

I höstmörkret begravt

Luften ligger tung i det lilla statliga kontoret. Den siste av er har precis kommit in och slagit sig ner framför det pedantiskt ordnade skrivbordet. På andra sidan sitter en kvinna med bister uppsyn, mellan henne och er står en stor hög med mappar, en till er var. "Nåväl, innan vi börjar vill jag bara påpeka att det ni kommer få höra nu är ytterst känsligt. Jag hoppas att ni inser de påföljder som kommer om ni på något sätt bryter sekretessen kring dessa dokument" Ni tilldelas en mapp vardera. När ni öppnar dem slår en ingress från tidningen Norrbottens-kuriren er, som lyder 'Allvarlig militärolycka utanför Morjärv. Tio soldater befaras avlidna.' Kvinnans röst skärps efter att hon gett er lite tid att läsa innehållet i mapparna. "Erat uppdrag är av yttersta vikt för stabiliteten i området, ingenting får avslöjas till fel person och ni förväntas jobba ytterst diskret. Alla möjligheter att detta är någon form av sabotage av utländska intressen måste undersökas och förhoppningsvis kunna uteslutas. Det är nog bäst om ni åker hem och packar era väskor."

I höstmörkret begravt är ett Lovecraft-inspirerat skräckscenario för Call of Cthulhu Sverige som utspelar sig under beredskapstidens Norrbotten. Scenariot utspelar sig under hösten 1940 och baseras löst på en sann historisk händelse, vilken förlagts i en annan by med respekt för den verkliga händelsen.

Ett Lovecraftianskt skräckscenario i beredskapstidens Norrbotten

Bakgrund	4
Den hemska sanningen	4
Tidslinje	5
Äventyrets flöde	6
Det lilla samhället Lakajärvi	7
Sommarstugorna	7
Larssons stuga	7
Lundahls stuga	7
Grossisthandlaren	8
Museumet	8
Kyrkan	10
Det gamla silverbruket	10
Fru Franzelius Fågelvandring	11
Franzeliusgården	11
Fågeltornen	11
Korpbordet/grottan	12
Viktiga scener och händelser	13
Den trasiga flotten	13
De lyckliga få	14
Nils uppvaknande	14
Mannen i källaren	15
Nils död	16
Svärmen kommer	16
Ritualen utförs	16
Spelldarpersoner	17
Nils Avelin	18
Hugo Edin	18
Eva Lehto	18
Kommunaldirektör Lundahl	19
Orvar Larsson	19
Gunnar Larsson	19
Den som var Walter	20

Kommentarer

Scenariot är baserat på en verklig händelse, armasjärviolyckan som ägde rum i oktober 1940 på armasjärvi-sjön, se ex. <https://sv.wikipedia.org/wiki/Armasj%C3%A4rviolyckan>. Spelledaren bör vara medveten om detta, om än det inte är en välkänd händelse kanske det kan väcka anstöt för några. Därför nämner sammanfattningen som finns på första sidan lämplig för spelarna att få reda på innan, den ger även en prolog till vad deras rollpersoner ska göra.

I scenariot finns det överstruken text, vilket bara är till för att spelledaren lätt ska se vad texten betyder. Vi använder följande meningar för färgerna

Musik Detta är förslag på låtar som kan användas för att sätta stämningen. Scenariot har även en spellista på Spotify där låtar som refereras till finns samt några andra man kan använda när man vill under scenariot för stämning

<https://open.spotify.com/playlist/5D4WGWxntTts0mALNMSX1a?si=121c12dd7d284ce5>

Ledtrådar Dessa är ledtrådar som är viktiga för scenariot och bör hittas av spelarna. Om de misslyckas utan att fummla kan du ge dem något men låta dem exempelvis spendera mer tid för att få fram kärnan.

Sinnesförlust Detta är någonting som kommer kosta karaktärerna sinneshälsa om de utsätts för och måste därför omedelbart slå ett slag på sinneshälsa.

Notera att inte alla detaljer heller är beskrivna eller förklarade. Det är därför helt fritt fram till dig som spelledare att använda detta som en ram mer än ett äventyr och kanske ta inspiration från det om någonting känns konstigt. Hoppas att detta kan ge dig och din grupp några timmars mysryg och förhoppningsvis en lätt galenskap, mycket nöje!

Andreas Granath

Bakgrund

Den lilla bruksorten Lakajärvi har sedan slutet av 1800-talet fallit i dvala. Ensligt beläget en halvtimme färdväg med bil från Morjärv huserar det endast en liten skara, mestadels åldrande personer, fasta i minnen från tiden då byn var aktiv. Den enda aktiviteten som sker nuförtiden är ett försök till turism i de gamla lämningarna, förbipasserande resenärer och militären som har övningar i området.

Den 19:e Oktober 1941 är en grupp soldater utsända från Kalix på en övning i skogen utanför byn Lakajärvi. Som ett avslutande moment skall soldaterna ta en flotte över Lakajärvi. Genom ett tungt skyfall, ackompanjerade av täta blixtnedslag knackar gruppleddare Fjellman på hos den gamla färjkarlsstugan. Färjkarlen avråder från att åka då vädret inte tillåter, men Fjellman insisterar. Färjkarlen går med på det, på ett villkor. Soldaterna får själva driva färjan. Den är fortfarande av en så pass föråldrad modell att den drivs genom att veva på själva färjan. Soldaterna går med på det då de inte ser någon nackdel med detta. Färjkarlen rekommenderar dock att truppen delar på sig och färdas en halva åt gången. När soldaterna väl kommer ombord på flotten så följer dem inte detta råd, utan kliver ombord allihopa. Väl ute på vattnet händer någonting. Färjan kantrar och samtliga ombord faller i vattnet. En av männen ombord lyckas simma i land på sidan som vätter mot byn Lakajärvi och ropar febrilt på hjälp. Dessa rop hörs av Eva Lehto, den utposterade turistguiden. Detta är iallafall vad den rationella tolkningen av händelseförloppet säger.

Den hemska sanningen

I en av grottorna utanför den lilla byn vilar en uråldrig ande. Ingen vet riktigt varifrån den kommer, men den verkar ha funnits i tusentals år och alltid ha uttryckt sig i formen av en skock fåglar. Varelsen är bunden till en sten inne i grottan som fungerar som ett stort fågelbord för dessa fåglar.

Nåjder från de tidiga stammarna som slog sig ner runt grottan insåg att man kunde kontakta varelsen genom att utföra en särskild ritual. Denna ritual krävde att en fågel ur andens flock åts, vilket lät varelsen ta kontakt med ätarens inre tankar och på så sätt ta över denne tillfälligt. Genom denna metod kunde varelsen, numera känd som *Hrafan*, styra över en persons handlingar. På detta sätt skapades ett antal fågelbord som gavs ut till dyrkarna och som lät innehavarna kontakta och offra till varelsen. Två av dessa finns fortfarande kvar och används av bröderna Lundahl som fortfarande tjänar varelsen, om än Orvar gör det mer av tvång än vilja.

Tidslinje

631 - En grupp av Samer slår sig ner i området kring Lakajärvi. De upptäckte gruppen av fåglar som bor i grottan i skogen och börjar dyrka den. I utbyte får dem renat och magiskt silver som varelsen i berget kan producera.

1249 - en ritual utförs där man knyter kraften i stenen till en uppsättning av skrifter. De samiska inskriptionerna i stenen huggs in och tunnelsystemet till templet och fågelbordet börjar grävas ut.

1884 - Den lilla stugbyn anläggs, familjen Franzelius prospekterar omgivningen för en silvergruva.

1886 - Franzeliusgården byggs, familjen flyttar in permanent och grundar Franzelius silver AB. Joseph Franzelius upptäcker det gamla templet i det som ska bli grunden till huset.

1886-1890 - Samhället Lakajärvi byggs upp. Butik, museum och kyrka anläggs. Allting finansierat av den allt mer förmögna familjen Franzelius.

1895 - Färjan över sjön anläggs för att kunna transportera varorna från gruvan till resten av byn för transport till morjärv.

1896 - En natt kantrar färjan med Franzelius dotter på tillsammans med en älskare. Kropparna hittas illa tilltygade kvällen efter och skadorna antas bero på färjan som splittrats helt och hållet. Man beskyller att vajrarna har gått av och slitit upp den underifrån.

1896-1904 - Gruvföretaget har sin mest produktiva tid. Silvret som utvinns är ovanligt rent och är högt eftertraktat. Mot slutet av år 1904 börjar tillgångarna av silver att sina och företagets ekonomi hotas.

1905 - Walter Franzelius, VD'n för gruvan och fadern i familjen försvinner en morgon och på kvällen samma dag får resterande av familjen veta att företagets har satts i konkurs av kreditinstitutet.

Walter har blivit galen till följd av kunskapen han fått av kåffan och har isolerat sig nere i källaren till familjens hus. Han mördade den gamle museieintendenten och använde hans kropp som sin egen, klädde upp honom i hans kläder. I och med att han avrättades med ett hagelgevärs skott gick det inte att identifiera kroppen.

1907- Staden börjar avvecklas så smått och ombildas till en sommarort, museumet och kyrkan stängs.

Äventyrets flöde

Äventyret börjar under slutet av resan till Morjärv där de hämtas upp av Hugo Edin, den utsända militära representanten som fått i uppdrag att undersöka händelserna. De kommer sedan fram kring lunch till byn. Här får de kolla runt själva och mot eftermiddagen, när vädret börjar slå om som saker börjar hända.

1. **Undersökande av byn:** det finns många detaljer i byn som pekar på att saker inte står helt rätt till. Se till att RP börjar utföra en ordentlig undersökning av stället och får reda på åtminstone en del detaljer. Detta är viktigt för att de ska kunna dra paralleller till vad som kan ha hänt.
2. **Nils vaknar upp:** under eftermiddagen/kvällen efter att RP fått kolla runt lite vaknar Nils upp och kan prata med RP.
3. **Nils attackeras:** under natten kommer Nils att anfallas av en stor flock fåglar som flyger in i sjukstugan. Han dör inte men blir väldigt allvarligt skadad och för att överleva måste han skjutas in till sjukhuset.
4. **RP jagas:** beroende på vad RP har gjort och hur de agerar efter Nils attack kan Gunnar skicka fåglarna på dem. De kommer inte att ge sig förrän spelarna försöker förstöra relikerna på något sätt.
5. **Relikerna förstörs:** RP bör inse att de måste förstöra relikerna för att kunna lyckas besegra varelserna.

Det lilla samhället Lakajärvi

Sommarstugorna

I princip alla sommarstugor förutom två är helt nedstängda och används bara några veckor om året. De två som fortfarande är i aktivt bruk och i bättre skick är *Lundahls* och *Larssons* stugor.

Larssons stuga

- **Samtal med Gunnar Larsson**
 - Gunnar, tillsammans med sin bror Orvar är de enda två permanenta boende i nejden. De brukar turas om att driva färjan över då det behövs, men det är allt mer Orvar som har tagit över på grund av Gunnars fallerande hälsa.
 - Familjen har alltid bott i området då deras far jobbade på bruket och deras mor som huserade åt familjen Franzelius. Under denna tid blev Orvar en favorit i familjen Franzelius ögon och blev bra vän med deras yngsta dotter.
 - Vad han har att säga om familjen Franzelius:
 - De kom från en brukarfamilj med en del pengar, men gjorde mycket av sin förmögenhet på silvret som de kunde utvinna ur byns gruva.
 - Modern började hålla vandringar runt om byn för att locka lite mer folk att besöka byn. De har bland annat ovanligt stora flockar av korpar som brukar husera ute i skogen.

Lundahls stuga

Stugan är uppenbart gammal och har fungerat som barndomshem åt Lundahl. Den är större än de andra och det märks att den är påkostad, men samtidigt varsamt, inredd. På grund av paranoian kring det som händer i byn är alltid fönster och dörrar låsta, men för en snabb flyktväg har han alltid öppet ett källarfönster, vilket tillika kan användas som en väg in i stugans källare.

Lundahl har ett vapenskåp i sin källare, vilket inte är låst. Där finns ett hagelgevär med sju patroner, vilket han kommer ha plockat på sig mot slutet av äventyret om han börjar bli misstänksam mot RP.

Finna dolda ting: om RP spenderar lite tid med att kolla igenom stugan kommer dem upptäcka fotografier med vad som verkar vara en tonårig Lundahl med en medelålders man och en

jämnårig där de alla står och håller upp varsin stor fisk. Mannen har väldiga likheter med Gunnar Larsson ifall de mött honom.

Grossisthandlaren

Bokföring: En undersökning av arkiven påvisar stora, årliga inköp av mat till Franzeliusgården, som sker samma datum varje år efter 1896. Inköpen levereras till huset vid den 16:e oktober.

Intelligens: Om karaktärerna känner till drunkningsolyckan under bröllopet så kan de koppla detta till samma datum.

Vid behov så finns det tillgång till gamla förbandslådor och spritflaskor.

Museumet

Detta gamla hus har blivit Lehtos nya arbetsplats. Museet är klart dedikerat till brukets konst, men har en hel del intressanta fynd som gjorts av den gamle museiintendenten.

En av hennes fynd är en trumma som hänger på väggen i museumet, denna är viktig för ritualen som rp måste utföra för att övervinna Hrafan så se till att de uppmärksammar denna.

- **Historia:** denna typ av shamanistiska trummor är ganska vanliga bland samiska nåjder, men denna verkar mer modern än många andra som hittats.
- **Antropologi/Historia(Svår):** trumman föreställer inte dem motiv som vanligtvis porträtteras. Fåglar förekommer visserligen på motivet, men oftast inte med sådant fokus som denna. Det är troligtvis en trumma som använts i de lokala riterna.

På väggen i museumet hänger foton från nejden:

- Bild 1: En medelålders kvinna i fina kläder står och ska klippa ett band är upphängt vid ingången till "Fru Franzelius fågelvandring".
- Bild 2: en grupp gruvarbetare sitter och äter vid ingången till vad som ser ut att vara en naturlig grotta, med texten "Lunchpaus under utforskandet av grottsystemet"
- Bild 3: en grupp av människor sitter insvepta i filter utanför en byggnad där det står "Lakajärvi bruk" på. I bakgrunden kan man se läkare som står och kollar på några uppställda bårar.

Det finns även en inramad artikel med titeln "Kunglig kondoleans efter tragisk rasolycka." Om RP undersöker är det svårt att se datum men med lite arbete kan man få fram att det är 24:e oktober 1896.

Från artikeln kan man förstå att det ägt rum en olycka där ett ras ska ha skett och dödat större delen av en grupp av arbetare som grävde i den orten. Den enda överlevande var en ung G Lundahl, som mördade dem då det viskades för mycket om hrafan.

Det finns även en hel del uppstoppade djur som skall vara infångade i nejden, de allra flesta är fåglar.

- **Natur/medicin:** kranierna på de uppstoppade fåglarna är generellt sett större än de flesta andra fåglar som RP har sett.

Museieintendentens rum

Ingen bor här längre då Eva bor i en av stugorna så det är orört. Om RP går in här och letar kan de efter lite arbete hitta Daniel Keeros dagbok. De senaste dagarna innehåller bland annat följande information:

- Någonting har inte känts helt rätt de senaste dagarna, Walter har känts allt mer disträ och ofokuserad. Kanske har det med årsdagen för olyckan att göra, men han borde väl ha bearbetat det vid det här laget?
- Fru Franzelius har också agerat lite konstigt. Hon som inte brukar ha med rundvandringarna att göra har med passion gått omkring och med stor passion visat upp de magnifika fåglarna i skogen.

Detta också till trots att han insisterat på att det inte är bra för tornen uppe på berget att de används så flitigt då de är så gamla. Han önskade att det finns något bra sätt att få dem förstå den historiska innebörden, framförallt tillsammans med de gamla hållmålningarna som finns vid platsen.

Rummet känns övergivet och inte alls ihopplockat som man sagt. Om man går igenom lådor och skåp hittar man mycket av hans kläder, hans pass och andra personliga tillhörigheter som indikerar att han inte lämnat frivilligt.

Kyrkan

- **Bokföring:** Ett arkiv i kyrkans kontor håller dokument om invånarnas födsel och död. Här kan man hitta information om Johan Karlsson (blivande franzelius) bortgång år 1896.

Prästkontoret: om någon undersöker sakristian så finns det kvar fullt med dokument och saker kvar, som om det bara lämnats i sitt dåvarande skick. Däremot ser det ut som att någon har letat igenom stället för länge sedan.

- **Finna dolda ting:** en nyckelknippa med taggen "7c)" ligger bland bråtet på skrivbordet. Den ser ut som en av nycklarna som skulle gå till en stuga.

Det gamla silverbruket

Acolyte - Atrium Carceri (Spela när de kommit in djupt i gruvan)

Silverbruket ligger en liten bit från större delen av byn och är väldigt nergånget. Allting som finns kvar är huset med nedgången till gruvan som personalen använde, huvudschaktet samt den gång som kopplar samman tunnarna under byn med fågelgrottan.

Precis som på de andra byggnaderna kan man se väldigt mycket fågelspillning och märken på hustaken. Ifall man vill undersöka detta närmare kan antingen ett intelligens slag eller någonting naturrelaterat snabbt ge att det måste ha rört sig om väldigt många fåglar som suttit på hustaken under en lång period.

Går man ner i schaktet kan man följa gångarna ner i huvudådran där man kan upptäcka följande:

- **Lyssna:** fågeltjatter hörs in mot gången som kopplar samman resten av tunnelsystemet

Går man dessutom ganska djupt in kan man se en silverliknande substans som rinner ner för väggarna inne i de djupare delarna av grottan.

- **Kemi/Biologi:** metallen verkar mycket mjukare än vanligt silver och har en distinkt fränare lukt.

Fru Franzelius Fågelvandring

Med starten vid ingången till byn där RP kommer först leder Fru Franzelius fågelspår runt byn, en bit in i skogen, upp på Lakaberget och sedan tillbaka runt sjön. Den tar ca. En och en halv timme att gå runt hela och den har följande platser utmarkerade på sina ledtavlor:

- **1. Starten:** vid södra ingången till byn
- **2. Bjarnes stenar:** en samling stenar några minuter från starten som ger en bra utsikt över den västra delen av sjön.
- **3. Korpbordet:** en grotta som ska husera en ansenlig mängd fåglar som är ovanliga då de huserar på ett naturligt fågelbord i form av en sten inuti en grotta.
- **4. Utkikstornen:** en förhistorisk plats uppe på lakaberget med två utkikstorn som daterar tillbaka till urprungsbefolkningens första stammar.
- **5. Svanudden:** en liten udde vid sjöns östra kant där en mindre grupp av svanar huserar och skall kunna ses ganska ofta.

Franzeliusgården

Gården var en gång en stor norrbottensgård i två våningar, men idag är det bara kvar ett skal av sin forna glans. En stor del av huset är ihoprasat och man kommer inte speciellt lätt åt övervåningen.

Finna dolda ting(automatisk): Om RP säger att de söker igenom området kring ingången kommer de förstå att de befinner sig nära resterna av ett vardagsrum och se gamla slitna möbler osv. I bråten ligger ett stort porträtt av en välklädd kvinna med en ung fiskare. De båda är uppklädda och bär varsitt fint halsband.

Om RP har träffat Gunnar Larsson kan de eventuellt koppla samman att det måste vara en ung version av honom. (Detta är för att få dem förstå att halsbandet som behövs för ritualen finns hos Gunnar).

Fågeltornen

Uppe på berget bakanför byn står två stycken torn för fågelskådning, samt ställningar för att ställa upp mat. Intill tornen finns även vad som verkar vara en rastplats med en eldstad och några sittplatser fördelade runt denna.

Om platsen undersöks kan man upptäcka detta utan några egentliga slag

- Eldplatsen har troligtvis använts nyligen då sotet inte har hunnit klumpa ihop sig ännu utan fortfarande är ganska fint.
- Man matar troligtvis inte bara fåglarna med spannmål då man kan hitta blodrester på mat-ställningarna, vilka består av tre stycken pålar som balanseras på ett sådant sätt att de kan hålla någonting mellan dem.

På stenhällen alldeles intill tornen finns stora inristningar som sedan är imålade. Dessa föreställer fåglar och vad som tros vara en grotta.

- **Historia/Antropologi:** det är inte jättevanligt med samiska hållristningar då den konsten är lite för primitiv för detta folkslag. Kanske det är någon speciell del av en shamanritual som de har?
- **Finna dolda ting (Svår):** det finns spår av att något har eldats vid huvudet av fågeln. Det är väldigt svårt att se men det är som att någonting har brunnit där och sedan dragits så det både repat och sotat stenen, som en olycka av något slag.

Här finns även en urblekt trätavla med en titel i snirklig titel där det står "Korpledén" och är en skisserad karta över närområdet. Den går okej att tyda trots att mycket av färgen har flagnat bort. Intill rastplatsen i skogen finns det kadaver av vad som verkar vara älgar.

Korpbordet/grottan

I Lakaberget sträcker sig en stor grotta, med en naturlig steg igenom. I den största grottöppningen har man avgränsat en sänka, i vilken en stor svart sten står, drygt fem meter ut och en meter upp från klippkanten där man nu har satt staket. BAKANFÖR den sträcker sig ännu en grottöppning, men som sveps in av grottans mörker. På stenen huserar i normalfall ett tjugo-trettiotal av fåglarna som kan ses inne i stan och ibland kan man även se någon större fågel.

Korpbordet

Acolyte - Atrium Carceri (Spela om de spenderat lång tid vid bordet alternativt beger sig djupt in i tunnlarna bakom korpbordet)

Om man klättrar ner för grottväggen kan man gå fram längs med det träck-betäckta stengolvet mot den svarta stenen. Fåglarna kommer att ge ifrån sig avskräckande ljud då de märker att någon närmar sig. Om detta inte får en avskräckande effekt kan de komma fram till stenen, vilken till en början tycks ha en väldigt ojämn yta, speciellt om man känner på den. Men om man kollar mer noggrant på den, vilket kräver en lykta eller liknande, så kan man märka att det är en massa text inskrivet på den, ord verkar täcka varenda kvadratcentimeter av stenen.

Språk (Nordsamiska): språket verkar vara en otroligt gammal form av nordsamiska, men många ord verkar inte riktigt stämma överrens med den nuvarande betydelsen. Om RP tar sig tid kan man tolka dem och utröna följande meningar:

*Vilandes här ligger moder vår, ve den som stör dess vila
Tills den dag då mörker skingras av eld vid höjdens spanpunkt*

*Den dag då moder skall släppas fri från sina fjättringar och återvända till fädersland
Så skall tjänare och släppas fri från sina eviga törnor
Då sot ersätter den bild, som visar spanares väg.*

Historia: stenen är inte lik någon runsten som personen hört om tidigare. Den bästa liknelse personen kan komma på är rosettastenen i egypten, men här en obskyr form av samiska och gammal svenska.

Om man blir aggressiv gentemot stenen och försöker skada den på något sätt så kommer fåglarna att reagera mot inkräktarna och attackera dem. Främst i avskräckande syfte men fungerar det inte så kommer de större fåglarna att bli fysiskt våldsamma mot personerna.

En bit bakom fågelbordet kan man hitta tjocka hinnor som liknar äggskal, men som är mörka och mer liknar hinnan som är på insidan av ett ägg, men mer icke-organisk. Man kan även se spår i marken från stenen som leder ut till dessa äggrester.

Följer man grottan kommer man så småningom in till en t-korsning som går åt två håll. Den åt vänster kommer leda mot grottan under Franzeliusgården och den åt höger mot den gamla gruvan.

Viktiga scener och händelser

Den trasiga flotten

Tid: När som helst då rollpersonerna undersöker flotten som ligger bärgad under dagstid.

En bit från stranden, upp mot husen står ett tält uppslaget, under vilket de rester man lyckats bärga upp från flotten ligger. Det är inte så ordentligt avspärrat då det inte är tänkt att det rör sig så mycket folk i området.

Det saknas tydliga bitar av flotten som verkar ha gått sönder på ena sidan där den varit fäst vid vajern.

- **Mekanik/Fysik:** av skadorna att döma så måste lasten på den ha blivit snedfördelad. Det är som att den fick vridmoment åt den andra sidan av flotten så denna den spjärnade upp mot vajen och gick sedan av.
- **Finna dolda ting:** flotten har fullt med en massa små skrapmärken och gropar på ytan. En förklaring är att den släpats mot botten på sjön och därigenom skadats.

- **Finna dolda ting (Svår):** kollar man nära på och mellan plankorna så kan man se fjädrar som fastnat, petar man ännu mer kan man se att fjädrarna fortfarande sitter fast i något kött, som om det slitits lös från ett djur.

De lyckliga få

Tid: när någon rollperson undersöker kropparna av de omkomna soldaterna

Om en av rollpersonerna, lämpligen någon medicinskt utbildad, undersöker kropparna av de omkomna kan man upptäcka att det dels rör sig om fler offer än vad tidningen angett. Det rör sig snarare om tjugo offer än tio och ett antal har redan körts iväg till Morjärvs lasarett.

En grundlig undersökning som tar lite tid kan direkt ge följande information:

- De flesta dog troligtvis till följd av drunkning då de fastnade under flotten och kunde inte ta sig upp i tid.
- Många påvisar småsår, som att de skulle ha dragits mot den knäckta flotten eller ha tagit skada av splitter och bråte som uppstått då färjan kantrade.

Mot slutet av undersökningen kommer rollpersonen komma över kroppen av en person vars ögon saknas och med stora sår kring dem. Det är klart att det skulle kunna ha orsakats av olyckan, men verkligen med en sån precision?

Sinnesförlust: 0/1

Nils uppvaknande

Tid: När den är lämplig, innan RP har börjat få reda på att det finns någonting i berget.

Om inte någon RP är i stugan då han vaknar kommer Hugo be Eva hämta dem. De kommer att ledas in i rummet, men påminnas om att han är svag och att de inte bör pressa honom allt för hårt. Det han har att säga är i korta drag detta

Jag kommer inte ihåg vad som hände... allting gick så fort. De var över oss och sedan så var vi plötsligt i vattnet. Det var mörkt, och kallt.. Så kallt. Han fryser till. Sen kom blodet, överallt man simmade så var det blod i vattnet. Jag kunde höra allas rop på hjälp, men jag kunde inte, jag orkade inte.. Det gick inte att rädda dem. Förlåt.. Snälla förlåt mig!

Vartefter han faller i en ångestfylld gråtattack.

Psykologi: Han verkar genuin. Det är svårt att avgöra hur mycket av detta som är till följd av hans ångest, men han verkar iallafall själv tro på vad han säger.

Om någon kollar på hans sår kan de få reda på följande

Första hjälpen: Han måste ha fallit ner bland väldigt mycket flisor och bråte för att få de skador han har på bålen. (Om RP har kollat på vrakdelarna av flotten så kan de troligtvis inse att det inte var så sannolikt).

Mannen i källaren

Ifall den numera raserade Franzelius gården undersöks så kommer man kunna hitta spår som leder ner till källaren och fram till en tung trädörr, som verkar vara låst med ett väldigt ålderdomligt lås. En av nycklarna på nyckelknippan som en av rollpersonerna har med sig passar in här. Bakom denna dörr kommer man in i en källare som verkar vara ett förråd, med en gång ner mot en stendörr. När man närmar sig kan RP börja höra ljud som

Evil Lair Birds - ASMR Effect

Om dörren öppnas kommer man in i ett stort rum med högar av böcker staplade längs väggarna, med den varelse som Walter har blivit huserandes i. Han sitter troligtvis vid sitt skrivbord och klottrar frenetiskt ner det han får uppläst till sig från fåglarna i grottan, man förstår nästan instinktivt att han lyssnar till fågelljuden som kommer från brunnen. Han kommer inte att lägga märke till rollpersonerna till en början. Rummet luktar fränt och instängt, men inte farligt. Till en början ser de bara ett stort bakhuvud med glesa hårtester.

Medicin/första hjälpen: Rummet luktar uppenbart av sår som inte omhändertagits och blivit infekterade.

Han visar ingen agg mot RP ifall han ser dem och om de attackerar honom kommer han inte att göra motstånd. Efter ett kommer han med ansträngd och nästan oigenkännlig röst säga åt dem att han vill få ett slut på allt. "Ni måste avsluta det jag och Karl började, snälla, hjälp mig" vartefter han kommer kasta sig mot en av rollpersonerna i hopp om att de ska döda honom.

Finna dolda ting/om de letar ordentligt: i skrivbordet har han en stor lädertub som innehåller ett ihoprullat pergament. Det verkar väldigt gammalt men ha några nya kommentarer skrivna på sig.

Ledtråden ovan behövs för att de ska kunna utföra ritualen. Om de inte hittar rullen måste exempelvis Gunnar nämna något, eller RP läsa om den i museiintendentens dagbok.

Nils död

Tid: Under natten/ sen kväll

Syfte: få ut Hugo, Eva och Nils ur berättelsen samt påvisa att det är någonting konstigt med fåglarna.

RP väcks upp av ett högt ljud utanför vårdshuset där de nu bor. De kan höra hur Eva och Hugo våldsamt ropar och om de kollar ut kan man se dem fäktas omkring sig när en flock med fåglar attackerar dem. Eva kommer lösgöra sig och springa mot RP's hus och be om deras hjälp.

När RP springer mot sjukstugan kan de alla få slå ett slag på *SMI*, alla som misslyckas blir lätt angripna av fåglarna och den som slår värst tar två poäng skada från några fåglar som lyckats få in en träff med deras näbbar. Väl inne i sjukstugan kan de se hur en flock av fåglar har flugit in genom ett fönster som lämnats öppet och en blodig Nils ligger i sin sjuksäng. Han är vid liv, men knappt. Både RP och Hugo kan snabbt avgöra att han måste få akut vård och tas till sjukhuset. De kommer vara enträgna på det och säger att RP måste stanna kvar i byn så någon annan är här iallafall och vaktar platsen. De rekommenderas att söka skydd någonstans och att försöka hitta Lundahl och höra vad det här handlar om.

Svärmen kommer

Tid: efter nils död

När RP har räddat Nils kommer de troligtvis vara osäkra på vad de ska göra. Under denna period ökar mängden fåglar i området drastiskt och när man kollar ut kommer man se hur ett tjugotal fåglar sitter på varje hustak och man ser fler som flyger omkring.

Allteftersom kommer fler och fler av fåglarna att cirkulera kring Gunnars hus, detta borde ge någon form av ledtråd till RP att någonting speciellt händer där. Dessutom kommer Lundahl, om han fortfarande är med, att vilja göra sig av med dem. Därför kommer han föreslå att de tar sig till honom eller till Orvar. Oavsett vart de går kommer Orvar att möta upp dem. Där kommer han tala med dem lugnt, men någon gång öppna fönstret och släppa in fåglar som attackerar Lundahl och dödar honom. Härifrån kan RP fly, annars blir även de attackerade.

Ritualen utförs

Lurking spirits - XERXES THE DARK

Om RP har hittat ledtrådarna som krävs för att utföra ritualen, d.v.s prästens eller intendentens dagbok, trumman från museet, medaljongen från Gunnar och några ben från en mindre fågel så kan dem utföra ritualen. För hur ritualen faktiskt utförs, se slutet av texten.

När en RP har läst upp de sista raderna av versen och kastat in benen i elden, läs följande:

Elden sprakar till och med en knall exploderar den lilla elden längs bergshällen. [om personen har medaljongen på sig; runt dina fötter]. Explosionen lämnar efter sig en stor sotig fläck där fågelns kontur en gång var. Världen blir tyst för en sekund. En tryckande tystnad som varslar om något hemskt som kommer ske. Synen når er uppe i tornet först. Från grottan uppe på Lakaberget hörs ett öronbedövande ljud då hundratals korpar svärmar ut ur grottan. De verkar först flyga rakt ut, som bara för att fly. Men vänder så småningom och riktar sig mot er. Svärmen flyger mot dig som precis har genomfört ritualen och med dem kommer en våg av psykisk kraft som på samma gång får dig att vilja fly för ditt liv, men också hänge dig åt dem. De är förödande, men älskande.

RP har nu möjligheten att försöka fly om dem vill. Om de gör det kan de antingen springa upp i fågeltornet, eller ner för slänten. Klättrar de upp i tornet måste de klara ett slag på smidighet eller styrka. Om de lyckas, läs:

Fåglarna passerar precis under dina fötter, men viker av när de är inom en dryg halvmeter från tornet. Istället vänder dem strax nedanför och flyger mot skogen, där de skinngas in i mindre flockar. Några sekunder senare släpper det psykiska tryck ni alla känt och deras ljud tystnar. En känsla av lugn infinner sig.

Om RP försöker springa ner för slänten kommer de inte kunna klara sig. Väljer dem detta eller misslyckas med slaget för att ta sig upp, läs istället följande.

Du kommer inte undan. Du kan se hur svärmen kommer mot dig och är redo. "Kom hit, kom till oss". Rösten i ditt huvud påminner lite om den person du känt dig mest trygg hos innan du kom hit. "Bli en av oss". Innan du hinner tänka mer är dom vid dig. För en sekund tycker du dig se ditt ansikte reflekteras i en av fåglarnas ögon. Du tycker dig nästan se ditt ansikte förvridas till det av en fågel, innan du känner hur tiotals näbbar trycks in i dig. En brännande känsla börjar sprida sig, du är hemma.

Ni andra kan se hur svärmen av fåglar flyger in och genom [PERSONEN]. Med ett obehagligt smackande och tjattrade flyger svärmen sedan vidare, vartefter benresterna av [PERSONEN] faller ihop som det enda spår av dess existens. Innan fåglarna helt och hållet har tagit sig till skogen är det en vetskaps som slår er. Svärmen fick en ny fågel.

Sinnesförlust: 1t4/2t4

Spelledarpersoner

Nils Avelin

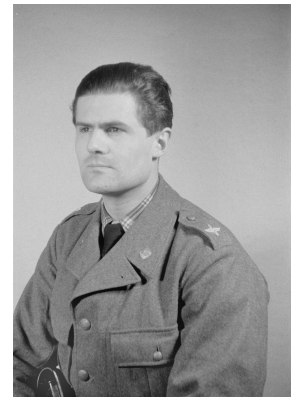
Den enda överlevaren från olyckan, den person som larmade att olyckan hade hänt. Från början från stockholm och ogillar den norrbottniska omgivningen skarpt. Han blev såpass nerkyld och omtumlad av händelsen att han blivit allvarligt sjuk och tas hand om av en fältläkare från militären i en av de gamla sommarstugorna.

Han kan berätta om hur båten kantrade under regnet, trots att vinden var mild. En soldat ombord ska ha börjat ropa om någonting och peka på någonting en bit bort i vattnet. Nils trodde att han syftade på vågor eller något liknande.



Hugo Edin

Den tillförordnade militären som skall hjälpa rollpersonerna med utredningen av olyckan. Han är från början härstammande i Luleå och har en ganska bred dialekt. Han är skarp och ogillar egentligen "lantisar", dock införstådd i situationens allvar och hanterar därav situationen väldigt professionellt. Han kommer att lämna scenariot med Nils efter att han skadat allvarligt. Om RP börjar agera konstigt innan han lämnat kommer han att uppfatta det som misstänksamt och agera enligt det.



Eva Lehto

Eva är egentligen utbildad inom antropologi, men jobbar extra åt turistbyrån i Luleå. Som en del av ett projekt för att främja den norrbottniska turismen blev hon utplacerad i den lilla byn, som inte direkt har lockat till sig speciellt många besökare.

Hon har däremot fattat intresse i de gamla samelämningarna som finns i skogen, drygt en halvtimmes promenad i skogen bakom den stora villan. Under sin fritid har hon skissat av de ritningar hon hittat och försöker leta



efter kopplingar mellan dessa och andra kända fenomen inom den samiska kulturen.

Den lokala folkloren och skrocken är även någonting hon har intresserat sig för och hon är en flitig besökare hos Orvar då hon ändå passerar där under sina promenader. Om RP pratar med henne om sitt arbete kommer hon erbjuda sig att visa dem grottan med fågelbordet, och de intilliggande tunnlarna, vilka hon däremot måste erkänna att hon inte vågat utforska speciellt mycket.

Kommunaldirektör Lundahl

Göran Lundahl är välinsatt i hrafans närvaro och är den som hjälper Gunnar att hålla den i schack. Han lärde sig om dess närvaro i byn som liten av Gunnar och de har alltid kilat stadigt ända sedan dess. Deras vänskap är ganska välkänd och något ifrågasatt av Gunnars bror. Han är däremot ganska rädd för varelsen, väl insatt i vad den kan göra och är därför mycket mer försiktig

KP:12 Sinneshälsa:45

Färdigheter: gevär (Hagelgevär) 40%, lyssna 50&



Mål: Se till att kåffans existens inte undanröjs, om den gör det, förinta dem som fått reda på att den existerar.

Orvar Larsson

Orvar var alltid den skötsamma och ordnade av bröderna, som fick arbeta hårdast under barndomen. Han var skeptisk till sin brors relation med familjen Franzelius då han tyckte de blev allt för nära. Främst var han emot sin brors förhållande med franzeliusdottern.

Mål: se till att inga fler oskyldiga skadas av hrafans närvaro och att "spöket som hänger över området" på något sätt hanteras. Befria Gunnar från den plågoande som besitter honom om han får chansen, men han kommer inte ta initiativ till detta. RP måste komma till honom. Han kan då berätta om ritualen.



Gunnar Larsson

Gunnar var en vanlig knegarpojke innan han träffade och blev störtlöslig i Franzelius-familjens dotter. Efter detta introducerades han av mamman till familjens lära, då hon såg en stor möjlighet att fånga hans intresse, vilket lyckades. Dessutom var han till stor användning då han kunde ge alibin till saker som hände ute på flotten. Däremot var offret av franzeliusdottern inte någonting han kände till men kände sig tvingad att hjälpa till att mörka då han visste vad mamman var kapabel till om han inte gjorde det.



Numera är han skröplig och sitter mest i sin stuga och pratar med den korp han har i en bur inne i sitt sovrum. Det är en av Hrafans barn och används för att kommunicera med Orvar. Han har lätta ryckningar till följd av en sjukdom men är annars ganska lätt att ha att göra med. Han kommer vara väldigt försiktig med RP om de ställer mycket frågor men samtidigt försöker han vara så sann som möjligt för att inte råka försäga sig.

Den som var Walter

Walter är numera helt besatt av kaffans viskningar och gör egentligen inget annat. Han har hittills skrivit tusentals sidor av viskningarna och dem är skrivna på ett gammalt språk som är svårläst, men förståeligt för dem som lägger ner tid på det. Då kan man inse att det mestadels är samma fras som skrivits om och om igen.

Hans kropp är väldigt svag och om den utsätts för fysisk kraft kommer den troligtvis ge vika väldigt snabbt. Han har inte längre någon möjlighet att slåss och kommer se RP som kommer in i källaren som sin möjlighet till frihet. Han har lyckats tränga igenom hrafans kraft något och tagit makt över sina tankar så pass att han förstår att om han kan få RP att döda honom kommer han bli fri.



Sinnesförlust: 1t4/1t6

Fågelvarelserna

Korparna är en del av förkroppsligandet av *Hrafan* och är på så sätt direkt styrda av dennes tankar. Den ser och hör allting som fåglarna ser och hör.



Det finns huvudsakligen två grupper av fåglar, dels spejar fåglarna vilka ser ut som vanliga korpar utöver att deras fötter liknar små människohänder. Men även de lite större fåglarna som bara huserar i grottan om de inte skickas ut av Hrafan för att attackera någonting specifikt. De större fåglarnas händer är inte mjuka på samma sätt som de mindres utan har stelnat till klor, men om de undersöks så ser de precis ut som små miniatyr-versioner av händer i samma silvriga metall som bryts i gruvan.

De mindre fåglarna slåss inte utan kommer bara försöka lämna scenen ifall de blir anfallna på något sätt. Om de lyckas ta sig därifrån och situationen tillåter det så kommer dem skicka en eller fler större fåglar till platsen där de blev anfallna.

Hrafans barn - de större fåglarna

STY:65 **SMI:** 75 **STO:** 40 **FYS:** 50 **KP:** 9

Sinnesförlust: 1/1t3

Attacker: klor 60% 1t4+1 skada

Ritualen

För att motverka fåglarna kan man utföra den ritual som prästen och museiintendenten påbörjade och har lagt grunden till. Den bygger på att man har medaljongen som Gunnar numera sitter på, en trumma som finns i museet samt den rulle som finns nere i källaren hos Walter. När man har dessa så ska man:

- Tända en eld vid huvudet på den stora målningen på hällen
- I den lägga benen från en eller flera små fåglar samtidigt som man börjar trumma på shamantrumman.
- När elden har tagit sig ska personen med medaljongen läsa upp orden på rullen, vartefter elden skall slockna och korpljud höras i bakgrunden.

Notera att när den är utförd kommer alla som inte har medaljongen på sig eller är i något av fågel tornen bli attackerad av svärmar av de fåglarna som kommer.