

# MAMMAS POJKE

## FÖRUTSÄTTNINGAR

Någon av rollpersonerna behöver ha ett grannhus med en trädgård.

## BAKGRUND

För ett antal år sedan fick Zekelius mor någon slags sjukdom. Ingen kunde säga vad det var för något. Hon utvecklade en omätlig aptit och blev allt mer kräsen. Hon började kräva rått kött, gärna människokött, men nyligen dödade djur fick duga i värsta fall. Det viktiga var att det inte blivit nedfruset eller förvarats i mer än några timmar. Ju mer hon åt desto mer växte hon, och Zekelius började snart hålla henne gömd för omvärlden. Om någon frågade sa han att hon hade gått bort. Han började läsa på om vad sjukdomen kunde bero på, och fanns sig snart i områden av svartkonst och förbjuden magi. Han har ännu inte lyckats lista ut vad hennes åkomma är för något men han har lärt sig mycket annat i sina efterforskningar, inte minst om svartkonst.

De senaste åren har han flyttat runt till olika samhällen. Han vågar inte stanna kvar särskilt länge på samma plats av rädslan att någon ska lista ut att det är han som ligger bakom de försvinnanden av människor och djur som rapporteras i området. Nu har han flyttat till rollpersonernas samhälle, in i huset bredvid en av dem, till och med. Han har planterat höga häckar runt sin tomt så att sikten in begränsas, och han har med magins hjälp "uppggraderat" sina två hundar.

## PERSONER OCH PLATSER

### Zekelius

En man i fyrtioårsåldern med mörka nästan svarta ögon. Han har långt grått hår och grånad skäggstubb. Trots sitt barska utseende verkar de flesta vuxna omedelbart fatta tycke för honom, och de är oförmögna att se några dåliga egenskaper hos honom.

### Zekelius hus

Huset är ett gammalt ödehus som renoverats. Zekelius har hyrt in en utländsk firma för att göra det i god tid innan han flyttar in. Han har lagt särskild vikt på källaren som har anpassats för att hans mor ska kunna leva där nere. Hon är nu så tung att hon behöver en grop att sitta i.

## HÄNDELSE

**ZEKELIUS FLYTTAR IN.** Rollpersonen som bor granne med Zekelius kan se hur en minibuss backar in på gården och försvinner bakom de höga buskarna. Ett klagande läte kan höras från bakdelen av bussen. Det är Zekelius som lastar in sin mor i sitt nya hus och hjälper henne ner i källaren.

**ZEKELIUS ÄR UTE OCH GÅR MED SINA HUNDAR.** De ser fortfarande till största del ut som vanliga schäfrar, men tittar man noga kan man se att något inte står rätt till med dem. Deras ögon är liksom röda, och saliven som rinner ur deras käftar ser ut som svart slem. Vuxna ser dem som vanliga hundar, ovanligt välskötta och väluppfostrade.

**TRÄDGÅRDEN BÖRJAR DÖ.** En morgon vaknar rollpersonen som bor granne med Zekelius till synen att Zekelius trädgård har börjat dö ut. Häcken har börjat vissna och genom de bruna bladen syss en halvdöd gräsmatta. Vuxna ser en välskött och fin trädgård.

HUSDJUR BÖRJAR FÖRSVINNA. Om någon av rollpersonerna har ett husdjur dyker det inte upp nästa gång det är matdags. Vuxna förklarar bort det med att husdjuret troligtvis bara ligger och sover någonstans eller är ute på äventyr.

MIDDAGSINBJUDAN. Zekelius bjuder in en av rollpersonernas familj till middag. Rollpersonerna bjuds med. I huset kan rollpersonerna se en hel del obehagliga saker, såsom blodspår på en presenning i ett hörn, och ett lågt gnyende som de inte kan avgöra varifrån det kommer. De bjuds på grillat, men Zekelius svarar avvikande om någon frågar vad för kött det är - "Den finaste sorten." Vuxna märker inga konstigheter.

## MONSTER

### Mor

Zekelius mamma är numera ett uppsvällt monster, i ungefär samma storlek som en mindre bil. Hon har förlorat talförmågan och kan nu endast grymta och kvida för att försöka göra sig förstådd. Runt henne ligger resterna av döda djur och någon enstaka person. Zekelius har lagt en presenning över henne för att skyla henne, men det fungerar sådär.

### Färdigheter

KROSSA 4

BETT 5

### Förmågor

GREPPA 2. Greppar tag i en av rollpersonerna, som måste lyckas med ett slag mot RÖRA SIG för att inte ta en automatisk skada varje runda Mor håller fast henne.

### Egenskaper

HÅRD HUD. Fysiska attacker gör mindre skada. Dra av ett från alla offensiva attacker.

SVAG MOT ELD. Lyckade offensiva handlingar med eld räknas som dubbelt.

## Hundar

Zekelius två schäfrar är inga vanliga hundar längre. De lyder sin husses minsta vink och utgör inget hot mot sin omgivning så länge Zekelius är med och inte bussar dem på någon. De utgör dock en stor fara om Zekelius inte är närvarande eller hindrar dem från att attackera.

Hundarna har sjukligt röda ögon, och segt svart slem rinner från mungiporna.

### Färdigheter

BITA 5

RIVA 3

### Förmågor

-

### Egenskaper

-