon beger sig ut genom dörren.

Efter maten kan rollpersonerna antingen gå och lägga sig, tala med Lowell eller några av byborna, eller ta sig ned till sjön och ta några första prover.

Scen 2 – Ett härresande mysterium

Medan de sov

Under natten smyger sig en hord kräftor upp ur sjön, tar sig till värdshuset och monterar loss karossen från rollpersonernas minibuss och Lowells BMW för att sedan försvinna ned i sjön med delarna.

Låt en eller flera rollpersoner vakna och höra underliga ljud.

Upptäckten

När rollpersonerna hittar den slaktade minibussen och BMW:n på morgonen så blir det snabbt uppenbart att man inte kan ta sig någonstans i något av dessa fordon längre. (All utrustning är dock kvar.)

Dessutom fungerar inte mobiltelefoner i området, eftersom hela byn och sjön ligger nere i en dalgång. Den fasta telefonen visar sig också vara död, och vid en inspektion är det lätt att upptäcka att telefonlinorna mellan husen är borta.

Utredning

Rollpersonerna kommer troligtvis att försöka ta reda på vad som händer. Spela på att alla byborna i grunden är misstänksamma mot rollpersonerna och mycket väl kan tro att det är de som ligger bakom den senaste tidens underliga händelser. Om de letar runt kan de dock få följande ledtrådar:

Mary Waitley, pigan på Three Kegs, påstår att hon kunde "känna" hur en av kräftorna bad för sitt liv när hon skulle kasta den i grytan med kokande vatten.

Tommy Blanche, en kräftfiskare, har upptäckt två saker – dels att kräftorna verkar "hålla sig undan" och dels att hans hund Skippy har betett sig underligt mot kräftor på sistone.

En inspektion kring sjön resulterar i att man upptäcker släpspår som av tunga föremål, som alla leder ned till vattnet.

En tvättbjörn kan ses bära en stor svart kräfta i munnen, vandra ned mot sjön och släppa i den.

En ensam kräfta kan ses vandra mot sjön, släpandes på en liten vattenkanna i plåt.

Vattenprov från sjön visar att vattnet är väldigt grumligt, och har en förhöjd järnkoncentration.

Se till att denna del av äventyret inte skyndas på – det finns verkligen GOTT om tid. Bygg upp stämningen gradvis med mer "vanliga" ledtrådar först, och de mer absurda senare. Lämna även utrymme för personliga intriger mellan rollpersonerna.

Scen 3 – Den fruktansvärda sanningen

När mörkret åter faller kan man höra underliga ljud från sjön – ljud som av metall som skrapar mot metall, och högfrekventa gnisslanden.

Plötsligt stiger ett mekaniskt vidunder, innehållandes sjöns kräftbestånd, byggt av slaktade bilar och järnskrot upp ur sjön och beger sig i rak linje mot kyrkan. Tyvärr innebär detta att den måste ta sig igenom ett par hus – vilket den gör under våldsamma om än ganska långsamma former.

Total panik uppstår i byn, och **byprästen, Fader Ramirez, uppmanar högljutt alla att ta skydd i kyrkan** mot denna "fasansfulla demon", som långsamt slår sönder hus efter hus på sin färd, och dödar alla som kommer i vägen.

Att överleva

Det finns tre sätt att överleva hotet från den omöjliga mekaniska tingesten – att värma upp den, att kyla ned den och att låta den få vad den vill utan att stå i vägen. (Ledtrådar om hur kräftor reagerar på värme och kyla finns i bladet om kräftindustrin i nordamerika.)

Att värma upp den gör man bäst med eld. Detta kan man t.ex. göra genom att sprida ut bensen på marken framför kyrkan och tvinga den att vandra igenom ett eldhav. Resultatet blir då att kräftorna faller i dvala, och monstret stannar.

Att kyla ned den är betydligt svårare, men om det är möjligt att hämta tillräckliga mängder kolsyreis från kräftlagren i byn så kan man placera block av detta på marken och uppnå en liknande effekt som med eld.

Om man **bara håller sig ur vägen** för Yithianens direkta frammarsch så kommer den dock inte att attackera, utan bara riva upp ett stort hål i kyrkan och ta sig in. Många bybor kommer dock att försöka bekämpa dess intrång i kyrkan med hjälp av gevär och alla till buds stående medel. Väl inne i kyrkan vandrar den fram till altaret, lägger sig platt ned, låter alla kräftor strömma ut som en svart flod, och genomför sin mentala tidsresa. Genast förvandlas kräftorna till helt vanliga förvirrade kräftor igen, och den stora mekaniska tingesten tycks "dö".

Epilog

Rollpersonerna (de som överlevde) blir kvar i Three Lakes åtminstone några dagar efter dessa underliga händelser, eftersom det tar tid att skicka bud till fots. De fick aldrig besöka sin musikfestival, men förhoppningsvis lärde de sig något i alla fall.

Även om det bara var att man aldrig ska lita på en kräfta...

Kräftindustrin i Nordamerika

Av Jay V. Huner

Sötvattenskräftor bebor alla typer av nordamerikanska sötvattenshabitat, allt från tillfälliga våtmarker till stora floder och sjöar. Flera arter är också vanliga i kustområden med låg salthalt. Kräftor har exploaterats i varierande grad ända sedan kontinenten först upptäcktes. Två av de tre kända familjerna, *Astacidae* och *Cambaridae*, kommer ursprungligen från nordamerika. Den tredje familjen, *Parastacidae*, är ursprungligen hemmahörande på södra halvklotet, och har inplanterats från Australien för aquakulturellt nyttjande. Mer än 300 olika arter förekommer naturligt i nordamerika. Se Hobbs (1981, 1988) och Taylor (1996) för ingående diskussioner om kräftors ekologi och zoogeografi.

Sötvattenskräftor har traditionellt mest använts i mat- och betessyften, men exploateras numera även kommersiellt inom husdjursindustrin som hurdjur eller föda åt större rovfiskar, samt inom den akademiska världen för forskning och utbildningssyften. Kräftfarmar och aquakultur är lönsamma företag, dock är de i allmänhet endast lönsamma säsongvis – under kallare årstider söderut och under varmare årstider norrut. Få farmare klarar att försörja sig enbart inom kräftnäringen, på grund av låg produktion per hektar i odlingsdammar, och korta skördesäsonger i naturliga fiskevatten (Huner 1990). Omfattning och produktionstal för nordamerikanska kräftfarmar och fiskerier är mycket bristfälligt dokumenterade, förutom i Louisiana (Se Tabell 1) (Huner 1989, 1995b).

Kräftor kan överleva på land under långa perioder, vissa arter upp till flera månader, bara kroppen hålls fuktig och gälarna är våta. Därför är det möjligt att förhållandevis billigt transportera kräftor över långa sträckor, och särskilt de tåligare arterna har kunnat planteras in långt från sina naturliga habitat. De tre mest uppenbara exemplen är två cambarider, den Södra Träskkräftan (*P. clarkii*) och den Nordliga Rostkräftan (*Orconectes rusticus*), samt en astacid, Signalkräftan (*Pacifastacus leniusculus*) (Hobbs 1989; Lodge och Hill 1994).

Procambarus clarkii trivs i översvämmade våtmarker och har orsakat strukturell skada på jordvallar i bevattningssystem, och har orsakat problem för flora och fauna över hela världen. Både *O. rusticus* och *P. leniusculus* är såväl fertila som aggressiva, och lever i fasta habitat i floder och sjöar. Ursprungliga kräftbestånd har trängts undan och akvatiska ekosystem har satts ur balans i nordamerika av *O. rusticus* och i europa av *P. leniusculus*. [Se Hobbs (1989) samt Lodge och Hill (1994) för detaljer].

Kräftor är inaktiva vid vattentemperaturer under 10-15°C och över 25-30°C (Huner och Lindqvist 1991). Därför är kräftor som mest aktiva under de varmare månaderna i norr, och under de kallare månaderna i söder. En sekundär miljöaspekt att ta i beräkning i söder är de periodiska översvämmningarna av våtmarker, det naturliga habitatet för den kommersiellt dominerande arten, den Röda Träskkräftan (*Procambarus clarkii*), en tertiär grävare. Som resultat av detta påverkas populationen av *P. clarkii* stort av högvattensperioder (Huner 1990).

Momot (1991) åtskiljer kallvattens- och varmvattenskräftfiskeindustrier. Arter som *O. rusticus* och *P. leniusculus* klassas som kallvattensarter, medan *P. clarkii* klassas som en varmvattensart. Momot (1991) menar att vilda bestånd av kallvattensarter kan exploateras i hög grad utan att riskera överfiske, om man bara väntar med skörden tills honorna släppt sin avkomma. Temperatur och hydrologiska faktorer påverkar dock fertilitet och växttakt hos kallvattenskräftor (Shimizu och Goldman 1983), och därmed även mängden kräftor tillgängliga för skörd.

Det finns ingenting som tyder på att någon population av *Procambarus spp.* överfiskats till utplåning (Momot 1991). Absoluta antal och tillväxt kontrolleras av när översvämmning av våtmarkerna sätter in, och hur länge den varar (Huner 1990). Faktiskt odlas *Procambarus spp.* i södra USA genom att man etablerar kompletta populationer som endast sällan behöver fyllas på, trots omfattande exploatering över många år (Huner och Barr 1991). Odlingsdammarna torrläggas under de varma månaderna och översvämmas under de kalla, för att simulera den naturliga hydrologiska cykeln i regionen, och därmed främja tillväxten hos kräftorna.

Tabell 1. Data om Louisianas kräftproduktion, 1992-1995 (LCES 1996).

År	Odlingar (ha)	Odlingar (mt)	Vilda (mt)	Totalt (mt)	US\$
1995	44,957	25,100	20,300	45,400	58.4
1994	45,433	21,200	33,900	55,100	62.8
1993	46,511	24,500	34,300	58,500	54.6
1992	46,599	27,200	14,700	41,900	47.9

Referenser

- Baek, H. H. och K. R. Cadwallader. 1995. Enzymatisk hydrolys av biprodukter av kräftprocessning. *Journal of Food Science* 60:929-935.
- Brandt, T. M. och C. B. Schreck. 1974. Ihopsamlade och underhåll av fiskbete från vattendrag. Publikation 602, Extension Division, Virginia Polytechnic Institute and University, Blacksburg, VA, 19 pp.
- Forney, J. L. 1968 (reviderad). Att föda upp betesfisk och kräftor i dammar i New York. Bulletin 986, Cornell Extension Service, Cornell University, Ithaca, NY, 31 pp.
- Hobbs, H. H., Jr. 1981. Georgias kräftfiskare. *Smithsonian Contributions to Zoology* 318:1-549.
- Hobbs, H. H., Jr. 1988. Kräftors distribution, föränderliga spridning och evolution. pp. 52-82 in D. M. Holdich and R. S. Lowery (eds.), *Freshwater Crayfish: Biology, Management, and Exploitation*. Croom Helm, London and Sydney.
- Hobbs, H. H., III, J. P. Jass, och J. V. Huner. 1989. En utvärdering av globala kräftintroduktioner med särskild tonvikt på två nordamerikanska arter (*Decapoda, Cambaridae*). *Crustaceana* 56:299-316.
- Huner, J. V. 1976. Att föda upp kräftor för fiskbete och mat: en ny polykulturell skörd med fisk. *Fisheries* 1(2): 7-8.
- Huner, J. V. 1989. En översikt över internationell och inhemsk kräftproduktion. *Journal of Shellfish Research* 8:259-266.
- Huner, J. V. 1990. Biologi, fiskerier, och odling av sötvattenskräftor i USA. *Reviews in Aquatic Sciences* 2:229-259.
- Huner, J. V. 1994. Sötvattenskräftodling i nordamerika. Section I. Freshwater crayfish culture. pp. 5-89 & 137-156 i J. V. Huner (ed.), *Sötvattenskräftaquaakultur i nordamerika, europa och australien. Familjerna Astacidae, Cambaridae, och Parastacidae*. Hayworth Press, Binghamton, NY.
- Huner, J. V. 1995a. Hur kräftodlingsdammar föder våtmarkslevande ryggradsdjur i Södern. in pp. 32-40, *Proceedings National Agricultural Ecosystem Management Conference, Conservation Technology Information Center, West Lafayette, IN*.
- Huner, J. V. 1995b. En översikt över sötvattenskräftpopulationernas läge. *Journal of Shellfish Research* 14:539-543.
- Huner, J. V. och J. E. Barr. 1991. (3rd ed.). *Den Röda Träskkräftan: Biologi och Exploatering*. Louisiana Sea Grant College Program, Louisiana State University, Baton Rouge, LA. 150 pp.
- Huner, J. V. och O. V. Lindqvist. 1991. Särskilda problem med sötvattenskräftors äggproduktion. pp. 235-246. A. Wenner, A. Kuris (eds.), A. A. Balkema, Rotterdam and Brookfield. LCES. 1995. Louisiana Cooperative Extension Service. Louisiana Agriculture and Natural Resources. Pub. 2382. Louisiana State University, Baton Rouge, Louisiana, 311 pp.
- LCES. 1996. Louisiana Cooperative Extension Service, Knapp Hall - Louisiana State University, Baton Rouge, LA.
- Lodge, D. M. and A. M. Hill. 1991. Factors governing species composition, population size, and productivity of cool-water crayfishes. *Nordic Journal of Freshwater Research* 69:111-136.
- Momot, W. T. 1988. Orconectes in North America and elsewhere. pp. 262-283 in D. M. Holdich & R. S. Lowery (eds.), *Freshwater Crayfish: Biology, Management, and Exploitation*. Croom Helm, London and Sydney.
- Momot, W. T. 1991. Potential and exploitation of freshwater crayfish in coolwater systems: Management guidelines and issues. *Fisheries* 16(5):14-21.
- Nielsen, L. A. and D. J. Orth. 1988. The hellgrammite-crayfish bait fishery of the New River and its tributaries, West Virginia. *North American Journal of Fisheries Management* 8:317-324.
- Richards, C., J. Gunderson, P. Tucker, and M. McDonald. 1995. Crayfish and baitfish culture in wild rice paddies. Technical Report NRRI/TR-95/39, Natural Resources Research Institute, University of Minnesota, Duluth, Duluth, MN, 35 pp.
- Shimizu, S. and C. R. Goldman. 1983. *Pacifastacus leniusculus* (Dana) production in the Sacramento River. *Freshwater Crayfish* 5:210-228.
- Taylor, C. A., M. L. Warren, Jr., J. F. Fitzpatrick, Jr., H. H. Hobbs, III, R. F. Jezerinac, W. L. Pflieger, and H. W. Robison. 1996. Conservation status of crayfishes of the United States and Canada. *Fisheries* 21(4):25-38.

Vägkarta



--:[RED RIVER RAMPAGE]:--

Tid	Stora Scen	Lillebror	Ötältet
TORS DAG			
12:00	<i>Området öppnar.</i>		
15:00 – 23:00			Lokala band
23:00	Stone Temple Pilots		
00:30 +	<i>Nattsudd tills du stupar</i>		
FREDAG			
15:00	Weird Al Yankovic	Ethernauts	Numb Nuts
17:00	Entombed	Melt Bananas	Mescaline Minions
19:00	Rednex	Plastic Pride	Chris & Tom
21:00	Meshuggah	Shaggy	Epipling
23:00	The Delta	Darkest of the Hillside Tickets	Bad Company
01:00	Faithless	Dame Deans Diary	Wiggley
02:30 +	<i>Nattsudd tills världen slocknar</i>		
LÖRDAG			
15:00	Overdrive Punks	Rasta Knast	Arrogant Worms
17:00	Frontline Assembly	Fucked-up Ductape	Dr. Demento
19:00	System of a Down	Apex Twin	Lilac Ladies
21:00	Accept	ItchyTriggaFingaNiggahs	Tassemark
23:00	Rammstein	Jack Daniels Big Band	Ozelot
01:00	Antiloop	Zealotry	Oysterband
02:30 +	<i>Nattsudd tills dagen gryr</i>		
SÖNDAG			
12:00	<i>Avslutning på stora scen</i>		
<i>Ihoppackning och hemfärd.</i>			

Väl mött på Red River Rampage!

Joseph Jenkins

Ogillad mönsterstudent, 18

STR: 11 CON: 9 SIZ: 14 INT: 17 POW: 15

DEX: 8 APP: 16 EDU: 15 SAN: 75 HP: 12

Skadebonus: N/A

Färdigheter: Biologi 40%, Informationsinsamling 70%

Attacker: Näve 10% (1T3 + SB), Spark 10% (1T6 + SB)

Särskild utrustning: Vägkarta, Festivalschema, Informationsblad om kräftodling i USA, Provtagningsutrustning, Luftmadrass & Sovsäck, Kupoltält

Bakgrund: Joseph växte upp i Minden, en lite mindre stad belägen i norra Louisiana några mil öster om Shreveport Han är enda barnet i familjen och anser sig ha fått en lycklig och bra uppväxt. Hans far, Henry Jenkins, jobbar som grundskollärare i Minden, och hans mor, Sue-Ann, driver det lilla hotellet ”Prime Roses” inte långt från Josephs föräldrahem.

Joseph valde att läsa biologi av den enkla anledningen att det intresserade honom. Han går nu andra året på den treåriga biologutbildningen på Louisiana State University of Shreveport för att ta en Bachelor of Science i ämnet.

På Josephs initiativ är nu han och tre andra biologstudenter på väg i en av universitetets minibussar för att ”kombinera nytta med nöje”. De fyra placerades tillsammans för ett grupparbete, och de bestämde sig för att göra arbetet om kräftor. Joseph råkade nämligen känna till att musikfestivalen Red River Rampage skulle hållas under tiden för arbetet, alldeles nära den lilla byn Three Lakes (som hade avslöjat sin existens via en liten hemsida som Joseph råkat hitta) – och en studieresa är ju både ambitiöst och lärorikt i lärarnas ögon. Sagt och gjort, och vips hade de bokat en av universitetets minibussar och lastat den full för en musikfestival, med ett litet hörn reserverat för provtagningsutrustning.

Den primära orsaken till resan är förstås att besöka Red River Rampage, men Joseph har faktiskt tänkt ta ett antal prover för arbetet i alla fall. Ett bottenprov eller två borde räcka alldeles utmärkt för detta arbete.

Personlighet: Joseph är mycket begåvad, och hans intresse för biologi brinner lika starkt som någonsin. Tyvärr har han fortfarande inte upptäckt något speciellt område inom biologin han vill inrikta sig speciellt på, så han har ingen aning om vad han vill bli. Tills vidare får det räcka med bra studieresultat.

Joseph har lagt märke till att han i takt med att han vunnit förtroende och gillande hos sina lärare förlorat respekten hos många studenter. Förmodligen rör det sig bara om vanlig avundsjuka, och Joseph försöker ignorera detta så gott han kan. Han avskyr tanken på att vara ogillad, men skulle aldrig kunna tänka sig att ändra sitt förhållningssätt mot lärarna bara för att bli mer populär – det är ju trots allt studierna som är det centrala, eller hur?

Joseph försöker alltid att vara trevlig och belevad, men sätter större vikt vid vad andra tycker om honom än vad han vill erkänna för sig själv.

Tankar om resan: ”Det här kommer att bli jättekul! Jag ser fram emot att få se Antiloop live. Jag vill inte missa Melting Bananas heller, för att inte tala om The Delta! Techno/trance är så bra. Lite taskig stämning i gruppen bara tycker jag. Jaja, det går säkert över när vi kommer fram.”

Tankar om Mitch: ”Tja, han är ju inte en person jag skulle haft med som projektpartner om jag fick välja. Han verkar inte ta studierna seriöst alls. Langar marujiana gör han också, och röker eländet mest hela tiden. Bara han inte får för sig att röka nåt skumt i bilen.”

Tankar om Darren: ”Väldigt populär kille, jag förstår vad tjejerna ser hos honom... Inte så att jag är bög! Jag bara... kanske önskar att jag kunde vara lite mer som han. Äsch. Men han är trevlig. Undrar om han skulle tycka jag var en idiot om jag förklarade hur lite jag egentligen vet om Football?”

Tankar om Vivian: ”Hon är söt. Hon ser ut som om hon är med på resan som straffånge bara... Hon är verkligen väldigt söt. Och trevlig... När hon säger något till mig. Hon ser på mig så konstigt... Undrar om hon tycker jag är konstig? Jag tror jag kanske är lite kär i henne... Men hon... Äsch. Jag kan ju inte bara fråga... Um... Strunt i det.”

Michael "Mitch" Tilly

Slacker, 18

STR: 7 CON: 8 SIZ: 10 INT: 17 POW: 12

DEX: 7 APP: 10 EDU: 14 SAN: 60 HP: 9

Skadebonus: +0

Färdigheter: Undre världen 50%, Köpslå 30%, Biologi 20%, Webbdesign 40%, Filmkunskap 44%

Attacker: Näve 10% (1T3 + SB), Spark 10% (1T6 + SB)

Särskild utrustning: Ett halvt kilo undanstoppad marijuana (att sälja på festivalen), 5 liter 40% sprit, Sovsäck, Varningstriangel, Zippotändare i silver

Bakgrund: Mitch växte upp i en skitig liten vrå i de mindre exklusiva områdena i den lilla hålan Ipswitch utanför Baton Rouge. Där förberedde han sig på sitt liv som "White Trash" genom att kränga stulna bilstereoanläggningar och marijuana medan hans föräldrar verkade ägna sin mesta tid åt att försöka skrika varandra till döds.

Detta fick ett snabbt slut då det en dag kom ett brev som förklarade att familjen ärvt en villa i Shreveport och en hel del pengar av en avlägsen släkting som bestämt sig för att gå hädan utan att ha några lämpliga arvingar.

Modern tvingade honom att börja plugga, och den utbildning hon valde råkade bli biologi. Mitch kunde inte bry sig mindre – vad spelar det för roll vad man pluggar om man redan ÄR rik? Men han fortsätter ändå, dels för att han inte vill orsaka alltför stora slitningar där hemma nu när det äntligen har lugnat ned sig, och dels för att han har utvecklat ett ganska omfattande kundnät på universitetet och tjänar bra på att sälja marijuana till den som ber om det.

Mitch har även en hel del kontakter på många håll, vissa genom personer han kände i sin hemtrakt, vissa han har hittat på nätet och vissa han sprungit in i på universitetet. Resultatet är att Mitch i stort sett kan skaffa fram vilket kemiskt preparat som helst på kort varsel – om man betalar för sig förstås.

Personlighet: Mitch har inga illusioner – han vet exakt vad livet handlar om. Det går ut på att ha så kul som möjligt med så liten ansträngning som möjligt.

Hans stora passion i livet förutom att tjäna lätta pengar är att se på skräckfilm. Mitch kan stolt visa upp t.ex. med hela Fredagen den 13:e-serien, Terror på Elm Street, Motorsågsmassakern och i stort sett alla existerande filmer där blondiner visar sig nakna och sedan dör.

Tankar om resan: "Visst. Varför inte. Jag behöver extrapoängen för att klara kursen. Och jag skulle inte ha tackat ned till en musikfestival hur som helst. Synd att sällskapet är lite sisådär... Musiken? Äsch, det spelar väl ingen roll."

Tankar om Joseph: "Oj oj oj. Vilken dryg djävel. Jaja, inte värt att bråka om saken. Ännu en idiot som inte fattat vad det handlar om."

Tankar om Darren: "Ojsan, vilken biff. Rätt säker på att han tar både ett och annat – varför skulle han annars behöva Viagra?"

Tankar om Vivian: "Tja, visar hon sig naken så kan jag vara intresserad. Hehe."

Darren Reef

Footballhjärte, 19

STR: 16 **CON:** 17 **SIZ:** 16 **INT:** 14 **POW:** 14

DEX: 16 **APP:** 12 **EDU:** 14 **SAN:** 70 **HP:** 17

Skadebonus: +1T4

Färdigheter: Football 70%, Kasta 72%, Biologi 30%

Attacker: Näve 30% (1T3 + SB), Spark 60% (1T6 + SB)

Särskild utrustning: Viagra, Kondomer, Liggunderlag & Sovsäck, Sony Walkman med bra musik

Bakgrund: Darrens far är förman på en massafabrik i närheten av Sulphur i södra Louisiana, och det är i Sulphur som Darren spenderat de flesta av sina barndomsår. Darren har inga syskon, och modern avled när han föddes. Fadern axlade dock ansvaret på ett bra sätt, och Darren anser sig inte ha gått miste om något väsentligt under sin barndom.

Darren har alltid varit populär, i synnerhet bland flickor. Han vet att han på många sätt är en person som många drömmer om att vara – fysiskt vältränad, skicklig Footballspelare, smart och populär på en gång. Darren själv känner sig dock ofta orolig över att inte lyckas uppfylla omgivningens stundtals alltför höga förväntningar på honom, och önskar ibland att saker kunde vara annorlunda. I synnerhet vad gäller en sak – Darren är impotent.

Han har ingen aning om varför, men Darren får helt enkelt inte upp den när det ska till. Han är därför fortfarande oskuld, trots all uppmärksamhet. Han har än så länge lyckats komma undan ryktesspridningen genom att skylla på olika saker, som att han var för full, eller flickan var för ful, men han är rädd att det blir svårt att dölja länge till. Därför har han tagit mod till sig och genom Mitch ordnat fram en burk Viagra som han alltid bär med sig, ”utifall att”.

Personlighet: Darren försöker alltid vara trevlig och hålla en glad och skämtsam fasad. Det ska mycket till innan han erkänner att något inte står rätt till, i synnerhet om det gäller honom själv.

Darrens musiksmak ligger åt metal-hållet. Han är ett stort fan av Kiss och Gene Simmons, och idealiserar nog ”The Rock n’ Roll Lifestyle” en aning.

Tankar om resan: ”Kanske den bästa idé jag någonsin hört från Joseph. Det är ju helt genialt. Jag trodde inte han kunde tänka i de här banorna faktiskt. Det verkar vara många bra and där, ser fram emot att få se Accept, Entombed, Rammstein och Meshuggah.”

Tankar om Joseph: ”OK för att ta studierna på allvar, men Joseph? Han verkar ju inte LEVA för annat! Och bizarr musiksmak har han också. Annars är han väl för all del trevlig och så...”

Tankar om Mitch: ”Slemmig typ, och röker braj gör han också. Inte nyttigt. Men han kan vara riktigt bra att ha ibland, när man vill få tag i något... svårtillgängligt. Hoppas han inte får för sig att glappa bredvid mun om vad jag beställde av honom sist, för då ska jag fanmig klå upp honom.”

Tankar om Vivian: ”Hmm. Henne skulle jag gärna tappa oskulden med... Jag tror hon är lite intresserad, det skulle nog inte alls vara så svårt att få ihop det med henne på något vis. Riktigt söt...”

Vivian Arbuckle

Försynt flicka, 18

STR: 7 CON: 10 SIZ: 10 INT: 15 POW: 11

DEX: 12 APP: 16 EDU: 14 SAN: 55 HP: 10

Skadebonus: +0

Färdigheter: Biologi 50%, Naturvetenskap 40%

Attacker: Näve 10% (1T3 + SB), Spark 10% (1T6 + SB)

Särskild utrustning: Extra provtagningsutrustning, Luftmadrass & Sovsäck, Kupoltält, Ficklampa, Dagbok

Bakgrund: Vivian kommer ursprungligen från en liten håla utanför Dallas, Texas. Hon och hennes lillebror Brett hade det inte lätt. Modern var alkoholist och var stadigt otrogen mot fadern, som var lastbilschaufför och därför ofta var borta på långa resor. Detta var allmänt känt i grannskapet, vilket Vivian och hennes bror fick höra varje dag på skolan.

Till sist bestämde sig dock de båda föräldrarna för att börja om på ny kula i Louisiana. De flyttade till Minden, där faktiskt båda föräldrarna fick fast anställning på ett varuhus, och Vivian började plugga biologi på det ganska närbelägna universitetet i Shreveport.

Vivian är väldigt nöjd med hur hennes liv har förbättrats, och känner att hon har hamnat rätt i både livet och skolan. Visst känns det inte alltid skoj att plugga, men inget är perfekt.

Vivian har bestämt sig för att bli marinbiolog. Hon har alltid fascinerats av havet, tropiska fiskar och i synnerhet hajar. Nästa sommar tänker Vivian skaffa dykarcertifikat och ge sig ut och utforska Mexikanska Golfen.

Personlighet: Vivian är en söt men på ytan timid flicka – något hon tvingats lära sig att vara under sin hårda uppväxt i Texas. Hon är dock både intelligentare och mer handlingskraftig än vad många kan tro, och hyser heta känslor i sitt inre.

Tankar om resan: ”Ja, vi får väl se hur kul det här blir. Hm. Jag får väl fördriva tiden med någon bottenslamsodling i den där lilla byn om det blir alltför hemskt. Jaja. Det blir nog kul. Men jag har en otäck känsla... Äsch, det är nog inget.”

Tankar om Joseph: ”Åh... Han är så söt! Hans ögon är så vackra, så djupa...och hans kropp sen! Mmm, jag vill kyssa honom, krama honom, smeka honom, slicka hela hans kropp från topp till tå! Jag är så kär så jag tror jag brinner upp! Och jag skulle redan ha sagt det till honom om jag hade vågat... Äsch, han gillar mig säkert inte ens.”

Tankar om Mitch: ”Tja, han är kanske det lataste jag vet, och då har jag faktiskt haft katt en gång. Jag förstår inte hur han kunde uppbåda så mycket energi att han faktiskt hängde med. Suck.”

Tankar om Darren: ”Tja, han är ju snygg och så, och säkert ganska smart också. Men jag kan inte förstå vad alla tjejer ser hos honom. Så speciell är han inte. Fast det är klart, jag blir ju inte knäsvag så fort någon säger ordet ”Football” heller, och där är jag ju ganska ensam på skolan.”