

Jonathan McFarley

Fullständigt namn: Michael Jonathan Rachwold McFarley III

Ålder: 27 **Längd:** 176 cm **Vikt:** 68 kg **Hår:** Kort brunt **Ögon:** Spräckligt brungröna

Utbildning: Examen i Historia (med mindre examen inom antropologi och arkeologi) och doktorerar nu på Mayakulturen.

Utseende: En attraktiv man. Inte en storslagen skönhet, men med behagliga drag. Ser kraftfullare ut än han egentligen är.

Personlighet: Glidare. Han har alltid haft det lätt för sig. Han kommer från en ganska rik familj och är tillräckligt snygg och smart för att aldrig i sitt liv egentligen haft några större problem. Överskattar dock ofta sin charm, utseende och intelligens.

Färdigheter

Exceptionell nivå (400%)

inget

Professionell nivå (200%)

Arkeologi (bara lite praktisk erfarenhet än)

Skicklig nivå (100%)

Ridning (hans familj har en hästfarm)

Schack

Dålig nivå (25%)

Poker (fast han spelar gärna. Han har inte ett problem med det egentligen).

Usl nivå (12,5%)

inget

Bakgrund: Jonathan växte upp på en hästfarm i Arizona. Han var både den rikaste, snyggaste och smartaste killen i sin klass under större delen av sin uppväxt. När han började plugga till historia med som mål att bli historieprofessor så insåg han att han inte var smartast eller rikast, men det är bara intellektuellt han förstår det. Han betar sig fortfarande som han vore rikast, snyggast och smartast.

Han blev kär i en av sina romanser och då hon forskade i drömmar så gick han på drömterapi i ett projekt för att hjälpa henne. Efter det så har han börjat drömma intensivare, men trots att han skulle minnas mer av drömmarna minns han nu mindre.

Han kom till insikt en dag när han studerade en bild på Mayakulturens kvarlämningar. De spred sig ut som spiralar från ett centrum, men det fanns inget i centrum. Han blev då övertygad om att det fanns något i det centrum. På de satellitbilder han studerat så verkade det även finnas en onaturlig kulle precis där han tycker centrum borde vara.

Det tog honom nästan ett år att finansiera ett projekt för att undersöka om det fanns något i den kullen. Det är det projektet som pågår nu.

Vardag:	Skola, flickvän, underhållning och sömn. Hans vardag är inget speciellt från någon annan i hans situation.
Kärlek:	Suzie Algernon är hans flickvän och den han älskar. Han är övertygad om att de kommer gifta sig så småningom. Han har nästan klarat att vara henne trogen. Det var gamla synder. Han kommer aldrig mer vara henne otrogen.
Vänner:	Jonathan har många vänner. Både från sin barndom och från tiden i Boston. Både från skolan och från andra aktiviteter. Ett fåtal av hans före detta flickvänner är fortfarande vänligt inställda till henne.
Projektet:	Det är nästan ett behov hos honom. Han har på sistone varit helt uppslukad av få till det och nu när han är på plats brinner han av lust att se vad som finns där. Att något finns där är utan tvekan.
April Rose:	En söt kort tjej. Hon är en plugghäst utan like. Hon är riktigt bra att ha för faktakoll och så, men hon verkar vara rätt tråkig. Hon talar aldrig om något förutom skolan. Hon verkar också lättstött. Ibland blir hon arg utan anledning. Hon verkar försöka låtsas som om hon inte blev arg, men är en dålig skådespelerska.
Charlie Leah:	En kille du gillar. Han är trevlig och ganska rolig. Du börjar anse att han är en vän. Du vet egentligen inte så mycket om honom.
José Felipe:	En väldigt medelålders mexikan. Han är er tolk och fungerar ypperligt som mellanhand till den lokalbefolkning ni hyrt in för att göra det egentliga fysiska arbetet fram tills ni faktiskt hittar något. Han är trevlig och full av intressanta historier. Trots att han är mexikan så verkar han vara rätt intelligent. Du trivs med honom men har inga planer att behålla kontakten med honom.
Speltips:	Du blir ibland styrd av G'fel (se nedan). När bestämmer du själv. Du är arrogant och fördomsfull. Du tror dig vara mer ärlig genom att inte låtsas vara PK. Du tror alla har dina fördomar. Med det sagt så säger du inget direkt förolämpande, men ger gärna bakvända komplimanger.
Meta:	Det första du gör när du kommer in i templet är att börja trycka på stenarna i golvet i ett komplicerat mönster. Du vet inte riktigt varför. Det känns naturligt. Det är naturligtvis G'fel som kodat in det i dig i dina drömmar. När kvinnan beskriver nyckeln så inser du att du känner igen det. Det var något föremål som hittades i dessa trakter och som ingen vet hur gammalt det är.
G'fel:	När du gick på drömterapi så tog sig en liten varelse (några centimeter lång) in genom drömmarna in i vår verklighet. Mer fysiskt så har han bosatt sig i din hjärna. Du har tappat dina minnen av din barndom. Du minns vad du pratat om din barndom senare men kan inte mana fram några bilder direkt från din barndom. Detta har hittills inte stört dig. Du har knappt insett det. G'fel är en liten varelse med elak humor. Han är där på ett uppdrag: Att bereda vägen för sina herrar. För att lyckas med det måste du starta maskinen. Han har genom drömmar inplacerat ett behov av dig att hitta och starta maskinen. G'fel kan inplacera idéer i dig genom drömmar, men det är en mycket långsam process. Han kan också ta över din kropp. Det är något han bara kan göra under några minuter och inte behärskar till fullkomlighet än. Han kan inte övertygande låtsas vara du. G'fel har tre saker han vill göra: Viktigast är att leva. Han gör inget som kan skada honom eller dig, eftersom han inte kan leva utanför dig än. Näst viktigast är att starta maskinen och förhindra alla försök att stänga av maskinen. Och inte alls oviktigt är att vara elak. Fast inte så att du beskylls för det. Det kan ju äventyra det viktigare uppdraget.