

## Haparanda-Narvik: i ockupanternas spår



Året är 1941 och runtom i Europa drabbar stormakter samman i det som kommer att kallas det andra världskriget. Trots att Sverige själva inte är indragna i kriget är spänningarna i landet påtagliga efter att ett tåg med medicinsk materiel och skadade soldater försvunnit på vägen från Haparanda till Narvik. Till följd av detta valde militären att stänga ner alla storskaliga transporter längs med denna sträcka, av rädsla för fler incidenter. Av politiska skäl har man valt att fortsätta skicka mindre transporter med minimal, men väl förberedd, personal då transporterna måste fortsätta komma fram.

Ni är den första sådana grupp som kör på rälsen igen efter försvinnandet och har för ett tag sedan lämnat Haparandas tågstation bakom er. Utanför breder den dimmiga norrlandsskogen ut sig när ni rullar mot en händelse vars utgång kan få ödesdigra konsekvenser för krigets utgång.

Detta är ett Lovecraftianskt skräckscenario som använder sig av vissa historiska inslag från tiden som kanske kan anses känsliga för vissa personer. Scenariot är för 4 spelare och är skrivet för att använda Call of Cthulhu Sverige.

**Ett Lovecraftianskt One-Shot för Call of Cthulhu sverige**

**Lincon 2023**

<b>Intro</b>	<b>3</b>
<b>Bakgrund</b>	<b>4</b>
<b>Den mörka Sanningen</b>	<b>4</b>
Scenariots upplägg:	5
<b>Del 1 - Resan</b>	<b>6</b>
Tåget	6
Anfallet	6
Maskinhaveriet	7
Kraschen	7
<b>Del 2- Uppvaknandet</b>	<b>8</b>
Det andra tåget	8
Bostadsvagnen	8
Förrådet:	8
<b>Byn med omnejd</b>	<b>9</b>
Tågstationen:	9
Sjukstugan:	9
Den gamla kyrkan	10
Verkstaden och lokstallet:	10
Det gamla bruksarkivet/disponentvillan:	10
De nedgångna husen	11
Handlarn	11
Bruket	11
Joensuus gård	12
<b>Del 3 - Flykten</b>	<b>13</b>
Dimman kommer	13
Ut i dimman	14
Monoliten	14
Tidsloopen	15
Slöjan öppnar sig	15
<b>Viktiga artefakter</b>	<b>15</b>
Transport-plattan	15
Elder-sign plattan	16
Sinnespyramiderna	16
Puls-geväret	16
Gasmaskerna	16
<b>Viktiga rollpersoner och varelser</b>	<b>17</b>
Doktor Harald Stiernhus	17
Ole Eivindsson	17
Einar Tyrö	17
De övertagna	18
Systrarna Joensuu	18
"De större" - the great race of yith	18

# Intro

Detta är ett scenario skrivet för att hållas på Lincon 2023 med en bantad version av Call of Cthulhu Sverige. Dokumentet innehåller en hel del detaljer men mycket kan modifieras om man bara vill hålla kvar själva kärnplotten. Exempelvis kan man låta systrarna vara väldigt på om att RP måste få bort nazisterna, eller så kan man låta dem vara i bakgrunden och låta RP kontakta dem. Det finns även ett stort utrymme att improvisera andra detaljer.

I texten används färger för att indikera:

**Ledtrådar**

**Bakgrundsmusik**

**Sinnesprovningar**

Det finns heller ingen ordentlig karta, skissa gärna upp en egen med platserna som nämns i "viktiga platser" nedan. Det viktiga är att rälsen ligger i riktning mot haparanda, systrarna bor längs vägen från byn till bruket och att bruket ligger så att man kan se hela byn från det och man även kan se brukets torn från byn.

Scenariot har en spellista på Spotify via följande länk

<https://open.spotify.com/playlist/4KNETR0Q1qaC7KQ0vs0rTG?si=44d51dd4ac5941a8>

där det även finns några låtar som inte omnämns, men som med fördel kan användas för att hålla stämningen.

Överlag kan scenariot ta längre än de 4 timmar som det var planerat för, i sådana fall kan spelledaren med fördel driva på hastigheten med t.ex att läkaren väcker soldaterna och tar dem ut i dimman i förväg eller att systrarna anfaller sjukstugan på något sätt.

Mycket nöje! // Andreas

# Bakgrund

Mot slutet av 1941, några månader efter den s.k. krylbosmällen, rullar ett permittenttåg mot Narvik från Haparanda. Efter att ett tåg försvunnit för några månader sedan och ett tåg exploderat har man skurit ner på personalen och minskat lasterna på samtliga tåg. Efter påtryckningar från den tyska militären ska nu första tåget köra på sträckan sedan tåget försvann. Detta tåg fraktar en grupp soldater från fronten och last som ska till Narvik.

Ombord på tåget finns bara den nödvändigaste av personal; RP, lokföraren (även om ingen rollperson har valt att spela denna, men det uppmuntras att någon faktiskt tar den rollen), doktorn och sex stycken nedsövda soldater.

## Den mörka Sanningen

Under en expedition till den norrländska vildmarken upptäckte en delegation från Ahnenerbe indikationer på att en högteknologisk civilisation levte för länge sedan i området. På en plats drygt tio mil från Haparanda hittades ett antal hållristningar som liknade andra symboler man funnit i bland annat Asien under ledning av Walther Wüst. Däremot verkade det som att denna civilisation lyckats gömma sig på något sätt. I en av grottorna man hittade fanns bilder som tydde på att de använde någon form av teknik för att gömma sig i en kompakt dimension, det vill säga de levde kvar på platsen där ristningarna var, men de var inte kontaktbara genom våra tre dimensioner.

För drygt ett år sedan kom artikeln "*Contacting the compact dimensions - an application of the theory of relativity*" vilken tillsammans med de runor man hittade i grottan verkade vara tillräckligt för att bryta sig in i de kompakta dimensionerna. Därför kontaktades författaren av artikeln och anställdes för att leda det hemliga projektet som skulle bli kallat *Projekt Y*. För någon månad sedan skickades därför han tillsammans med en uppsättning av personal och soldater till denna plats med den teknik man troligtvis behövde för att ta sig dit. Detta gick bra, däremot gick deras komponent sönder, vilket gjorde att de inte kunde lämna och därav att den nya delegationen behövdes.

Den ras som gömt sig kallar sig själva för *De Stora*, eller *Yithians* och är en teknologiskt avancerad ras som vill leva som enstöringar. När de utlöste transporten till den kompakta dimensionen följde byn i närheten med, vilket är platsen som RP kommer till. En del av den gamla byn Palovaara följde med och de människor som levde där. Nu lever de i en loop av det dygn då varelserna teleporterade bort staden, vilket har drivit en hel del av invånarna galna så att de ofta får spelas av varelserna själva.

Varelsernas egna vilja är att få soldaterna att lämna platsen och sluta försöka ta sig ut i dimman, vilket de vill använda RP för att stoppa.

## Scenariots upplägg:

**Del 1 - resan:** RP kommer börja ombord på tåget där de får beskriva vad de tror att de håller på med. Lokföraren kommer rimligtvis köra, i övrigt kan de andra befinna sig lite var som helst. Delen kommer att börja med att läkaren kontaktar sjuksköterskan. Under tiden detta sker kommer lokföraren att få allt sämre och sämre sikt då dimman omsluter dem mer och mer samtidigt som maskinen verkar överhettas och lokföraren eller mekanikern inser att de måste försöka minska trycket på något sätt. Delen kommer att avslutas med att ett tåg dyker upp framför dem och lokföraren måste försöka förhindra en krock. Beroende på hur lokföraren slår kommer nästa del att börja på lite olika sätt.

**Del 2 - Krocken och uppvaknandet:** efter krocken kommer RP troligtvis vara avsvimmade. När de vaknar upp är tåget i spillror runt dem och mycket av inredningen är förstörd. Beroende på vad rollpersonerna slog under krocken kommer de troligtvis behöva plåstra om sig.

**Del 3 - Flykten:** När dimman kommer tätare kommer RP inse att tyskarna vill ta ut soldaterna i den. Någon gång kommer även varelserna försöka övertyga RP att förhindra soldaterna att göra detta, i vilket fall de kan få hjälp att ta sig därifrån. Detta kräver däremot att RP spelar om den första dagen.

### Vad RP måste göra för att klara av scenariot:

1. Inse att det finns en mekanisk komponent som fästs på motorn till deras tåg för att ta sig till verkligheten igen.
2. Komma över de masker och den skyddsutrustning som behövs för att skydda sig mot dimman,
3. Ta det elder sign som Ole och Harald har så att de inte kan besegra Yithians direkt
4. Montera på komponenten på det hela tåget och köra därifrån innan Nazisterna gör det.

# Del 1 - Resan

## Interior train ride - At Track Five

*Utanför er susar den glesa norrbottniska landsbygden när för drygt en timme sedan lämnat Haparandas tågstation på väg mot Narvik, ombord på ett historiskt tåg vars säkerhet och last är av yttersta vikt för den politiska stabiliteten i landet.*

Tanken under den första delen är att RP alla får bekanta sig med varandra och lasten ombord på tåget. De kommer märka anomalier ombord på tåget allteftersom att verkligheten börjar rämna när de närmar sig barriären mellan verkligheten och drömvärlden. Låt dem notera konstigare och konstigare saker allt eftersom att de närmar sig.

## Tåget

Det tåg som rollpersonerna åker på är tre vagnar långt där en av vagnarna är dedikerad för frakt av patienter, ett är för personal/kontor och ett är för lokomotiv och gods. Vagnen med patienter består egentligen bara av sängar uppställda mot väggen, där några har tagits bort och ersatts med ett skynke för att bygga upp en primitiv undersökningsplats.

## Anfallet

(Sjuksköterskan + någon till)

Någon gång under resan kommer soldaterna att kollektivt få ett anfall. Fyra av de sex soldaterna som ligger i vagnen börjar spasma allvarligt och tugga fradga. Om RP går nära någon av dem kommer en att försöka ta tag i RP'n och stirra dem panikslaget i ögonen och väsa

*“... snälla... låt dem inte ta oss! Inte mer, inga fler masker! Inga fler masker!”*

- **Medicin:** det går inte riktigt att säga vad som orsakat anfallet, det verkar vara en blandning av fysiska och mentala men.
- **Bokföring/Bibliotekskunskap:** om man kollar i patienternas journaler och korsrefererar dem kan man dra slutsatsen att de fyra som drabbades av anfallet ska ha påvisat värst skador efter attacken då de inte hade haft gasmasker på sig.

## Maskinhaveriet

### (Lokföraren och mekanikern)

Efter att anfalllet äger rum kommer maskineriet i tåget att börja strula. Lokföraren kommer kunna se på sina instrument att trycket i maskineriet har ökat drastiskt och måste be maskinen att åtgärda det för att inte överanstränga motorn.

- **Mekanik:** om mekanikern kollar runt i maskineriet upptäcker han inte något som är trasigt. Däremot kommer han upptäcka en extra komponent på motorn som inte är standard, någon typ av metallplatta. Den verkar sitta fast kopplad till motorn med kablar så att den ger motorn ström på något sätt. Den är otroligt varm, nästan glödande varm och behöver plockas bort med verktyg. Om RP tar den och låter den svalna kommer den se ut enligt följande:



## Kraschen

Efter ett tag kommer lokföraren att få väldigt svårt att se på grund av dimman. Han kan notera att det börjar bli allt mer tätbevuxet runt dem och dimman börjar tätna allteftersom det dessutom blir mörkare ute.

Plötsligt dyker någonting stort upp framför dem på spåret några hundra meter framför dem! Han måste slå ett Fordon (Tåg) slag och beroende på hur bra det går kommer kraschens gravhet att avgöras. De kommer alltid att krascha och bli medvetslösa, men allvaret i situationen kan ändras:

- **Misslyckat:** om slaget misslyckas kommer samtliga av RP att skadas, samt alla vagnar utöver lokvagnen på tåget de kraschar in i förstöras. Detta kommer göra det svårt att rädda last ur det andra tåget och endast två av maskerna som finns i lastutrymmet där kommer vara helt intakta.
- **Lyckat (Vanligt):** en av RP och Wilhelm är skadade, samt så är de sista vagnarna i det påkörda tåget skadade men inte så att de inte går att gå i eller rädda material från. Däremot är det fortfarande bara två av maskerna som är intakta.
- **Lyckat(Exceptionellt):** endast en av RP är skadade, samt så är de sista vagnarna i ganska dåligt skick men det går att rädda en hel del därifrån. Alla masker är intakta.

## Del 2- Uppvaknandet

### Totentanz- Musica Cthulhiana

*Sakta men säkert vaknar ni till medvetande där ni ligger i tåget. Era kroppar är stela och ömma när ni sätter er upp. Runt om er har tåget slagits i spillror och ni kan se hur era kläder har rivits sönder av glassplitter som kommer från fönstren. [Rollpersonerna som är skadade], ni känner en skarp smärta från er arm när ni rör på den. När ni kollar ner ser ni att den är omlindad med någon sorts bandage, däremot verkar det ha blödit igenom och behöver bytas... har någon varit här och plåstrat om er?*

Karaktärerna ligger alla i samma rum, allrummet, oavsett var de var någonstans när tåget krockade. Om RP kollar runt i tåget kan de notera följande saker:

### Det andra tåget

Man kan fortfarande gå ombord på det andra tåget, men beroende på hur illa RP kraschade kommer det vara lite olika skadat.

### Bostadsvagnen

I vagnen som motsvarar den RP bor i har man samlat ihop de som dog i kraschen, vilket inkluderar en maskinist, två soldater varav en verkar ha varit den militära chefen ombord, samt Doktor Weber. Kollar man på doktors kropp upptäcker man att han är väldigt tatuerad med diverse ockulta symboler, vilka kan identifieras som elder signs genom ex. Cthulhu mythos.

Det finns även ett antal låsta dokumentskåp som kan låsas upp om man får nycklar av Ole. Man kan även försöka bända upp dem, eller dyrka upp dem. Inuti kan man hitta brevet från Walter Wüst och den vetenskapliga artikeln.

### Förrådet:

Rummet är ganska skadat av kraschen, men om man letar runt i vagnen kan man få intrycket av att någon har rotat runt här.

**Finna dolda ting:** Tre stycken lådor med ingjutningar för vad som liknar gasmasker finns slängda i ett hörn här, men de är alla trasiga och innehållet i två av dem verkar ha förstörts något (beroende på hur bra lokföraren slog), man kan även hitta tunga inoljade rockar som också verkar vara någon sorts kyddsutrustning.

Utomhus verkar dimman ha lättat och det är nästintill stjärnklart på himlen. Om RP kollar bort mot där tåget kom ifrån kan de se hur dimman abrupt tar stopp och formar nästan som en vägg av dimma.

**Fysik:** det är inte speciellt vanligt för dimma/moln att bete sig på detta sätt.



**Astrofysik/ Fysik(Svår):** stjärnkonstellationerna på himlen stämmer inte alls överens med något som skulle ses i Sverige, eller ens i Norden, så här års. Det är dessutom väldigt stjärnklart, vilket inte riktigt stämmer överens med att det är så pass dimmigt.

## Byn med omnejd

Om man följer rälsen från kraschen är det drygt fem minuters promenad in till den gamla tågstationen. Från den är det gångavstånd till samtliga intressanta byggnader. Intrycket man får när man kommer från tågstationen är att det är ganska gammalt, men att man verkar ha försökt hålla igång det.

### Tågstationen:

När man kommer till tågstationen kan man se en skylt med namnet "Palovaara" på. Den har även en väldigt stor karta som verkar visa en skiss av området med vägar mot bl.a Haparanda, men den har förstörts lite med tiden och man ser i princip bara närområdet. Stationen är av tidsenlig norrbottnisk stil.

**Finna dolda ting:** om man kollar runt så märker man att alla klockor, både i gamla konduktörs kontoret och vänthallen har stannat. De verkar ha stannat på klockan 23:44.

Kollar man igenom godsrummet kommer man kunna lägga märke till att samtliga leveranser är adresserade från 1913, det vill säga över trettio år sedan.

### Sjukstugan:

I den centrala delen av byn ligger den gamla sjukstugan. En enkel enplansbyggnad som består av ett stort allrum och ett kontor för läkaren, med en ingång till läkarens bostad. När RP kommer in till byn är det hit som Harald och Ove tar de skadade soldaterna. Soldaterna har placerats på sjuksängar som spritts ut i allrummet. Känslan är att det är väldigt fullt här, en del av personerna har flyttats till vårdshuset.

Undersöker man baksidan av stugan kommer man kunna se lite upprörd jord som indikerar att någon grävt här. Om det grävs upp kommer man hitta en samling av totalt fyra kroppar (en av dem förintades totalt av vapnet och finns omnämnd i Oles dokument på kontoret).

**Finna dolda ting:** i ett skåp inne på kontoret kan man hitta en låda med en gasmask, samt en oljig rock som verkar nyligen ha använts.

**Medicin:** om någon medicinskt utbildad kollar igenom de medicinska instrumenten och behandlingarna som verkar användas på soldaterna kommer man kunna dra slutsatsen att mycket handlar om problem med andningsvägar och hudutslag.

## Den gamla kyrkan

Byggnaden är ganska nedgången, men det verkar vara aktivitet i den om man kollar in. I kyrkan finns präst Wallinder. Kyrkan är av typisk norrbottnisk stil, det vill säga lätt influerad av Laestadianismen med mycket ikonografi av ett manligt helgon.

Det finns ingenting speciellt att hämta här utöver att man kan prata med Wallinder, som beklagar sig över situationen att RP hamnat här, även om det är trevlig med nytt folk så är de inte vana med utomstående personer här.

## Verkstaden och lokstallet:

Här finns Einar den mesta av tiden då han inte hjälper Ole med sitt. Han har i princip alla verktyg som behövs för att utföra de mekaniska ingrepp som behövs för att flytta på plattan från det kraschade loket till det hela så att RP kan ta sig därifrån.

## Det gamla bruksarkivet/disponentvillan:

Den gamla disponentsvillan har renoverats till ett centralt kontor för brukets företag. Det används framför allt för att förvara dokument och hålla flådiga möten, därav att det är ganska påkostat.

I receptionen sitter Fröken Steen, hon kommer att agera precis som läkaren och fröken Poromaa, dvs alltid befinna sig i arkivet/disponentvillan i samma pose. När någon kommer in sitter hon och läser i en bok. Kollar någon noggrant på hennes bok ser man att det bara är en massa konstiga krumelurer som inte går att tyda, men som matchar med dokumenten nere i bruket.

**Bokföring/bibliotekskunskap:** söker man igenom arkiven kan man dra slutsatsen att det inte hänt någonting här på trettio år och att produktionen trappats ned drastiskt efter 1913.

Man kan även hitta att det skedde en olycka år 1911 där flera arbetare omkom i en explosion i ett av schakten, där man skyllde på ett läckage av gas. Man beslöt då att stänga ner de tunnarna och konvertera till ett förråd (den byggnad som har en regel över dörren).

**Finna dolda ting:** Söker man igenom kontoret och/eller receptionen kan man hitta nycklar samt en liten manual med vart nycklarna går. Några av nycklarna går till brukshuset, men de som går till den bommade byggnaden verkar vara borta.

## De nedgångna husen

En kort promenad, ca. fem minuter, utanför byn ligger en samling av gamla bostadshus. Kollar man runt här kommer man få känslan av att folk bara har lämnat i en hast. Man kommer till exempel se hur orörda mackor, som inte verkar ha blivit dåliga, ligger på ett fat i köket.

**Finna dolda ting:** klockorna i samtliga hus har stannat på 23:44 även här. Man kan även se brännmärken på fasaderna om man kollar noga.

**De vakande:** om RP beger sig ut i dimman intill husen kommer man stöta på de som egentligen bor i byggnaderna. Personerna står som uppradade, ett drygt fyrtiotal, med öppna ögon stirrandes rakt ut i intet. De verkar ha en väldigt svag form av puls  
**Sinneshälsa:** 1/1t4

**Simons kropp:** om man inte låter RP hitta resterna av Simon i Joensuus lada kan man låta dem hitta de pulveriserade resterna av honom här. Han identifieras genom sin id-bricka som ligger tillsammans med resten av hans kläder i en hög av aska. Om man har sett soldaterna bli träffade av pulsvapnet kan man dra slutsatsen att han blivit träffad av det.

## Handlarn

En liten kombination av matbutik och järnhandel, som verkar sälja det som behövs för att leva här men inte mer. I butiken finns Beata Poromaa som gärna hjälper RP ifall det är någonting enklare de behöver.

Om RP kollar runt bland maten kommer de att lägga märke till att många av förpackningarna är av gamla modeller. Dessutom om de frågar henne om en tidning kommer hon ursäktas att de bara har någon vecka gamla tidningar, de verkar inte ha fått in veckans tidningar. Tidningarna är daterade till 1913.

## Bruket

Drygt tio minuters promenad uppför berget från stan ligger bruket, på en klippavsats där man har utsikt över hela byn och den kringliggande skogen. Innan man kommer ut ur skogen ser man de massiva tornen från de gamla bruksbyggnaderna.

Området består av tre stora ugnstorn, ett stort förråd samt ett antal småstugor som verkar ha huserat arbetare som hade nattpass.

**Stugorna:** Dessa verkar vara låsta, men man kan lätt ta sig in i dem då ingen verkar ha brytt sig om att ta hand om stället. Folk verkar ha övernattat här när de jobbade på nattpass. Söker man genom detta kan man hitta kalendrar som slutade 1913 och en dagbok som beskriver en olycka i ena schaktet där man omedelbart beordrades stänga ner det och endast utvald personal fick gå dit. Det viskades om att någonting levde där nere och råkade komma i ett ras.

**Det stora förrådet / det gamla schaktet:**

den stora ladan är låst med ett väldigt konstigt lås. Det är massivt och gjort i någon form av metall som är till synes okänd för rollpersonerna. Om detta låses upp kommer man in i ett stort hus som verkar ha gjorts om till förråd, men som troligtvis har varit någon form av schakt. Det finns en stege ner och hålet är ca. 5 meter djupt. Går man ner kommer man ner i en gammal gruvtunnel som bara leder åt ett håll. Ett stort grottrum som verkar blockeras av en hög med sten. I mitten av den högen är någonting övertäckt av en tjock, illaluktande filt.

Lyfter man på filten kommer man se en ruttnande hög av materia från vilken man vagt kan utträna konturer av någonting tunnformat med utstickande, halvt förmultnade tentakler. Däremot kommer man också se att ur mitten av kroppen skiner ett vagt, blåligt ljus och dens kropp verkar röra sig svagt upp och ner, som att den andas på något sätt. Lyssnar man noga kan man höra ljudet av ett tåg som rullar.

**Sinneshälsa:** 1t4/1t6 om man kliver igenom hålet 1/1t3 om man bara kollar på varelsen.

## Joensuus gård

Gården består av en huvudbyggnad, en gammal lada och ett förråd. Den ligger lite avsidet, man ser en skylt till deras gård på vägen upp mot bruket. En skylt pekar in i skogen med texten "Joensuu" på.

När RP går förbi ladan kommer de få starka rysningar, detta kommer hända varje gång de går förbi p.g.a pyramiderna som finns där inne och som håller på att skapas för RP.

**Huvudbyggnaden:** huset är en ganska enkel byggnad med endast fyra rum: ett allrum, ett sovrum som verkar delas av systrarna, ett kök med tillhörande matplats samt ett sovrum som är väldigt dammigt men verkar ha tillhört en man. Många porträtt hänger på väggarna av en gubbe där det står "Förman Joensuu" under. Om RP bjuds in kommer de som mest hållas i allrummet eller köket.

- **Finna dolda ting:** kollar man runt i systrarnas rum kan man hitta en del gamla saker som verkar lite underliga att ha där. Framförallt hittar man en väldigt gammal bok som heter "De Äldre" och verkar vara en väldigt gammal science-fiction bok.

**Den gamla ladan:** ladan är väldigt stor, ca. fem meter hög och har ett par dubbeldörrar som leder in till den, samt en liten sidoingång. Ladan består av ett stort utrymme som troligtvis har förvarat hö, men som nu huserar en vägg fylld med ett fyrtiotal stenpyramider.

- **Naturvetenskap:** det ser ut som sten, men verkar vara en metall av någon form. Det är inte en legering som RP är bekant med.
- **Mekanik:** de verkar innehålla någon sorts mekanism som tänds en lampa i dem när man vrider på toppen. RP har aldrig sett någonting liknande, det verkar vara någon sorts lampa.
- **Finna dolda ting:** varje hylla har ett namn skrivet vid sig och tre av de fyrtionio pyramiderna lyser. Namnen vid dessa är: steen, wallinder och poromaa.

**Om lokföraren är med:** kan man låta dem hitta kroppen av Simon, den soldat som tar kontakt med lokföraren i drömmen, uppskuren på ett bord med sin hjärna placerad i en konstig form av maskin intill. Detta är en s.k *dröm-projektor* som systrarna inspirerat kan berätta om och förklara att de behövde komma åt någon utifrån på något sätt.

**Sinneshälsa:** 1/1t4 att se honom ligga där med alla konstiga maskiner runtom sig

## Del 3 - Flykten

När RP börjat inse vad som händer i byn kommer de troligtvis börja lista ut ett sätt att ta sig därifrån. Här finns det två tänkbara scenarion för att ta sig därifrån:

1. De försöker fixa det tåget som står på plats genom att byta ut de saknade komponenterna och själva köra iväg utan att få kontakt med varelsena/direkt konfrontation med läkarna. Detta är ganska osannolikt då läkarna vet om att de behöver den lilla metallskivan som sitter på tågets motor för att komma därifrån.
2. Dimman sveper in dem och de återupplever samma dag igen och inser att de måste återställa ordningen på platsen genom att ha ihjäl inkräktarna. På detta sätt får dem hjälp av varelsena att ta sig därifrån om någonting strular. Detta kommer däremot få en varelse att uppenbara sig på tåget och troligtvis driva några av dem till vansinne.

## Dimman kommer

När kvällen närmar sig rör sig dimman allt snabbare mot byn. Om en RP har kollat runt i de förfallna husen kommer de notera att många klockor har stannat på 23:41, vilket är tiden då hela byn har svepts in och allting i teorin ska återställas.

**Finna dolda ting:** om en RP är ute under kvällen och aktivt kollar åt de riktningar som dimman kommer ifrån kan de dra slutsatsen att den ganska tydligt har rört på sig. Kollar man åt tågens håll kan man successivt se färre vagnar.

Om en RP befinner sig i dimman utan mask kan dem göra det i upp till sin CON minuter innan det har någon större påverkan på dem. Därefter kommer dimman att kännas obehaglig att andas in och de kan snabbt känna hur deras lungor börjar bulta och så småningom kommer de kollapsa av syrebrist. Det är därför viktigt att de iallafall känner till maskerna och var några av dem finns innan kvällen kommer. Notera att de kommer utsättas för denna effekt även om de beger sig ut i dimman under dagen, därför bör de skrämmas bort från att göra detta, t.ex med att de hör konstiga ljud eller ser mystiska ljus långt borta.

## Ut i dimman

### Across the sea of the dead - Atrium Carceri

Kring 23:20 kommer, om inte RP ingriper, läkarna i skydd av mörkret att bege sig ut mot monoliterna med soldaterna i släptåg. Soldaterna verkar inte ha någon mask på sig, men läkarna har det. Dessutom verkar läkarna ha på sig någon konstiga typer av rockar (dessa återfinns i läkarnas privata boningar om de genomsöks samt på tågen) för att skydda dem extra. Samtliga verkar vara beväpnade med automatgevär.

## Monoliten

Efter några minuters vandring efter vad som verkar vara en led i dimman verkar soldaterna stanna upp. De stannar vid en stor svart obelisk som ger ifrån sig ett dovt hummande och som har konstiga symboler på sig som lyser lätt.

Läkaren verkar ta fram en stor metallplatta och hålla upp den framför sig mot monoliten, vilket får symbolerna att pulsera och så småningom slockna, vartefter hummandet upphör. Därefter fortsätter soldaterna marschera framåt i några sekunder innan vad rollpersonerna uppfattar är ljus kommer från inne i dimman och träffar en av soldaterna i bröstet.

**Sinneshälsa:** Om RP är nog nära för att kolla åt det håll där skottet kom ifrån ser de en stor figur, omöjligt stor, med vad de närmast kan likna med en konformad kropp som håller i någon typ av gevär. 1/1t6. Soldaten verkar ha blivit träffad i sin axel och den delen av kroppen har helt pulveriserats.

Efter detta håller läkaren fram stentavlan igen och varelsen ger ifrån sig ett metalliskt ljud som om någon böjer en plåt och skrapar sina naglar mot den samtidigt, vilekt skär igenom rollpersonernas huvuden.

**Sinneshälsa:** 1/1t4 om man inte har sett varelsen 0/1 om man redan har sett varelsen.

Varelsen verkar röra sig bakåt allteftersom läkaren håller fram stentavlan och säger fraser på något språk som ingen RP kan utröna. Om ingen ingriper kommer det sluta med att varelsen slänger ifrån sig vapnet och rör sig mot en större pelare likt den de passerade tidigare, fast ca. fem gånger så stor. Efter detta rör sig soldaterna mot vapnet, plockar upp det och tar sig sedan tillbaka till huset.

# Tidsloopen

## Winds & Ruins - Squaremeter

Om RP inte lyckas ta sig iväg med tåget efter detta, det vill säga om tåget inte är färdigt, så kommer dimman att svepa in huset. Oavsett var de barrikaderar in sig kommer varelser att söka sig mot dem. Dörren till platsen där dem är slås upp av bleka, uttryckslösa människor och i bakgrunden kommer dem att skymta konturerna av en vagt konformad varelse med omöjligt många och långa armar.

*“Dörren sparkas in med ett brak och den tunga dimman börjar snabbt att forsa in i huset. Ni kan vagt se konturen av människor som rör sig mot er, med konturerna av den fasansfulla varelsen ni sett tidigare i bakgrunden. Ni hör dess kall, döda inkräktarna så släpps ni fria.”*

**Sinneshälsa:** 1/1t4 för alla rollpersoner som har en gasmask på sig när dimman tar dem och 1t4/1t6 för dem som inte har det när dem vaknar upp och scenen “uppvaknandet” tar plats igen. De som inte har mask halverar sitt max HP och slår en straffåtgärning på alla fysik-relaterade slag.

## Slöjan öppnar sig

Om RP klarar sig ut, dvs lagar locket och ger det deras hela transportplatta kommer de äldre att vilja visa sin tacksamhet. I en gest av vänskap kommer de skingra illusionen om natthimlen och skogen och visa sin sanna natur till dem. Längs kanterna kommer det stå ett flertal yithans och torna upp sig.

# Viktiga artefakter

## Transport-plattan

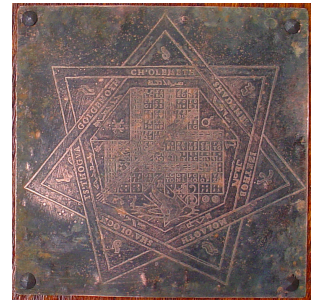
På motorn i tåget som rollpersonerna kommer med sitter en metallisk platta, ca. 4 dm<sup>2</sup> stor med konstiga symboler på sig. Denna är vad som låter tågen ta sig in i den kompakta dimensionen och är därför någonting som är viktigt att ha för att klara av scenariot. Den kan lätt tas lös från tåget RP kom med och kan med ett normalt slag på **mekanik** placeras på motorn till det nya tåget relativt fort, eller så lyckas dem automatiskt om de tar mycket tid på sig.





## Elder-sign plattan

Den artefakt som Harald använder för att skrämma bort de större. Denna har han alltid i sin ägo och bör inte avslöjas om de inte genomsöker honom eller efter att de träffat de större. Det är en platta som är ca. 2x4 dm stor med en massa konstig text på sig, gjord i en metall som liknar transportplattan.



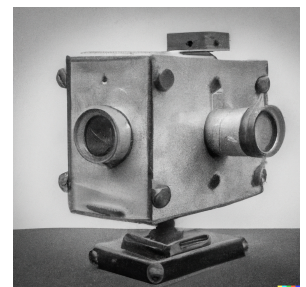
## Sinnespyramiderna

På systrarna Joensuus gård finns ett litet uthus med en samling av svarta pyramider. Dessa är staplade i hyllor och har namn skrivna vid sig. Dessa är vad som tillåter de större att kontrollera varelserna i byn. På vissa kan man se att det lyser ett litet ljus, dessa motsvarar de som är "aktiva" i byn, medan de vars ljus är avstängda motsvarar personer som inte är aktiva. De kan aktiveras genom att vrida på toppen, vilket skulle få dem att komma ut från gömställena i de nedgångna husen.



## Puls-geväret

Dessa är en del av det arsenal av vapen och vetenskapliga objekt som de större utvecklat och som tyskarna vill åt. Vapnet verkar inte behöva laddas alls, utan drar sin kraft från någon sorts lysande sten som roterar inuti geväret. För att använda det krävs ett lyckat INT slag.



Man kan skjuta hur många skott man vill på en tur (vapnet har 20 laddningar kvar) men varje laddning man använder ger -5% på att lyckas Färdighet: automatvapen Skada: 1t10 per laddning . Om en varelse går ner under 0 HP pulveriseras dem direkt och tas ut ur tidslinjen.

## Gasmaskerna

Ombord på tågen finns det fyra stycken gasmasker, samt så har Harald och Ole även varsin. Dessa ser ut som på bilden och verkar vara av en ovanlig modell, som ingen RP känner igen, även om de har en militär bakgrund.

Maskernas syfte är att skydda personerna från dimman som sveper in över byn när de större kommer. Detta gör den bra och är det enda sättet att inte påverkas alls av effekterna av tidsloopen.





# Viktiga rollpersoner och varelser

## Doktor Harald Stiernhus

Harald är en doktor från Karolinska sjukhuset som kom till Sverige efter första världskriget. Han valdes ut av staten att följa med på denna resa då han faktiskt var en av de få kandidaterna som talade tyska och självmant ville ställa upp, detta för sin egen vinning såklart. Han är expert inom neurologi och har tidigare forskat på krigets effekter på sinnet.

Han har som mål att bistå läkaren Ole som är fast i byn att ta sig in i dimman och komma åt de vapen som "De Större" har i besittning. För att göra detta ska han använda sig av artefakter som finns i hans packning, ett s.k. *elder sign*.

Hela hans torso är tatuerad med olika symboler som skyddar mot varelserna. Dessa återfinns även på doktorn i det gamla tåget, vilket är anledningen till att varelserna inte så gärna rör sig nära staden.



## Ole Eivindsson

Ole är en ung norsk läkare som skickades med på den första expeditionen för att assistera doktor Weber. Han var inte insatt i projektet förrän de var på väg, i vilket fall han kände sig tvingad att hjälpa till. Han är däremot inte helt insatt i alla detaljer och vet t.ex inte om att Einar och de andra som jobbar i staden styrs av systrarna.

Han är dessutom ganska skadad från det faktum att de kom in i tidsloopen med en trasig transportplatta. Delar av hans ansikte är överplåstrat och han rör sig lite knackigt som att han får ont av att gå.



shutterstock.com • 70434091

## Einar Tyrö

Einar är en hantverkare i byn och är den som kommer möta upp RP tillsammans med läkaren. Han har egentligen blivit mer eller mindre övertagen av de utomjordiska krafterna, vilka i normala fall kontrolleras av systrarna Joensuu, men togs under en kupp av Ole.



## De övertagna

Prästen, receptionisten och butiksbiträdet är alla övertagna av Yithierna och är aktiverade av Joensuu för att försöka ge intrycket av att byn lever. Däremot så kommer de bete sig väldigt konstigt och kommer veta allt som RP sagt till de andra. Om t.ex RP bett om hjälp från receptionisten med något kan prästen fråga hur det har gått för dem.

## Systrarna Joensuu

På en av gårdarna utanför centrum bor systrarna Joensuu, vilka är väl införstådda i situationen med varelserna och tjänar dem. Om pratar med dem verkar de lite disträ, men inte värre än vad deras ålder skulle kunna orsaka. En av systrarna, Bertha, hjälper att installera rollpersonerna på gästgiveriet. De är väldigt starkt emot att Ole huserar i "gamla sjukan" och kommer därför under kvällen att bege sig ut och försöka bränna ner huset.



## “De större” - the great race of yith

För urminnes tider sedan slog sig en enklav av Yithians ner i området kring byn och anlade en liten koloni. De levde isolerade i bergen, där spår fortfarande kan hittas även i den kompakta dimensionen och delvis i skogarna runtomkring. De kunde använda sin teknologi för att styra eventuella personer som ertappade dem och man utvecklade så småningom ett system, s.k *sinnespyspyramider*, som används för att styra personerna.

De lever i monolit-städer i utkanten av dimman som rullar in mot byn och när de rör sig ditåt är de alltid iförda i rockar, för att skydda sig själva från dimman.



Varelserna har egentligen ingen agenda, utan agerar i rent självförsvar om de gör något då de är väldigt territoriella.