

Den ack så tråkiga men obligatoriska bakgrunden

Okej, jag tänker inte ens försöka få det här att låta Lovecraftiskt och häftigt, för det brukar oftast resultera i en jävla massa jobb på ett jävligt halvtaskigt resultat. Så här är det i alla fall...

Vid New Yorks födelse upptäcktes ett uråldrigt underjordiskt valv med en sovande svart makt i av någon eeevil galning som startade en mindre sekt kring "det". Genom människo-offer lyckades man i drömmen blidka makten som gav sina anhängare mer kraft från sin sömn. Med denna kraft lyckades en av sektens svartkonstnärer en dag skapa två föremål som fjättrade "det": En kniv och en flaska.

Kniven fungerar så att den väcker makten när den får smaka blod så att makten ("det") kan ta emot sitt offer och skänka mer makt åt knivens bärare (efter att ha mottagit sitt offer somnar makten åter in igen). Flaskan fungerar som en "nödutgång" ur riktigt jävliga situationer; om man öppnar korken på den i samma rum som "det" så sugs "det" in och spärras i flaskan. När kniven nyttjas så bör detta ske i ett väl slutet rum då makten ("det") slaktar allt i rummet utom den som bär kniven.

Anyway...

För att ha en ständigt tillkommande källa av offer, så grundades av sekten ett barnhem på ingången till valvet. Det är inte så många som frågar om det försvinner en unge lite nu och då eftersom hemmet är specialiserat på ungar som invandrat och som ändå inte finns med i några register eller papper. Sen så händer det ju faktiskt rätt ofta att ungar rymmer från sina barnhem. En perfekt ursäkt om någon skulle undra.

Barnhemmet Colombia

... som det heter, är ett minst sagt sjukt ställe. Reglerna är drakoniska och allting styrs med järn näve av the powers that be. Ledning är en fruktansvärd skara korrupta människor som tvingar barnen att arbeta i hamnen för att tjäna pengar till hemmet. Maten är usel, sängarna är hårda, och minsta företeelse straffas med fem rapp av käppen.

Då hela huset är genomsyrat av, och i princip bygger på, den kraft som "det" utsöndrat under årens lopp, så ligger där också hela tiden en känsla av att saker och ting inte stämmer. Vinklar är skeva och underliga, saker kan då och då flytta på sig när ingen ser, somliga dörrar går inte att stänga medan somliga stänger sig själva o.s.v. Faktum är, att byggnaden för länge sedan hade rämnat till marken om det inte vore för "det" och skulle "det" bli fjättrad i flaskan så släpper magin som håller huset ihop och hela kåken självantänder.

Området som barnhemmet ligger i kallas Red Hook och är en del av norra Brooklyn's industri- och hamnområde. Själva hemmet ligger på Red Hooks största gata Colombia Street, därav namnet. Sammanfattningsvis skulle man kunna säga att Red Hook består av stora fabriker, skeppsvarv, magasin och lager, pirar och fartyg, fattiga arbetarkvarter, lösdrivande hundar, en och annan svartkrog, prostituerade, och en jävla massa rännstensungar.

Rollerna

... är ett antal katolska, irländska ungar i åldrarna 10 – 15 som alla förlorat sina föräldrar på ett eller annat sätt och som direkt efter deras emmigration till USA, sattes i Colombias bojar. I egenskap av irländare (och katoliker) så håller dom ihop och bryr sig mycket om varandra. Ingen av dom har bott på Colombia särskilt länge, men alla har lärt sig dess hårda lagar.

Som irländare får dom ofta i arbetet i hamnen känna av rasismen då dom ligger i ständigt fejd med dom amerikanska ungar som arbetar / hänger där.

Scenariot i korta drag

Rollpersonerna arbetar i hamnen och hamnar i ett rejält bråk med ett gäng amerikanska ungar. Bråket bryts av dom vuxna, men en deal sluts om att man ska göra upp en gång för alla samma natt, men att den gången möts ledarna för respektive gäng i fight med kniv.

Under och efter middagen planerar rollpersonerna hur dom ska få tag i en kniv att slåss med, då såna saker är strikt förbjudet på hemmet och alla ungar visiteras både när dom går in och ut. Man kommer dock till slut på att det borde finnas en kniv i verkstaden nere i källaren, dit det visserligen är förbjudet att gå, men då verkar vara enda lösningen så...

Väl nere i den spännande verkstaden så kommer det naturligtvis någon gående från övervåningen och man har ingenstans att fly eller gömma sig. Då helt plötsligt råkar någon av en slump öppna en lönn dörr som alla flyr igenom för att gömma sig. Denna lönn dörr leder djupt under marken till valvet där mörkret sover.

I det otäcka valvet finner man tillräckligt mycket rester av gamla offer för att man ska fatta att det är något jävligt skumt med barnhemmet. Dessutom hittar man här offerkniven som är vass nog att klyva ett hårstrå och som nog skulle utgöra ett utmärkt slagsmålsvapen.

Efter detta så är det osäkert huruvida rollpersonerna undersöker barnhemmet och ledningen närmare, gör dom det så kommer dom även komma över flaskan, vilket dom kommer ha hjälp av i slutet. Hur som haver så kommer man slutligen att bege sig iväg till det magasin där uppgörelsen skall ske.

Någon gång efter det att kniven funnits så kommer någon som håller i den att råka skära sig lätt på den. Det är inte nog blod för att makten ska vakna, men tillräckligt för att allting ska börja bli underligt. Tid och rum börjar böjas mer och mer och tanken är att allting ska bli sjukare och sjukare ju närmare slutet man kommer.

När man till slut nått fram till platsen där uppgörelsen skall stå så kan det sluta på lite olika sätt. Har man inte kniven kommer det helt enkelt sluta i att den som går duellen blir ihjälhuggen. Har man kniven men inte flaskan så kommer makten att vakna då man lyckas få in första hugget med kniven. "Det" dyker upp och slaktar alla utom den som håller i kniven som förlorar förståndet och blir omhändertagen av resten av sekten. Har man dock både kniven och flaskan så händer samma sak, med undantaget att man kan förhindra delar av slakten genom att öppna flaskan och fjättra "det". Detta resulterar i en härlig slutscen där barnhemmet självantänder och man tvingas se sina vänner brinna inne.

Ja... det var det hela.

Scen 1 – Arbete

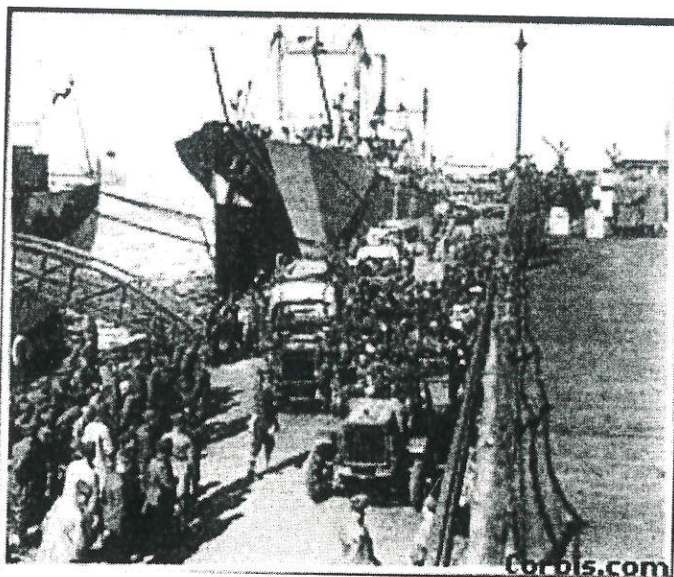
Scenariot börjar i Red Hooks hamn. Vid **Pir 23** närmare bestämt. Det är en vacker höstdag.

Barnen tvingas gå på led i takt med deras övervakares "vänster... vänster... vänster höger vänster!" Solen steker på ordentligt och då man slutligen kommer fram till pirområdets grind, stannar gruppen och övervakaren släpper sitt grepp om dom för en stund för att samtala med grindvakten.

Helt plötsligt får någon av rollpersonerna en sten i skallen! Det är ett gäng amerikanska ungar som kallar sig **Red Hook Rats** som alltid är och jävlas så mycket dom kan med ungarna. Speciellt med irländarna. Glåpord och svordomar regnar från rättorna tillsammans med spotloskor och småsten. Så småningom kommer dock övervakaren och schasar iväg dom, men dom ropar ut ett löfte att hälsa på vid lunch.

Efter detta blir samtliga rollpersoner visiterade och insläppta till Pir 23. Förmannen, en stor karl med pipa och bara tre fingrar på vänster hand vid namn **BRUTE**, tar genast hand om ungarna.

En stor atlantångare vid namnet **SS Charlotte** ska lastas full med stora koffertar och packlårar fulla med varor som ska säljas i Europa. Överallt sliter folk från barnhemmet och rollpersonerna blir satta av förmannen att langa lådor över landgången till skeppet och där stapla dom praktiska högar så att dom sen ska vara lätta att koppla på kranen för sänkning i lastrummet.



Sätt gärna spelarna på att langa stolar och bänkar mellan varandra i rummet för att sedan stapla dom prydligt så att man får in känslan av arbete. När man hållit på ett bra tag kan Brute dyka upp och gasta och gorma och tycka att allting är helt fel och man får langa allting någon annanstans eller stapla dom på nåt annat sätt. Använd fantasin och undvik i så mycket och mycket som möjligt att bara säga "ni arbetar och det är jobbigt".

Fler saker får gärna också gå fel. Till exempel så kan landgången brista i ett fäste så att en rollperson kanske hamnar i vattnet, en packlår kanske tappas i marken så att den går sönder, eller så kanske rollpersonerna får för sig att lata sig.

Till slut blir det dock lunchdags och alla ungar schasas iväg på utsidan med sina små matpaket. En övervakare håller koll på dom med ett halvt vaket öga. Han är inte sådär jättebrydd och man kan till och med kanske lura av honom en cigarett eller två om man är vass i tungan.

Scen 2 – Slagsmål

Någon gång under lunchen kommer det som alla har väntat på. Red Hook Rats dyker upp och är ute efter bråk. Det kan börja med att man ser dom hänga på andra sidan gatan. Dom står och spottar och viskar och kastar då och då långa blickar åt rollpersonernas håll. Bygg upp stämningen ganska mycket innan det hela eskalerar i fullskaligt slagsmål.

Slagsmålet håller på en ganska bra stund innan vakthavande kommer och bryter upp det hela. Låt gärna rollpersonerna tar ett par smällar.



Det hela får gärna ha ett ganska dramatiskt uppbrott, och det slutar med att "ledaren" för Rats sliter tag i den äldste rollpersonen och ställer utmaningen som kommer att vara drivkraften genom resten av äventyret.

Klockan två på natten, i natt, ses vi i magasin 52 för att göra upp en gång för alla. Men den här gången kör vi the american way... ta med dig en kniv!

Problemet är att ingen av rollpersonerna äger en kniv, och skulle aldrig kunna ha någon en längre tid, då dom blir visiterade varje gång dom går in eller ut från barnhemmet. Drivkraften nu är att hitta en kniv på barnhemmet och sedan lyckas smita ut till fighten i natt... Hedern står på spel.

Scen 3 – Middag

Efter arbetet blir rollpersonerna slussade tillbaka till hemmet. Diverse bestraffningar utdelas för eventuella brott, och samtliga blir inskuffade i matsalen för att äta den kladdiga fläksoppa som står på menyn. Under middagen har man chansen att planera vad som ska göras, men det måste göras tyst, eftersom sjuksyster patrullerar matsalen med en ridpiska och tvekar inte att "säga till" den som pratar för högt.

Planen blir (på ett eller annat sätt), att sno en kniv från vaktmästeriet i källaren under studietimman efter middagen. Att komma på det kan nog vara lite knepigt, så spelledaren får helt enkelt hjälpa till att styra in rollpersonerna på den idén, med hjälp av spelledarpersoner och dylikt.

Efter middagen är det som sagt studietimma på rummen, och rollpersonerna tvingas sitta och plugga ivrigt så fort lärarinnan kommer förbi och tittar till dom. Man vet dock av erfarenhet, att hon aldrig brukar ha ork att titta in mer än en gång i början, och ibland en gång i slutet av studietimman.

Exakt hur själva smitandet och smygandet går till är upp till SL att improvisera, men det bör hela tiden ligga en spänning i luften. Gör det klart för spelarna att eventuell smitning från rummet bestraffas med hård prygel, och är rollpersonerna inte tillräckligt försiktiga så se för fan till att låta dom få lite smisk.

Hur som helst;

Förr eller senare lyckas man ta sig ner till verkstaden i källaren, där man genast börjar leta runt bland allsköns massa prylar, här finns sågar, hammare, yxor, men någon kniv hittar man inte.

Mitt i letandet kan man dock plötsligt höra tydliga steg i trappan, det är vaktmästaren som kommer gående och får han tag i en kan man definitivt räkna med att få smaka på käppen.

Scen 4 – Den hemliga dörren

I paniken som bryter ut då rollpersonerna letar efter en ställe att gömma sig på från den elaka vaktmästaren, så råkar en av dom snubbla till och knuffa upp verktygsskåpet, som visar sig innehålla en hemlig dörr in i väggen.

Tanken är att rollpersonerna ska fly in genom dörren för att undkomma vaktmästaren, så se till att mota på dom ordentligt. Velar dom för länge så blir dom upptäckta och får så mycket stryk dom kan ta, plus att en av dom kanske offras. (=äventyrets slut)

Väl genom dörren snubblar man utför en brant, blöt trappa i murket trä och landar på ett fuktigt jordgolv några meter ner. Man har nu omedvetet hittat nergången till valvet där "det" vilar.

Här är det åter upp till SL att improvisera fram hur rollpersonerna tar sig ner till valvet, men se till att färden dit är fylld av långa slingriga stegar, mörka korridorer, och annat för att bygga upp stämningen, innan man slutligen når fram till en uråldrig port i sten med inristade symboler på.

Scen 5 – Valvet

Valvet i sig är ett stort kupolformat rum i en slags algbelagd sten. Mitt i rummet finner man en brun som bara mynnar ut i en svart oändlig avgrund, och på ett litet rangligt bord i ruttet trä framför brunnen, ligger en smal, sylvass kniv.

Här krävs lite bedömning av SL beroende på hur lång tid av spelpasset som är kvar och beroende på hur kul gruppen/SL har. Vill man göra äventyret lite kortare (och enklare) så kan man helt enkelt hitta flaskan i detta rum också. I så fall ligger den i ett skåp tillsammans med ett gäng rober (som en gång varit vita men nu fullkomligt nersolkade med levrat blod). Låt i sådana fall Scen 6 utgå.

Vill man inte göra äventyret kortare, så finns flaskan och roberna i Fader Lawrences rum, och vill man komma över den så spelar man Scen 6.

Det viktiga i valvet är att en rollperson tar hand om kniven (med motivationen att den skulle vara perfekt för slagmålet). Då personen tar kniven och känner på den så lyckas han/hon på något vis (fixa till det...) skära sig i fingret med kniven. Detta innebär att makten nu håller på att vakna. Det lilla blod som utgöts är för lite för att väcka "det" helt och hållet, men hädanefter kan du som spelledare utan pardon dra till med psykade inlägg i spelet när som helst. Låt allting bli en smula mörkare, låt folk höra flåsanden i nacken och fotsteg i bakgrunden hela tiden, använd fantasin och bygg upp stämning inför slutet. Malevolent forces are at work.

Hur som helst, så är det nu upp till spelarna lite vad dom vill göra (och upp till SL vad du vill att dom ska göra).

Antingen så kan man ta exakt samma väg tillbaka, och spendera en tråkig kväll på barnhemmet, eller så kan man irra omkring bland tunnlarna och stegarna och upptäcka en väg ut i Red Hooks kloaksystem nere i hamnen.

Scen 6 – Investigation (frivillig scen)

För dom rollpersoner som inte nöjer sig med att godta att barnhemmet har ett ockult valv i källaren och vill utforska och granska, så visst, be my guest.

Genom att söka igenom folks bostäder så kan man hitta mycket intressant i form av böcker (vilket dock inte är så kul då rollpersonerna inte kan läsa), symboler och annan skit. Det mest intressanta med denna scen är Fader Lawrence rum, där man kan hitta (i hans skåp med blodiga rober) ett gammalt pergament som föreställer en man med en kniv och flaska som värjer sig mot ett mörker. I Pergamentet är själva flaskan inlindad.

I övrigt så är denna scen upp till spelledaren vad han/hon vill göra av den, och är som sagt inte nödvändig då jag tycker det funkar lika bra att man kan hitta flaskan nere i valvet.

Scen 7 – A night out (frivillig scen)

Det här är den scen som kanske har mest potential att bli intressant över huvud taget i äventyret. Den förutsätter att rollpersonerna irrat omkring i tunnlarna ovan valvet och slutligen hamnat mitt i Red Hook, och själva tanken med scenen är att rollpersonerna kan få en chans att få smaka på den frihet dom i vanliga fall aldrig får.

Vad som händer en kväll i Red Hook är helt upp till SL och text nedan är bara ett förslag, gör vad du vill med tiden fram till det att uppgörelsen i Scen 9 ska stå.

Kalla och trötta snubblar rollpersonerna nu omkring på gatorna i Red Hook, skrämde, men med en besynnerlig frihetskänsla värmande i hjärtat, då dom för första gången på väldigt länge, är i en situation där dom kan gå vart dom vill och göra vad dom vill.

Låt gärna rollpersonerna vandra runt lite planlöst i hamnen och lägg upp en riktigt härlig slumstämning.

Med frihetssmaken på tungan vandrar man omkring i rännstenen, men får slutligen upp ögonen och öronen för ett pirhus en bit längre ner, där man hör skratt och glada röster. Gardiner är dragna för fönstrena, men i flackande ljuset där inifrån kan man se silhuetterna av folk som dansar och dricker. En skylt hänger ovanför en sovande dörrvakt med en ölfaska i näven, den bär en bild på en segelbåt.

Vill man dra därifrån hinner man inte långt innan **Clark**, som jobbar i hamnen där man slitit under dagen dyker upp i dörröppningen (på väg för att slå en drill). Han blir stormförtjust när han får syn på rollpersonerna och ropar högt till alla andra AMEN KOLLA VICKA SOM E HÄÄÄR!!!

Därefter följer en virvelvind av berusade hamnarbetare och prostituerade som drar in dom stackars ungarna på svartpuben. Nu ska det bjudas på öl och brytas arm och dansas på borden och snackas om Irland med gamle O'Harely och sväras över barnhemmet och mysas med horan Laura och... ja... du fattar. Hela karusellen.

Tanken är dock att allting, efter hand, ska bli mer och mer sjukt. Skratten blir skärande och överdrivna, dansarna rör sig hackigt och konstigt, överallt börjar folk viska och stirra, hororna gråter och sjömännen sjunger visor på främmande språk, maten på borden krälar av maskar och det stora grishuvudet på bordet börjar blinka med ögonen och dregla ur mungipan.

Allting blir svettigt och feberlikt, vinklar och perspektiv förvrids, den nyligen så älskade friheten börjar förvandlas till en mardröm. Vad som i själva verket händer är att drömmen som "det" drömmer, börjar överlappa verkligheten för rollpersonerna eftersom dom spillt blod på kniven.

Precis allting börjar nu psyka ur fullständigt, tid och rum börjar förskjutas och drömbilder från Irland blandas med fasansfulla bilder av barnamord och på det stora hela verkar hela staden ha blivit ett med helvetet. Hitta på så mycket du vill...

Bla bla bla... och till slut kommer man fram till platsen för uppgörelsen...

Scen 8 – Uppgörelsen

Red Hook Rats dyker upp, och en grym knivduell står mellan **Anthony**, gängets ledare, och en av rollpersonerna.

Bäst är det om duellen hålls inomhus någonstans, så att det blir svårare att fly när helvetet brakar lös, vilket det gör så fort rollpersonen lyckas sätta in en bra träff på Anthony (lyckas han aldrig med det så kommer Anthony hugga ihjäl honom).

Bestäm själv hur du vill att din "det" ska vara, tar den fysisk form eller är det en ande? Känner du för att slänga in någonting konkret från Call-boken? Kör hårt, huvudsaken är att det lever upp till spelarnas förväntningar. Ett alternativ är att låta "det" manifesteras sig som en sjuk avbild av fader Lawrence från barnhemmet som slukar i sig innanmätet från Anthony och sedan beger sig på dom andra.

Scen 9 – Slutet

Öppnas flaskan då "det" är frammanat så lyckas man ta kål på det då det sugas in i flaskan med ett jävla vrål. Om inte så kommer "det" systematiskt att slakta ungarna en efter en tills bara den som håller i kniven återstår. Vad som händer med denna är även det lite oklart, han kanske blir galen, eller sluter upp med fader Lawrence och börjar offra ungar han också... äh, jag vet inte...

Fångar man "det" i flaskan så kommer det i alla fall att gå åt helvete med barnhemmet eftersom det inte kan existera utan "det". Antingen så kan det självantända så man i slutscenen får se sina kamrater brinna inne eller så kan det bara rasa ihop eller nåt. Bestäm själv. Funkar en grej dåligt så kör på en ny nästa pass, och det gäller hela äventyret för den delen, utveckla skiten så mycket som du känner för och kom ihåg att det inte finns någon helig text, ändra så mycket du vill.

Crash and burn

/Tobias

Dramatis Personae

Fader Lawrence

Han som håller i barnhemmet, sektledare, störd i huvudet. Groteskt, glupsk och sträng. Ses i bakgrunden slafsande på ett rött äpple.

Syster Clementine

Nitisk, bitter, frigid, torr. Det knakar från henne när hon rör sig. Håller i studietimmarna. Hon tycks nästan sakna hudfärg och följer blint Fader Lawrence.

Mästar'n

Vaktmästaren på barnhemmet. Efterbliven. Stum, grymtar istället för att prata. Sitter ofta på en stol och täljer på en pinne eller nåt då han inte har något att göra.

Brute

Förmannen vid PIR 23. Ordentlig karl som är sträng och klagar mycket, men som vet att uppskatta när folk har arbetat bra.

Clark

Vakten vid PIR 23. Tycker i själva verket ganska synd om barnen och sticker då och då till dom en ciggis. Hemligt förälskad i horan Cindy, som han gärna pratar om på fyllan.

Ingemar

Svensk pojke på barnhemmet som var snäll mot alla men som Fader Lawrence blev arg på. Han har varit försvunnen i tre dagar. Det pratas mycket om att han ska ha rymt.

Trevor	Brittisk grabb som ofta gråter och som alla mobbar.
Jonas	Norsk kille som är lite efter och alltid dyker upp och undrar vad man gör.
Lise	Norsk flicka som alla är lite kära i.
Rebecka	Brittisk flicka som är avundsjuk på Lise och kär i någon av rollpersonerna.

Red Hook Rats

Namn:	Anthony	Hicks	Roberts	Wally	Trish	Marv
STR	10	8	10	8	7	7
DEX	11	13	10	10	13	12
CON	10	10	9	9	11	8
Fist/punch:	60%	55%	55%	40%	50%	45%
Kick:	40%	50%	30%	30%	55%	45%
HP:	10	9	8	8	9	7

Frans Forrester 13 år

”Man kan väl säga att det är en slags straffkoloni eller nåt. Att jag får avtjäna mitt straff här på Colombia. Barnhemmet anmälde sig frivilliga att ta emot mig istället för att jag skulle i fängelse. Lite tacksam är jag väl efter att jag hört hur de Irländska fängelserna är, men samtidigt är det nog inte bättre än här. Barnhemmet är ett helvete, om det är någonstans man inte vill fängslas så är det här. **Fader Lawrence** slår fruktansvärt hårt med käppen och nunnorna skvallrar för minsta lilla företeelse vi gör. Varje dag är det arbete i hamnen och sedan läser vi bibeln på kvällarna. Då kan man i och för sig smita iväg, men det är inte trevligt att bli påkommen. Nä, jag kom för ett halvår sedan och jag gillar inte Amerika. Amerikaner är dumma, rent korkade...nä om jag kunde skulle jag bränna ner hela skiten...det är en ganska stor eld. Jag brände ned två hyreshus hemma, alla hann förstås ut, det var skönt, men vilken eld det blev! Här på barnhemmet brukar dom hålla mig borta från eld och svavelstickor och så, men jag är inte sjuk. Absolut inte! Bara för att jag uppskattar skönheten i något behöver det inte betyda att jag tänder eld på allt. I och för sig, familjen jag först bodde med här, deras hus brände jag inte ned, men deras katt...ja, det var fränt. Här får man mest ta skit hela dagarna, men jag har lärt mig att ta det, och sedan vänta. Deras straff kommer nog, någon gång... Ont skall med eld förgås... He he. Fast vart skulle jag då bo? Äh, det här får duga tills vidare, jag har ju alltid gänget. Vi är jag, **Bells**, **Chester** och bröderna **Colin** och **Nick**. Alla Irländare med ett humör lika eldigt som håret he he...”

Colin: Äldst av alla, tror sig vara den smartaste också, hatar Amerika och är storebror till Nick.

Bells: Ingen vet vad han heter i förnamn, troligtvis skulle han nog ljuga som vanligt om det också, en skrytmåns.

Chester: En filosofisk, mörkrädd, feg 11 årig pojke.

Nick: En ganska vildsint ung man i 12 års åldern. Lillebror till Colin.

Nicholas "**Nick**" Farber 12 år

"Kolla, minst 15 olika och dom här nere har inte läkt ännu. Dom här gjorde ondast. Det är när han träffar insidan av ett lår som det gör som ondast, det andra börjar man vänja sig vid. Sen beror det på vilken käpp han använder också o...va? Ja **Fader Lawrence** utför alla bestraffningar. Av nunnorna får man högst en örfil, men de är också snabba på att skicka en till Fader och där gäller det att bita ihop. Brorsan, **Colin**, ja han är äldre och så. Han brukar säga ifrån ibland, men jag vet att det inte leder någonstans, så jag håller tyst. Trots det får jag mest stryk av alla, men samtidigt är det jag som gör mest också. Det är bara så tråkigt här. Antingen jobbar du i Hamnen hela dagen, eller så studerar du bibeln, om och om igen tills du kan allting i sömnen och får du en ledig stund så blir du bestraffad för lättja, att du latat dig, för gud ska minsann uppta hela din förbenade existens och gör han inte det så ska dina synder botas med arbete åt Barnhemmet...

Jag och min bror kom hit för ett år sedan på en stor båt som tog oss från Irland eftersom mamma och pappa är i himlen. Det exploderade där dom var och då dog dom. Colin säger att det var protestanter som lagt bomben där och att alla Amerikaner är protestanter och därför bör vi akta oss för dom, men jag tycker dom ser trevliga ut. Fader Lawrence är katolik och ingen kan vara värre än honom, så jag vet inte riktigt...

Jag brukar umgås med brorsan, en kille som heter Frans, en kille som heter Chester och en kille som kallas för Bells."

Frans: Ganska lugnkille på 13 år, väldigt fascinerad av eld. Det sägs att han bränt ned två hyreshus en gång.

Colin: Storebrorsan. Äldst av alla, tror sig vara den smartaste också, hatar Amerika.

Bells: Ingen vet vad han heter i förnamn, troligtvis skulle han nog ljuga som vanligt om det också, en skrytmåns.

Chester: En filosofisk, mörkrädd, feg 11 årig pojke.

Chester Hawkins 11 år

"Ibland kan jag förstå Frans fascination vid elden, eller rättare sagt ljuset. Jag förstår inte varför det ska bli så mörkt om kvällarna, eller varför det ska bli så tyst om nätterna, eller varför det ska krävas mod för att våga. Ibland känner jag mig som en utav de där kristallvaserna mamma hade i sitt köksfönster. Dom går väldigt lätt sönder...tro mig. Jag förstår inte den här självsäkerheten som alla verkar ha fötts. Jag menar vi kan väl inte veta allt...eller hur? Det är inte så att jag är blyg, jag förstår bara inte hur man kan tro sig veta allt och därför inte rädas det okända. Hur kan de veta? För om dom inte vet måste de bara vara rent dumma som inte förstår det oförståliga utav det okända. Jag menar hur vet du att inget finns, lurar i mörkret...va? Vilka garantier kan du ge? Nä, just det! Inga! Jag ser det inte som mod utan mest som en vilja att avsluta livet i förväg. Att hoppa rakt in i rovdjurets käftar bara för att i efterhand förstå att det var hungrigt....ja... Det är inte så att jag är feg...nä jag bara värdesätter mitt liv högre än vissa andra...onekligen

Barnhemmet är nog tvärtemot vad hemmets lugna vrå ska erbjuda. Stora, ekande salar med många skrymslen och vrår samtidigt som sadistiska keruber från helvetet under beteckning syster eller fader pissar in sitt revir på alla barnen, ett efter ett, om och om igen.

Fader Lawrence tror jag inte är mänsklig. Han är nog en nattens varelse som suger sin näring ur de piskrapp med käppen som han delar ut flitigt. Men mig har han bara slagit några gånger sen jag kom för ett halvår sedan, värre är det med de andra i gänget. Dom får stryk mest varje dag, speciellt **Nick** då, men han kan heller inte låta bli att söka döden i diverse projekt. Gänget, det är vi Irländare på barnhemmet. Jag, **Nick**, **Frans**, **Colin** och **Bells**."

Nick: En ganska vildsint ung man i 12 års åldern. Lillebror till Colin.

Frans: Ganska lugnkille på 13 år, väldigt fascinerad av eld. Det sägs att han bränt ned två hyreshus en gång.

Colin: Äldst av alla, tror sig vara den smartaste också, hatar Amerika och är storebror till Nick.

Bells: Ingen vet vad han heter i förnamn, troligtvis skulle han nog ljuga som vanligt om det också, en skrytmåns.

Colin Farber 15 år

”Nej, vi kom hit för... ja ett år sen är det nu, **Nick** och jag. Ja Nick, eller Nicholas som han egentligen heter är min lillebror. Vi vart placerade här på Colombia redan vid tullen, innan vi ens kommit in i landet. Vi har varit här nästan längst tror jag... det är nog bara den där pojken Rupert från Norge eller nåt som vart här lika länge. Tror jag... Tiden går ganska sakta här, så vi skulle kunna ha vart här i tjugo år eller nåt, jag skulle inte se skillnaden. Nä, det är ärligt talat piss att vara här. Maten smakar skit, sängarna är hårda, nunnorna är stränga men helgon i jämförelse med prästen, **Fader Lawrence**. Ibland tror jag att han njuter av att bestraffa. Jag kan se det i hans ögon varje gång hans käpp träffar sitt offer. Sedan att han gärna ger några extra piskrapp utöver de utlovade gör mig bara än mer övertygad. Mig ger han sig på ganska ofta, förutom brorsan då, kanske för att jag är en utav de äldsta, kanske för att jag då och då säger emot dom trots att jag vet att det inte hjälper, men min värdighet är mer värd än deras regler. Min värdighet är värd mer än alla förbannade amerikaner som bökar som överlägsna svin på skiten som dom kallar gator bara för att sedan spotta på oss och kalla oss smutsiga... Va? Eh vi vart tvungna att resa hit. För att protestantsvinen hade placerat en bomb i lokalen som våra föräldrar satt på möte i och sedan för att ”skydda oss” så skickar dom oss till hit, till Amerika, protestanternas högkvarter. Nä, om jag bara visste vad de tänkte med.

Vi är ett litet gäng här som håller ihop. Ja vi Irländare måste väl hålla ihop, speciellt när man befinner sig i Amerika. Det är brorsan, Chester, Frans, Bells och jag.”

Nick: En ganska vildsint ung man i 12 års åldern. Lillebrorsan

Bells: Ingen vet vad han heter i förnamn, troligtvis skulle han nog ljuga som vanligt om det också, en skrytmåns.

Chester: En filosofisk, mörkrädd, feg 11 årig pojke.

Frans: Ganska lugnkille på 13 år, väldigt fascinerad av eld. Det sägs att han bränt ned två hyreshus en gång.

Hickabod Bells 13 år

"Nämen det är sant! Jag gick bara in och sa att 'nu jävlar är det nog!' och 'om du så mycket som lägger ett finger på mig ska jag fanimej klå upp dig också Fader!' åh han blev så rädd när han såg hur arg ja va, så han tappa käppen i marken å då plocka ja upp den å gick ut därifrån å sen dess har han bara kallat in mig på hans kontor för att prata med mig och fråga om råd och så. Men det skulle han inte kunna visa för dom andra barnen, så därför e han som hård och så mot mig fortfarande. Nämen det är sant! Jag har käppen, men en hund tog den, så jag har den inte nu, men han har skaffat en exakt likadan igen. Frans! Du såg att jag hade käppen va?"

"Jag kom hit till Colombia för två månader sedan. Organisationen som mamma och pappa var med i innan de dog skickade hit mig eftersom det inte var säkert hemma på Irland längre. Pappa dog i lungsot och då gick mamma och sprängde sig själv och många andra på en gata i staden där vi bodde. Det här var tre månader sedan tror jag. Hon tog inte ens farväl..."

Barnhemmet är ett helvete, om det är någonstans man ska skyddas så är det här. **Fader Lawrence** slår fruktansvärt hårt med käppen och nunnorna skvallrar för minsta lilla företeelse vi gör. Varje dag är det arbete i hamnen och sedan läser vi bibeln på kvällarna. Då kan man i och för sig smita iväg, men det är inte trevligt att bli påkommen.

Här på barnhemmet gäller det att visa framfötterna. Ingen gillar en loser, därför kan man eventuellt tänja på sanningen en del när vi sitter och skryter för varandra. Inte för att de andra skryter så mycket, men jag kom ju hit sist av alla i gänget och det gäller ju att visa...vem...man är?

Gänget, det är jag, **Frans**, **Chester** och bröderna **Colin** och **Nick**."

Nick: En ganska vildsint ung man i 12 års åldern. Lillebror till Colin.

Frans: Ganska lugnkille på 13 år, väldigt fascinerad av eld. Det sägs att han bränt ned två hyreshus en gång.

Colin: Äldst av alla, tror sig vara den smartaste också, hatar Amerika och är storebror till Nick.

Chester: En filosofisk, mörkrädd, feg 11 årig pojke.

Colin Farber

Strength	11	Dexterity	10	Constitution	10
Appearance	9	Intelligence	8	Power	9

Conceal	45%	Listen	60%
Dodge	25%	Persuade	60%
Fast talk	20%	Sneak	50%
Hide	50%	Spot hidden	45%
Jump	55%	Swim	0%

Fist / Punch	55% (1D3-1 skada)	Hitpoints:	10
Kick	40% (1D6-1 skada)	□□□□□□□□□□	
Kniv	40% (äger ingen)		

Nick Farber

Strength	8	Dexterity	11	Constitution	9
Appearance	10	Intelligence	7	Power	12

Conceal	50%	Listen	60%
Dodge	30%	Persuade	40%
Fast talk	35%	Sneak	55%
Hide	60%	Spot hidden	70%
Jump	50%	Swim	0%

Fist / Punch	40% (1D3-1 skada)	Hitpoints:	8
Kick	30% (1D6-1 skada)	□□□□□□□□□□	
Kniv	35% (äger ingen)		

Frans Forrester

Strength	9	Dexterity	10	Constitution	9
Appearance	11	Intelligence	8	Power	10

Conceal	60%	Listen	50%
Dodge	20%	Persuade	30%
Fast talk	30%	Sneak	60%
Hide	65%	Spot hidden	50%
Jump	60%	Swim	50%

Fist / Punch	45% (1D3-1 skada)	Hitpoints:	8
Kick	30% (1D6-1 skada)	□□□□□□□□	
Kniv	30% (äger ingen)		

Chester Hawkins

Strength	8	Dexterity	9	Constitution	12
Appearance	12	Intelligence	9	Power	7

Conceal	40%	Listen	55%
Dodge	30%	Persuade	30%
Fast talk	40%	Sneak	65%
Hide	75%	Spot hidden	50%
Jump	55%	Swim	40%

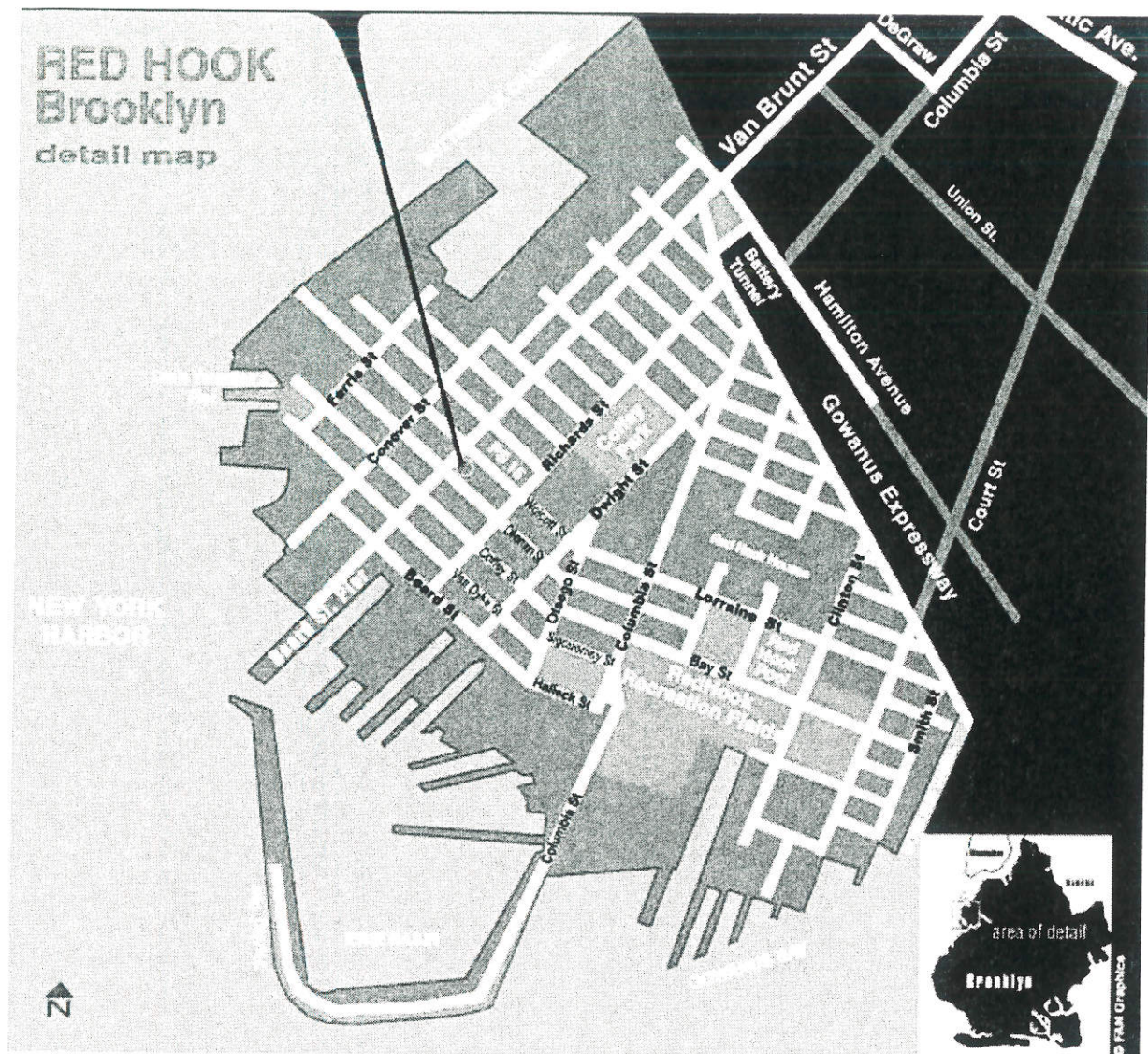
Fist / Punch	30% (1D3-1 skada)	Hitpoints:	9
Kick	30% (1D6-1 skada)	□□□□□□□□	
Kniv	30% (äger ingen)		

Hickabod Bells

Strength	8	Dexterity	13	Constitution	9
Appearance	10	Intelligence	8	Power	10

Conceal	40%	Listen	35%
Dodge	35%	Persuade	60%
Fast talk	60%	Sneak	60%
Hide	55%	Spot hidden	40%
Jump	60%	Swim	30%

Fist / Punch	30% (1D3-1 skada)	Hitpoints:	9
Kick	30% (1D6-1 skada)	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
Kniv	30% (äger ingen)		



Här är en karta över Red Hook som dock är modern, men den ger ett hum om hur stadsdelen ser ut. Bry er inte om markeringen på kartan, det är egentligen en reklamkarta till något ställe.

Förresten, om ni kör med stats och tärningar när det blir slagsmål, så räkna med följande:

Ett knytnävsslag ger	1D3 - 1 i skada
En Spark ger	1D6 - 2 i skada.

Ska det vara nödvändigt att göra rollpersonerna unisex, så blir motsvarigheterna följande:

Colin = Karen	Nick = Nicole
Chester = Shelly	Frans = Francis
Hickabod = Henrietta	

Nästan
I nordvästra Brooklyn, med den mörka Hudsonfloden vid sin
västra hand, ligger stadsdelen Red Hook. Den röda kroken.

Det må vara härt, att somliga anser namnet komma från
den otroliga, krokformade pör som löper ut i floden. Men
alla med ens en ganska mer fantasierig berättelse till
vad som sägs i folkmun; att namnet snarare syftar på
en köttkrok, färgad röd av blod.

Kanske kommer detta av alla de åtskilliga mord och dräp
som här har begåtts, födda ur den laglöshet som endast
en stor hamn, med sin härsmässa av ständigt nya
människor, mörka lager med förspikade fönsterluckor,
och ändlöst många värmningsrör, kan åstadkomma.
Kanske kommer det av den där underliga känslan i
maggröpan av att det är någonting som är otroligt
fel i området. Ett okänt ont som vilar där,
i skuggorna av dom sotiga tegelfasaderna, de tagghäds-
föredade stängerna och rökerna som stiger från avloppen.

Eller kanske, bara kanske, kommer sägen från den gläpande
historia om barnamord, som vi ska berätta i kväll.

Ja, för mitt i denna slum, på en gärd ingränsad
mellan hortens och svartpukar, ligger det ett barnehem.
Barnehemmet Columbia; En stor och gammal käll där
vinklar och rår går som dom vill, där stanken från föreständarens
svett blandas med lukten av gammal ingrodd död,
och där ropen på hjälp ekar ut i tomhet...
För där finns ingen sådan att få.