



# Stjärnfall

Call of Cthulhu • Gothcon 2013 • Rollspelsarrangemang

*Vad har en dansare, munk, flygare, spion och en arkeolog gemensamt? Vad hittades i Machu Picchu, Sibirien och i Louvren egentligen? Varför driver människor sig själva ner i fördärvet? Världens nationer står inför historiens mest destruktiva krig men bakom ridäerna sker något mer ondskefullare. Du kommer få möjligheten att ta reda på vad.*

Besök vår värld år 1911 i ett lite äventyrligare Call of Cthulhu scenario.

## Instruktioner

Detta är ett konventrollspelsscenario som behöver en spelledare och fyra till sex spelare och beräknas ta tre till fem timmar. Ingen åldersgräns eller förkunskaper krävs av spelarna men du som spelledare bör vara något bekant med rollspel i allmänhet och Call of Cthulhu i synnerhet.

Regelanvändande är frivilligt och bestäms i samråd med spelgrupp. Du kommer att märka att vissa regler är förenklade men är i grund Chaosiums Basic Roleplay. Ta gärna med egna tärningar.

Scenariot är mer ”pulp” och äventyrligt än det genomsnittliga CoC-scenariot vilket bör reflekteras i mindre dödlighet, mer action, mer ’låt-gå’ och fart.

Varje kapitel och scen innehåller allt (miljö, händelser, npc med mera) du behöver veta förutom handouts som finns längst bak. Läs igenom hela scenariot innan du spelleder.

Var noga med vilka pass du spelleder och tag kontakt med oss för att få underskrift på att du har gjort ditt pass.

Kontakta Robin Ljung ([robinljung@gmail.com](mailto:robinljung@gmail.com) 0700701504) om du har några frågor. Medarrangör och skribent är Fredrik Ernstson. Korrektur, hjälp och test med mera av Emil Björk, Martin Anander, Victor Luren, Hanna Svensson, Eva Eigert, Johan Barouta, Jimmy Fong, Andreas Bragd, Josefin Bragd & Ica Magnusson.

## Tider

Pass 1 (Fr 10:00-Fr 15:00)

Pass 2 (Fr 16:00-Fr 21:00)

Pass 4 (Lö 10:00-Lö 15:00)

Pass 5 (Lö 16:00-Lö 21:00)

OBS! Spelleadare & Arrangörer samlas 1 timme före!

## Plats

Varje pass har en samlingssal. Information ska finnas på konventets reception eller infotavla. En spelplats blir tilldelad inför varje pass av arrangör.

## Spelgrupper

Spelleadare får en grupp om 4-6 spelare tilldelat innan varje pass.

*Lycka till!*

# Bakgrund

1400

Incapräster i Peru åkallar varelserna Mi-Go på planeten Pluto i tron om att de är gudar värda att dyrka. Svaret dröjde cirka 20 år som det tar att resa från Pluto till Jorden, men andemeningen gick inte att ta miste på. Mi-Go ville försäkra sig om att vetenskapen om dem hölls hemlig så en farkost laddad med biologiska vapen landade och utplånade hela Incasamhället i smittkoppor.

1500

Den spanska conquistadorern Francisco Pizarro finner hemligheter na om ritualerna i Peru och tar dem med sig hem till Europa. Där givs de till mångsysslaren Leonardo da Vinci som inte inser kraften i ritualen utan målar nonchalant över den med ett porträtt – Mona Lisa.

1888

Den esoteriska ordern Teosoferna med Blavatsky i täten kontakter gudarna igen med hjälp av Mona Lisa. Ritualen krävde blodoffer och händelsen kom att rapporteras som the Whitechapel Murders. Blavatsky dör på grund av ansträngningen men Mi-Go har redan hunnit sända sitt svar. Nu ännu mer dedikerade att utplåna de nyfikna människorna.

1908

Eftersom Blavatsky's signatur inte längre finns kvar på jorden när farkosten närmar sig söker den upp den näst mest involverade i ritualen. Grigori Rasputin som finns i Sibirien men utan Mi-Go's vetenskap är området avfolkat och mänskligheten klarar sig undan denna gång. Farkosten vilar i hemlighet i den Sibiriska kylan i närheten av Tunguskafloden.

1911

Teosofen och arkeologen Hiram Bingham återfinner Macchu Picchu i Peru. Det går upp för stackaren att Teosoferna har lekt med elden och åker till Europa för att förstöra alla medel som använts i ritualen 20 år tidigare. Men det finns krafter som vill lägga sina händer på gudarnas meddelande och använda det till sina egna syften. De flesta ovetandes om dess destruktiva krafter.

# Delar

## 1. Dimmiga London

Spelarna, medlemmar av den teosofiska orden, sitter på en klubb när nyheten om Machu Picchu når fram. Nyheten pekar också på att dess upptäckare tagit sin tillflykt till Paris för att sedan under märkliga förhållanden försvinna.

## 2. Romantiska Paris

I västvärldens nav hittar de arkeologen Hiram i dålig form. Han varslar om jordens undergång och manar spelarna att förgöra Mona Lisa men tavlan är redan stulen och en jakt efter en astronom vid namn Leonid Kulik tar sin början.

## 3. Moskva & Transibiriska Järnvägen

På världens längsta järnväg är saker inte som man tänkt sig. Fiender lurar och hemligheter byter ägare. Pusslet börjar klarna och det bör stå spelarkaraktärerna uppenbart att mycket finns att vinna i att spåra upp meddelandet från rymden först.

## 4. Kalla Tunguska

I ödemarken sätts spelarkaraktärernas lojalitet på prov. Där ute finns bara de och meddelandet.

## Struktur

London är kortast och tjänar bara till att presentera spelarkaraktärerna och starta äventyret. Paris och Transibirisk är de längsta scenerna och kan ha flera sidospår och alternativa upplösningar och i Sibirien/Tunguska utspelas egentligen bara en moralisk showdown mellan spelarkaraktärerna. Byten mellan scenerna ska gå snabbt, alla tjänar på att förflyttas nästan direkt när varje scen och del är klar.

## Syfte

Upplägget ovan vittnar om ett åtstramat händelseförlopp vilket är i sin ordning. Det intressanta är uppbyggandet fram till sista delen och hur relationer odlas och vårdas mellan spelarna fram tills dess. Spelarkaraktärerna har, eller bär fröet till, en klar agenda som kommer driva dem mot varandra men fram tills det bittra slutet är de av nöd i behov av varandras sällskap.

## Stämning

Utnyttja de tydliga scenbytena för att ändra stämning. London ska vittna om mysterier och locka till nyfikenhet. Paris ska vara häftigt och bjuda upp till lite action. Transibirisk ska vara farligt. Lugna sedan ner tempot och vagga in dem i en falsk trygghet i Sibiriens ödemarker. Väl här sker allt spel mellan spelarna. Späd gärna på paranojan mellan spelarna.

## Handouts

Det finns 3 stycken handouts. Varje ska delas ut i slutet av varje akt. I slutet av London > Telegram. I slutet av Paris > Artikeln och sist i slutet av Transibiriska Järnvägen > Mona Lisa.

# Spelarkaraktärer

Det finns fyra (4) plus två (2) valbara spelroller att välja på. De är samtliga historiska figurer och sänar som på deras eventuella intresse för det paranormala och deras relationer är de historiskt ganska korrekt återgivna. Spelarkaraktärerna är något över den genomsnittliga medborgaren vad gäller orädsla och förmåga att möta dåliga odds. Låt dem få vara lite actionhjältar då och då.

## Margareta Zelle 35

född 1876 medborgare i Holland och Frankrike  
Världskänd under artistnamnet Mata Hari och mindre känd som skicklig spion.  
Lojalitet: Edward Crowley  
Speciell Förmåga: Lura ur folk personliga hemligheter

## Grigori Rasputin 42

född 1869 medborgare i Ryssland  
Den galne munken som har tsarfamiljen i ett järngrepp till mångas förtret.  
Lojalitet: De glömda gudarna  
Speciell Förmåga: Handpåläggning och grundläggande kunskap i Mythos och dess ritualer

## Manfred von Richthofen 19

född 1892 medborgare i Tyskland  
Adel, duktig kavallerist, nyfiken flygare, nationalist, ung och naiv.  
Lojalitet: Tyskland, men kan övertygas om annat  
Speciell Förmåga: Tursam

## T. E. Lawrence 23

född 1888 medborgare i Storbritannien  
Framgångsrik arkeolog och militär med ett öga för det ovanliga.  
Lojalitet: Hiram Bingham, alltså att utplåna det onda  
Speciell Förmåga: Motståndskraft mot det onda och övernaturliga

## Sidney Reilly 38 (*Reservkaraktär*)

född 1873 flera medborgarskap  
Spionernas spion. Ukrainskfödd jude? Hetlevrad spelare? Total egoist? Ingen vet.  
Lojalitet: Sig själv i alla lägen  
Speciell Förmåga: ”Jack of all Trades” och kunskap om olika skurkar världen över

## Nellie Bly 47 (*Reservkaraktär*)

född 1864 medborgare i USA  
Grävande journalist, sanningens sökare, resenär och uppfinnare.  
Lojalitet: Sanningen  
Speciell Förmåga: Förklädnad och Bluff

# Teosoferna

Detta är det sällskap som enar spelarkaraktärerna. Det är en ganska stor orden med spirituella, akademiska och rent ockulta intressen. Sällskapet finns på flera håll i västvärlden men dess filosofier är hämtade ur all världen hörn – men i synnerhet från hinduismen och spiritismen. Ordern är öppen och dess existens är inte en hemlighet. Gruppen ruvar därmed på flera fraktioner med många olika intressen och agendor och några av dess medlemmar har gläntat på sanningen om de glömda gudarna. Helena Blavatsky skapade sällskapet en gång i tiden men det saknas numer en tydlig ledare men i London anses en person vid namn Edward Crowley vara en auktoritet. Spelarkaraktärernas motiv till medlemskap står angivet på karaktärsbeskrivningarna.

# Ickespelarkaraktärer

Nyckelroller som på ett eller annat sätt kommer i kontakt med spelarna eller är av något skäl viktiga för historien.

## Edward Alexander Crowley 36 (Scen London)

Teosofernas största värnare i London och har kontroll över Margareta Zelle. Var inte med i ritualen 1888 men vill mer än gärna veta vad som hände.

## Hiram Bingham 36 (Scen Paris)

Arkeolog som kommit sanningen om Mi-Go nära. Tror sig kunna rädda mänskligheten genom att hindra att ritualen används igen. Är beredd att utplåna Teosoferna om så krävs.

## Leonid Kulik 45 (Scen Transibirsk)

Mineralog, Astronom och den enda som vet exakt hur man finner ’meteoren’ i Tunguska. Träffas på tåget till Sibirien.

## Walther Bothe 20 (Scen London och Transibirsk)

Teosof, fysiker och en av historiens antagonister. Konkurrerar om att spåra upp ’meteoren’ i Tunguska men av vetenskapliga skäl.

## Black Hand (Grupp) (Scen Paris och Transibirsk)

Serbiska muskler anlitade av Walter Bothe för att sätta käppar i hjulen för spelarna. Om scenariot kräver simpla skurkar att slåss mot är dessa de rätta för rollen.

## Mi-Go (Grupp)

Detta är en intergalaktisk ras som upprättar kolonier lite varstans. En koloni på Pluto finns för att utvinna mineraler och de har besökt jorden vid flera tillfällen men hamnat i konflikt med andra varelser här. De vill bli lämnade ifred men nyfikna ockultister ”ringer upp” dem med jämna mellanrum. De har blandade åsikter om mänskligheten men har alltid valt att dölja sin existens, bland annat genom att utplåna alltför nyfikna människor. Hittills. (I texten hänvisas de ibland till som ”Gudarna” men det är helt enkelt på grund av människornas ignorans). Mi-Go kommer inte att synas eller verka direkt i detta scenario. Ej heller några andra varelser ur Call of Cthulhus Mythos.

## Shangrila (Grupp) (Scen Tunguska)

Används enbart om spelargruppen absolut kommit fram till en enande konsensus hur gudarnas meddelande skall användas. Med andra ord, om spelargruppen inte har några interna konflikter kan denna grupp användas mot dem för att inte få ett helt antiklimatiskt avslut. Denna grupp är i hemlighet lojala mot guden Hastur som önskar störa Mi-Go’s planer.

## Helena Petrovna Blavatsky (Död)

Hennes reseskildringar och författarskap har lämnat ett permanent avtryck i nyandligheten och den ockulta filosofin. Teosofin (läran om det gudomliga) söker förena all världens andliga kunskap i en teori. Detta är att glänta på dörren till sanningen (och galenskap). Men gudarna hörsammade inte hennes fredliga tribut och hon tog till slut till det ultimata offret för att tvinga deras hand - mord. Hon dog på kuppen och hennes hemligheter hade kanske följt henne i graven.

# London

Var: Klubb the Egyptian Lounge i Londons finare utkanter

Vilka: Edward Crowley och Walter Bothe

Vad: Spelarna anjuter kvällen när nyheten om Hiram upptäckt och tillstånd när fram

## En kväll på Klubben (Under en mild augustikväll)

Spelarna är av olika orsaker på besök i Teosoflorens avdelning i London där Edward Crowley är god värd. Här bjuds på all världens läckerheter och lyx, drycken flödar och cigarröken ligger tätt. Spelarna sitter i höga läderfåtöljer och samtalar om ditt och datt när Edward infinnet sig för att presentera Teosofernas nyaste tillskott – Manfred von Richthofen. Efter presentationen bör spelarna få några minuter på sig att samtala runt detta och annat.

När tillfället känns rätt kan en betjänt komma med ett telegram till Edward som genast läser upp det [HANDOUT 1: TELEGRAM]. Spelarna kan få granska det själva givetvis. Avslöjandet om att den kända arkeologen Hiram har funnit en stad bland bergen i Peru kanske inte är så överraskande men telegrammet vittnar också om att Hiram tagit sin tillflykt till Paris och sedan försvunnit bör vara alarmerande.

Gör det klar att Hiram är medlem i Teosoferna, och påminn spelaren till Lawrence att de har en personlig relation. Om inte spelarna kommer på tanken att uppsöka Paris bör Edward föreslå det antingen direkt eller genom Margareta. Pengar och tid är inte ett bekymmer för spelarkaraktärerna eller Edward om saken skulle komma på fråga.

På klubben finns också scenariots antagonist, Walter. Han sitter i bakgrunden om sprider osämja och baktalar Hiram utan hämningar. Tok, dåre, idiot med mera får spelarna höra innan han ger sig iväg när nyheten avhandlats. I själva verket är Walter oerhört nyfiken på Hiram upptäckt och kommer skyndsamt själv ge sig iväg till Paris i hopp om att komma först.

Med lite tur kommer spelarna ge sig iväg till Paris omgående. Låt det inte dröja med onödiga scener men om de vill göra lite efterforskningar kan vidare information ges utan fördröjning. Berätta gärna om Hiram och hans arbete.

## Edward Alexander Crowley 36

Engelsman. Mångsysslare. Mystisk.

Engagerad i många mystiska sällskap varav Teosoferna är den minst iögonfallande. Har öppet hus i en herrgård någon kväll i månaden för diskussioner och samkväm. Var inte engagerad i Helena Blavatskys mordiska ritualer men har listat ut på ett ungefär vad som hänt. Tror på att gudarnas meddelande kommer skänka visdom. Har hjälpt Margareta Zelle och kommer försöka utnyttja henne för att få reda på vad Hiram funnit och vad som händer sedan.

Trovärdighet	50%
Bluffa	50%
Övertala	50%
Konst	70%
Historia	50%
Ockult	70%
Psykologi	70%

## Walter Bothe 20

Tysk. Fysiker. Driven.

När Walter var mycket ung blev han bortförd av varelser bortom tid och rum. Hans minnen är suddiga men fyller honom med evig plåga. Han är på det klara med att varelser vill mänskligheten illa. Sedan dess har han valt att studera allt som skulle kunna vara till hjälp för att hämnas. Han har tagit sin tillflykt till Fysikens vetenskap och alkemi i hopp om att skapa de verktyg för att spåra dem, kontrollera dem och slutligen förgöra dem. Ingen annan tanke ger ro åt Walter. Teosoferna har visdomar av värde och han har engagerat sig sedan ett tag tillbaka i dess mystik. Han har många men fragmentariska insikter i vad Teosoferna ägnat sig åt och är särskilt intresserad av de riter Blavatsky höll på med, så när Hiram gör bort sig i Paris vet han vart han ska börja leta. På vägen anlitar han Black Hand om det skulle behövas då han själv är inkapabel att försvara sig.

Navigera	50%
Trovärdighet	50%
Övertala	50%
Arkivkunskap	50%
Bokföring	50%
Juridik	50%
Naturvetenskap	70%
Historia	50%
Ockult	50%
Medicin	50%
Uppmärksamhet	50%
Reparera	50%



# Paris

Var: Paris gator

Vilka: Hiram Bingham och Black Hand

Vad: Hiram avslöjar Machu Picchus hemlighet och kopplingen till Teosoferna dunkla förflutna vilket manar till att finna tavlarn Mona Lisa.

## Paris gator

Spelarna anländer efter en ångbåtsfärd till Paris där Eiffeltornet, världens (då) högsta konstruktion borde imponera på karaktärerna. De rör sig snabbt mellan pittoreska bakgator och caféer för att så fort som möjligt hitta Hiram. För att leta upp honom så får spelarna själv finna lösningar (kontakter inom pressen, undre världen, polisen eller vad som du som spelledare kan godta) och vad de än företar sig ska slutsatsens helst vara att Hiram är häktad för bråk och fylleri. Margareta har bäst kontakter i Paris så låt denna karaktär få glänsa lite extra.

## Häktet

Paris, romantikens huvudstad, har en baksida. Den samlas allt för ofta på stadens häkte dit bråkstakar, tjuvar och mördare stängs in i väntan på att släppas ut eller få en biljett till fängelset. Här tas tyvärr också in folk vars psyke brustit och inte har någon som kan ta hand om dem. Hit har Hiram kommit. Hiram har tagit sig till Paris efter upptäckten i Peru för att hitta Mona Lisa och förstöra den. Polisen är lite svävande på varför han omhändertagits men är medgörliga med att släppa honom på spelarnas försäkran att han ska få vård av spelarna som ju också är utlänningar.

### Hiram Bingham 36

Amerikan. Arkeolog. Galen.

Framstående akademiker och utforskare som efter mycket slit funnit en ruinstad bland bergen i Peru, Macchu Picchu. Ledtrådar vittnar om att gudarna skickat en förbannelse över Incafolket som utplånat dem och han tror nu att samma öde komme ske med våran civilisation allt för att en orden han är medlem, Teosoferna, har använt sig av samma hedniska riter. Vetskapen har tagit knäcken på honom och han har i ett desperat försök tagit sig till Paris för att söka utplåna de medel som använts i ritualen cirka 20 år tidigare men misslyckas fatalt och blir inlåst på häktet. God vän med Lawrence.

Navigera	50%
Flygfordon	50%
Båt	50%
Landfordon	50%
Spåra	50%
Trovärdighet	50%
Övertala	50%
Konst	50%
Arkivkunskap	70%
Naturvetenskap	70%
Historia	70%
Ockult	50%

Väl inne hittas Hiram ensam i en cell. Det märks tydligt att han är drabbad av någon slags dårskap, han pratar osammanhängande och är i ett dåligt fysiskt och hygieniskt skick. Han känner igen de flesta av spelarna men är förtegen om han vet något annat. Han blir nöjd över att bli släppt och skulle spelarna försöka sätta press på honom om vad som hänt förklarar han så gott han kan att han tänker försöka stå dem bi men inte inne på häktet där ögon och öron finns.

## Ute med Dären

Vad spelarna exakt önskar göra här är upp till dem själva. De har medel nog att ta honom till hotell. Spelarna, främst Grigori, bör vara kunnig nog att avgöra att han inte behöver tas till läkare.

Om spelarna verkar vara sugna på action kan en första introduktion av Black Hand vara lämplig så fort de har prata lite med Hiram. Orsaken är att Walter önskar få Hiram röjd ur vägen och Black Hand kan enkelt skuggat spelarna från häktet. En fysisk konfrontation bör inte orsaka mer än överraskningen att någon vill dem eller Hiram illa. Sidney bör få kunskap om vilka Black Hand är, men ingen borde ana vad Black Hand vill och i vems tjänst de agerar..

Väl i ensamhet med Hiram kommer han att börja berätta vad som hänt, eller tror sig ha hänt. Hiram har anat vad Teosoferna gjorde i London på 1800-talet, mord och mörka ritualer! Men han har inte tagit ryktena på allvar förrän han hittade Machu Picchu. En hel stad, numera en ruin, dedikerad till att dyrka de glömda gudarna. Plötsligt insåg Hiram att Teosoferna lekt med elden och anar att individer inom ordern söker kontakta gudarna än idag. Han vet att den ritual som använts finns dold på Louvren, men han vet inte exakt vad det kan vara. Han kommer mana spelarna att ta sig dit och att göra det skyndsamt innan någon annan lägger händerna på hemligheterna. Han kommer att varna spelarna att även denna civilisation kan falla precis som Machu Picchu.

Kom ihåg att lägga fram all den här informationen fragmentarisk då Hiram uppenbarligen är skakad över upptäckten att galna gudar söker förgöra mänskligheten. Men var tillräckligt tydlig så att spelarna inser att de måste bege sig till Louvren ganska omgående. Vädja främst till Lawrence då de är bekanta sedan innan.

Hiram's öde från och med nu är lite upp till spelarna, men kom ihåg att han spelat ut sin roll i detta scenario. Han kan med gott samvete mördas (Grigori? Black Hand?) eller dö av galenskap och utmattning om det skulle vara så att hans existens drar ner tempot i scenariot.

Med ny vetskap om situationen bör Grigori och Lawrence känna sig mer motiverade att fortsätta. Skulle Margareta tveka kan hon alltid kontaktas av Edward Crowley med ett telegram givet av en budbärare med uppmuntring. Bly bör vara nyfiken av sin natur och Manfred gör bäst i att följa med helt enkelt. Om Black Hand har använts kommer Sidney vilja fortsätta då de har varit i konflikt förr.

Louvren

Louvren är Paris största konstmuseum, inhyst i Filip II August kungliga palats, och har den största samlingen av kulturella föremål från hela världen. Kanske mest känd är Leonardo daVincis målning Mona Lisa. En liten oansenlig målning på en bit träskiva. Målningen är inte innesluten utan hänger enkelt på en vägg för vem som helst att beskåda. Men vad som är ännu mer alarmerande är att träbiten är från Peru och har tecknat på sin (numera) baksida hur man kontaktar Mi-Go. Både Incaprästerna och Teosoferna har hoppats att Mi-Go skulle vara vänligt sinnade gudar men som vi alla vet är Mi-Go onda varelser som inte vill mänskligheten väl. Både Hiram och Edward har varit detta på spåret innan då båda varit medlemmar i Teosoferna sedan strax efter Blavatskys ”misslyckade” ritual och har fått mer vatten på sin kvarn när Machu Picchu återfanns. Hiram har försökt förstöra Mona Lisa men misslyckats och Walter tillsammans med sina hantlangare Black Hand har istället skridit till verket med att stjäla den.

Spelarna kommer till Louvren när precis detta har skett. Walter har i all hast gett sig iväg till Moskva för att samtala med världens främsta astronom Leonid Kulik. Kvar i områden dröjer dock Black Hand och en konfrontation är oundviklig. De är precis färdiga med att hjälpa Walter med sin stöt. Med list, våld eller övertalning kommer spelarna att få ut vital information ur den handfull skurkar som är kvar. Skulle spelarna tveka kan alltid Black Hand gå till attack först. Action! Dessutom kan Sidney få känna igen dem som skurkar om de inte möts tidigare i scenariot. Dela ut [HANDOUT 2: ARTIKEL] som någon av Black Hand bär på eller ger karaktärerna relativt frivilligt. Black Hand kan dessutom antyda att deras namnlösa uppdragsgivare mumlat något om det ryska kalla vidriga vädret och att personen tagit någon tavla som de inte såg vad det var. Allt pekar på Moskva.

Black Hand

Serber. Paramilitärer. Våldsamma.

Bildades 1901 för att säkra Serbers inflytande på Balkan. Rekryterade ofta unga män ur armen. Ägnade sig åt politiska mord, sabotage och spioneri. För att finansiera sina aktiviteter hyr de ibland ut de lägre rankade. Dom kommer i grupper om cirka 3 till 5 och har grundläggande stridskunskap.

Närstrid	50%
Skytte	50%
Rörelseförmåga	50%
Smyga	50%
Uppmärksamhet	50%
Reparera	50%

Hälsa [12]

Klubba	1T6+2 Skada
Revolver	1T10 Skada

# Moskva och Tåget

*Var: Transibiriska Järnvägen mellan Moskva och Kansk*

*Vilka: Walter Bothe, Black Hand och Leonid Kulik*

*Vad: Spelarna spårar upp Leonid och konfronterar Walter*

## Moskva

Resan till Moskva tar kanske så långt som en vecka. Men ingen dramatik sker, skulle spelarna dra ut på det kan Edward telegrafera att Black Hand rekryterats i Moskva, detta kan avslöja att Edward vet mer och har mer koll på händelserna än vad han tidigare sagt. Undersökningar om Leonid gör inte mer än att bekräfta artikeln och styrker individen som en vetenskaplig auktoritär inom astronomi. Försök att kontakta honom är fruktlösa. Väl i Moskva möts de av inlandshösten i all sin prakt. Moskva i forna tider är mer kontrastrikt än idag och aningen mer europeisk i sin karaktär. Pråligare om någon undrar. Kom ihåg att Tsarfamiljen inte finns i Moskva (utan i St. Petersburg) men Grigori är en känd figur och kan mycket väl få använda det till sin fördel under stora delar av rysslandsvistelsen såsom Margareta fått fördelar i Paris.

Walter och hans hantlangare är bara någon halvdag före spelarna till Moskva och har under denna tid hunnit spåra upp Leonid och kidnappat honom. Walter har antagit att Mona Lisa berättar om en komet eller meteor med fantastiska egenskaper som nu har landat på vår jord och Leonid vet var den är i egenskap av sin profession. Vilket är sant och de båda, med några ur Black Hand, har satt sig på transibiriska järnvägen precis som våra spelare anländer till samma tågstation. De kommer se några ur Black Hand kliva på precis som tåget lämnar perrongen. De kanske drar på sig uppmärksamhet genom att skjuta åt deras håll.

Om speltiden är knapp låt dem hoppa på sista vagnen, om gott om speltid finnes kan Manfred få lysa lite med en flyguppvisning. Precis som de missar tåget får de syn på ett litet flygfält aldeles i närheten. Låt dem kapa ett flygplan och flyga ikapp tåget under actionartad manér och landa i farten.

## På Tåget

Tåget är tjugo vagnar långt plus lok. Fem servicedelar inklusive restaurang till första klass. Fyra förstaklassvagnar med kupecér. Sex vagnar öppna sittplatser i andraklass. Fem godsvagnar. Allt i den ordningen räknat framifrån. Resan mellan Moskva och Vladivostok tar två veckor men till Kansk tar det bara sex dagar. Men spelarna vet inte än att de måste gå av där. Tåget är nästan fyllt då det bara är en avgång var tredje dag. Här finns alla möjliga sorters människor. Våra spelare är slipade nog för att undslippa biljettkontroller om konduktörer skulle vara nosiga.

## I andraklassvagnarna

Soldater på väg till det oroliga östern. Det är inbördeskrig i det snart bildade Kina och ryska gränsen måste befästas, det är delvis också en förevändning att skramla vapen mot Japan. Fler av dem kan känna igen både Mata Hari och Grigori. Någon enstaka officer i samma förband kan finnas i första klass.

Manchurianer på väg hem på grund av oroligheter. Bland dem finns Shangri-la-agenter med vakande ögon.

I övrigt bönder, kolgruvarbetare och andra varianter av trasproletariat.

## I förstaklassvagnarna

Fint folk så som anstår ett splittrat imperium. Lyxen är grandiosare än någon annan stans i världen för tillfället. Manfred, Sidney och Bly har förmåga att passa in här.

## Walter och de sista av skurkarna

Walter med anhang har tagit sin tillflykt till första klass i en egen kupé. De tar sig sällan ur den och att leta manuellt i förstaklass kommer väcka uppmärksamhet. Med en smula list kommer de givetvis lyckas med ett slutligt möte med Walter som resultat. Han ger dock inte upp så lätt och kommer nyttja sina hantlangare till deras död. Ett alternativ kan vara om spelarna lyckas överbuda Walter och förmå dem (Black Hand) att överge honom (Walter). Ett annat alternativ kan vara rekrytera soldaterna på tåget då de lätt kan övertalas av Grigori. Margareta skulle också kunna distrahera dem med sina konster. Annars kan de helt enkelt göras av med hjälp av våld. Var öppen för alla lösningar.

Walters öde är upp till spelarna men han är inte intresserad av att dö och kommer vara medgörlig om han blir av med sina lakejer. Så fort detta sker kan [HANDOUT 3: MONA LISA] delas ut och Walter har spelat ut sin roll i detta scenario. Kanske flyr han av tåget, kanske dör han mystiskt, kanske Leonid hämnas kidnappningen, kanske blir han dödligt sårad i striden mot Black Hand.

## Farbror Leonid's hemlighet

Leonid Kulik är tacksam för fritagningen. Han berättar utan omsvep att Walter sökte en sten från skyarna, men inte varför. Leonid vet mycket väl var det har störtat en rymdsten och de är alla på väg mot den platsen. Sex dagar efter att tåget lämnat Moskva kommer det att stanna på stationen Kansk, mitt ute i det ödsliga Sibirien. Därifrån kan man ta sig till den nedre av de två tunguskafloderna norröver. Där finns en plats omöjlig att missa på grund av dess storlek. Kvadratmil efter kvadratmil av land och tusentals träd är omkullvälta av den katastrof som inträffade där 1908 när rymdstenen/farkosten föll till jorden. Leonid berättar att han varit där och har med hjälp av mineralogiska tester taget från området, som han testat i laboratorium i Moskva sommaren innan, tagit reda på var denna mytomspunna sten ska finnas. Han erbjuder sig att ta dem dit men kan också nöjt låta dem ta notis på en karta då han inte alls planerade för vildmarken och helst slipper myggen och knotten. Han tackar då för sig och önskar spelarna lycka till.

Förhoppningsvis har spelarna inte väckt mer uppmärksamhet på tåget än de klarar av att hantera, men resenärerna är nog mer än nöjda när de klivar av i Kansk.

### Leonid Kulik 45

*Ryss. Astronom. Jordnära.*

En av moderlandets främsta astronom och expert på meteoror och andra saker som önskar landa på vårt klot. Var den första vetenskapsmannen att göra en expedition till tunguskadeltat för att undersöka en beryktat nedslagsplats. Kom att dedikera en stor del av sin karriär på området och har bara nyligen listat ut var någon sorts sten kan ha landat. År 1911 är han i stargroparna för att åka på en ny expedition men blir bryskt kidnappad av Walter Bothe som vill veta var stenen från rymden är.

Navigera	70%
Trovärdighet	50%
Arkivkunskap	70%
Naturvetenskap	70%
Uppmärksamhet	50%

# Sibirien

Var: Tågstation Kansk och Tunguskafloden

Vilka: Shangrila vid behov

Vad: Spelarna finner Tunguskakratern och får nu avgöra vad som ska göras med gudarnas meddelande

## Hållplats Kansk

Kansk är befolkat av ett hundratal kolbrytare och några ur den lokala befolkningen som sköter jakt och hunduppfödning. Landskapet är glesbevuxet, ständigt fruset och tråkigt. Tillsammans kliver det av några Manchurianer som hastig försvinner bland bosättningarna. Vinden pinar och gälla hundskall hörs ständigt.

## Hundslädar

En liten grupp Sibirier av oklart ursprung tar snabbt notis om spelarna och manar dem in i värmen där varm mat och varma kläder finns till buds. De förklarar på knagglig ryska att hundslädarna är redo när de önskar. Om spelarna undrar vad saken gäller försöker de så gott det går att förklara att "tyska man, hyra hundar... telegram två dagar sedan!" och skulle lätt kunna luras att Manfred eller någon annan i sällskapet är vad som troligtvis menas med Walter.

Slädarna är utrustade med lite gruvutrustning (Hackor, spadar, rep, talg & block, en dramatiskt stor mängd dynamit), tält och proviant. Två till tre slädar med åtta hundar var är utlovade.

## Tunguskafloden

En flod, som inte är Tunguskafloden men som ansluter med den i norr, går spikrakt norr från Kansk. Leonids anvisningar är enkla och tydliga. Norrut två dagar med släde tills floden möter en annan och sedan fortsätta österut i en dag. Sedan ska träden synas och på den högsta punkten i landskapet ska de rätta mineralproverna ha tagits. Floderna är inte frusna så här års då strömmen är stark men marken är kall som is. Inga tecken på liv finns så när som på lite småvilt.

## Mi-Go's last

Vid en hög kulle, eller ett litet berg beroende på vem man frågar, med småbuskar och ris finns en avlång djup göl. Vid dess ena ände ligger en stor ganska rund sten och pyr som om den vore varm. Cirka en meter i omkrets och skrovlig med små blanka metalliska fläckar här och där. Verktyg på slädarna kommer till användning om man önskar flytta den eller göra någon åverkan på den. Den går att öppna med lite arbete och spelarna kommer då finna en tub tillverkad i vad som verkar vara kristall med synbart flytande innehåll i rymdstenen. Den är mycket fragil och vätskan verkar vara cirka två deciliter. Den eller de som kommer i kontakt med vätskan kommer att bli de första bärarna av den influensa som några år senare kommer att kallas för spanska sjukan med några miljoner människor på sitt samvete. Vid kontakt så märks ingen direkt effekt men en märklig feber kommer drabba personen/personerna några år senare när sjukdomen har muterat för att kunna förgöra människor.

## Shangrila

Skulle du som spelledare märka att du har med en helt konfliktfri grupp att göra med kan du vid något tillfälle bryta in med agenter från Shangrila som önskar ta stenen i egen besittning.

## Shangrila

Manchurianer. Munkar. Hängivna.

Arbetar för guden Hastur. Söker störa Mi-Go's inflytande på jorden. Är passiva så långt det går och använder hellre mutor och utpressning än våld. Känner till Sidney och kan mycket väl försöka ta kontakt med honom för att förhandla fram sina positioner. Kommer i grupp om cirka 3 till 5 men har även ensamma spanare och kontaktpersoner.

Närstrid	70%
Skytte	70%
Rörelseförmåga	70%
Rida	50%
Navigera	50%
Spåra	50%
Ockult	50%
Smyga	50%
Medicin	50%
Uppmärksamhet	50%

Hälsa [12]

Svärd	1T6+1 Skada
Gevär	2T6 Skada

# Vad händer sen?

## Zelle

Margareta har ett behov av att blidka Edward. Om Edward får stenen eller dess innehåll kommer den att föras till London och gömmas undan för studier.

## Rasputin

Troligen tror han att han har att göra med Gudarnas Ambrosia och sätter i sig vätskan utan eftertanke. Troligtvis vill han inte att någon annan ska dricka vätskan.

## Lawrence

Förhoppningsvis fattar Lawrence det rätta beslutet och förgör Mi-Go's vapen. Undergången är uppskjuten på obestämd tid.

## Richthofen

Manfred gör bäst i att bestämma sig på vilken sida han står på. Kanske spelar han ut gruppen på grund av sitt nationalistiska intresse och för stenen till Tyskland. Dess öde är okänt men kan komma att användas som kemiskt vapen senare i historien.

## Reilly

Sidney kanske ser ett gott tillfälle att hamna på toppen av spelet och försöker sälja stenen till högsbudande. Shangrila kommer troligtvis in i bilden isåfall.

## Bly

Den sanna journalisten kanske publicerar händelserna. Mi-Go svarar med apokalyps av något slag.

## Shangrila

De tar stenen till sina högkvarter och gömmer den. Efter inbördeskriget i Kina kommer den glömmas bort.