

Vita vidder



Ett Lovecraftianskt scenario till Call of Cthulhu Sverige
För Lincon 2021
Andreas Granath

Spelarintroduktionen	3
Historisk bakgrund	4
Den hemska sanningen	5
Scenariots flöde	6
Viktiga platser	7
Lägret	7
Vraket	8
Den övergivna byn	9
Stencirkeln	9
Huldass gård	10
Templet	11
Viktiga scener	13
Scen - Landstigningen	13
Scen - Stormen drar in	14
Scen - Döden vandrar ombord	14
Scen - Ritualen	14
Scen - Dörren öppnas	15
Scen - Attack mot båten	16
Spelledarpersoner/varelser	17
Raggin	17
De odöda förrädarna	18
Sven Eliassen	18

Spelarintroduktionen

Det är en varm sensommardag 1930 och det norska polarskeppet Ms Bratvaagen glider sakta fram genom Svalbards arkipelag. Ombord finns en besättning med utrustning för säljakt och glaciärstudier, men även en hemlighet vars avslöjande kan rubba Norges ställning till havs. Besättningen har fått i uppdrag att annektera den omtvistade Victoria-ön beläget mellan det norska territoriet och det ryska Franz-Josef land, innan den faller under rysk ägo.

Som en följd av den varma sommaren tros en passage till den annars otillgängliga Vitön ha öppnats upp och kaptenen har precis gett order om att styra dit för påfyllning av färskvatten. Detta skulle bli en extra bedrift för expeditionen, de första norska koloniserarna som satt sina fötter på ön sedan den hittats. Samtidigt börjar mörka moln hopa sig på himlen och vindarna plocka upp.

Vita vidder är ett skräckscenario skrivet för 3-4 spelare och använder Call of Cthulhu - Sveriges regler.

Om upplägget i texten

I texten så används olika färger och typsnitt för följande saker:

Kursiv text: sådant som kan/ska läsas upp för spelarna under en scen. Detta kommer inte att avslöja någonting för dem som de inte ska veta

Ledtrådar: detta indikerar att en karaktär med den angivna färdigheten kan upptäcka någonting här. Notera att vissa ledtrådar är viktigare än andra så att om man tror det finns en chans att en RP inte upptäcker någonting så kan man bara ge dem ledtråden för att inte sinka ner äventyret.

Musik: detta är förslag på text som kan användas för att öka stämningen i situationen. Allmänt kan man använda lite småläskig musik men detta är några jag speciellt gillar att använda. För bakgrundsmusik kan man ex. Använda "Arctic White Noise And Wind THE BEST ASMR" från YouTube.

Sinneshälsa: detta indikerar att RP måste slå ett slag på sinneshälsa och tappa något av de angivna värdena beroende på om de lyckas eller ej.

Historisk bakgrund

Norge har sedan slutet av artonhundratalet bedrivit en aggressiv utforskning av de arktiska regionerna, inspirerade efter Nansens skidfärd över grönland och Amundsens resa till sydpolen. Detta har lett till att man lagt ett stort antal mindre öar under sig och sedan 1920 även Svalbards arkipelag. En av öarna som har tangerat Norges kontroll hela dess historia är Viktoriaön, som ligger belägen strax utanför området de tilldelats men som är nog nära för att den i praktiken ska tillhöra deras arkipelag.

Viktoriaön upptäcktes 1898 av två norska sjömän och sedermera en resenär på det brittiske skeppet *Victoria* bara en dag efter. Det var efter båten *Victoria* som den brittiske resenären reste på som ön namngavs.

Efter att Sovjet 1929 annekterat Franz Josef land och Viktoriaön började Norge att lägga mer krut på att återta och säkra öar under sin kontroll för att minska risken att förlora sina redan ägda öar till Sovjeterna. Därav har skeppet *Bratvaagen* fått ett specialuppdrag att utöver sin forskningsexpedition även annektera ön under Norsk flagg.

Bratvaagen

Bratvaagen är ett skepp utrustat för polarfärder som ägs av *Harald M. Leite* och är utrustat för både vetenskapligt arbete men även säljakt. Det har två våningar där undervåningen i princip bara består av två sovrum, ett kontor med sovalkov för forskaren, ett allrum och ett motorrum. Förarhytten är sammankopplad med ett styrrum som är vägen upp och ner i båten. Det finns även en lucka mitt på båten som låter en hoppa ner till motorrummet.

Skeppet är utrustat med en harpun, vilken om den skulle användas har baschans 30% och gör 3d6 skada om den träffar på något.

Den hemska sanningen

Under 700-talets slut så formades en by av människor i exil från sitt hemland Norge på Vitön. De hade drivit omkring ute till havs så pass länge att man i några av båtarna behövt äta de sjuka och skadade för att överleva. När de fann ön såg de detta som sin chans att starta något nytt och kunde livnära sig på fiske och jakt av isbjörn, vilket de var ganska vana vid från sin hemby.

Efter ett tag började en varelse nere i berget att viska till byns nåjd Hulda, som begav sig in i en förhistorisk tunnel till bestens boning. Där såg hon *raggin* och fick ett ultimatum av den. Antingen flyttar dem från ön eller så tar de del av de krafter som besten kan ge dem i utbyte mot dyrkan och offer. Plågad av minnena från drivandet över sjön accepterade hon denna överenskommelse och började så småningom med stöd av resten av byns äldsta att dyrka varelsen. Tunneln försågs med bättre byggnadsmaterial och fick en ordentlig tempelsal med altare för blot.

Varelsen krävde till en början endast blot i form av veckovisa offer av björn eller fisk. Men så småningom allt eftersom att den blev starkare och starkare så krävde den större och större offer. Det enda som kunde tillfredställa den så småningom var delar av människor. Men för att undkomma att offra hela byns befolkning så räckte det med vänsterarmarna. Besten verkade se detta som inte bara ett offer, utan en permanent märkning av tjänstgöring till den. Efter ett tag krävde den att dessa bitar lades in i salen är besten manifesterade sig, så att den med tiden kunde absorbera dessa och börja konstruera en fysisk kropp.

Byn levde ganska länge och flera generationer föddes och dog där, alla i tjänst till *raggin*. Det hade så småningom börjats bygga ett hat mot besten hos de få som vågade och hade kapaciteten att tänka sig från den brutala tjänstgöringen. När Hulda, som numera helt kontrollerades av *raggin*, fått reda på detta så fick monstret nog och utplånade en stor del av sina icke-lojala och potentiella undersåtar. Endast ett fåtal av de överlevande och Hulda lämnades kvar i en sorts dvala för att kunna användas när någon ny sätter sin fot på ön.

Sommaren år 1634 landstiger ett piratskepp från Sverige på ön för att proviantera på väg igenom den farliga passagen. Året hade varit osedvanligt varmt och vägen till ön hade varit lätt att ta sig igenom. Vid landstigningen väcktes *raggin* från sin dvala och väckte sina numera vandöda undersåtar. Med hjälp av sin enorma kraft som *raggin* nu utvecklat kunde den röra upp en snöstorm för att förvill sina mål. Efter detta tar det inte länge innan *raggin* fått mental kontroll över en i besättningen och på så sätt infiltrerat dem. En natt gick denna besättningsman tillsammans med hulda till attack mot en del av besättningen och hackade av deras armar för att ta med som offer. Efter attacken fick denna besättningsmedlem en sten, vilken innehöll en del av *raggins* kraft.

Samma incident ägde rum när André-expeditionen landade och Nils blev attackerad av Hulda och så småningom övertagen av besten att attackera sin grupp. Han lyckades ha ihjäl en av dem men André tog livet av sig själv innan det hände efter att ha dokumenterat delar av vad som skett.

Scenariots flöde

Scenariot är tänkt att ha ett ganska fritt flöde med följande viktiga händelser:

- I. **Lägerplatsen hittas:** under rollpersonernas färd upp från stranden kommer någon av spelarna (de kan rulla varsin d10 eller så väljer spelledaren, det spelar ingen större roll) att råka sparka till en öppnad konserverburk. Om detta spår följs så leder det upp till en liten glänta inne i bergen där lägerplatsen är belägen. Här ska rollpersonerna börja ana oråd och fundera på varför dessa kroppar finns. De bör helst börja undersöka dem också för att notera att kropparna saknar vänsterarmar och att en av personerna har tagit livet av sig. Samt notera att det finns en väg djupare in i berget.
- II. **Kidnappning i mörkret:** skeppshanden Sven kommer att bli kidnappad av Hulda någon gång under natten. Han kommer lämna spår efter sig i form av blod och kniven han blev attackerad med. Han är vid liv men ganska allvarligt skadad. Det finns släpspår som indikerar att han dragits till höger, upp mot gången som leder till toppen av berget, där resterna av Huldans gård ligger.
- III. **Någon skriver i stenen:** rollpersoner som är uppmärksamma kommer att upptäcka konstiga runor som är inristade här och var i berget och de gamla husen, framförallt halvt panikartat inristat vid lägerplatsen. Detta finns även på väggen inne i den del av skeppsvrakets som fortfarande är intakt och vid den skyddade stugan, samt vid stencirkeln och i en halvraserad del av ett hus i den gamla byn om de går dit.
- IV. **Den förlorade systemen:** inne i det hus som är täckt av runor finns lämningarna av två kroppar, där en av dem håller i en påse med aska. Om detta eldas i stencirkeln kommer spöket av Hilda, syster till Hulda, att uppenbara sig och förklara vad som måste hända. Hon berättar om medaljongerna som finns utspridda på ön som håller *raggin* eller *besten* vid liv och som måste förstöras för att döda besten.
- V. **Dörren öppnas/besten förgörs:** RP kommer troligtvis efter uppenbarelsen att hitta två av kvarvarande amuletterna. En vid vraket och en vid lägerplatsen. Men den tredje har Hulda själv på sig, och om hon inte blir hindrad på något sätt kommer hon att försöka ta sig till templet och släppa lös Raggin på spelarna. Blir hon trängd kommer hon framförallt att gömma sig bakom Raggins dörr och ta med sig Sven.

Viktiga platser

Nedan presenteras de viktigaste platserna för scenariot och de ledtrådar som är viktiga att fokusera på. Notera att de inte nödvändigtvis kommer i den ordning som spelarna kan utforska dem på.

Lägret

Om man följer den lilla bäcken in i klippskrevan så kommer man så småningom ut i en liten öppning där det finns ett vattendrag till vänster och till höger ett antal översnöade högar. Det finns två stycken som ligger ner, och en som fortfarande står ganska prominent. Längre bort fortsätter gången och strax till höger om den finns ännu någonting lutat mot bergväggen som verkar vara översnöat. Slutligen finns vad som ser ut att vara en stor stenhög.

Stenhögen:

Längs med bergets vägg ligger en stenhög som inte direkt ser naturlig ut. Det ser snarare ut som att någon med mycket möda har burit hit stenarna och lagt dem på detta vis. Utan att söka allt för mycket kan man även utröna ett vitt kors som om det var målat på högen av stenar.

Spot hidden: Om man undersöker stenhögen kan man se ben genom gliporna och kan ganska lätt konstatera att de måste tillhöra ett stort djur. Medicin kan avslöja att de med stor sannolikhet är mänskliga.

Att rensa stenhögen skulle ta drygt ett kvart men är absolut görbart. Under den ligger skelettet av en människokropp. Om man undersöker den kan man tydligt se att den saknar båda armarna.

Medicin: Kroppen var troligtvis manlig av dess storlek att döma och den verkar sakna några delar av dess vänsterarm.

Tälten

Det finns tre tält uppslagna, men endast ett av tälten som verkar stå någorlunda stadigt, nämligen tält nummer 1.

Tält 1

Tältet verkar stadigt, men är täckt av snö. Inne i tältet ligger ett bylte inlindat i ett mörkbrunt tygstycke. Om tyget avlägsnas kan man se att det är kroppen av en man, som på något sätt verkar vara ganska intakt. Nästintill ingen förruttnelse har tagit vid och man kan tydligt se hans anletsdrag.

Om man söker igenom mannen så inser man att han har ganska gamla kläder på sig, men framförallt så har han ett halsband med en runa på sig. Halsbandet är en av de tre relikerna som behövs för att hålla styggelsen vid liv.

Historia/arkeologi: runan på halsbandet är genuint fornnordisk och kan betyda lite olika saker men mest använt som termen för boskap.

Tält 2

Detta tält har rasat in helt nästan och verkar täcka över en stor släde. Här finns det en hel del gammal utrustning som ishackor, snöskor, dolkar, gamla konserver och av någon konstig anledning ett gammalt uppslagsverk om jordens historia. Det är väldigt stökigt på släden, som att någon hade rotat igenom där med en hast.

Spot hidden: det finns flera lådor med ammunition som är omringkastade bland bråtet, helt tomma. Men inga gevär finns på släden.

Tält 3

Detta är snarlikt tält 1 men är helt tomt så när som på tillhörigheterna. Utöver sovsäcken och kläderna verkar det finnas en säck med ordet "Fågelfrön - Aftonbladet" på i sirliga bokstäver. Påsen är stel av köld, men verkar vara ganska bra skyddad från omgivningen av de tygstycken som legat runt påsen. I påsen verkar det finnas handskrivna brev tänkta till en älskad. Dessa innehåller bl.a. de tre lapparna skrivna av Nils.

Vaktposteringen

En bit snett bakom det andra tältet är det någonting översnöat som är lutat mot bergsväggen. Det är svårt att avgöra vad det är från håll då det delvis smälter in i den lätt snötäckta bergväggen. Om man kommer nära ser man att det är någonting som är täckt av en filt, men överdelen av filten är hålig och stenen ovanför byltet är lätt missfärgat.

Om man plockar bort filten hittar man resterna av ännu ett mänskligt skelett, även här saknas vänsterarmen. Bredvid kroppen ligger ett gammalt hagelgevär som inte längre fungerar och ett paket inlindat i flera lager tyg, vilka verkar vara kläder om man öppnar det. I det hittar man en journal som det här personen verkar ha skrivit, tillsammans med en del negativ.

Vraket

En bit upp på land ligger vraket av ett gammalt träskepp. Det är ganska intakt och man kan kliva in i skeppet som står halvt nedsjunket i strandens sand. Inne i skeppet ligger kropparna kvar från en stor del av besättningen.

Om de kollar runt bland kropparna märker de att det finns en kropp som ligger lite längre in i skeppet i en del som att den skulle ha varit instängd. Den här kroppen har båda sina armar kvar men har tydligt fått sitt kranium inslaget.

Spot hidden: den intakta kroppen verkar ha en amulett kring halsen med en runa på.

Ockultism: Runan kan förknippas med symbolen för boskap.

Läkekonst/första hjälpen: armarna verkar ha blivit avhackade på något sätt från kropparna, skadorna stämmer inte överrens med exempelvis vad en isbjörn hade kunnat åstadkomma.

Historia/Arkeologi/Utbildning(Svår): Av fynden, som en näsduk med symbolen för Gustav II Adolf, att döma kommer skeppet troligtvis från 1630 tal och är Svenskt.

Den övergivna byn

Resterna av den lilla byn består i princip bara av högar med murket trä där byggnaderna var, resterna av den raserade hamnen och statyn i mitten av byn som föreställer vad byinvånarna trodde raggin såg ut som. Målet om RP besöker byn är att få dem att inse att någonting stort har rört sig här, vilket man kan se från resterna av husen.

Statyn

i vad som verkar vara mitten av den lilla byn står en stenstaty som nu är täckt av mossa, men den har en vag form av en drake, men med flertalet människoarmar på sidorna.

Historia/religion: det finns en svag urnordisk symbolik i formen på draken, men karaktären kan inte komma på någon version av den som ska ha människorarmar.

Husresterna

Det är svårt att dra några slutsatser från resterna av husen, det skulle kunna ha förfallit av sig själva. Men om mycket tid läggs på att söka dem kan man se att några av husen verkar ha förstörts med våld, plankor är uppenbart inslagna. Man kan även här och var hitta rester av krossade ben.

På vissa plankor kan man även se försök till alghiz-runor men som att de blivit avbrutna i processen att rista in dem eller att de är väldigt dåligt gjorda.

Stencirkeln

Dold i en liten klippskreva finns den gamla stencirkeln där RP skall utföra ritualen. Den ser mer ut som en primitiv eldstad med några sittplatser i sten runt sig. Det enda som verkar avslöja att det är mer än en grillplats är de utsuddade målningarna på bergsväggen bakanför den, vilken beskriver personer som dansar runt en grön eld.

Historia/antropologi: målningarna ser ut att vara samtida med andra vikingafynd från ungefär 500–1000 talet. Man kan också se hur någon har klottrat dit vad som nästan är en streckgubbe men med rustning och svärd. Han kastar någonting i eldstaden tillsammans med de andra som dansar.

Finna dolda ting: i eldstaden kan man se stora korn av någonting som har klumpat ihop sig och frusit, vilket har lämnat dem bevarade. Detta är lämningar av då Petrus var här och använde pulvret.

Huldas gård

Det som finns kvar av den en gång ganska stora gården består nu av två hus som fortfarande står upp samt drygt tre stycken högar med trä som verkar ha varit någon form av större byggnad.

Huldas hus

Dörren till detta hus är generellt låst med ett förvånansvärt bra lås givet tiden som gått. Effektivt har låset STY 15 för motståndstabellen.

Inne i huset finns en säng, en kokvrå som inte verkar ha använts på länge och en säng som verkar ha använts nyligen. I taket hänger även ett antal platta stavar i ben med inristningar. Under sängen kan man också hitta en lucka som leder till lönngången till templet. Efter kidnappningen kan man även hitta blodspår här.

Historia/religion/ockultism: stavarna är ganska tydliga exempel på tidig svartkonst i nordisk historia. De kallas för runstavar och många trodde att de kunde användas för att lägga förbannelser eller skyddande besvärjelser på folk.

Det skyddade huset

Detta hus är lite mindre än det andra stående huset. Dörren är inte haspad och står lätt på glänt. Framförallt så är det första som slår en när man kommer nära huset den runa som är inristad över dörren. Huset består av ett stort rum med en kokgrop i mitten. Längs väggarna finns några bäddar med fällar som fortfarande ser ganska fräscha ut.

I bäddarna finns två stycken skelett. Ett av en människa som verkar vara iförd mer moderna kläder än vad huset är, om än fortfarande gamla. Om man kollar runt bland kläderna hittar man ett halsband med samma runa som är inristad i väggen samt en tub av läder som verkar innehålla ett pergament. Detta är ett gammalt dokument skrivet av personen som ligger här, notera att det är viktigt att RP hittar detta så försök få dem att verkligen gå in i huset.

Det andra verkar tillhöra en person fortfarande iklädd tidiga vikingakläder. Från håret som är kvar kan man avgöra att det är en dam, troligtvis var hon ganska gammal då hon avled. Hon har också samma symboler inristade i underarmarna som den på amuletten som den mer modernt klädda personen hade.

Historia: Kläderna verkar vara från 1500–1600 tal på den mer modernt klädda personen. Om de besökt skeppsvraket så verkar dess ålder och dessa kläder stämma överrens.

Ockultism/historia: Runan är en så kallad algiz-runan och representerar skydd.

Templet

A Curved Blade - Atrium Carceri

En bit upp läng bergskanten i närheten av byn finns en öppning in i berget. Öppningen är cirka två och en halv meter hög och nästan tre meter bred. Runt öppningen finns primitiva runor och symboler inristade men som har slipats bort av tidens tand och går inte riktigt att uttyda.

Gången ner i templet är lång och ganska snirklig. Väggarna är släta med enhetliga urgröpningar, nästan fåror, som går som tunna stråk längs väggen. Det ser nästan ut som att någonting har dragits längs väggarna många gånger under årens lopp. Tunneln är stabiliserad med grova trästockar på sina ställen, även dessa har slipats ner något och har dessa fåror.

Naturkännedom/geologi/fysik: spåren stämmer bra överens med någonting som skulle ha släpats under en lång tid längs väggarna. Man kan ofta se denna typ av spår längs stenhällar eller i tunnlar där vatten forsar.

Tunneln fortsätter lätt sluttande nedåt i ungefär femtio meter innan den börjar plana ut och öppnar upp sig i ett större grottrum. Rummet är ganska stort och har två dörrar, en som går framåt och en som går snett in mot höger. Allting är mörkt och nedsläckt.

Finna dolda ting: dörren in till rummet rakt in har samma släpmarken kring dörrkarmen som i resten av korridoren upp till marken. Man kan lyssna igenom detta men det ger ingenting utöver dova släpande ljud.

Tempelsalen

Dörren som går rakt fram är låst och leder in i det primitiva templet. Den kan med kraft slås in om man inte har tagit nycklarna från Hulda, dörren har effektivt STY 20.

Den stora salen ni träder in i ligger tyst, det enda ljudet som hörs är ekot från dörren som öppnats. Ni kommer in i vad som bara kan beskrivas som en primitiv kyrka. Fem rader med bänkar utsnidade ur stenen går på sidorna av mittgången i rummet, framför vilka det längst in i rummet står ett altare.

Har de läst Nils anteckning om dörren, läs även följande:

Men ni ser också något som ger er en rysning. Bakom altaret finns en kraftig igenbommad trädörr med snirkliga inslag, identisk med den från visionen. Man kan precis ana en lucka i dörrens nederdel.

Om RP slår in dörren kommer detta att väcka raggin som kommer att börja röra sig lite. Ett extremt finna dolda ting kan avslöja vaga rörelser bakom dörren under början av äventyret, senare räcker det med ett lätt. Ifall de använder Huldans nyckel och inte aktivt gör någonting för att låta så kommer raggin hålla sig lugn bakom dörren och inte ge ifrån sig något ljud.

Väggarna här inne har obskyra målningar som verkar visa en berättelse. Från vänster till höger längs salens väggar finns en följd av dem stycken bilder med plats för en sjätte.

Bilderna visar:

1. En amorf varelse avbildas i en grotta. Varelsen är en svart klump som ligger utbredd i en pool nere i en grotta. Man kan vagt se att den omfamnar ett antal tavlor av något slag, potentiellt stentavlor.
2. Varelsen har knoppat av sig och den avknoppade delen rör sig uppåt längs en tunnel av något slag.
3. Den nya varelsen är i en grotta med människor på knä runt om den, människorna är primitivt ritade men verkar ha pälsar på sig.
4. Människor kommer med armar och ger till varelsen, som nu börjar få en mer ormliknande form.
5. Människorna stänger nu in varelsen bakom en stor trädörr, vilken också förseglas. Nu kan man se människor med mer moderna kläder på sig, någon verkar ha en ringbrynja.
6. En tom inramning som verkar vänta på att någonting ska fyllas i.

Konst/historia: Sättet som bilderna målats på skulle stämma överens med den konst man hittat från tidig vikingatid, vilket inte riktigt stämmer överens med vad man har porträtterat i bild nummer fem.

Cthulhu-myten: En varelse som brukar avbildas på detta sätt är Ubbo-Sathla, en obskyr gud som sägs vara källan till allt liv då den var ursprunget till de encelliga organismerna på jorden men som aldrig, enligt vad karaktären har läst, har dyrkats organiserat av någon. Denna insikt kommer att resultera i ett slag för sinneshälsa (1/1d4).

Om RP utforskar templet tidigt i äventyret ska du hålla lågt fokus på den tomma bilden. Notera bara att den är där. Senare mot klimaxet av scenariot när de återvänder dit kommer bilden vara målad med en öppen dörr där personer målade som rollpersonerna står framför dörren samtidigt som ett mörker verkar rinna ut från dörren.

Tempelförmaket

Rummet är låst men denna dörr har bara STY 15 då den är aningen mindre. Här finns ännu en dörr i sin bortre kortända, vilken leder till den underjordiska tunneln som går till Huldass hus, samt en öppning som leder in till templet. Här inne finns ett stort träbord, vilken RP efter visionen känner igen. Bordet har grova jack på sig och ingrodda fläckar av något mörkt. Väggarne är kala så när som på några gamla fackelhållare. Vid sidan av bordet finns en liten hylla med vad som liknar köttxor, torkade örter och diverse skålar och kärl.

Dörren till huldass hus är olåst innan kidnappningen, men låst efter kidnappningen. Detta kanske kan fungera som en ledtråd till var Sven är om spelarna inte har någon aning.

Viktiga scener

Nedan följer ett antal viktiga scener som kan/ska utspela sig under äventyret. De behöver inte nödvändigtvis utspela sig i denna ordning.

Scen - Landstigningen

Frozen Coast - Miachael Ghelfi

Sakta tuffar båten in i den lilla bukt ni satt som landstigningsplats. Ni ser att stranden är belagd med lätt grus och någon meter bortanför den, över krönet på en liten sluttning kan ni se delen av ett berg, som verkar vara isbelagd. Ni kan även se en liten bäck som snirklar sig ner från krönet mot stranden, men hinner dö av innan den riktigt når vattenkanten.

Sven kommer ha förberett en släde med stora vattendunkar på som de kan ta med sig ifall de hittar ett större vattendrag. Släden är otymplig och kommer kräva att spelarna hjälps åt för att dra upp den för krönet. Om en RP försöker dra denne själv kan hen slå ett svårt slag på STY, misslyckas detta så kommer släden krångla på något sätt.

Ifall släden krånglar, eller om de bara hinner komma nog långt upp på krönet kommer en rollperson att råka sparka till någonting metalliskt. När de tar upp den och kollar vad det är så ser dem att det är en öppnad konservburk. På den finns utsuddad text som med lite analys kan tolkas som svensk, dock ganska gammalmodig. Ett Intelligensslag hade t.ex kunnat avslöja det. Om de lyckas med ett extremt alt. Svårt intelligensslag kanske de kan dra slutsatsen att det är någonting som man slutade producera för länge sedan.

Scen – Stormen drar in

Frozen Coast/snowing – Miachael Ghelfi

Under tiden som RP undersöker lägerplatsen och/eller vraket kommer en storm att dra in över ön. Kom ihåg att notera den lilla mängden moln som är på himlen när de landstiger, nu kan du påpeka att dessa moln har blivit väsentligt mer hotfulla och mörka.

Överlevnad/naturkännedom: Normalt sett brukar inte snöstormar dra in så pass snabbt som den gjort nu. Kanske att man hört om det någon enstaka gång men det är extremt ovanligt. Däremot kopplas denna typ av moln mer mot nederbörd än kyla så de riskerar troligtvis inte att fastna

Köra fordon: Det är inte troligt att man skulle få igång maskineriet innan stormen låg över en. Det vore bättre att försöka vänta ut stormen i sådana fall.

Scen – Döden vandrar ombord

Om någon av kropparna med medaljongen tas ombord kommer de att vakna till liv när de är ensamma. De kommer att försöka ta sig ut, vilket betyder att om någon lämnas ensammen med dem kommer denne person bli anfallen. Om RP är länge på båten kommer de höra oroväckande ljud från rummet där kroppen är, så länge som smycket är på den.

Scen – Ritualen

Electricity – Cities last broadcast

Om någon av karaktärerna har hittat Petrus skrift i stugan så kan de genomföra denna ritual där de kontakter spöket av Hilda, som kommer att försätta dem i trans och berätta vad som hänt och vad de behöver göra för att lösa situationen. När RP utfört ritualen, läs upp följande:

Verkligheten runt om er skakar till. Stenarna, personerna och träden gungar till som om en kraftig bävning gick igenom er. Från de gröna lågorna som slår upp träder en silhuett av en kvinna. Allting runt om henne mörknar ni befinner er plötsligt i en tomhet där endast hennes grönlysande silhuett går att urskilja i mörkret. En skakig och svag kvinnoröst tar till orda inuti ert medvetande

Min syster förordade oss. Hon allierade sig med den hon svor att förgöra och nu befinner vi oss här. För väldigt länge sedan levde vi här med våra föräldrar. En bild materialiserar sig runt henne av en levande by med fiskare som går omkring med fiskespön över axeln, barn leker och några gubbar står och pratar utanför ett hus. Vi levde gott från havets skörd och det lilla som gick att odla. Nu ser ni ett par fiskare som står och drar in osedvanligt stora fiskar. Men detta till ett pris. Marken var inte vår. Ursprungligen tillhörde den raggin, den som lever i berget. I utbyte mot att vi levde här dyrkade vi den, matade den och offrade våra nästa till den,

bara för att hålla skörden uppe. Ni ser nu bilder framför er där människor lägger upp sina armar på träblock där de senare huggs av. Ni kan höra vrålen av flera personer och känna lukten av blod. Armen läggs på en metallisk bricka och skjuts in igenom en stor lucka i trädörren som är längst in i rummet. Ett blött, smaskande och knastrande ljud hörs från bakom dörren under några sekunder, följt av tystnad.

Min syster allierade sig med dess högpräster och gav sig ut en natt för att slutligen offra alla i staden och släppa besten lös. Jag klarade mig och stängde in mig i stugan, skyddad av runan som besten inte tål. Men resten av byn föll och min syster tilldelades stor makt av raggin i utbyte mot dess frigörande. Efter att mitt liv tagit slut på ön vet jag inte exakt vad som hänt. Allt jag vet är att besten hålls vid liv genom tre amuletter varav två tilldelats förrädarna från dem som anlant till ön. Kan ni hitta dessa och förstöra dem kan ni förgöra raggin och ta er härifrån. Detta skulle skänka mig mycket ro. Hitta dessa relikter och förgör dem i den krypta de skapats. Alghiz kommer skydda er.

Med en sugande känsla faller ni in i verkligheten och omgivningen materialiserar sig igen. Elden framför er sprakar till och slocknar.

Sinneshälsa: 1/1d3

Scen - Dörren öppnas

Industrial District - Atrium Carceri

Dörren bör inte öppnas förrän mot slutet av scenariot då den kommer släppa lös raggin. Försök att skrämma bort dem om de vill öppna den tidigt, försiktiga undersökare lär inte vilja öppna den om de inte måste.

Bakom dörren finns den uråldriga tunnel som raggin ursprungligen kom från. Tunneln är drygt två och en halv meter åt alla håll och går ner tusentals meter i marken. Den kopplar till den skyddade grotta där Ubbo-Sathla lever och skyddar sina tavlor.

Att slåss mot raggin

Varelsen är extremt kraftfull och kan slåss mot med fysisk råstyrka. Däremot kommer den inte dö om inte de tre amuletterna förstörs. RP bör följa de uppmaningar de fick under synen av Hilda då detta ganska enkelt kommer att ta död på varelsen och få den att smälta ihop.

Den uråldriga grottan

Heliogabal II - Squaremeter

Om rollpersonerna går ner i grottan kommer de att promenera i några timmar innan de kommer in i en gigantisk grotta. Här kommer de att mötas av en extrem stank som kräver ett slag på FYS för att inte bli illamående av. Lukten är väldigt biologisk men samtidigt kemisk. Grottan de kommer in i är så pass stor att de inte ser andra sidan.

Ni kämpar er igenom lukten de sista metrarna ut från den stora korridoren. Plötsligt verkar ni ha klivit in i en grotta större än ni någonsin kunnat tänka er. Man kan se hur väggarna sträcker sig åt sidorna, men ser inte var de tar slut. Inte heller kan ni se något tak. När ni kollar ner på marken framför er möts ni av en omvälvande syn. Den rör på sig. Drygt tre meter framför er tar någon sorts vätska över, den pulserar och rör på sig som om den själv levde. Vågorna som sakta böljat över dess yta registrerar uppenbart er närvaro. Längre in i det svarta havet tycker ni er urskönja en stor stenslaf som sticker upp ur vätskan. Inte helt olik den ni sett avbildad på övervåningen. Den otroliga stanken överrumplar er ännu en gång, men denna gång kan ni höra ett ljud i era andetag. Vätskan pratar med er.

Sinneshälsa: 1t10/3d10 för att ha sett en del av den uråldriga Ubbo-Sathla.

Om en RP är frisk nog att kunna registrera saker efter detta kommer de lägga märke till att det finns flertalet liknande tunnlar ett femtiotal meter bort i havet åt båda hållen. Det kan alltså finnas flera varelser som den de slagits mot.

Scen – Attack mot båten

Under natten blir skeppshanden ombord attackerad och kidnappad av Hulda . Det finns spår av blod ombord på däckets när RP kommer tillbaka och det ligger även vad som liknar en stor blodig tand där. Den är uppenbarligen snidad och liknar mer en improviserad kniv än något annat.

Överlevnad/Finna dolda ting (svår): det finns släpmarken från båten som går höger längs mot stranden innan de försvinner. Dessa går längs den stig som kommer gå till den gamla byn.

Naturkännedom: detta är troligtvis en gammal tand från en säl som har snidats till.

Historia/religion/antropologi: man har hittat liknande hantverk i norge från de norska vikingarna som levde mot slutet av vikingatiden.

Spelledarpersoner/varelser

Raggin

Raggin är den varelse som skapats efter att människorna offrat till den formlösa sak som fanns först. Genom armarna som offrats har den kunnat skapa en fysisk kropp, men är fortfarande konstant kopplad till Ubbo-Sathla nere i grottan genom en lång sträng av protoplasma. Denna går inte att hugga av ordentligt och det är svårt att komma nog nära varelsen.

Den luktar starkt kemiskt, som en blandning av konserveringsmedel och syror. Om dess kropp undersöks kan man göra kopplingen att dessa armar måste komma från olika tidsperioder.



STY: (25/15/7/0)

FYS:(31/21/11/0)

STO:24

SMI:10

KP: (28/18/9/0)

SB: (+2t6/+1t6/+1t4)

Sinneshälsa: 1t6/2t6

Varelsen kommer att bli svagare för varje av de tre medaljongerna man förstör, vilket reflekteras i dess grundegenskaper. Det är däremot direkt dödligt att slåss mot den om man inte ens försöker att förstöra någon av amuletterna.

Hulda

Hulda var en av urinvånarna som hängav sig helt åt varelsen och blev dess tjänare. Efter natten då hon förrådde sin by och släppte lös varelsen fick hon själv sin medaljong som skulle hålla henne vid liv för att tjäna besten. Hon blev helt befriad från hunger, trötthet och törst och skulle aldrig dö av ålder. Av nåd fick hon även en uppsättning medaljonger för sin familj, vilka alla skonades under attacken. Men dessa vägrade hänge sig till varelsen och spärrade in sig i Hildas hus.

Hulda är svag och utövar endast sin makt genom att kontrollera besten samt de magiska föremål som hon har tillgång till av nåd från raggin. En av dessa saker är en kniv av utkarvad från en tand från en säl, det är denna som tappas på båten under natten som hon kidnappar båthanden. Denna kniv kommer hon vilja ha



tillbaka och om scenariot drar ut på tiden kommer hon ta tillfället i akt att försöka stjäla den då hon kan.

Om någon tar av henne sin amulett kommer hon börja tappa 1 KP varje timme som hon är utan den fram tills att hon når 0 KP då hon dör direkt och förmultnar inom loppet av några minuter.

STY: 40 **SMI:** 60 **INT:** 75 **VIL:** 80 **STO:** 40 **FYS:** 60 **KP:** 10 **SB:** -1t4 **MP:** 16 (-4 efter kidnappnin.)
Färdigheter: smyga 60 %, närstrid (dolk) 40%, finna dolda ting 40%, cthulhu myten 10%
Attacker: magisk dolk 40 %, 1t6-1t4 skada, den träffade blir charmad i 5 minuter per spenderad MP.

De odöda förrädarna

I skeppsvraket och vid lägerplatsen finns de intakta kropparna av de personer som blivit charmade av Hulda och sedan blivit förrädare. Likt Hulda lever dessa fortfarande, men har blivit placerade i en form av dvala för att väckas när de behövs. De har satts i dvala genom att bindas ihop så att de inte kan röra sig, vilket även skulle hända med Hulda efter några timmar.

Gemensamt för dem båda är att de är insvepta i en tjock brun filt, vilket man upptäcker om man skulle jämföra dem. När de vaknar kontrolleras dem sedan av Hulda, vilket hon kommer använda för att attackera spelarna i den mån det går, exempelvis om de skulle ta ombord någon av kropparna. De har båda följande egenskaper

Om någon tar medaljongen från någon av de odöda så börjar de tappa 2 KP per timme fram tills det att de slutligen dör och börjar förmultna snabbt ifall de når 0 KP.

STY: 65 **SMI:** 50 **STO:** 60 **VIL:** 5 **FYS:** 65 **KP:** 13 **SB:** +0
Färdigheter: smyga 30%, lyssna 50%, närstrid (obeväpnad) 40%, närstrid (påk/klubba) 35%
Attacker: obeväpnad 40% 1t3, improviserat vapen/klubba 35% 1t6
Sinneshälsa: 0/1 för att se kropparna, 1/1t6 för att se dem röra på sig och leva

Sven Eliassen

Sven är 19 och blev mer eller mindre tvungen att följa med på resan då hans farbror, Peder Eliassen, som leder expeditionen är som en far för Sven. Egentligen hade han hellre spenderat sin tid på läroverket för att kunna börja studera på universitet, men kunde inte säga nej då han blev erbjuden möjligheten att följa med på denna välbetalda resa.

Under scenariots inledning fungerar han bara som en sorts medhjälpare ombord och kommer exempelvis hjälpa till att förbereda vattensläden inför att de ska landstiga, men han föredrar att stanna kvar på skeppet om han inte blir mer eller mindre tvingad av.

Målet med Sven är att ge rollpersonerna, framförallt Kaptenen, en anledning att stanna kvar på ön. Notera att Sven inte kommer att skadas av Hulda förrän långt in i scenariot då



hennes mål är att kontrollera honom, på samma sätt som hon gjort med de tidigare grupperna som landstigit här. Om RP inte hittar dem i nog god tid så kan hon ha tagit kontroll över honom genom att hänga på honom det sista extra halsbandet som hon har. Notera att om hon gör detta räknas inte detta halsband mot ett av dem som behöver förstöras, även om RP kan tro det.