

BAKGRUND

Skrövlig bark och djupa rötter. Den har alltid stått där. En gammal bok. Större än något annat träd i skogen. Folk tar omvägar runt om. Den utstrålar något. Något som känns dåligt i magen. För de flesta i alla fall.

För Ture utstrålade den något annat när han såg den. Makt kanske? Evigt liv? Vem vet? Den bad om saker. Små saker i början. En ekorre. Sen större saker. En hund. Sen började den be om människor. Tolv stycken har det hunnit bli. Begravda i myllan. Deras blod har släckt rötternas törst. För stunden. Nu vill den ha blodet från sju stycken människor samtidigt.

För att lyckas med detta har Ture köpt och rustat upp en gammal gård där han nu ensam erbjuder kickoffer och teambuilding-verksamhet.

Ungefär här kommer rollpersonerna in i bilden.

PLATSER

Den gamla boken
Tures gömställe i skogen
Övergivna skjutbana
Teambuildingbana
Tre små sovstugor
Utbränd husvagn
Gammal lada
Liten tjärn
Badtunna
Utedass
Storstuga
Älgtorn
Skrevan
Än

KOLLEGOR

James, 43, Vill bli omtyckt av alla
Pierre, 21, Skrattar konstigt
Laura, 38, Smått neurotisk
Daniel, 24, Douchebag
Emma, 31, Rationell
Sanah, 52, Moderlig
Kalina, 27, Streber
Simon, 27, Slacker

SCENARIOT

- Dag 1** (Morgon) Spelarna + åtta kollegor reser till kursgården. Chefen samlar in alla mobiltelefoner. Budgetinfo, workshops och caterad mat. (Kväll) Mystiska saker börjar ske (se Händelser).
- Dag 2** (Förmiddag) Teambuilding i skogen. Kollegor börjar försvinna. (Kväll) Ture sabbar bilarna och försvinner med alla mobiltelefoner.
- Dag 3** Om Ture fångar sju offer offerar han dem vid den gamla boken. I så fall vaknar trädet och beger sig mot närmsta bebyggelse.

HÄNDELSER

Välj själv om händelserna drabbar bara en eller alla rollpersoner.

1. Steg utanför fönstret mitt i natten. Ingen är där.
2. Blodisande skrik i skogen. Rösten känns igen.
3. Viskningar och barngråt hörs från trädskronorna.
4. En flock kråkor attackerar. De är helt tysta.
5. Fullmånen blir blodröd. Allt ser rött ut. Tures ögon!
6. En mystisk dimma, tjockare än väntat. Former i diset.
7. Alla billarm går igång samtidigt. De slutar tvärt.
8. Flintasteken börjar leva. Berättar hemligheter.
9. En älgdjur går bärsärkagång.
10. Äns vatten förvandlas till blod.
11. En kollega ropar plötsligt "Döda mig inte!" och svimmar. Minns inget efteråt.
12. En ruta krossas, till synes orsakat av ett träd som inte stod där förut.

DEN GAMLA BOKEN

Trädet rör sig när man inte tittar dit. Det kan forma ögon och munnar vid behov. Det drar till sig folk, kanske de med ett mörker inuti. Dess rötter behöver blodet från sju fullvuxna människor för att kunna leta efter offer på egna ben.

Om Ture dör kommer boken att sända drömmar till den rollperson som spelledaren bedömer har mest mörker inom sig och ge ett erbjudande: Evigt liv om hen offerar de andra rollpersonerna.

KV 12 | Initiativ T4 | Tålighet 10 | Skydd T2
Skada Klotig gren T6

Snärja Boken kan snärja en motståndare för att i nästa runda svälja hen hel med en för ändamålet skapad mun.

Eldfängd Boken är känslig mot eld.

Förhåxa Istället för att anfälla kan boken förhåxa en rollperson. Misslyckat Känslotest gör att en anfäller närmaste allierad.

TURE

Ture är en sorglig och bitter individ. Detta gjorde honom särdeles lämpad som redskap åt Den gamla boken. Idag går han omkring och härmar mänskligt beteende men inuti längtar han till den dagen då Boken kan vandra på jorden med Ture sittandes i trädskronorna med en krona av kvistar och höstlöv.

Hans plan är att oskadliggöra sju offer, en efter en, och ta dem till sitt gömställe. Han kommer att försöka få spelarna att tro att det finns någonting annat i skogen som är ansvarigt.

KV 11 | Initiativ T6 | Tålighet 8 | Skydd 0
Skada Kniv T4

VAD GÖR TURE?

1. Kliar sig på ett eksem i nacken. Det ser ut som bark.
2. Täljer träfigurer med obehagliga former.
3. Sprättar upp en död hare och lägger inälvorna i glasburkar.
4. Dansar naken vid den gamla boken i stjärnornas sken.
5. Pratar i sin mobiltelefon. Den har inget Simkort i sig.
6. Gräver frenetiskt i myllan och muttrar om urgamla rötter.

BLODROT