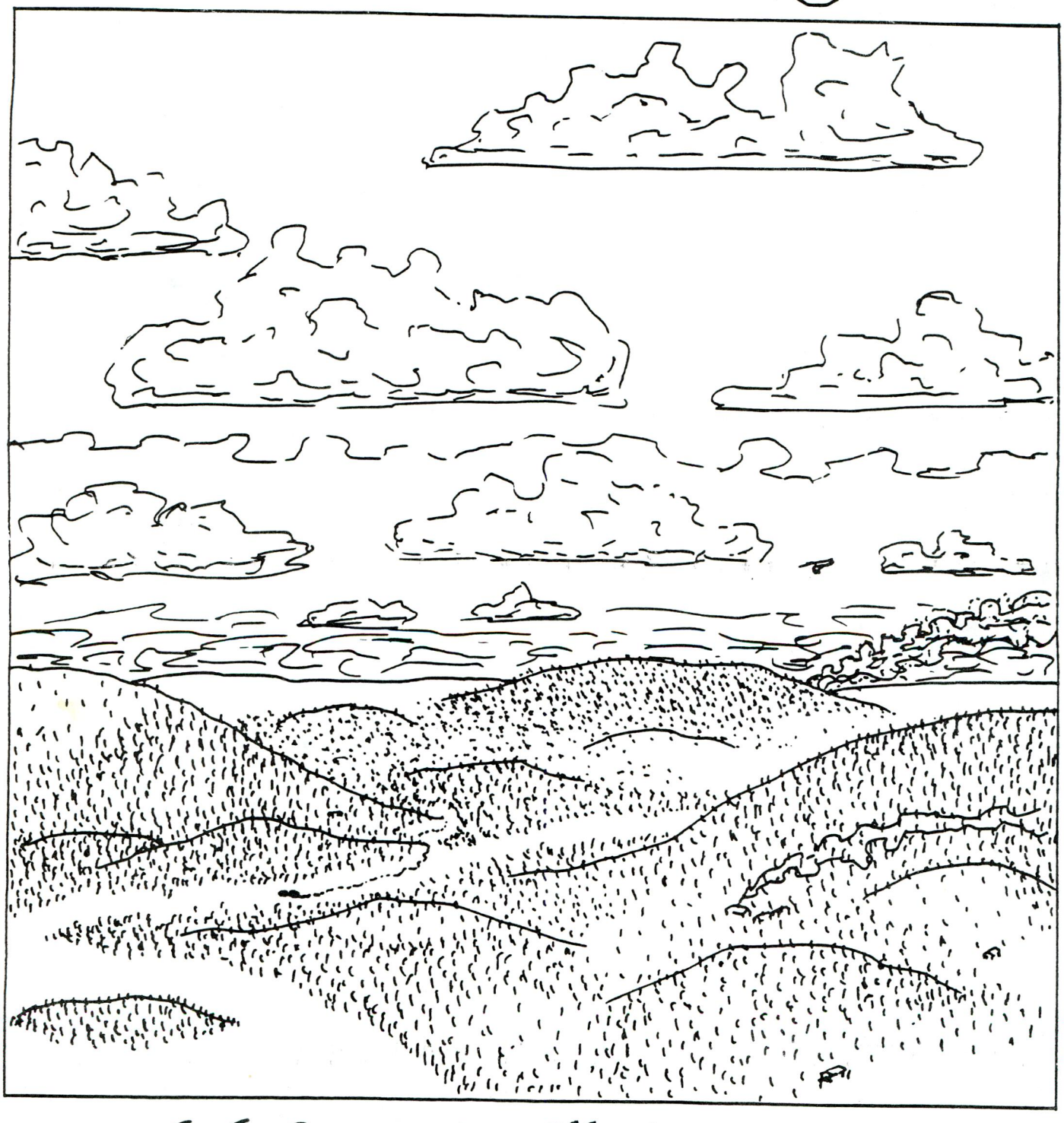
# OrmensArv

av:

Nicholas Wennerberg

Joakim Verona



CoC-Scenario till LinCon'91

## *INNEHÅLL*

*Inledning (2)*

*Bakgrund - vad har hänt hittils? (2)*

*Allmän bakgrundsinformation (5)*

*Vad händer? (8)*

*Konventioner för NPC-hänvisningar (9)*

*BÖRJAN (9)*

*PÄNTYJÄRVI (10)*

*EMIL NYSTRÖMS GÅRD (19)*

*JUHA TOIVONENS GÅRD (21)*

*KEKKONENS GÅRD (21)*

*DE ANDRA GÅRDARNA RUNT PÄNTYJÄRVI (23)*

*JANMANALAYAS HELIGA TEMPEL (24)*

*Dreamlands-regler (27)*

*GRUVAN - RÅPEVAARA (29)*

*Through the Gate of Yorgonin (44)*

*Cthulhu Now-regler (47)*

*VILDMARKEN (48)*

*STORMEN (50)*

*AVSLUTNING - VAD KAN SPELARNA GÖRA? (51)*

*BELÖNINGAR (52)*

*Sakregister (54)*

*ORMENS ARV*

***Scenario till lagturneringen i Call of Cthulhu, LinCon'91.***

*Inledning: Scenariot är uppbyggt på följande sätt; I början kommer all grundläggande kunskap som Keepern kan behöva om äventyret i allmänhet, om området där det utspelar sig etc., att stå samlat för att om möjligt bli litet mer lättöverskådligt. Därpå kommer beskrivningarna av de enskilda platserna som kan tänkas vara av intresse för spelarna under äventyrets gång. Sist kommer ett index som förhoppningsvis underlättar ditt arbete som Keeper ytterligare (du slipper bläddra igenom hela äventyret för att hitta det du letar efter).*

*Scenariot är uppdelat på tre delar; en scenariobok (beskriven ovan), en NPC-bok med alla NPC:s samlade enligt följande modell: Alla NPC:s som hör till en viss plats, eller är del av en enhet av något slag (t.ex. Yamarauders), är samlade på samma ställe i ungefär den ordning de omnämns i scenarioboken. Längst bak i NPC-boken finns även ett index som går i namnordning, för att ytterligare underlätta ditt arbete som Keeper. Varje NPC har även en porträttbild som uppträder både vid dennes plats i NPC-boken och vid omnämnandet i scenarioboken. Märk väl att endast NPC:s som har någon större roll att spela i äventyret finns upptagna i NPC-boken. Den sista delen av scenariot består av ett handout-häfte. Alla handouts är numrerade och dessa nummer refereras till i texten när det blir aktuellt att dela ut respektive handout.*

*Tanken är att det skall underlätta för dig som spelledare att ha ett särskilt häfte med NPC:s, så att du slipper använda en massa fingrar, pennor, papperslappar etc. för att hålla reda på var spelarna är i scenariot, och var de relevanta NPC:ernas stats finns.*

*Bakgrund - **vad har hänt hittils?***

*ASEA Atom har uppdragit åt företaget Millennia AB att undersöka huruvuda den nedlagda gruvan Råpevaara utanför byn Päntyjärvi i Norrbotten lämpar sig för slutförvaring av kärnbränsle eller ej. För att i någon mån stilla bybornas eventuella protester mot projektet värvades ett antal bybor för grovarbete i gruvan. Detta hindrade dock inte att Mari Kapilla, en lokal medlem i den militanta skandinaviska miljöorganisationen NaturFronten, när hon fick reda på vad Millennias arbete gick ut på, startade en aktion mot projektet.*

*Efter att ha säkrat gruvgångarna, och underhållit den utrustning som fanns kvar från gruvans nedläggning tjugo år tidigare, gjorde Millennia en provborrning i avrinningsschaktet under hissen. När man drog upp borren sögs vattnet i schaktet ner i borrhålet, och en ljummen dimma steg upp ur hålet. Dimman hade en distinkt tånglukt, något som förbryllade geologerna. Man beslutade sig för att gräva sig ner till, och undersöka, den hålighet som borde finnas under schaktet. Detta tog sin tid, men när man till slut bröt igenom fann man att det lyste svagt grönaktigt från dimman*

*under hålet. Man riggade upp en ny hissanordning på bottnen av avrinningsschaktet, för att skicka ner en man genom hålet att undersöka vad som fanns där. Mannen som skickades ner kunde rapportera att han, efter en plågsamt lång färd genom schaktet, kom ut i vad som verkade vara en stor dimhöljd grotta. Dimman belystes underifrån av ett grönt ljus, och han kunde se ett starkare, blåvitt ljus från en punkt en bra bit bort, nedåt och åt sidan. Efter en lång färd i det dimmiga grönlysande tomrummet beordrade mannen stopp, och meddelade att han hängde ett par meter ovanför en slemmig, grönlysande, ångande vattenmassa.*

*När man lyckats få ner lite utrustning, och ett forskarlag, började man utforska grottan. Den visade sig vara c:a tvåhundra meter i diameter, och upptogs av en vattensamling som tydligen innehöll en mängd levande organismer. Den intressantaste upptäckten var dock en sorts stenbrygga med förtöjningsstolpar, och en stor gång in i berget, vid ena grottväggen. Gången var upplyst med konstgjorda ljuskällor, och ledde in till ett märkligt komplex, med en mängd obegripliga ristningar och artefakter. Forskarlaget, och de få bybor som forskarna behövde för grovarbete, undersökte inte någon större del av komplexet innan de överväldigade drog sig tillbaka upp till gruvan. Den samfällda känslan var att detta var bortom deras kompetensområde, och att det var företagsledningens sak att besluta vad som skulle göras.*

*I Millennias styrelse beslutade man att varsko de amerikanska majoritetsägarna (egentligen Millennias dolda moderbolag) Geothermal Inc. om upptäckten innan man fattade något definitivt beslut i frågan. Geothermal meddelade sitt moderbolag, InterContinental Investments, ett investmentbolag i USA, om Millennias upptäckt. InterContinentals VD, mr. Joshua Hauser, kände sig något villrådig, och kontaktade sin gode vän, den karismatiske John Northrop, för att be om råd. Northrop reagerade mycket starkt. Han pläderade både länge och väl för att fyndet måste säkras, helst av de paramilitära styrkorna i den hemliga organisationen "Enterprise", en organisation som han själv ledde, och vars syfte var att främja Amerikas sak överallt i världen. Detta fynd skulle ge amerikanska forskare (speciellt InterContinentals) ett övertag på många områden (många väldigt lukrativa, utan tvekan). Vidare fanns ju möjligheten att fyndet kunde falla i kommunismens fruktade händer, för vad var Sverige om inte en veritabel ankdamm för kommunistiska spioner och agenter av alla de slag (för att inte tala om den socialistiska regeringen)?*

*Så fort Enterprise-teamet tog över verksamheten i Råpevaara mörklades upptäckten av komplexet - ingen fick nämna något om fyndet till någon utomstående, inte ens familjemedlemmar eller nära vänner. De nya forskarna från InterContinental tog sig an uppgiften att kartlägga komplexet, och undersöka de artefakter som fanns där. Snart började de som vistats i komplexets inre få svåra mardrömmar, och bli mer och mer labila. Forskarlagets ledare, Gerald Wong, hade under flera veckor känt en allt starkare fascination för den märkliga anordningen längst in i komplexet som drömmarna verkade kretsa kring. Under en särskilt svår mardröm fick Wong insikt i vad han måste göra för att aktivera den fascinerande anordningen. Flera andra forskare hade samtidigt nått*

*samma insikt, och tillsammans drogade de Wongs sekreterare och förde ner henne i komplexet. De hade kommit fram till att anordningen krävde färskt blod för att fungera, så de tog ett lämpligt verktyg, en motorsåg, och avlägsnade sekreterarens vänsterarm. Blodet rann in mot den Stonehenge-liknande pelarsamlingens mitt - och försvann spårlöst! I detta skede uppenbarade sig general Northrop och visade sitt rätta jag - en av de beundransvärda varelserna som en gång i tiden skapade det fantastiska komplexet. Han berättade om allt det fantastiska som skulle komma vetenskapen till gagn när han lyckats med att lära sig använda maskinerna i komplexet, och hur privilegierade de själva var som var närvarande när en sådan historisk förändring skulle ske. Vidare lovade han att bota dem från de svåra mardrömmarna - de var bara menade att hålla oönskade inkräktare borta, och det gällde ju inte dem!*

*Northrop förklarade vidare att anordningen var en så kallad "portal", ett fenomen som tillät omedelbar förflyttning mellan två punkter. Det var deras plikt att ta reda på vad som fanns på andra sidan! Som tur var fanns en mycket villig bybo (för övrigt en av dem som drabbats av mardrömmarna) som gärna gick igenom portalen. Han kom aldrig tillbaka, men detta representerade bara det första steget i forskningen kring portalen.*

*I arbetsstyrkan fanns emellertid en sovjetisk infiltratör vid namn Robert Emmerson. Han meddelade sina överordnade, som fann fyndet vara så viktigt att de beslutade att sammankalla en SPETSNAZ-grupp och förbereda den på ett övertagande av gruvan och "portalen" om det visade sig att den fungerade - Sovjetunionen måste ha den till varje pris! Emmerson tog kontakt med den SPETSNAZ-trupp han kände till, och den lilla men, farliga gruppen, tog långsamt form.*

*Fler bybor tvingades gå genom portalen. Några kom tillbaka, döda och förvandlade till oigenkännliga monster. Andra kom tillbaka levande, men halvgalna och fortfarande förvandlade till monster. Efter många om och men lyckades Northrop ta reda på vad de råkat ut för och vad de sett på andra sidan. Tydligen var portalens funktion störd, och fungerade bara som den skulle åt ett håll, nämligen från Jorden till Jupiters måne Io. Portalen på Io var skyddad av kraftfulla Elder Sign, magiska tecken för att hålla vissa varelser på avstånd, ett på var och en av de fem pelare som utgjorde portalen. Förmodligen var det dom som störde transporten, samtidigt som de hindrade en mycket farlig och mäktig varelse på Io att ta sig genom portalen till Jorden.*

*Northrop beordrade forskarna att sätta byborna i arbete med att ta bort tecknen från pelarna på Io. Själv började han lära sig en ny magisk formel för att kontrollera de tjänarvarelser som omgav den mäktiga gudaliknande varelsen på Io. Han började nämligen få en idé om hur han skulle kunna dra nytta av denna varelse. Han skulle låta den färdas genom portalen till Jorden, där han, Northrop, sedan skulle låta den husera fritt en tid. Sedan skulle Northrops folk, ormmännen, än en gång kunna härska över Jorden, med människorna som sina primitiva slavar.Formeln lärde sig Northrop dels från ett brev han fick från en rysk magiker, dels genom studier i den i Päntyjärvi bosatte gurun och helige mannen*

*Janmanalayas omfattande bibliotek. Janmanalaya tror naturligtvis inte själv på den sortens magi, men lät Northrop läsa i böckerna, bara han var rädd om dem.*

*Utan att Northrop känner till det har dock en del komplikationer uppstått. En av byborna som arbetade i gruvan,* **Mikael Koskinen,** *hade nyfiket smugit sig ner i komplexet på egen hand samtidigt som Wong antastade sekreteraren. Förskräckt åsåg han händelsen, och i kalabaliken som följde lyckades han osedd ta sekreterarens arm och fly in i portalen. På andra sidan drabbades han av många svåra shocker, så svåra att han totalt miste förståndet. Några dagar senare lyckedes han ta sig tillbaka genom portalen och, mot alla odds, osedd ta sig ut ur gruvan. Han irrade runt ett tag i skogen, och befann sig plötsligt utanför Emil Nyströms lilla stuga. Mikael försökte väcka dennes uppmärksamhet, men allt han fick fram var ett trumpetliknande läte. Emil vaknade och gick ut, och fick till sin förvåning se ett närmare två meter långt elefantliknande monster som bar på en avsågad arm. Emil sprang och hämtade yxan och började jaga Mikael, som rädd släppte armen och flydde. Emil, som själv förlorat sin vänsterarm närmare tjugo år tidigare, tyckte nöjd och glad att armen var hans, och åkte till Kiruna för att få den påsydd.*

*Vidare hade Mari Kapilla, medlem i NaturFronten, kommit underfund med att Millennias syfte var att gräva ner kärnavfall i den vackra norrbottniska naturen, och upprört tagit kontakt med andra medlemmar, utspridda i Norden. De samlades utanför Päntyjärvi och förberedde en aktion mot Millennia. Mari lyckades smyga sig ner en bra bit i gruvan, men omhändertogs snart av Enterprises alerta vaktstyrkor. Hon överlämnades till forskarlaget, som efter en långdragen utfrågning med sodium-pentathol lyckades få ur henne det mesta om NaturFrontens planer. Sedan införlivades hon med de andra olyckliga transformerade byborna ("the Herd" som de skämtsamt kallas av forskarna) i komplexet. NaturFronten blev litet misstänksamma när Mari inte återvände som de hade bestämt, så de beslutade sig för att leta efter henne runt gruvan. Det hela slutade överraskande nog för NaturFronten med en eldstrid med Enterprises paramilitära vakter, som resulterade i en död på vardera sidan. NaturFronten drog sig tillbaka för att slicka sina sår och utarbeta en effektivare anfallsplan, och Enterprise höjde sin beredskap.*

*Det är i detta kaos som spelarna kommer in.*

***Allmän bakgrundsinformation:***

*<u>Natur:</u> Området kring Päntyjärvi är höglänt, c:a 400 m.ö.h. i genomsnitt som lägst, och mycket kuperat, med toppar som når över 800 m.ö.h. Största delen av området är täckt av tall- eller björkskog, med små inslag av gran. Området sluttar svagt mot sydöst, och det är i den allmänna riktningen vattnet i de många vattendragen, och myrarna (som främst är lokaliserade i den västra delen av området), i området rinner. Bergen består av 1-2 miljarder år gamla bergarter. På grund av den höga åldern är bergen avrundade och liknar mest stora kullar.*

*I området strövar stora renhjordar, och de flesta som bor i området är renskötande samer med jord- och/eller skogsbruk som andra näring. Marken i floddalarna odlas på sommaren, och där finns även gott om lador. I skogarna finns gott om vilt, och även rovdjur som björn, järv och lo.*

*<u>Folket</u>: Befolkningen i byn är koncentrerad till byn Päntyjärvi och ett antal mindre gårdar, utspridda inom en radie av c:a 15 km från byn. De flesta är samer eller av samisk härkomst. Alla talar samiska eller finska av de bofasta, men endast de yngre (under 40 år) talar tillräckligt bra svenska för att kunna förstås av spelarna, och då endast med synbar ansträngning och med "norrländskt" uttal och "finsk" accent (försök gärna imitera detta för att skapa litet lokalfärg när spelarna talar med byborna). De äldre måste kämpa rejält för att knåpa ihop något som med litet god vilja kan tas för svenska. Resultatet blir ofta att de hackar fram några svenska ord utan synbart samband med varann och med stark accent, och sedan plirar de förnöjt mot den de talat till. Några riktigt gamla original kan ingen svenska alls. Det vanliga samtalsspråket är samiska eller finska, men av artighet skiftar de flesta till svenska, om de kan, när spelarna är i närheten. Samiskan och finskan är också effektiva medel att undanhålla information från spelarna!*

*Byborna och de andra människorna i området är misstänksamma mot spelarna. De flesta har något kriminellt på sitt samvete som de vill undanhålla polisen. Nästan varje gård har t.ex. en hembränningsapparat någonstans ute i skogen, eller så tjuvjagar eller tjuvfiskar gårdens innevånare, eller något liknande. Dessutom beter sig många av dem på ett konstigt sätt (t.ex. "fågelskådaren" Nigel Hutchinson, konstnären Enoch Storfors eller jägmästaren Anders Erlandsson). Allt detta, plus den mystiska stormen som dyker upp strax efter att spelarna kommer till byn, borde användas till sin fördel för att förmedla en konspiratorisk stämning till spelarna, och tillfälligt leda in dem på villospår.*

*<u>Lappsjuka</u>: Päntyjärvi ligger ganska isolerat mitt ute i ödemarken, med öppna vidder åt alla håll (det ser ut som ett böljande slättlandskap med mjukt avrundade kullar, bara det att "kullarna" är flera hundra meter höga berg). I detta öppna landskap, med öppen himmel från horisont till horisont, är det lätt att man känner sig isolerad och "instängd" i ödemarken. Man inser sin egen litenhet och obetydlighet, man krossas och tillintetgörs av de cyklopiska dimensionerna. Fenomenet kallas "lappsjuka", och du som Keeper bör försöka förmedla denna känsla till spelarna. Deras karaktärer är utpräglade stadsmänniskor, så mötet med lappland lär bli ganska shockartat.*

*<u>Vädret:</u> Äventyret utspelar sig mitt i vintern. Det är -25° kallt, området är täckt med upp till 1 m djup pudersnö som gnisslar under skosulorna när man går. Om man spottar fryser loskan till is med ett "knäpp" innan den når marken. Fuktigheten i andedräkten fryser till iskristaller. Det värker i näsa och hals när man andas in den bitande kalla luften. Utan speciella skyddsåtgärder kan otrevliga saker inträffa. T.ex. så kan läpparna spricka om man är*

ute länge och inte smörjer in dem med förslagsvis vaselin. Om man inte är rätt klädd kan man få förfrysningsskador, främst i ansiktet och på händer och fötter. Förfrysningar är särskilt svåra att uppmärksamma innan det är för sent, eftersom man i kylan förlorar känseln i den utsatta kroppsdelen och inte märker något förrän det "bränner" och svider när man börjar värma upp den igen. Alla som gjort lumpen minns säkert med en rysning av obehag bilderna man fick se av förfrusna fötter och händer. Om spelarna ger sig ut på någon längre utflykt utan att först ha förhört sig om lämplig klädsel etc. kan du mycket väl låta dem förfrysa ett finger, en tå eller en näsa. De kommer sedan att ha ont i den kroppsdelen i resten av äventyret. Alla i byn kan lämna information om lämpliga skyddsåtgärder mot kylan.

Hur man hittar: Om spelarna ger sig iväg ut i vildmarken för att söka upp en viss gård, eller något sådant, infinner sig snart ett stort problem; hur hittar man när allt man ser är snö och trädstammar? Svaret är att man kan göra på två sätt. Antingen införskaffar man en kompass, tar ut kompassriktning och kör rakt fram i rätt riktning och hoppas att man kommer rätt, eller så kör man på de tillfrusna vattendragen och följer dessa så långt som möjligt för att komma så nära sin destination som möjligt. Båda är ungefär lika bra, och går att fråga sig till i byn.

Ger man sig iväg utan att använda sig av någon av ovanstående metoder är man snart hopplöst vilse. Om spelarna kommer vilse kan de hitta folk igen genom två metoder. Dels genom planlöst irrande, då de kan råka på en slumpmässig bebyggelse (dvs. du bestämmer var de hamnar), om den som har mest POW i den vilsna gruppen lyckas slå ett Luck roll på POW*1. Den andra metoden kräver att Felix Rapp är med i gruppen och att himlen är bar (vilket den är till stormen börjar) och att det är natt, då han kan beräkna deras position med hjälp av stjärnornas position på himlen, samt att han kan beräkna väderstreck. Dessa uppgifter kräver ett lyckat Astronomy roll. Endast ett försök per dag (natt) är tillåtet för endera metoden. Om detta innebär att spelarna svälter ihjäl på grund av otillräcklig matsäck kan du kanske låta dem räddas av ett gäng renskötare, eller något, men bara när de är nära döden (d.v.s. c:a två dygn efter att de åt senast - kom ihåg att de är bekväma storstadsmänniskor).

Om spelarna har en lokal guide med sig under sina utflykter kommer de naturligtvis alltid rätt (men tipsa dem INTE om detta)!

Hur lång tid det tar: Det kan vid en första anblick se ut som om det är hur enkelt som helst att åka runt till alla gårdar och fråga runt litet första dagen, ta en tripp upp till gruvan, och så vidare. Det är ju bara några mil det rör sig om, och en scooter går ju att få upp i åtminstone 100 km/h på flat mark. Men det är just där felet ligger; det rör sig inte om flat mark här, utan om en bergstrakt, vilket innebär att avstånden på kartan nästan tredubblas. Dessutom är marken täckt av ett c:a 1 m tjockt täcke av pudersnö vilket gör det extremt arbetsamt att ta sig fram. Scootern är dessutom ett nytt fordon för spelarna, och för att inte råka ut för otrevliga olyckor orsakade av ovana att hantera scootern rätt håller de inte fullt så ungdomliga SÄPO-poliserna

*en ganska måttlig fart. Allt detta gör att det tar c:a 1 timme att ta sig 1 mil (fågelvägen räknat) under bra förhållanden. Samma sträcka under stormen tar tre gånger så lång tid.*

### *Vad händer?*

*För att i någon mån underlätta ditt arbete som Keeper, och så att du någorlunda enkelt skall kunna följa vad spelarnas handlingar leder till, har vi gjort ett flödesschema över i stort sett alla viktiga element i scenariot. Varje del behandlas dock utförligare under sin egen rubrik i scenario-boken. Flödesschemat ger förhoppningsvis en bättre överblick över äventyret.*

*Följande tidslinje har också till uppgift att ge dig som Keeper en bättre överblick över vad som har hänt och kommer att hända:*

*Må 12 aug. Millennia kommer till Päntyjärvi.*
*On 21 aug. Mari Kapilla sammankallar NaturFronten.*
*On 25 sep. Serpent People-komplexet upptäcks.*
*On 09 okt. Enterprise och InterContinental tar över verksamheten i gruvan.*
*Fr 18 okt. NaturFronten samlas utanför Päntyjärvi.*
*Ti 22 okt. SPETSNAZ samlas.*
*Lö 09 nov. Mari Kapilla infångas under en spaningstur till gruvan.*
*Fr 15 nov. NaturFronten har en sammandrabbning med Enterprises vakter.*
*Må 18 nov. Mikael Koskinen Bevittnar mordet på sekreteraren, tar armen och flyr genom portalen.*
*To 21 nov. Mikael Koskinen återkommer och flyr från gruvan.*
*Lö 23 nov. Emil Nyström möter Mikael Koskinen, jagar bort honom och tar med armen till Kiruna för att få den påsydd.*
*Må 25 nov. Mikaels kompisar i Yamarauders ser honom och börjar ge honom mat.*
*Ti 03 dec.* ***Spelarna kommer till Päntyjärvi.***
*On 04 dec. Kekkonens gård överfalls på kvällen.*
*Fr 06 dec. Northrop lyckas få med sig 10 stormbestar från Dreamlands, och dessa startar en storm som bl.a. utplånar spåren från Kekkonens gård. Samtidigt ser Nigel Hutchinson till att kapa telefonlinjerna till byn, och saboterar radioantennen på postens kortvågssändare, för att totalt isolera byn från omvärlden.*
*Må 09 dec. NaturFronten anfaller gruvan.*
*Ti 10 dec. Första utfodringen av stormbestarna.*
*To 12 dec. Kekkonens gård befinns vara öde av en förbipasserande renskötare, som rapporterar detta till byborna och spelarna.*
*Lö 14 dec. Andra utfodringen av stormbestarna.*
*Må 16 dec. Doktorn anländer till Päntyjärvi.*
*On 18 dec. Tredje utfodringen av stormbestarna.*
*To 19 dec. Femton tyska "turistjägare" anländer med scooter till Päntyjärvi.*
*Lö 21 dec. Prästen anländer till Päntyjärvi.*

*Sö 22 dec. Fjärde utfodringen av stormbestarna.*
*Må 23 dec. Other God:en kommer igenom portalen om inte spelarna lyckats hindra detta. "Life as we know it will cease to exist!"*

*Nyckelpersoner: Det finns ett antal nyckelpersoner som kan handla självständigt, när du som Keeper anser att det är berättigat, i Päntyjärvi. Dels är det Nigel Hutchinson, som så snart han får order från Sherman uppe vid gruvan utför bl.a. sabotage, ger spelarna konstiga paket, etc. Dels har vi några av byborna; jägmästaren Anders Erlandsson som har "hyrts" av Enterprise för att hålla folk borta från gruvan, ICA-handelns ägare Johan Malmstierna som mutats av Enterprise för att ge Millennias verksamhet vid gruvan en positiv framtoning när han talar med folk som kommer in i butiken, och Nicklas Nieminen, en medlem i Yamarauders som arbetar på macken i byn, som (efter stormens början) mutas av Nigel Hutchinson för att hälla socker i tanken på de fordon han betjänar på macken, för att hindra att ägaren tar sig ut från området och kontaktar omvärlden. Läs helst igenom dessa NPC:ers karaktärsbeskrivningar i NPC-boken innan du börjar spelleda scenariot.*

## *Konventioner för NPC-hänvisningar*

*NPC:er hänvisas till i texten nedan med* **fetstil**, *för att du skall veta att den personen finns i NPC-häftet. NPC:er som inte är skrivna med fetstil är så oviktiga att du får hitta på en egen personlighet för dessa om spelarna skulle finna det nödvändigt att tala med dem. Om de har något att informera står detta i texten där de nämns. På de platser där NPC:er med egen hänvisning i NPC-häftet nämns i scenariot, och en bild på dessa är meningsfull att ha med, finns även en dylik infogad i texten. NPC:er som t.ex.* **Mikael Koskinen** *är utan bild, då de är förvandlade till monster, eller på annat sätt saknar behov av en bild.*

## *Regler*

*Ormens Arv är ett scenario till Cthulhu Now. I den mån andra regler än grundreglerna till CoC behövs i scenariot kommer dessa att finnas beskrivna vid den del i scenariot där de är relevanta.*

## *BÖRJAN*

*När äventyret börjar har spelarna redan kommit till Päntyjärvi, ditflugna med helikopter från Kiruna på morgonen, och har just varit och skrivit in sig på byns vandrarhem där de skall bo tills de löst fallet. I Kiruna undersökte Kominsky och Gottfridsson den stympade kvinnoarmen, och kom fram till det som står i handout #1 (ge detta till spelarna nu). Ge även spelarna deras karta över byn med omnejd (handout #2-3).*

*Helikoptern har flugit tillbaka till Kiruna, och finns alltså inte*

*tillgänglig för spelarna. Om de skulle finna att de är i akut behov av flygtransport, finns en kortvågsradio tillgänglig på postkontoret, som spelarna kan använda för att ta kontakt med flygplatsen och kalla på helikoptern. Detta är dock bara möjligt fram tills stormen börjar (se tidslinjen).*

HANDOUT #1

PATOLOGRAPPORT: Objektet för rapporten är en vänsterarm tillhörande en 25-årig kvinnlig kaukasier, med mörkbrunt hår. Armen är i fint skick, utan tecken på förruttnelse. Armen har tydligen skilts från kroppen med ett verktyg motsvarande en motorsåg, då brottytan är enormt lacererad, och söndertrasad, och benpipan bär rispor som efter ett metallverktyg. Metallfragment av krom-vanadiumstål, med spår av smörjolja, funna i brottytan på överarmsbenet styrker denna hypotes.

Handen är fri från valkar, vilket kan indikera skrivbordsarbete. Naglarna är perfekta, välmanikyrerade, med intakt nagellack med signalröd färg. Ett skrapprov under naglarna gav inga främmande partiklar vid handen. Det fanns inga spår efter ringar på något finger, men avskavda hårstrån på handleden tyder på att där suttit en klocka eller ett armband, och metallavlagringar på undersidan pekar på att föremålet bestod av guld. Nikotinfläckar på fingrarna pekar på att ägaren varit rökare.

En test av fettvävnaderna avslöjade stora mängder tetrahydrocannabinol, vilket kan tyda på hasch- eller marijuanamissbruk, eller bruk av vissa läkemedel med detta ämne. Blodgrupp kunde bestämmas till A, Rh+. I blodet kunde även rester av koffein påträffas. På armen fanns svavelavlagringar och rester av metan. En kemisk analys av nagellacket gav inga användbara resultat.

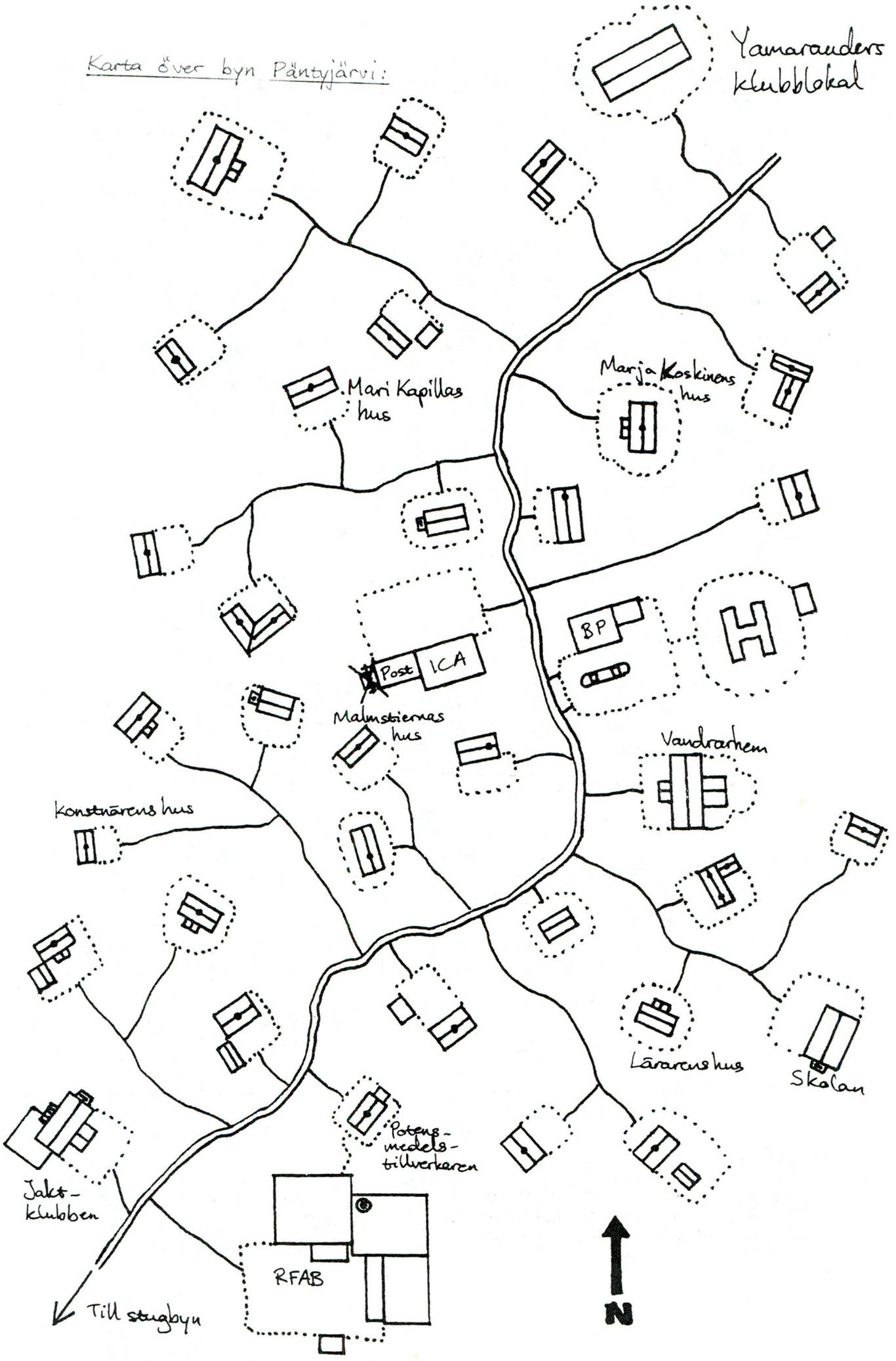
Efter en noggrann mikroskopisk undersökning av armen påträffades fibrer av marinblått mohairgarn, en mängd alger, samt ett antal abnorma hudceller. Hudcellerna tillhör avgjort inte armen, och är onormalt stora, med abnormt tjocka cellmembran. Trots detta verkar det röra sig om mänskliga celler, närmare bestämt manliga hudceller. Fyndet är lika förbryllande som algernas närvaro.

Alexandra Kominsky
Nanna Gottfridsson

***PÄNTYJÄRVI***

*Den lilla byn Päntyjärvi ligger mellan de tre bergen Råpe, Tjiuro och Poullantjärro, c:a sex mil nordost om Kiruna. Byn var ursprungligen en gruvby, från den tiden då Råpevaaragruvan ännu*

Karta över byn Päntyjärvi:



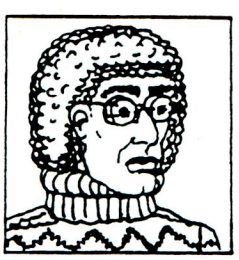
var i drift, till för omkring tjugo år sedan. I själva byn bor c:a 250 personer, fördelade på ett trettiotal hus, men utanför bykärnan ligger ett antal små gårdar, fördelade inom en radie av 15 km från byn. På dessa gårdar bor i allmänhet mellan en och fyra besläktade familjer som utövar samma näring. Denna är i allmänhet renskötsel eller jordbruk, men det finns även de som sysslar med skogsavverkning, hunduppfödning och annat.

Nuförtiden sysselsätter sig själva byns innevånare med diverse småänäringar, t.ex. RFAB som tillverkar renskav, renkorv m.fl. renköttsprodukter, jaktklubben som specialiserat sig på turistjägare från Tyskland som varje år kommer till Päntyjärvi för att jaga älg eller ren med pilbåge eller armborst, samt den lilla fabriken som sysslar med att tillverka potensmedel av renhorn för export till Japan. Förutom dessa småänäringar finns en ICA-butik, ett postkontor, en BP-mack med helikopterplatta, ett vandrarhem och en liten skola för byns barn.

Byborna är ganska misstänksamma mot "sörlänningar" som kommer och stör. De flesta av dem har olagligheter för sig som de absolut inte vill att polisen skall få kännedom om. T.ex. så har inte jaktklubben tillstånd att låta tyskarna jaga med pilbåge och armborst, och de flesta gårdar har en hembränningsapparat ute i skogen. För att inte oavsiktligen ge spelarna någon information om sina dubiösa göranden är de ganska fåordiga och svarar korthugget på frågor som spelarna ställer till dem.

### Vandrarhemmet

Päntyjärvis vandrarhem består av en korridor med rum på båda sidor om denna. Precis vid ingången finns ett litet samkvämsrum och en reception, där man kan skriva in sig, fråga receptionisten om byns attraktioner (det finns inga) och annat. Rakt fram från receptionen finns en liten restaurang där man kan få husmanskost till hyfsat pris.



Spelarna är de enda som bor på vandrarhemmet för tillfället, med undantag av en engelsk "fågelskådare" vid namn **Nigel Hutchinson.** Spelarna kan välja att bo hur de vill. De kan t.ex. bo vägg-i-vägg längs ena sidan av korridoren, mitt emot varandra, etc. Det har ingen som helst betydelse. Det finns heller absolut ingenting att utforska i vandrarhemmet.

### BP-macken

Detta är en vanlig, litet lantlig mack, med två bensinpumpar. Det går att köpa diverse motor-relaterade saker i den vidhängande affären (t.ex. tändstift, "raggartärningar", motorolja, spackel, billack, vax, etc.). Dessutom har macken en blygsam scooter-uthyrning med sex stycken scootrar. Det kostar 150 kronor per dygn att hyra en scooter, men spelarna kan få hyra gratis för hur lång

*tid de vill (räkningen skickas till SÄPO). Man kan även få en snabbkurs i att hantera scooter utan extra kostnad, även om grundchansen för att köra bil även gäller scooter (dvs. spelarna har alla 20% på att köra scooter). I anslutning till macken finns även en helikopterplatta, med tillhörande tank för flygbränsle, som drivs i mackens regi åt fjällräddningen.*

*BP-macken drivs av Paavo Päivo, som bor i en närliggande stuga. Dessutom jobbar en Yamarauder,* **Nicklas Nieminen,** *i macken. Om man har oturen att bli betjänad av honom efter att stormen har börjat, vilket man blir med 30% chans vid vilken tidpunkt man än kommer på, häller han socker i bensintanken på fordonet och förstör på så sätt motorn.*

***ICA-butiken***

*ICA-butiken är en helt ordinär butik. Här kan byinnevånarna köpa allt de behöver av dagligvaror, samt diverse annat som behövs, som t.ex. verktyg och andra järnhandelsartiklar. Butiken är ett bra ställe att inhämta byskvaller (se* ***Byskvaller*** *nedan).*

*Butiken förestås av* **Johan Malmstierna,** *som går att få tag på mycket enkelt - han arbetar jämt i butiken när den är öppen. Dessutom hoppar han gärna på nya kunder och försöker propagera för Millennias arbete i den nerlagda gruvan.*

*Posten*

*Posten är ett vanligt litet postkontor med (ibland fungerande) förbindelser med Kiruna genom telefon eller kortvågsradio. Antennen till kortvågsradion står bakom posten, stadigt stadgad av fyra hårt spända vajrar. Kassörskorna är trevliga och skvallrar gärna (se* ***Byskvaller*** *nedan).*

***RFAB***

*RenFörädling AB sysslar med renslakt och tillverkning av livsmedel med renkött i, t.ex. renskav, korv och annat. Själva anläggningen är uppdelad i tre avdelningar; en slaktavdelning där renarna slaktas och styckas och köttet testas för att kolla ätbarheten, en fabriksdel där köttet bearbetas och omvandlas till färdiga produkter, och ett lagerutrymme/kylrum där de färdiga produkterna får vänta på transport till konsumenter och butiker. Anläggningens lilla kontor ligger litet avsides, skilt från själva anläggningen. Det är lämpligen till kontoret man vänder sig om man vill ha tillåtelse att besöka anläggningen.*

*RFAB har på sistone råkat ut för en serie förargliga inbrott i lagret, där flera lådor med renkorv har stulits. Chefen för RFAB, Pänty Mäntyranta, har förgäves försökt få stopp på inbrottstjuvarna, bl.a. har han spikat för alla fönster som skulle kunna användas som ingångsvägar, och nu senast (d.v.s. precis innan spelarna kommer dit och undersöker) har han låtit en låda med förgiftad korv stå lätt åtkomlig i kylrummet, medan de "bra" produkterna har låsts in ordentligt. Om spelarna undrar över detta vid en eventuell rundvandring hävdar Mäntyranta bestämt att det rör sig om en retursändning med skämd korv som skall förstöras. De som gjort inbrotten är de Yamarauders som håller på och "matar"* **Mikael Koskinen.**

*Mäntyranta kan berätta att RFAB levererar matvaror till Millennias anläggning vid Råpevaara ungefär en gång varannan vecka, på måndagar, och att de levererar till matvarubutiker i nästan hela landet, minsann. Nästa leverans till Råpevaara är måndagen efter spelarnas besök i RFAB.*

### *Potensmedelstillverkaren*

*Potensmedelstillverkaren Einar Lindahl bor och verkar i sin stuga i närheten av RFAB, som han köper sitt råmaterial, renhorn, från. I verkstaden skivar och pulvriserar han sedan renhorn, och portionerar upp det i små kuvert med japanska skrivtecken på, för export till Japan och Kina.*

### *Skolan*

*Skolbyggnaden är den enda byggnaden i hela byn som har mer än en våning. Den tvåvåniga byggnaden används som skola, församlingshus (de få gånger den ambulerande prästen kommer förbi, vill säga), bygdegård och, vid sällsynta tillfällen, som biograf. Skolan är stängd för tillfället, då nästan alla barn är ute och hjälper sina släktingar med renskötseln. Läraren är norrman, och heter Ole Sølvfjord, och bor i närheten av skolan. Han kan berätta om sina elever (alla Yamarauders skolkar mycket för att hålla på med sina scootrar, och är allmänt dåliga i skolan), men är inte så insatt i bylivet i övrigt, mer än att han känner barnens föräldrar genom kvartssamtal o.dyl.*

### *Konstnärens hus*

*Konstnären Enoch Storfors är en riktig Salvador Dali-typ, litet excentrisk och misantropisk. Han har litet egna idéer om när och hur man bör samla in material till den konstnärliga verksamheten. Han är helt övertygad om att den bästa tiden är runt midnatt, och man bör använda slagruta för att finna bästa virket. Sedan är det bara att fälla det utvalda trädet med sin motorsåg och skära ut kärnvirket. Enoch sysslar mest med att snida skålar och kåsor och smörknivar med konstnärliga dekorationer, men då och då får han ett ryck och gör en trästaty eller något annat. Han pratar ogärna med människor över huvud taget, men om spelarna anklagar honom för*

*mord förklarar han sitt nattliga beteende för spelarna.*

### *Mari Kapillas hus*

*Mari Kapilla är en 32-årig, ensamstående kvinna, som tack vare sina kontroversiella åsikter n natur och kultur har gjort största delen av byns invånare till fiender". Se även* ***Byskvaller*** *nedan. Hon arbetade på posten i byn, men hennes arbetskamrater var inte speciellt förtjusta i henne, och har inget speciellt att säga om henne.*

*Mari Kapilla är inte hemma (se* ***Bakgrund*** *ovan). Om spelarna bryter sig in i alla fall finner de att huset består av en hall, ett sovrum, ett kök, ett badrum och ett vardagsrum. Litet varstans ligger skrifter och pamfletter från olika miljöorganisationer utspridda. Det dominerande inslaget är från en organisation kallad NaturFronten. I en låst hurts i vardagsrummet (*Mechanical Repair *eller* Resistance roll *mot STR 10 för att öppna) finns diverse tidningsurklipp och bilder som rör lyckade NaturFronten-aktioner (Handout #4), samt en Colt .44 Magnum Revolver med ammunition, en S&W .32 revolver med ammunition och ett antal .30-30 gevärspatroner (geväret till dessa finns numera i säkert förvar i vapenrummet uppe vid gruvan). Förutom detta finns ett brevpappersblock, och om spelarna kommer på idén att skugga papperet med en blyertspenna för att få fram vad som skrivits på papperet ovanför (det klassiska tricket), får de fram att det är ett brev till en NaturFronten-medlem som Mari skrivit, där hon sammankallar organisationen för en aktion mot Millennia. Enligt datumangivelser i brevet skulle gruppen vara samlad i skogen nu.*

### *Jaktklubben*

*Jaktklubben förestås av Jägmästare* **Anders Erlandsson.** *Klubbhuset är ganska trevligt inrett, och går litet i tyrolerstil. Det finns en bar där det går att köpa bra sprit om man har råd. Dessutom har klubbhuset ett säkerhetsrum där man kan förvara vapen och ammunition. Där finns jaktklubbens egen jaktutrustning, i form av pilbågar och armborst med tillhörande pilar, och bärbara kommunikationsradioapparater, målskjutningstavlor etc. Pilbågarna och armborsten bortförklaras som menade för byns ungdomar att skjuta prick med på måltavlorna. Egentligen är de till för att tyskarna skall få hyra dem när de kommer på jaktsemester. Det går att hyra pilbåge eller armborst för 200 kronor om dagen, och en kommunikationsradio för 150 kronor om dagen (om spelarna vill hyra radio kan de göra detta på SÄPO:s bekostnad, men armborst o.dyl. blir en privat utgift).*

### *Stugbyn*

*Jaktklubben driver stugbyn utanför Päntyjärvi för att tyskarna skall ha någonstans att bo när de kommer på jaktsemester på*

*vintern och sommaren. Denna består av tio hus med två rum i varje, och ett hus för personlig hygien och toaletter ett stycke bort vid infarten till stugbyn. Fram tills tyskarna anländer står stugorna öde och tomma, och allting är låst. När väl tyskarna kommer är här fullt ös hela dagarna, med tyskar som sjunger ölvisor, grillar korv, super och berättar jakthistorier på kvällarna, och hustrur och barn som stojar och stimmar på dagarna när männen är ute i skogen och jagar.*

### *Yamarauders klubbhus*

*Scooterklubben, Yamarauders, har inrymt sin verksamhet i en gammal oanvänd lada i byns utkant. Om spelarna vill ta sig in och undersöka klubbhuset kan de försöka övertala Yamarauders att låta dem göra detta. Ett sådant försök är dömt att misslyckas, om man inte mutar dem. Gör man detta, ser de naturligtvis till att städa undan allt som kan vara värdefullt för spelarna (d.v.s. de brända kartongerna och den svarta kåpan). Det andra sättet spelarna kan komma in i klubbhuset på är att bryta sig in nattetid. Detta går bra med ett lyckat* Mechanical Repair *på hänglåset, eller ett* Resistance roll *mot STR 8 för att bryta sönder dubbeldörrarna. Det finns inga fönster.*

*Om spelarna tar sig in genom att bryta sig in på något sätt, ser de följande. Huset består i stort sett av ett stort rum med fyra halvt nermonterade scootrar i mitten, verktyg och arbetsbänkar längs väggarna, och en liten "myshörna" med en sliten gammal nedfläckad soffa, de brända resterna av ett antal kartonger (*Spot Hidden *kan avslöja att det stått "RFAB" på dem), en upp-och-nervänd trälåda med ett stearinljus på, som tjänar som bord, samt en söndersliten svart kåpa. Det luktar bensin, och det är smutsigt i hela lokalen.*

*Om spelarna visas runt av Yamarauders själva saknas de brända kartongerna och den svarta kåpan i beskrivningen ovan. Annars är allt detsamma.*

### *Marja Koskinens hus*

*Om spelarna besöker* **Marja Koskinens** *hus finns en 40% chans att* **Nigel Hitchinson** *bevakar huset just då. Om han gör detta, och någon av spelarna lyckas med ett* Spot Hidden, *upptäcker spelarna att det är någon som spionerar på dem. Om de försöker ta reda på vem det är, smiter* **Nigel** *iväg (han vill INTE bli avslöjad).*

*När spelarna knackar på öppnar* **Marja Koskinen.** *Hon visar in spelarna när de presenterat sig och sagt vad de vill, och bjuder på kaffe och hembakade bullar och kakor. Spelarna får söka igenom huset bäst de vill, efter att först ha inhämtat lov från* **Marja,** *förstås.*

*Huset består av* **Marjas** *sovrum, där hon har ett foto på* **Mikael**

*(Handout #5) stående i en ram bredvid sängen, ett vardagsrum (där de dricker kaffet), ett kök, ett badrum, och ett garage där* **Mikaels** *scooter en gång stått (den finns numera uppe vid gruvan, men det finns egentligen inget sätt att identifiera den, då Enterprises vakter har målat om den och tagit bort registreringsnummer, o.s.v.). Ovanför garaget finns* **Mikaels** *rum. Man kan nå det via en trappstege från garaget, som leder upp till en låst lucka i taket. Det går att låsa upp luckan med ett lyckat* Mechanical Repair, *eller så kan man bryta upp den med ett* Resistance roll *mot STR 15. Det går även att klättra upp till fönstret via en spaljé på garagets yttervägg. Fönstret är öppet, och det går t.o.m. att se från marken att det brutits upp. Detta var* **Mikaels** *privata ingång, kan* **Marja** *upplysa om.*

**Mikaels** *rum är i oordning (vilket i och för sig inte är onormalt). Sängen är bäddad, men tillstökad, som om någon legat på den. En spegel ligger krossad på golvet, och mattan är tillknölad. Träsplitter från fönsterkarmen ligger utspritt i rummet, och fönstret är uppbrutet. Annars är rummet ganska orört.*

*Följande saker av intresse finns att finna i rummet:*

*En säng, och under denna en kista. Om man tittar under sängen hittar man kistan, och om man tittar i kistan hittar man följande; en svart kåpa, fläckad av olja, spyor och hembränt; fem svarta stearinljus; ett silverkrucifix på en halskedja av silver; en torshammare i en läderrem (torshammaren är en gammal hederlig hednisk symbol, förknippad bl.a. med häxor och svart magi).*

*En bokhylla med följande; "The Satanic Bible" av Anton Szandor LaVey, utgiven på Avon books i pocketutgåva; "Necronomicon", också i pocket och utgiven av Avon books; "Odens Arv", en bok om asatro utgiven av Nordiska Bok; en hemmagjord Morgonstjärna, tillverkad av ett träblock med stora spikar igenom och ett trähandtag, förbundna med varandra via en bit kedja, fastsatt vid handtaget och träblocket med hjälp av märlor (U-formade spikar, om nu någon inte visste det); en plastdödskalle med ett rött vaxljus på.*

*En garderob med* **Mikaels** *sommarkläder (jeanskläder med mycket nitar, och en jacka med ett "Slayer"-märke på ryggen).*

*Bredvid skivspelaren finns en massa skivor av t.ex. Ozzy Osbourne och King Daemon.*

*På fönsterkarmen finns* (Spot Hidden *för att upptäcka) avskavda hudceller av samma typ som de som fanns på armen (Handout #1). Fönstret har brutits upp, och den som gjorde det måste ha varit enormt stark.*

### *Övrigt om byn*

*De andra husen i byn är inte särskilt intressanta i sig. Där bor folk som arbetar i t.ex. ICA-butiken, på posten, eller i RFAB, Yamarauders föräldrar, etc., etc. Dessa kan inte avslöja speciellt mycket av intresse, men om spelarna skulle vilja undersöka dessa*

*hus ändå, så består de av en enda våning, med kök, sovrum, toalett och badrum, vardagsrum, etc., och ett antal personer. De flesta har namn som de nedan, men någon enstaka "svensk" familj finns. Då dessa hus inte är speciellt viktiga, får du som Keeper fria händer att utforma deras personligheter, känslor gentemot spelarna, o.s.v.*

*Här följer nu en lista över tänkbara efternamn till familjerna i byn, och även andra familjer, om du skulle behöva det.*

*Järvinen*
*Toivonen*
*Mykinen / Nykinen*
*Tikkanen*
*Koski / -nen*
*Kotsinas*
*Päivinen*
*Nurmi / -nen*
*Niemi / -nen*
*Myllymäki*
*Mäntyranta*
*Luoma*
*Narmi*
*Hämäläinen*
*Salonen*
*Mikkonen*
*Pirinen*

***Byskvaller***

*Om spelarna frågar runt litet, eller bara pratar med kassörskorna i ICA-butiken eller på posten, kan följande information fås fram:*

*<u>Om saknade personer:</u>*

*<u>Ospecificerat:</u> "Ja, Marja Koskinen har ju varit litet ängslig för sin son, Mikael. Han har visst rymt hemifrån, eller nåt. Han har i alla fall varit borta ganska länge, har jag hört. Men det är väl bara att vänta när man inte har nån pli på ungen. Han har fått göra för mycket som han själv vill, sedan fadern dog." Det går lätt att få reda på var Marja Koskinen bor.*

*<u>Om försvunna kvinnor:</u> "Nej, det tror jag inte." Om man verkligen frågar ut bybon ifråga: "Joo, hon Mari Kapilla är visst ute på nåt jävelskap igen, har jag hört. Hon har visst inte varit hemma på flera månader. Men å andra sidan är hon ju borta långa tider både nu och då."*

*<u>Om Mari Kapilla:</u>*

*Meningarna går isär om Mari. Frågar man en bybo svarar denna med 75% sannolikhet något i stil med: "Inte för att jag bryr mig så mycket om att hon är borta. Hon var en riktig bråkmakerska! Hon*

*var en frigid satmara, helt enkelt. Hon skulle alltid lägga sig i saker hon inte förstod, och lät sitt intresse för naturen gå före byns bästa. Hon var helt enkelt outhärdligt reaktionär och jobbig".*

*Resten svarar något i stil med: "Hon var en trevlig, varm och omtänksam människa som värnade om traditionerna, och som var mån om vår vackra natur. Hon var verksam i vår hembygdsförening, och på det hela taget en mycket omtänksam person. Det enda som kan sägas emot henne är väl att hon var litet lösaktig, ensamstående som hon var, och reste runt i världen en hel del. Det är väl inte speciellt ovanligt att hon är borta långa perioder."*

*På frågan hur hon såg ut, och hur gammal hon var, svarar alla samma sak; hon var en snygg blondin, c:a 30-32 år gammal. (Spelarna borde alltså fatta att det inte var hennes arm som hittades av* **Emil Nyström***!)*

*Allmänt skvaller:*

*Det springer tydligen runt en konstig engelsman i skogen och i byn med en stor kikare runt halsen. Fågelskådare? Pyttsan, det vet man väl vad han har i kikaren, så som han glor på vissa i byn - inga namn. (Efter övertalning kan det avslöjas att han verkar mycket intresserad av Marja Koskinen.)*

*Den där Storfors, konstnär, eller vad han kallar sig, är väl konstig? Jag menar, vem springer väl ut i skogen mitt i natten med en motorsåg i högsta hugg?*

**Juha Toivonen,** *en gammal same från trakten, har tydligen vunnit på lotto eller nåt, för han har visst satt in en halv miljon kronor på sitt konto på Nordbanken. Dessutom strör han ju pengar omkring sig sen en tid tillbaka. Var* **Toivonen** *bor? Ja, det berättar jag gärna!*

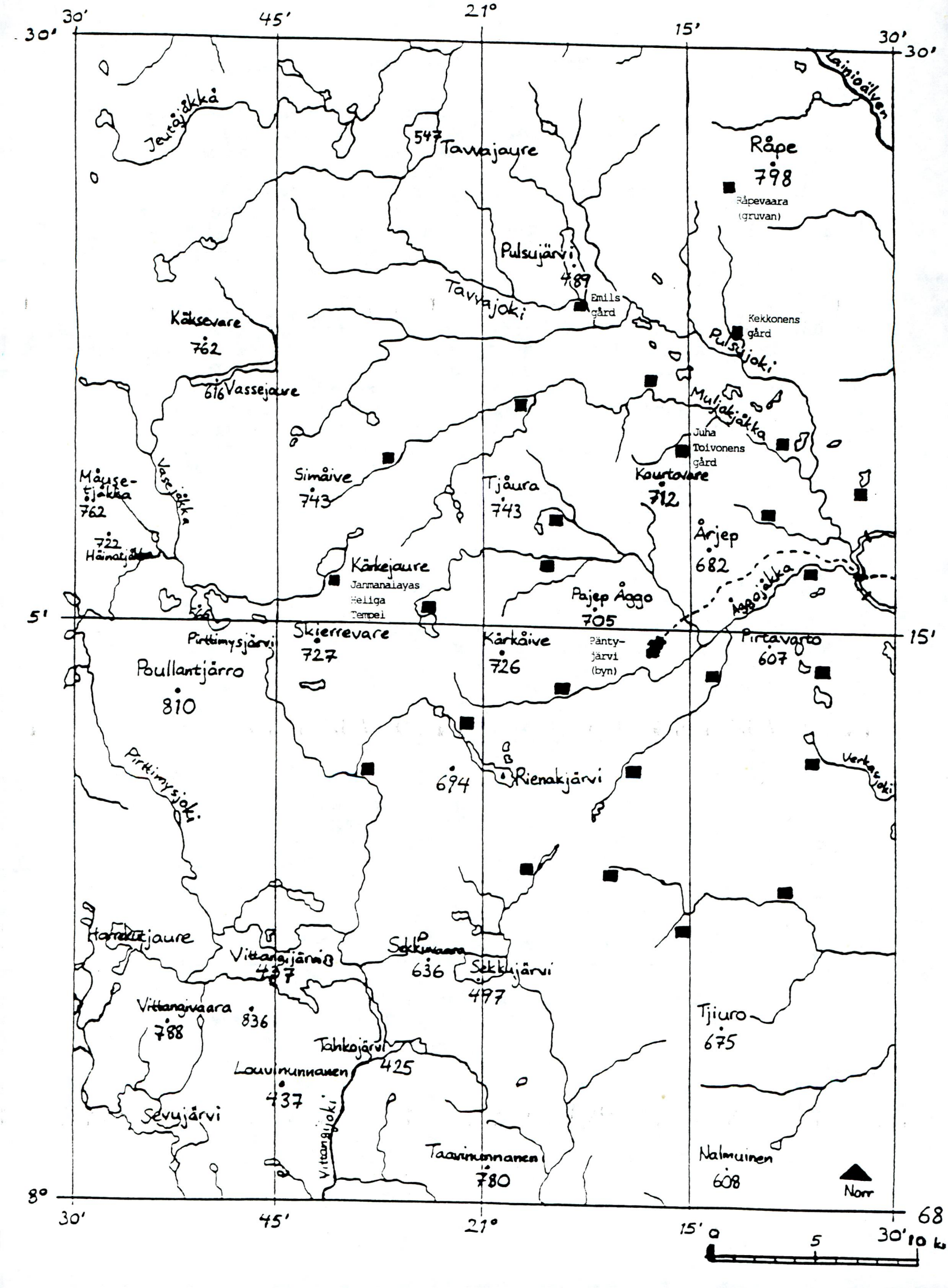
*EMIL NYSTRÖMS GÅRD*

**Emil Nyström** *bor på sjön Pulsujärvis södra strand. Han har en liten stuga, med ett redskapsskjul bredvid. Han har en hel del yxor i sitt skjul, som han använder för att hugga ved med. Trots sitt handikapp är han en hejare på att svinga yxan!*

*Stugan består av ett enda stort rum, med en mängd saker (ingenting som spelarna kan ha nytta av). Det skriker ungkarl om hela stället, men* **Emil** *är trevlig och bjuder in alla som kommer förbi på en kopp kaffe, och kanske en skvätt hembränt (köpt från en granne).*

*Om man ber honom om det, visar han en till den plats där han fann armen.*

Karta över området kring Päntyjärvi



*Platsen där armen fanns*

*Platsen ligger mitt inne i skogen, och det finns egentligen ingenting som utmärker den. Om man letar runt litet, och lyckas med ett* Track roll *mot halva normala chansen, hittar man något som kan tänkas vara ett spår. Om man följer detta (*Track roll *mot halv normal chans varje timme för att inte tappa spåret) kan man till slut hamna i gläntan där Yamarauders utfodrar* **Mikael**. *Detta tar 1d10+20 timmar! (Se även* ***Vildmarken*** *nedan!)*

*JUHA TOIVONENS GÅRD*

**Juha Toivonen** *bor på Kourtovares nordsluttning på en liten gård bestående av en liten stuga, en lada och en silo. Han skötte renar, till för ett tag sedan, då* **Nigel Hutcinson** *köpte alla hans renar för litet drygt en halv miljon kronor. Geothermals forskare vid gruvan använder renarnas blod för sin TV-bevakning av "the Herd"s aktiviteter på Io, och* **Northrop** *använder renarna som mat åt Stormbestarna när dessa anländer. Under tiden sköter* **Juha** *om dem, och ser dessutom till att tio renar står fastbundna på en speciell "offerplats" på toppen av Kourtovare när det blir dags för utfodring av Stormbestarna. Han kan inte övertalas att visa spelarna dit!*

*KEKKONENS GÅRD*

*Om spelarna besöker gården före torsdagen den 5 december möter de tre familjer med namnet Kekkonen på gården. De har alla arbetat i gruvan, men är väldigt ovilliga att tala om vad som eventuellt har tilldragit sig där. Enligt dem var allt normalt fram tills de slutade arbeta där, enligt egen utsago för att ta hand om gården. Detta berättar de dock inte om inte spelarna specifikt frågar efter dylik information. De känner inte till något om försvunna personer.*

*Om spelarna kommer till gården mellan den 5 december och den 6 december finns spår från gården till gruvan kvar (dessa kräver inget* Track *för att följa!). Om, eller kanske när, spelarna kommer till gården efter den 6 december, finner de följande:*

*Gården är övergiven. På gårdsplanen finns kratrar efter tre explosioner, och i närheten av dessa kan de hitta en kvarglömd patronhylsa till 5.56mm NATO-ammunition (se kartan nedan - Handout #7). I en krater kan de även finna ett kvarglömt granatsplitter till en 40mm sömngasgranat (Handout #8). Till båda dessa föremål krävs ett lyckat* Spot Hidden. *För att komma fram till att granaten som splittret kommer från innehöll sömngas krävs ett lyckat* Chemistry roll, *och tillgång till bra utrustning.*

*<u>1: Martti Kekkonens hus.</u>*

*Dörren till huset är öppen, och det finns en stor mörk, rostbrun fläck på mattan i hallen. Ett* Chemistry roll *avslöjar att*

substansen är mänskligt blod. Spot Hidden avslöjar kulhål i väggarna. Om man tar sig tid att plocka ut kulor från kulhålen visar sig dessa vara gevärskulor av kaliber .223 Armalite eller 5.56mm NATO (Handout #6). Huset i övrigt verkar relativt orört, trots att sängarna är obäddade. En intressant sak finns att finna i vardagsrummet. I akvariumet där ligger en levande trilobit på bottnen. (Trilobiterna dog ut på Jorden för flera hundra miljoner år sedan!) Trilobiten går bara att finna om man letar igenom hela huset och lyckas med ett Spot Hidden (Handout #9). Trilobiten hittades av Martti Kekkonen då denne var nere i Komplexet tillsammans med det första forskningsteamet som tog sig ner dit, och lyckades obemärkt smuggla med sig den hem. Dessutom finns ett lönebesked från gruvan i en låda i ett skrivbord (Spot Hidden för att hitta).

2: Äldste sonens hus.

Detta hus är helt orört. Sängarna är visserligen även här obäddade, och huset är övergivet, men ingenting är skadat. Om man letar igenom hela huset, och lyckas med ett Spot Hidden, hittar man en triangulär metallplatta med ett runt hål i mitten, och med en massa obegripliga tecken på (Handout #10). Metallen är en platinalegering, som är mycket stark och hård. Vad den andra metallen i legeringen är, går inte att bestämma (den är utomjordisk, och finns inte ens med i vårt periodiska system). Plattan är egentligen en informationsskiva, en gång använd av Serpent People, som Marttis äldste son hittade i komplexet och smugglade med sig hem som souvenir. I en låda i ett skrivbord finns även ett lönebesked från gruvan (Spot Hidden för att hitta).

3: Nästa sons hus.

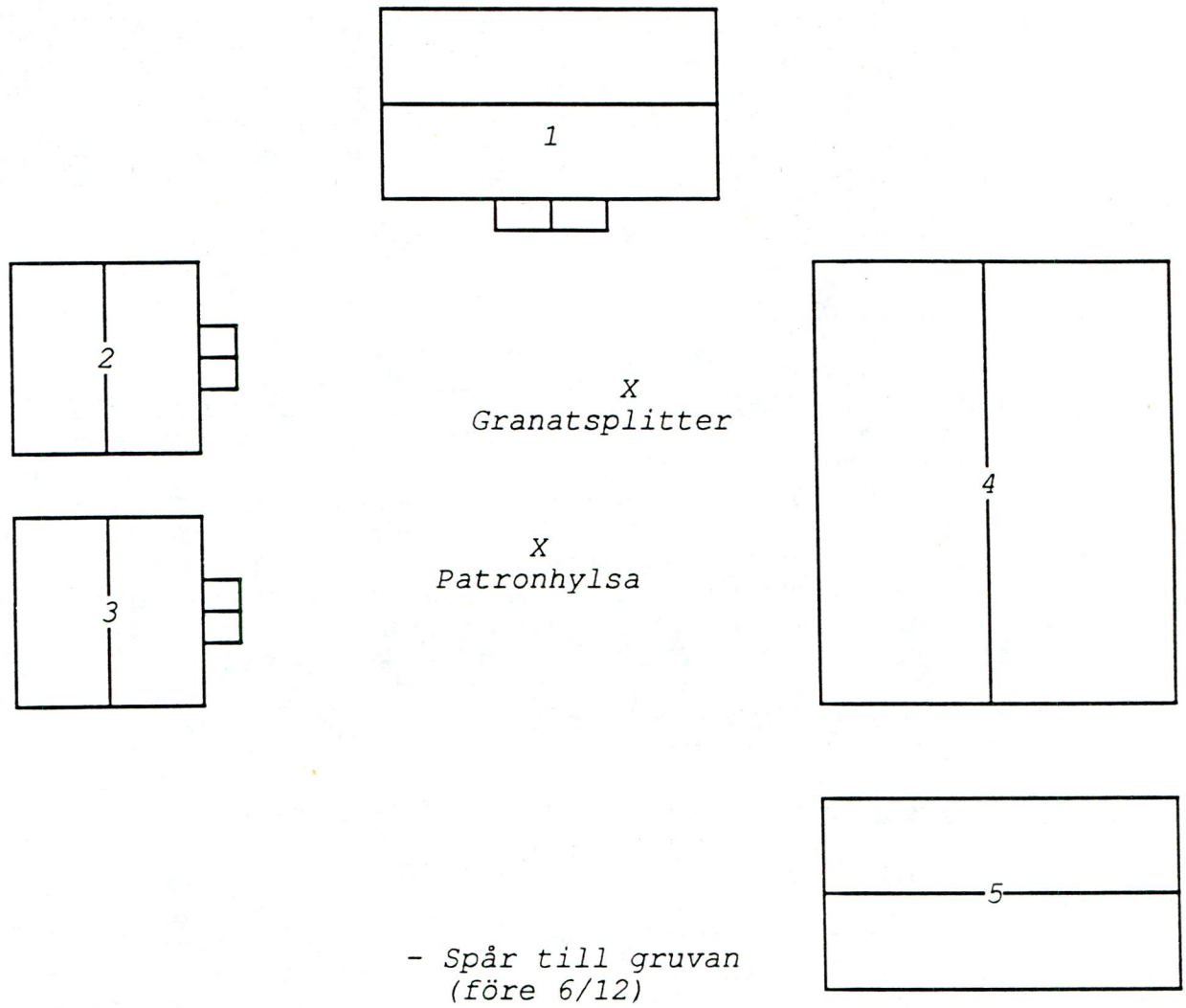
Liksom äldste sonens hus är detta hus orört. Om man letar igenom det, och lyckas med ett Spot Hidden, hittar man ett fossilerat fingerben inlindat i en linneduk, i en låda (Handout #11). Fingret är tydligen från en reptil, men det är omöjligt att säga vilken. Det verkar litet konstigt, och passar inte in på någon känd art. Naturligtvis rör det sig om fingerbenet från en Serpent People. Det fanns skelett av dessa litet varstans i Komplexet när fadern i huset var nere där, och han snodde med sig ett finger som souvenir. I en låda i en bokhylla finns även ett lönebesked från gruvan (Spot Hidden för att hitta).

4: Ladugården.

Ladan är en stor byggnad med tomma bås för kor, eller annan boskap. Mot ett lyckat Zoology roll kan spelarna få reda på att det har stått kor i båsen. Nu är de dock lika tomma som de andra husen. Ena änden av ladan består av ett traktorskjul, med uppgång till höloftet, och traktorredskap, m.m. Traktorn fungerar utmärkt.

5: Redskapsbod/garage.

*Denna byggnad innehåller tre scootrar, en pick-up (fyrhjulsdriven) med snökedjor på hjulen (alla fordon i toppform), och en mängd verktyg av olika slag. Nycklar till fordonen finns att få tag i, i boningshusen.*



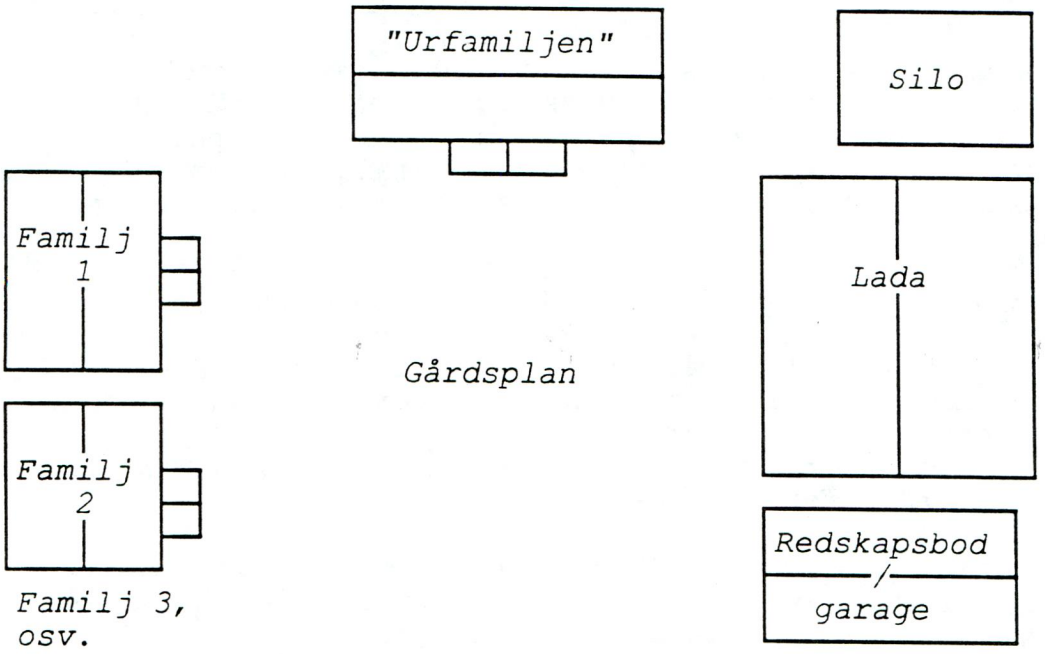

***DE ANDRA GÅRDARNA RUNT PÄNTYJÄRVI***

*Om spelarna skulle vilja besöka en gård mer eller mindre på måfå, så kan du som Keeper enkelt skapa en slumpmässig gård på följande sätt:*

*Gårdarna består av ett "urhus", som den första familjen som bodde på platsen uppförde, plus 1d3 andra boningshus där söner till denna första familj reste sina hus. Familjerna på gården är naturligtvis släkt.*

*Förutom boningshusen finns en lada, ett redskapsskjul/garage, och*

*(1-4 på 1d6) en silo. Husen är placerade som följer:*




Gårdsplan

*För att hitta ett namn på släkten kan du använda dig av namnen under* ***Övrigt om byn,*** *ovan, eller hitta på egna. Alla behöver inte ha finska namn heller - det kan även finnas familjer med svenska efternamn, eller t.o.m. norska!*

*Sedan får du som Keeper bestämma vad de sysslar med på gården. Till din hjälp kommer här en liten lista på vad de kan göra:*

*Renskötsel (sysslar nästan alla med!)*
*Jordbruk*
*Skogsbruk*
*Fiske*
*Annat (hunduppfödning, t.ex.)*

*Hur personerna på gården reagerar på spelarnas "snokande" är upp till dig, men kom ihåg att de i allmänhet inte är särskilt öppenhjärtliga mot "sörlänningar".*

***JANMANALAYAS HELIGA TEMPEL***

*Janmanalaya Rohjan Vishnupada, självlärd guru och helig man, har ett litet tempel på stranden till Kärkejaure, där han och hans lärjungar (35 stycken) odlar sin mat själva, mediterar och deltar i "Drömritualer", där de kollektivt färdas till Dreamlands. Janmanalaya är en mycket kompetent drömmare, och har skapat sig ett eget kungadöme i Dreamlands, där han uppenbarar sig som en Buddha-gestalt för sina undersåtar (lärjungarna), och de har det allmänt mysigt och trevligt där.*

*Det vill säga, de <u>brukade</u> ha det allmänt mysigt och trevligt där. Numera är hans lyckliga rike helt förstört och mörkt och otäckt, så Janmanalaya och hans lärjungar bor (tillfälligt) på en annan,*

*närbelägen plats i Dreamlands, där det är litet trevligare, medan Janmanalaya, i form av en Kali-gestalt i sin vrede, försöker ta reda på vem som förstört hans fina rike, och straffa denne.*

*Janmanalayas drömrike är en sorts allegorisk kopia av området kring Päntyjärvi. I och med att det är en allegori, så är det mycket komprimerat, och i viss mån svårtolkat. Den enda som riktigt vet något om riket är Janmanalaya, och han säger inte så mycket om det, för på sistone har riket blivit svårtytt även för honom.*

*Janmanalaya bygger sin religion på vissa passager i de äldsta Vedaböckerna, som han tolkar så, att de handlar om drömmar. Hans religionsutövning går ut på att sova och drömma mycket och ofta, samt att däremellan söka komma i samklang och harmoni med naturen, så att man får harmoni i drömriket. Naturligtvis hjälper det om man använder sig av Janmanalayas egenhändigt framforskade drömdrog, i form av rökelse.*

*Janmanalaya har ett brinnande intresse för religiösa kuriosa av alla slag, och har ett ganska imponerande bibliotek, där det även finns två Cthulhoida böcker. Dessa är "Unausprechlichen Kulten" av VonJunzt (visserligen ganska skadad och inkomplett, men ändå), och ett komplett exemplar av "Monstres and Their Kynde". "Unausprechlichen Kulten" ger -1d4 SAN om man läser den, +2% Cthulhu Mythos, samt att den innehåller formeln Elder Sign (se sid. 76 i tredje upplagan, eller sid. 85 i fjärde upplagan av Call of Cthulhu). "Monstres and Their Kynde" ger -1d8 SAN om man läser den, +8% Chulhu Mythos, och innehåller formeln Bind Servitor of the Outer Gods (sid. 72 resp. sid. 81 i regelböckerna), samt en beskrivning av vad en Servitor är för något.*

**General Northrop** *har varit på besök hos Janmanalaya. Han kom hit enbart för att läsa "Monstres and Their Kynde", och lära sig formeln där i. Efter att ha avböjt Janmanalayas enträgna påtryckningar om att vara med vid en Drömritual, fick han till slut läsa boken, och lära sig formeln.*

*Om spelarna besöker Janmanalaya, kommer de att visas in i Janmanalayas hus, och får vänta ett tag i hans bibliotek. Om de kollar igenom boksamlingen (som står i låsta glasskåp) ser de "Monstres and Their Kynde" och "Unausprechlichen Kulten" om de lyckas med ett* Spot Hidden.

*När Janmanalaya har mediterat färdigt kommer han och pratar med spelarna. Han är en man med långt skägg och orange "buddhistmunks-dräkt", och han vet egentligen ingenting om vad som händer i området. Han hälsar spelarna med orden "mitt tempel har tydligen blivit populärt!" Om de frågar vad han menar, berättar han om* **Northrops** *besök, och vad han ville.*

*Spelarna får gärna läsa hans böcker (men inte låna dem - de måste läsa dem i Janmanalayas bibliotek), men Janmanalaya kommer att insistera på att de medverkar i en Drömritual. Om spelarna kategoriskt vägrar, slipper de. Om de går med på det, händer följande:*

*Drömritualen:*

*Janmanalaya tar med spelarna till templet (se kartan nedan), och lärjungarna samlas också där. Alla tar en madrass från hyllan längst bak i lokalen, och lägger den på golvet. Janmanalaya lägger litet av sin rökelse i rökelsekaret längst fram i templet, och efter en kort predikan om drömmandets betydelse tänder han på rökelsen. Lärjungarna börjar dansa runt sina madrasser och sjunga konstiga mantran och ramsor, medan en tung, söt, blomdoftande rök från rökelsen fyller templet. De som inandas röken blir sömniga, och faller ihop på sina madrasser.*

*Spelarna "vaknar upp" i Dreamlands, i ett mörkt och trist landskap, med smutsig snö på marken, förkrympta och nakna träd i skogen, och olycksbådande mörka moln på himlen.*

*Byn: Päntyjärvi representeras av en samling hyddor i ungefär samma konfiguration som i verkligheten, och i hyddorna ligger skugglika, halvgenomskinliga representationer av byborna och sover (oavsett om spelarna kom till Janmanalaya på dagen eller ej - se "Spelarna vaknar" nedan). Allting har medeltida representationer i drömlandskapet. Så är t.ex. Yamarauders representerade som en samling kåpklädda typer som ryktar och sköter hästar i en lada.*

*Gruvan: Där gruvan i vanliga fall skulle finnas, ligger nu en stiliserad, rund sjö, och bortom den reser sig en massa pelare eller monoliter, och bakom dessa kan man ana en enorm silhuett mot en stor gul måne i fjärran. Det går inte att komma tillräckligt nära för att se vad silhuetten är för något, för sjön ligger hela tiden mellan pelarna och en själv (även om spelarna delar på sig och går åt varsitt håll!), och i sjön kan man se farliga fiskar som simmar omkring och tittar glupskt på spelarna (om man försöker simma över sjön dör man, och vaknar med ett skrik i templet igen- förlora 1d20 SAN).*

*Stormen: Om stormen rasar i verkligheten, gör den det även här, och man kan se tio stora moln som rusar runt på himlen och blåser på allt och alla. Detta är Stormbestarna, och att se dem kostar 0/1d6 SAN.*

*Skogen: I skogen strövar halvgenomskinliga renhjordar som åtföljs av renskötare på zebror, åsnor och hästar. Om man har tur (slå* Luck roll*) kan man få se* **Mikael**, *som en halvgenomskinlig elefant som går på bakbenen.*

*Janmanalaya: Janmanalaya manifesterar sig som en enorm Kali-figur som i vrede klampar omkring och ropar "Vem har förstört mitt fina land?", med en skallande tordönstämma. Då och då går han in i en hydda i byn och plockar upp en sovande bybo och skakar denne våldsamt, medan han frågar om det är han/hon som är den skyldige. Om han möter spelarna känner han igen dem, och beklagar sig för dem. Om spelarna för böckerna på tal kan Janmanalaya visa dem till ett bibliotek i Dreamlands där de kan läsa dessa i lugn och ro. Om*

de frågar om han har läst dessa, svarar Janmanalaya att han har gjort det, men att han inte tror på vad som står i dem. Han har dock lärt sig formlerna från dessa, och kan implantera dessa direkt i spelarnas minnen om de vill (detta tar en minut per spelare). För att sedan minnas formeln måste spelarna lyckas med ett Idea roll, samt ett Idea roll till när de vaknar!

Janmanalaya vet att silhuetten bakom pelarna alltid funnits i landet, men att den alltid varit diffus och avlägsen. Men sedan en orm kom till landet har den vuxit sig större och starkare, och kommit "närmare". Ormen finns kvar, men gömmer sig för Janmanalaya. Janmanalaya tror att ormen kan ha med förstörelsen av landet att göra, och skulle gärna vilja ha tag i den. Janmanalaya vet inte vad silhuetten är för något, eller varför Stormbestarna finns här (även om han vet vad Stormbestarna är för några), och han vet inte hur han skall tolka dessa saker.

Ormen: Om spelarna lyckas med ett Spot Hidden i närheten av "gruvan" kan de se en orm som snabbt pilar iväg och försvinner. Detta är **Northrops** manifestation i Janmanalayas rike.

Vad kan man göra? I Dreamlands kan spelarna finna de ledtrådar som beskrivits ovan, samt lära sig de två trollformler som kan användas för att hindra Other God:en från att komma till Jorden. De kan egentligen inte göra något annat. De halvgenomskinliga personerna o.s.v. går inte att skada eller fråga ut, och ormen (**Northrop**) går inte att fånga. Den enda de kan kommunicera med är Janmanalaya.

## Dreamlands-regler:

***Sanity:*** SAN fungerar i stort sett som normalt, utom när man förlorar 20% eller mer av sin SAN, då man råkar ut för en "Nightmare Effect". Eftersom detta antagligen inte kommer att hända, så säger vi att om det händer, så vaknar den drabbade upp av chocken, med vilt bultande hjärta och darrande händer, men utan andra men.

***Kläder & utrustning:*** Allting i Dreamlands är sådant som är etablerat i det mänskliga sinnet sedan flera hundra år. Det vill säga, kläderna är hopplöst "ute" och omoderna medeltidskläder, och det mest avancerade vapen som står att finna är armborstet (inte för att spelarna kan hitta några vapen i Janmanalayas fredliga rike), och fordonen består av riddjur eller vagnar dragna av djur, och liknande.

***Skills:*** Spelarna får automatiskt en ny skill: Dreaming. Denna startar på en procent som är lika stor som karaktärens POW. De kommer inte att ha någon nytta av denna skill i äventyret, men med den kan man skapa föremål i Dreamlands. Man kan endast göra detta medan man drömmer normala drömmar, och alltså inte är i själva Dreamlands. Att skapa ett föremål kräver att man spenderar en mängd Magic Points, som är olika för olika föremål, och som i stort sett representerar hur komplext föremålet är, samt att man måste lyckas med ett Dreaming roll. Lyckas man, finns föremålet

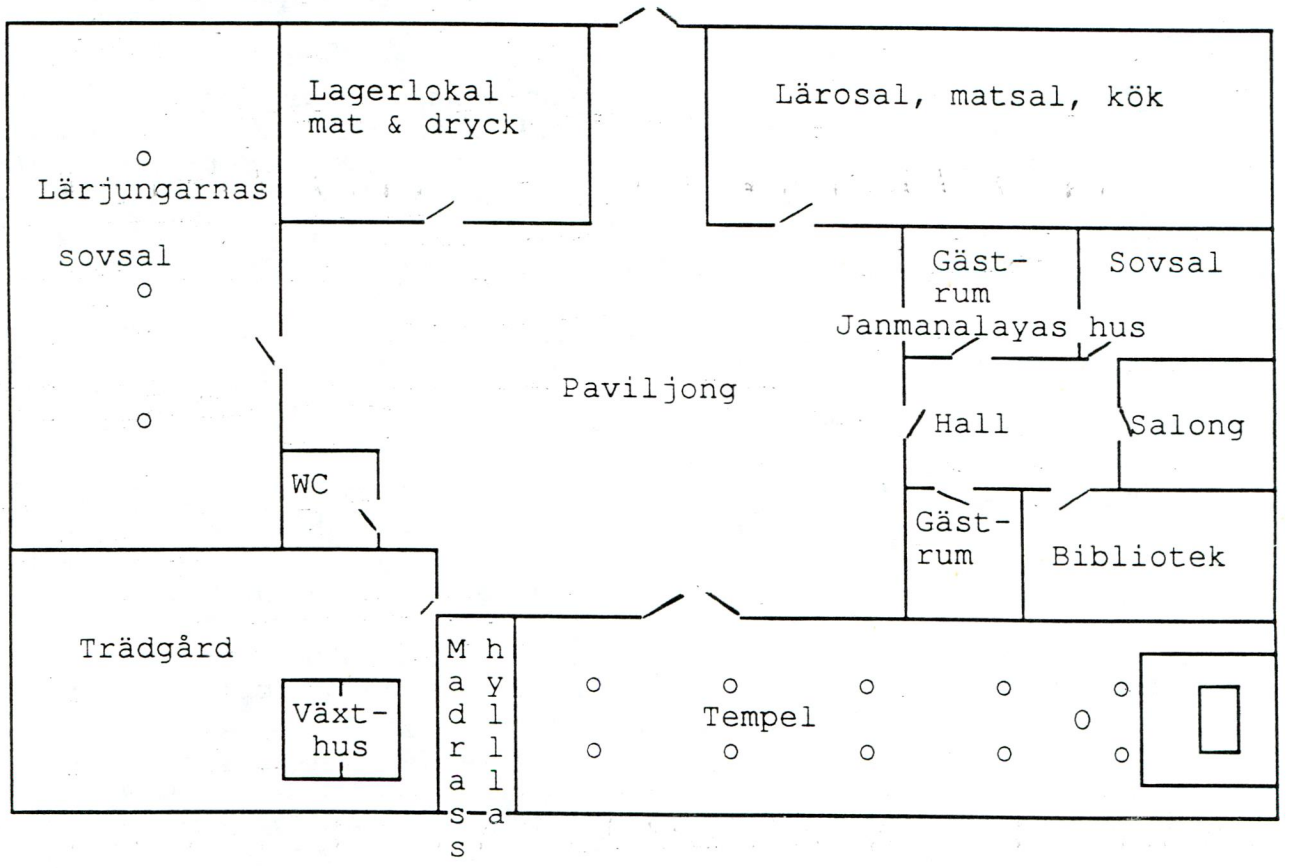
*nästa gång man kommer till Dreamlands.*

*Om spelarna har någon* Cthulhu Mythos, *har de också automatiskt* Dream Lore *motsvarande halva sin* Cthulhu Mythos, *avrundat nedåt. Med* Dream Lore *kan spelarna veta saker om en viss plats i Dreamlands, veta något om en viss tidpunkt i Dreamlands historia, identifiera fauna och annat som hör till Dreamlands. För varje 2% som spelarens* Cthulhu Mythos *ökar framöver, ökar dennes* Dream Lore *med 1%.*

***Uppvaknande:*** *För att komma ihåg vad som hände när man drömde, måste man lyckas med ett* Idea roll *när man vaknar. Misslyckas man kan man inte minnas vad som hände i drömmen, och man får inte tillgodoräkna sig "skill checks" eller kunskaper vunna i Dreamlands. Det enda som inte påverkas är Cthulhu Mythos, Dreaming, Dream Lore och Sanity (lägg märke till att ändrad klädsel, kroppslig skada o.dyl. endast var en dröm).*

*<u>Spelarna vaknar:</u> När spelarna utforskat Janmanalayas rike och gjort vad de tycker att de vill göra där, vaknar de upp i templet igen, tillsammans med Janmanalaya och dennes lärjungar, och de upptäcker att det är morgon, <u>dagen efter</u> det att de somnade! Janmanalaya låter spelarna läsa böckerna i hans bibliotek om de så vill, och erbjuder dem att få med sig ett litet kar med drömrökelse, så att de kan nå drömriket igen, om de skulle vilja det.*

*<u>Janmanalayas tempel:</u>*



*Hela "templet", eller klostret, är byggt i orientalisk stil, med orientaliska utsmyckningar och dekorationer. Janmanalaya och hans lärjungar har allt de behöver här, och har totalt dragit sig undan världen.*

*Drömrökelsen: Rökelsen är sammansatt av en mängd orientaliska och inhemska (norrbottniska) växter och annat, och är inte beroendeframkallande, eller något sådant. Däremot innehåller den ett flertal sömnframkallande ämnen, som kemisten och rättsläkaren kan känna igen om de gör en kemisk analys av rökelsen de får av Janmanalaya, plus ett antal ämnen vars effekt på människokroppen och -psyket är okänd.*

## *GRUVAN - RÅPEVAARA*

### *Artighetsvisit till gruvan*

*Det finns bara två vägar som leder till gruvan, som är lätta att ta sig fram på. Om spelarna använder sig av någon av dessa blir de upptäckta, och* **Sherman** *och två vakter möter dem när de kommer fram.* **Sherman** *frågar dem vänligt vilka de är och vad de vill, och om de svarar sanningsenligt visar han dem runt bland byggnaderna ovan jord. Om de vill ner i gruvan och kika, visar han in dem i sitt kontor, och låter dem vänta i sällskap med vakterna medan han går och ser efter om det går att ordna (d.v.s. ser till att man sopar undan alla spår efter militär verksamhet i gruvan, samt sätter igång en "skådeverksamhet", med forskare som hackar litet oentusiastiskt i berget, o.s.v.).*

*Psychology rolls på ytan: Om spelarna lyckas med ett* Psychology *roll på ytan, ser de att det verkar finnas två sorters människor representerade här; dels de normala gruvarbetar-forskar-typerna som man kan vänta sig, och dessa ser ut att ha väldigt litet att göra; dels militanta typer som verkar försöka se civila ut, och som verkar patrullera av området, och se till de andra.*

*Spot Hidden på de militanta typerna: Om spelarna lyckas med ett* Spot Hidden *på de militanta typerna på ytan, ser de att dessa verkar ha små vapen gömda under sina parkas (typ Skorpion eller Mini Uzi) i axelhölster.*

*"Fake Operation": Spelarna hämtas av* **Sherman**, *och leds iväg till hisshuset (om spelarna lyckas med* Spot Hidden *ser de att hissen bevakas med en kamera). Han ger dem varsin hjälm med pannlampa, och sedan leder han in dem i en stor maskinhiss och drar ner gallergrinden. Sedan tar han fram sitt magnetkort och sticker in det i knappsatsen på hissens ena vägg, och knappar in en sifferkod (ett* Spot Hidden *avslöjar att koden han knappar in är 567987). Därefter sätter hissen igång med ett ryck, och börjar skakigt åka nedåt. Efter ett bra tag, med stenväggar som glider förbi på alla sidor, och kablar som löper utefter dessa ner i gruvan, stannar hissen, och* **Sherman** *skjuter upp en gallergrind, och visar ut spelarna i en gruvgång. Han börjar gå, och berättar hela tiden vad Millennia har gjort för att säkra gångarna, etc.* **Sherman** *är expert*

*på att villa bort folk, och snart vet inte spelarna var de är i gruvan. De vet bara att de har gått låååååångt, och att de sett mer sten än under hela sitt tidigare liv.*

*Här och var i gruvgångarna står ett par forskare och knackar litet på väggarna eller i golvet. När de får loss några flisor stoppar de ner dessa i provrör och droppar kemikalier på dem. Det hela ser mycket "vetenskapligt" ut för en lekman, men de gör egentligen ingenting av nytta (vilket t.ex. kemisten, Nanna, kan se med en gång). Om spelarna påtalar detta, förklarar* **Sherman** *att de håller på med "stenstrukturanalys" eller något annat som låter vetenskapligt och krångligt, och sedan är det inte mer prat om den saken. När de varit nere i gruvan en stund, talar* **Sherman** *om att de sett hela gruvan, och leder dem till hissen igen. Efter en lika lång och skakig färd uppåt kommer de upp i hisshuset igen, och de får lämna ifrån sig hjälmarna. Därefter tar* **Sherman** *adjö, och verkar vilja att de ger sig av, men på ett vänligt sätt.*

*Om spelarna lyckas med ett* Spot Hidden *under ner- eller uppfarten i hissen, ser de en liten tunnel som leder in i berget halvvägs ner till själva gruvan. Om de frågar vad detta är, svarar* **Sherman** *att det är ett ventilationsschakt, vilket det också är.*

### *Andra visiten och följande visiter*

*Om spelarna kommer på någon av de två "lätta" vägarna, möts de av en mottagningskommitté igen, bestående av* **Sherman** *och två vakter.*

*<u>Anklagelser:</u> Om spelarna anklagar* **Sherman** *eller Millennia för att syssla med olagligheter, kommer* **Sherman** *att bli kallt avvisande. Först och främst vill han se en husrannsakningsorder. Om spelarna inte har en dylik, vill han se en arresteringsorder. Har de ingen sådan heller (båda dessa kräver att spelarna tar sig till närmaste juridiska instans och får dessa utfärdade av passande myndighetsperson, vilket är en omöjlighet efter det att stormen startat, och detta vet* **Sherman***), kommer han att köra bort spelarna ganska bryskt.*

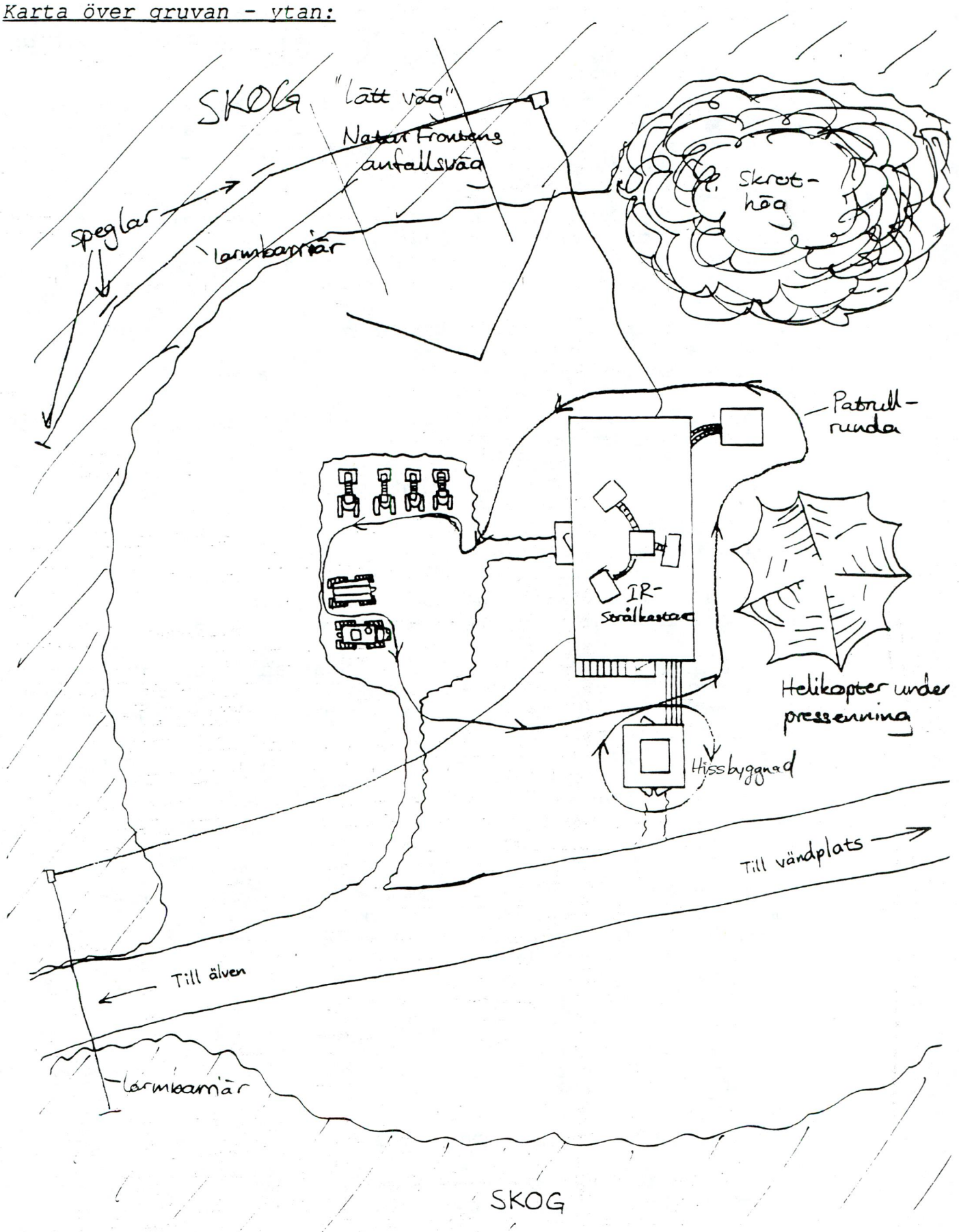
*Framhärdar spelarna i sina anklagelser kommer* **Sherman** *att skratta dem i ansiktet och helt enkelt blåneka. De har inte gjort något brottsligt. Har spelarna något som helst bevis? Om spelarna skulle ha något (hållbart) bevis, mot förmodan, kommer* **Sherman** *att köra med diplomatisk utpressning, i stil med: "Ni är väl medvetna om att detta kan få diplomatiska följdverkningar?" Om spelarna fortsätter med sina anklagelser i alla fall, kommer* **Sherman** *att bli mer stöddig, och rent ut säga att spelarna inte har en chans mot dem, och vakterna kanske t.o.m. drar vapen för att skrämma bort spelarna.*

*<u>Spelarna vill gå ner i gruvan:</u> Se "Fake Operation" ovan!*

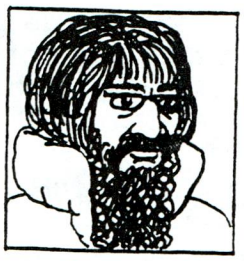
### *Enterprises organisation av gruvan*

*Arbetet vid gruvan har övertagits av Enterprise, under ledning av*

Karta över gruvan - ytan:



General **Northrop. Northrops** *närmaste man, och formellt den som leder hela verksamheten vid gruvan, är* **George Sherman.** *I realiteten är* **Sherman** *bara en marionettfigur, som endast har befäl över bevakningen av gruvan, och som skall se till att* **Northrops** *älskade komplex inte upptäcks. Under Enterprises ledning finns ett forskarlag från Geothermal Inc., under ledning av* **Gerald Wong,** *som skall utforska komplexet.*



**General Northrop**

**George Sherman**

*Själva gruvan är nedlagd sedan 20 år. Millennia har stöttat upp gruvgångarna och bytt ut stöttor och annat som varit för dåliga för att kunna garantera en säker arbetsmiljö. Den gamla hissen som ledde ner i gruvan har fått en bättre motor, och litet andra saker har förbättrats och gjorts om i gruvan, med tanke på att kärnavfall eventuellt skulle förvaras i den. Numera är Millennias personal i det närmaste avskuren från gruvan.*

*Det finns en gammal förfallen väg upp till gruvan från älven Pulsujokis ena utlöpare. Vägen användes förr till att frakta malm till en pråm på utlöparens strand, för vidare transport vattenvägen till järnverket. Denna väg är den enklaste vägen till gruvan, men det finns också en annan väg som är ganska framkomlig, och som går genom skogen på bergssluttningen. Använder man ingen av dessa vägar måste man klättra litet, eller kasa handlöst nedåt, eller genomgå någon annan otrevlig prövning.*

*<u>Bevakningsanordningar:</u> Runt själva gruvan har Enterprise satt upp larmbarriärer i skogen, som täcker de "lätta" vägarna till gruvan. Dessa är utmärkta på kartan ovan. Barriärerna består av en sändar/mottagarenhet som skickar iväg ett lågfrekvent ljus, och ett antal perfekt inriktade speglar som så att säga "sträcker ut" ljusbarriären så att den täcker en större sträcka än bara mellan två träd. En av speglarna gör att ljuset studsar tillbaka mot början igen. Om ljuset inte träffar mottagaren, t.ex. genom att barriären bryts av en person som kommer gående, ljuder ett larm i bevakningscentralen i barrackerna vid gruvan, och vakterna väcks för att vara beredda att möta den eller de som kommer. Barriärerna har olika nummer på larmpanelen, så vakterna vet genast varifrån "hotet" kommer. Om det inte råder ökad beredskap vid gruvan kommer den eller de som kommer till gruvan att mötas av en liten grupp bestående av* **George Sherman** *och två vakter. Råder däremot ökad beredskap möts man av fyra vakter, samt att ett flertal krypskyttar ligger beredda att ge eld om så skulle behövas.*

*Förutom barriärerna finns också tre stora IR-strålkastare på taket till barrackerna. Dessa belyser området kring barrackerna med IR-ljus så att vakterna (som har IR-goggles) kan "se i mörker". För*

*dem ser det ut som om området badade i ljus, medan någon som inte har IR-goggles endast ser mörker.*
*Hissen ner till gruvan står under kamerabevakning dygnet runt. Det är den som sitter i bevakningscentralen som kollar hissen då och då. Om kameran slocknar, skickas en patrull ur vaktstyrkan dit för att se efter vad som hänt.*

*För att använda hissen krävs ett magnetkort, samt en kod för vilken nivå man vill till (567987 till nivå 1, 379825 till nivå 2 och 556327981 till "nivå 3", d.v.s. botten på hisschaktet). Det krävs ett speciellt kort för att kunna komma ner till "nivå 3". Endast Enterprises och Geothermals personal har tillgång till kort och koder, även om de flesta bara har koden till nivå 1.*

*Alla vaktstyrkor förväntas meddela sig med bevakningscentralen med jämna mellanrum, via radio. Alla patruller har en radio och en identifikationskod, t.ex. "Alpha Caesar Two Five Nine". Alla patruller har olika kanaler på radion. När det är dags att rapportera anropar bevakningscentralen patrullen genom att välja deras kanal och säga "Over". Patrullen förväntas då svara något i stil med "This is Alpha Caesar Two Five Nine. Nothing to report. Over and out." Svarar inte patrullen på rätt sätt skickas vakter ut för att leta upp patrullen och se efter vad som hänt. <u>Observera</u> att alla vakter talar amerikanska! Identifikationskoderna står med 40% chans på radion som patrullen bär med sig. Vakterna i gruvan meddelar sig via kabel, eftersom radiovågorna inte klarar att ta sig igenom all sten. Kabeln löper upp genom hisschaktet, och går att kapa ganska enkelt, om man vill det.*

*Om spelarna kommer på det, kan de låna walkietalkies av jaktklubben i byn för att avlyssna radiotrafiken vid gruvan. Felix Rapp måste dock lyckas med ett* Electronics skill roll *för att ställa om walkietalkien från civilbandet till det band de använder vid gruvan.*
*<u>Vaktrutiner:</u> Det finns totalt 15 man på ytan, och dessa byter av med de i gruvan två gånger om dygnet (klockan 06:00 och 18:00), och då i två grupper, så att bevakningen inte blir lidande.*
*<u>Bevakningen på ytan</u> sköts som följer; En man är alltid i tjänst i bevakningscentralen. Han skall sköta TV-bevakning, larmövervakning, och hålla kontakt med alla vaktpatruller. Vakthavande byts av var fjärde timme av någon av de vakter som varit ute på patrull.*

*Dagtid finns alltid en vaktpatrull om två man ute. De är utrustade med lätt väst och Skorpion SMG:s (se regler nedan) under sina vita parkas, samt en radio var. Det tar en runda för dem att dra sina vapen om de skulle behöva det, på grund av att de har dem dolda under kläderna.*

*Nattetid sköts bevakningen på liknande sätt, med den skillnaden att vakterna då också har aktiva IR-goggles.*

*Rundan vakterna tar är utmärkt på kartan ovan. De går samma runda två gånger, och det tar en timme att gå rundan ett varv. Varannan timme byts patrullerna av vid parkeringsplatsen.*

*Bevakning under ytan sker på följande sätt; Två man står alltid på vakt vid hissen på "första nivån", med varsitt Enfield IW Assault Rifle med lasersikte, aktiva IR-goggles, tunga västar, hjälmar, gasmask och en pansarbil med en 20mm automatkanon (automateld enbart, 3d10 i skada, 250 m range, 250 skott, 98 malfunction number) i ett torn, och en IR-strålkastare på taket. Ibland tar en av dem pansarbilen och ger sig ut på en patrullrunda i gruvgångarna, medan den andra står vakt ensam vid hissen. Vid hissen finns deras enda möjlighet till kommunikation med ytan (bevakningscentralen), en radio med kabel som går upp genom hisschaktet.*

*Resten av vakterna (13 stycken) finns nere i komplexet.*

*Bevakning vid höjd beredskap: Om det råder höjd beredskap, t.ex. efter NaturFrontens anfall på gruvan den nionde december, har alla vakter full utrustning jämt. D.v.s. de har varsitt Enfield IW Assault Rifle med lasersikte, aktiva IR-goggles, tunga västar, hjälmar, gasmask och radio, och de bryr sig inte längre om att gömma sina vapen.*

*Rutiner för arbete i gruvan: Det utförs väldigt litet arbete i själva gruvan numera, men för att hålla skenet uppe för arbetarna från Millennia AB får dessa göra småjobb i gruvgångarna, liknande det som beskrivs i "Fake Operation" ovan. Alla arbetare förs ner i samlad trupp på morgonen, och vakterna granskar dem inte så noga. Vid middagstid förs de upp i samlad trupp igen, och inte heller då granskas de särskilt noga av vakterna. På eftermiddagen och natten får de inte arbeta.*

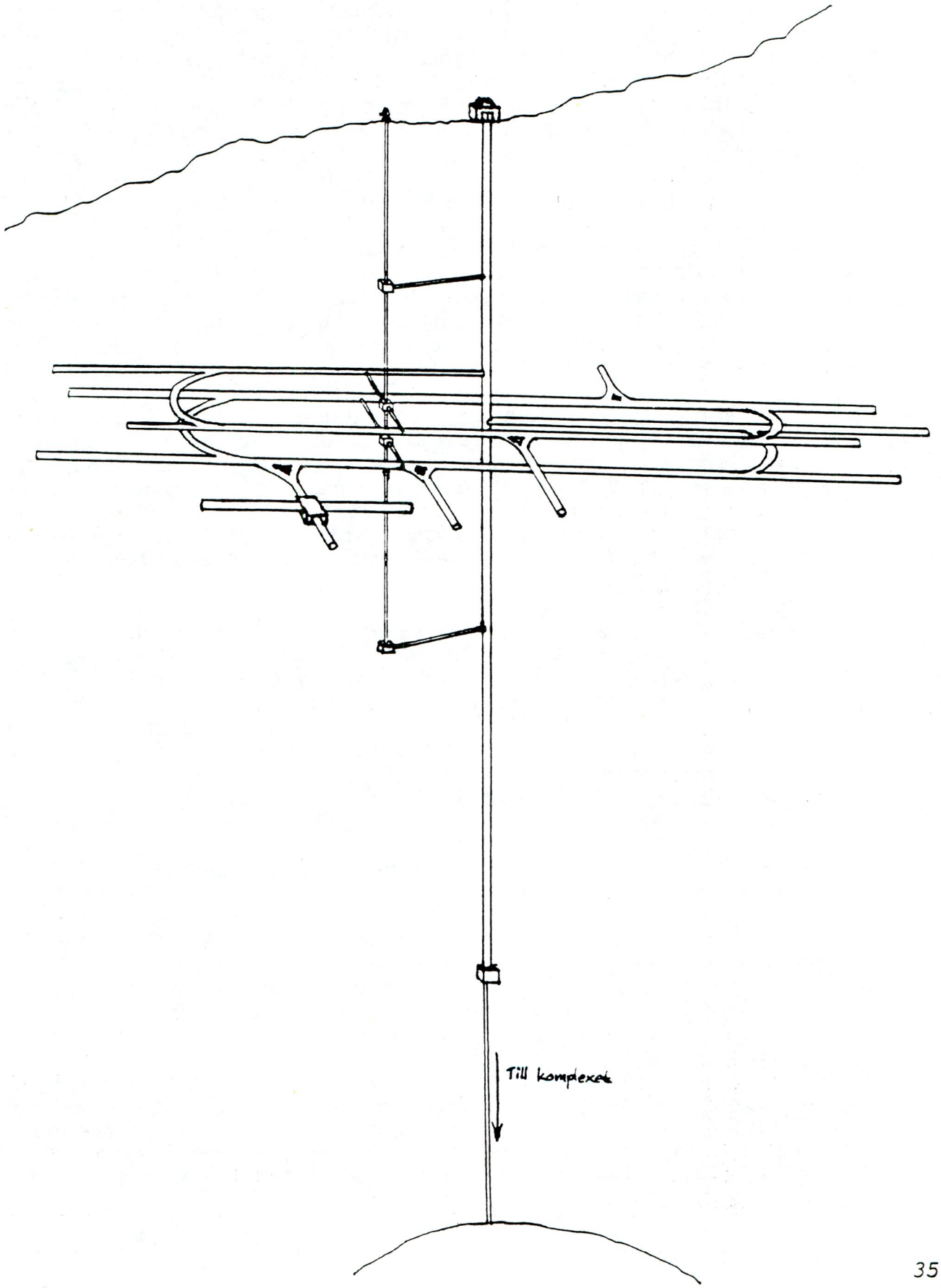
*Transporter till och från komplexet: Alla transporter av materiel till och från komplexet sker under bevakning och vakteskort. All persontransport till och från komplexet är redan tillräckligt säker i och med att det krävs både speciellt kort och speciell kod för att ta sig ner till den andra hissen. Därtill kommer att hissen är bevakad av en TV-kamera på ytan (se ovan).*

*Sätt att ta sig ner i gruvan: För att ta sig ner i gruvan kan man göra på endera av flera sätt. Det gäller bara att komma på dem, och att inte bli upptäckt när man försöker! Vid varje tillvägagångssätt nedan står förslag till ledtrådar som kan ge spelarna idéer om det sättet.*

*1. Tjuvkoppla den datoriserade hissen. Om Felix Rapp lyckas med ett Electronics skill roll kan spelarna använda hissen till att åka ner i gruvan hur långt de vill. De kan automatiskt stanna hissen där de vill. Problemet är bara att vakterna på första nivån kan se dem om de åker förbi dessa...*

*2. Slå ner, eller på annat sätt oskadliggöra vakterna på ytan (patrullen) och klä sig i deras kläder, samt låtsas vara vakt på väg ner i gruvan. Detta är inte så bra, då vakterna alltid förvarnas via bevakningscentralen om att folk är påväg ner, och om man inte har "clearence" därifrån blir man attackerad av vakterna på första nivån.*

*Karta över gruvan - under ytan:*



3. Smyga sig ner via ventilationsschaktet. För detta krävs ett lyckat Climb roll var tionde meter, om man inte har klättringsutrustning, då det räcker med ett enda lyckat Climb roll för hela klättringen. Spelarna kan få idén till detta genom att hitta ventilationsschaktet i hisschaktet (se "Fake Operation" ovan), eller genom att hitta ventilationsschaktets mynning på ytan, genom ett lyckat Spot Hidden på ytan. Då får de även se attdet kommer tångluktande ånga ur detta. Misslyckas man med ett Climb roll faller man handlöst ner till nästa lilla "rum" (se kartan över gruvan - det smala schaktet är ventilationsschaktet, om du inte redan förstått det). Det är 20 meter mellan de två nivåerna av gruvan, och resten kan du kanse räkna ut själv (se eventuellt även reglerna sid. 18 resp. sid. 19 i de bägge upplagorna)!

4. Infiltration. Spelarna kan försöka blanda sig med arbetsstyrkan för att komma ner i gruvan, och sedan stanna kvar i gruvan på något sätt när de andra förs upp på ytan igen. Om spelarna håller gruvan under uppsikt i ett par dygn får de snart klart för sig vilka rutiner som finns, och det kan ge dem denna idé.

5. Gömma sig i RFAB-lårar och bli transporterade ner i komplexet av vakterna. Detta är den smärtfriaste vägen ner i komplexet, men kräver en del att utföra. För det första krävs att man håller gruvan under uppsikt i mer än en vecka, och för det andra krävs att man kommer på idén att gömma sig i en RFAB-lår innan vakterna för ner dem i gruvan. Lårarna lämnas obevakade i c:a tio minuter från det att de placeras utanför hisshuset tills det att vakterna som skall transportera dem kommer. Under dessa tio minuter skall spelarna alltså hinna springa fram till lårarna, bryta upp dem, kliva in i dem och hjälpligt försluta dem igen. Om de lyckas kommer de att få vara med om en lång och omild färd ner genom gruvan och komplexet, tills de hamnar i ett "lagerrum" i komplexet (se nedan). Förnödenheter förs ner till komplexet två gånger i veckan.

### Övrigt om gruvan

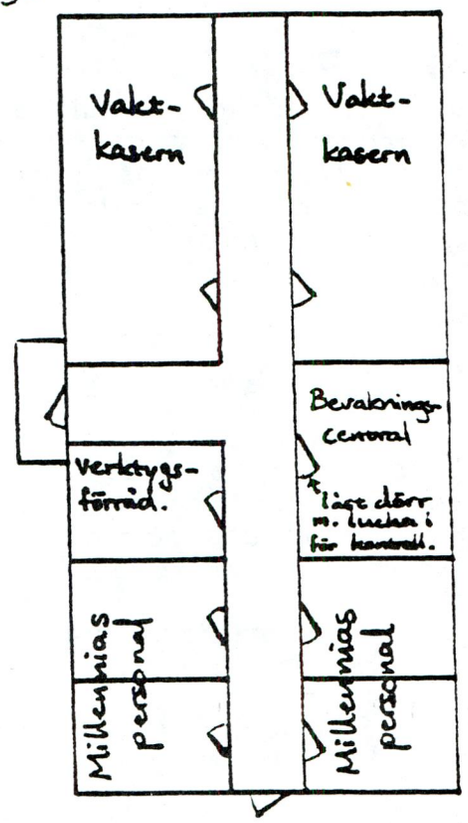
Som syns på kartan ovan, över ytan, finns en del som inte tagits upp i beskrivningen ovan. Dessa saker är;

<u>Fordonen:</u> På parkeringen finns en snövessla och fem scootrar (varav den ena är **Mikael Koskinens**, även om det inte finns något sätt att få reda på detta för spelarna). De är alla fulltankade och i topptrim, men nycklarna finns hos vakterna som har ansvaret för respektive fordon.

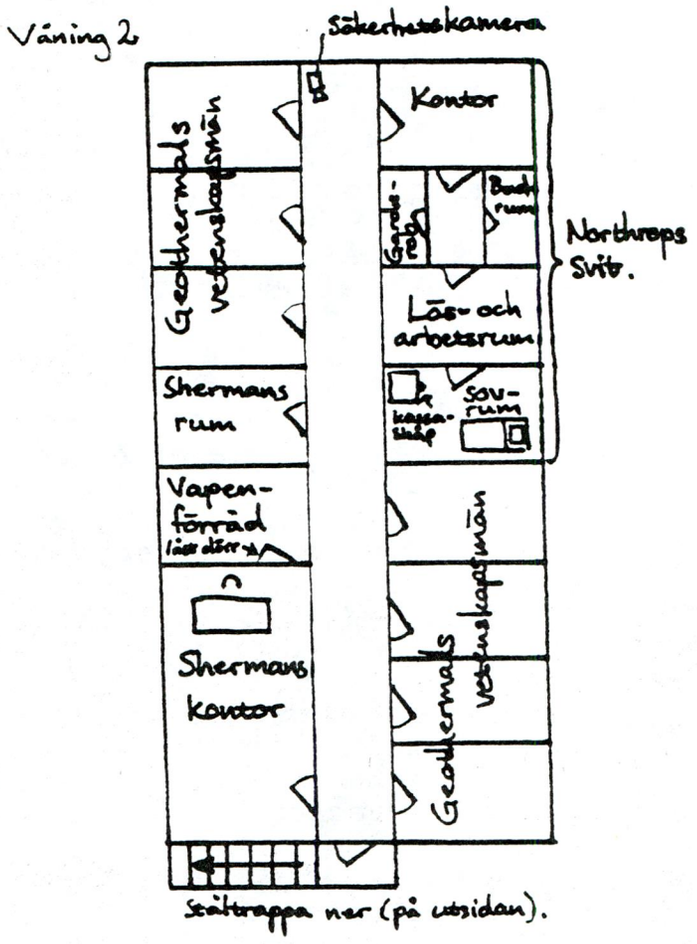
<u>Dieselgeneratorn:</u> Denna är en tystgående militär dieselgenerator, som används för att generera ström till barrackerna. Smarta spelare kanske kommer på att de kan slå ut Enterprises bevakningssystem om de saboterar generatorn. Jodå, det kan de, men området kommer att svämmas över av vakter tills den är lagad-ingen större förbättring, speciellt inte som det kommer att råda höjd beredskap efter incidenten!

*Planritning över barrackerna*

Våning 1




Våning 2



*Helikoptern:* Denna används av Enterprise för att frakta folk och utrustning till och från gruvan. Den är fulltankad och i topptrim, men den används inte om det stormar, p.g.a. haveririsken.

*Skrothögen:* Som vid alla företag har det här samlats en massa skrot under åren. Här ligger sönderrostade metalldelar, stenkross, trasig utrustning m.m. Ingenting som ligger här är användbart, utom en lång vajer som är ganska ny. Vajern är 100 meter lång.

### *Barrackerna*

Ovan syns en planritning över barrackernas interiör. Det är mycket otroligt att detta kommer att vara till någon nytta enligtmin mening, men för fullständighetens skull kommer den med. Den torde vara ganska självförklarande, och skulle behovet uppkomma litar vi på att du som Keeper kan fylla upp det som eventuellt inte finns med på planritningen.

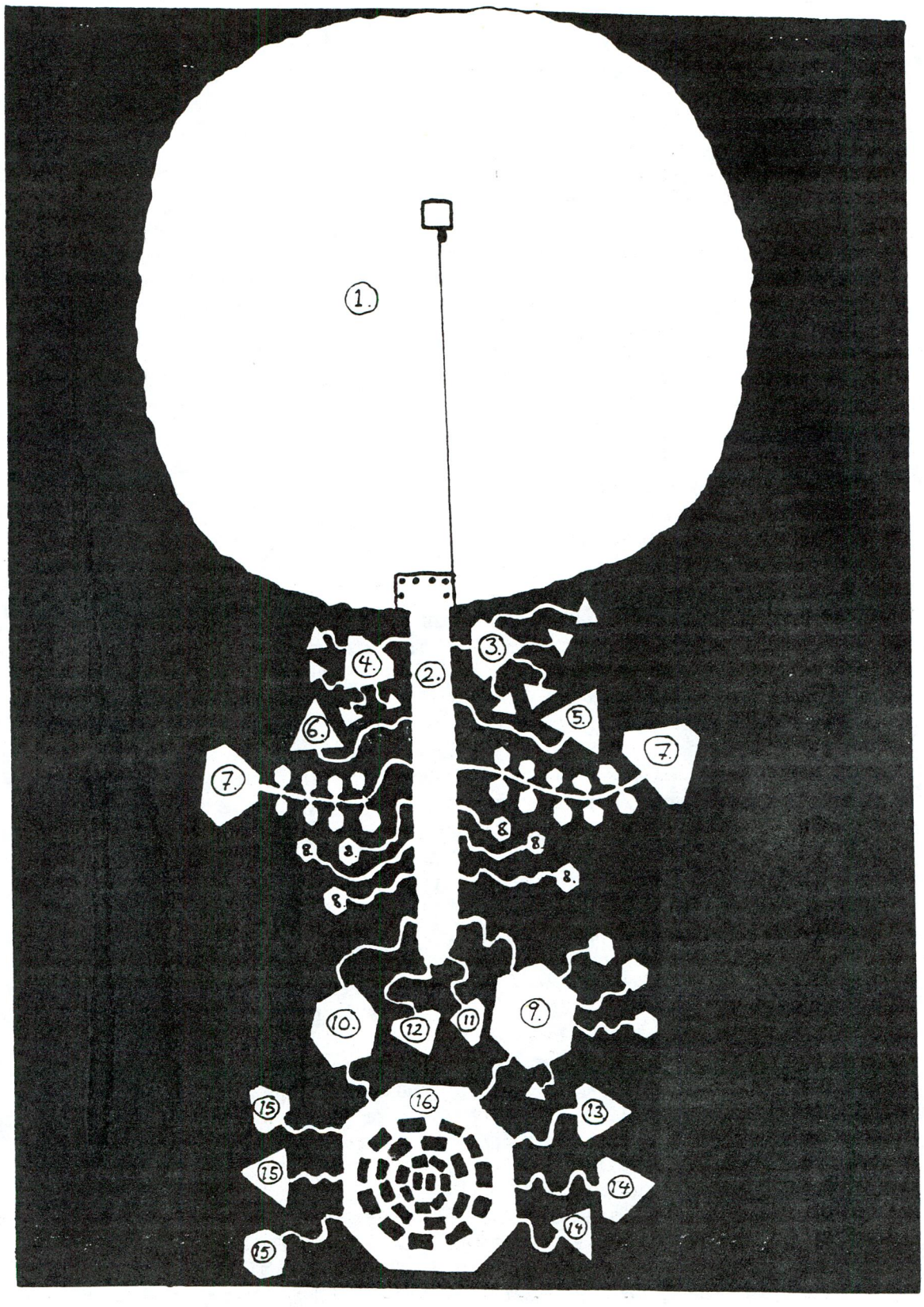
### *Komplexet*

Komplexet byggdes för flera hundra miljoner år sedan av ormmänniskorna, Serpent People, när de stod på höjden av sin makt, och fungerade som en sorts "flygplats" eller transitpunkt från Jorden till Jupiters måne Io, och sedan vidare ut i galaxen. Portalen i komplexets hjärta kallades Yorgonin av ormmännen, och legenden om den har levt kvar hos dessa genom årmiljonerna. **Northrop**, liksom alla Serpent People från den tiden, fick den berättad för sig av sina föräldrar, och är självfallet upprymd över att den återfunnits.

Yorgonin övergavs efter bara några miljoner år av användande, då en Larva of the Other Gods anlände till Io, och började härja. Ormmännen lyckades inte fördriva den, utan beslöt i stället att lägga ner portalen tills Larva:n vuxit klart och givit sig av hem till Azathoth igen. Mycket av ormmännens dåtida kunskaper finns bevarade i komplexet i form av informationstrianglar, maskiner o.dyl. Några få Serpent People som var för sjuka eller svaga för att klara strapatserna de utsattes för stannade kvar för att försegla komplexet inifrån. De dog så småningom av sjukdom, och deras skelett låg litet varstans när komplexet upptäcktes igen. **Northrop** och Geothermals forskare har för länge sedan dumpat allt organiskt avfall, och alla gamla ben, i sjön som föda för de djur som lever där.

*Hissen ner till komplexet:* Hissen ner till komplexet är av en mycket enkel konstruktion. Det krävs inga kort eller koder för att använda den, och det finns bara två knappar; upp, och ner. Hisskorgen är öppen (bäst att inte luta sig ut allt för mycket!), och löper utmed en metallstång. Hissen går ner genom ett smalt schakt, knappt brett nog för att hissen skall få plats. Ovanför schaktet står en stor trefotsliknande konstruktion med en motor ovanpå, och metallstången sitter fast i korsningen, under motorn. Spelarna får precis plats i hissen om de trycker ihop sig litet.

*Karta över Komplexet:*



*Färden ner tar låååååång tid, och allt man ser är förbiglidande stenväggar. Ju längre ner man kommer, desto varmare blir det, och man kan klart känna doften av tång. Så småningom måste man ta av sig sina vinterkläder för att inte dö av värmeslag (eller drunkna i sin egen svett). När hissen till slut kommer ut ur schaktet är det +25$^{o}$ varmt i luften, och dimmigt.*

*1. Grottan: Det man kommer ut i när man lämnar schaktet är en enorm grotta. Ekon och röster, m.m., dämpas tack vare dimman, som här är belyst underifrån med ett grönt ljus. Neråt och åt ena sidan kan man se ett starkare blåvitt ljus. Färden neråt genom grottan verkar aldrig ta slut, men till sist skymtar en självlysande, grön, slemmig, ångande vattenmassa genom dimman under hisskorgen, och flytande på vattnet, precis under hissen, ligger en stor flytande plattform, eller flotte. Hissen stannar i nivå med flotten, och spelarna kan kliva ur.*

*Vattnet runt flotten är fullt av alger, och är 25 grader varmt. Då och då skymtar något förhistoriskt djur till i vattnet (t.ex. en sjöskorpion, en pansarfisk eller en bläckfisk med strutformat skal runt kroppen - trilobiter ser man inte komma upp till ytan då de är bottenlevande djur, så Martti Kekkonen hade tur när han hittade en) De flesta djuren och algerna är sådana arter som dog ut på ytan för flera hundra miljoner år sedan.*

*Det ligger en gummiflotte förtöjd vid plattformen, och en lina med korkflöten (typ sådana som finns i simbassänger) leder bort från plattformen, in i dimman mot den ljusare punkten av blåvitt ljus. Det är bara att sätta sig i gummiflotten och börja dra sig fram mot ljuset! Det tar lååååång tid att ta sig dit, och allt man ser är en bit av vattenytan åt alla håll, och linan som försvinner in i dimman framför och bakom flotten. Då och då slår något emot gummiflottens botten eller sidor med en dov duns och ett skrapande ljud. Dimman gör att kläderna blir genomblöta, och håret ligger i klibbiga slingor i pannan. Det är svårt att andas i den fuktiga, varma luften.*

*Till slut kommer de fram till en enorm stenpir med stora förtöjningsstolpar av sten, och de ser en stor tunnelmynning, ur vilken ett kallt blått ljus lyser. Det ligger redan en annan flotte förtöjd vid piren.*

*2. Tunneln: Tunneln är 120 meter lång, 20 meter bred och 10 meter hög och triangulär i genomskärning. Dimman från grottan tränger bara en liten bit in i tunneln innan den kondenseras till fukt som rinner ner på golvet och tillbaka till grottan (golvet sluttar svagt mot grottan). Från båda sidor går slingrande gångar in i berget. Dessa är som mest två meter breda, och som minst 75 cm breda (d.v.s. knappt så att man kan gå som vanligt, utan man måste gå sidlänges). De olika gångarna leder till olika utrymmen, som beskrivs var och en nedan. I tunneln patrullerar ständigt en vakt, med ett Enfield IW Assault Rifle med laser-sikte, tung väst, hjälm och gasmask. Han har dessutom ljuddämpare på sitt gevär, så om han öppnar eld mot spelarna hörs det inte in till övriga vakter. Om spelarna slår ut vakten snabbt hinner han inte varna dem med rop*

*heller (se vakterna nedan).*

*I väggarna i tunneln sitter artificiella ljuskällor. Det är biologiska ljus som sitter i små hålor, med kvartsskivor över. De ger ifrån sig ett så starkt ljus att man blir bländad om man tittar direkt på dem. Dessa ljus finns även i resten av komplexet. I väggarna finns också en massa konstiga ristningar och reliefer, av klart icke-mänskligt ursprung. Om spelarna tar sig tid att undersöka ristningarna, förlorar de 1d3 SAN, samt att de får syn på en plan över hur hela stället ser ut (handout #12). Det går inte att ta sig till de andra grottorna - om man försöker fastnar man i tången som växer i vattnet, och drunknar (se eventuellt drunkningsreglerna på sid. 18 i tredje, respektive sid. 19 i fjärde, upplagan av Call of Cthulhu).*

*3. Serpent People - bad: Detta var en gång en badanläggning. I det stora rummet finns ingenting av intresse, och i de små triangulära rummen finns obegripliga, helgjutna metallklumpar, som verkar "fel" på något sätt. Det går inte riktigt att avgöra vilken form de har. Ibland verkar man kunna se fler sidor än man borde, och om man försöker räkna sidor kommer man varje gång fram till olika resultat. Studerar man dessa maskiner för länge blir man yr i huvudet. Metallen är helt okänd för jordiska vetenskapsmän, och finns inte ens med i vårt periodiska system (det är inte samma metall som den i Serpent Peoples informationsplattor)!*

*4. Serpent People MacDonalds: Här brukade Serpent People laga till den mat de fångade åt sig i sjön i grottan. I det stora rummet ligger en del fossilerat skal från trilobiter och sjöskorpioner och bläckfiskar. I de små triangulära rummen finns maskiner liknande dem i 3:an ovan, fast i basalt (mörk, hård, vulkanisk sten). Det går inte att få dem att fungera, om man inte har de rätta kunskaperna. Maskinerna är motsvarigheten till våra köksmaskiner.*

*5. Serpent People - bibliotek: I det här rummet finns massor av triangulära, runda, pentagonala och mystiskt formade plattor med hål i mitten, och en massa Serpent People-tecken på, instoppade i skåror i väggarna. Detta är ett bibliotek, och skivorna är ordnade i "bokstavsordning" (d.v.s. efter Serpent Peoples alfabet!). Mitt i rummet står en stor maskin i silverglänsande metall. Den har inga fogar, men den har ett flertal fördjupningar i de former som finns representerade hos skivorna i väggarna. Om man stoppar ner en skiva i en fördjupning som motsvarar skivans form, börjar maskinen brumma dovt, och ett rörligt hologram projiceras i luften runt spelarna. Hologrammet kan visa precis vad som helst, från en vardagsscen bland Serpent People till en reseskildring från en annan dimension (med tillhörande förluster av SAN - hologrammen är mycket naturtrogna). Hologrammet är komplett med ljud och fyrdimensionell bild. Maskinen låser fast informationsskivan i fördjupningen med en svag elektrisk ström så att den inte går att ta loss (det går inte att kortsluta maskinen på något sätt!), så det går inte att stoppa uppspelningen förrän den är slut, då skivan "lossnar" igen.*

*6. Serpent People - arkad: I det här rummet finns en massa*

*maskiner liknande dem i 3 och 4 ovan. Dessa har dock rattar och knappar och spakar som man kan manipulera. Om spelarna gör detta kan de med 10% chans starta maskinen de pillar med. Om detta händer flimrar ett hologram upp ovanför maskinen, och man "rör sig" genom detta när man rör olika rattar och spakar. Rätt vad det är kommer en räcka obegripliga Serpent People-tecken upp i synfältet, och hologrammet slocknar ("Game Over"). Spelen, för det rör sig om spel, är helt obegripliga för människor. (Eventuellt kan du lägga in ett "Rambo"-spel där man är en ormmänniska som springer omkring med ett jättevapen och dödar Shoggoths och Elder Things för att få poäng, och där Mega Nasty:n i slutet av varje nivå är Cthulhu i egen hög person. "Grafiken" i detta spel borde i så fall inte vara så realistisk att man förlorar SAN av att se monstren!)*

*7. Hotell Serpent: Detta var en gång ett övernattningshotell för Serpent People på väg från en plats till en annan via komplexets portaler, där de kunde återfå kraft (= Magic Points) innan de företog nästa etapp på sin resa. Numera bor vakter (se 2 ovan för utrustning) i de små rummen i ena längan, och Geothermals forskarlag i den andra längans rum (du får välja vilken länga respektive bor i). För att vara snälla mot spelarna låter vi alla utom de som står på vakt (rum 2,9 och 10) sova när spelarna kommer ner i komplexet. Geothermals forskare är helt galna, och attackerar med sprutor med sodium-pentathol (sanningsdrog som man blir sömnig och viljelös av - Resistance roll mot STR 14 för att motstå dess effekt) eller med syra (1d6 skada i tre rundor), om de skall anfalla spelarna. Om inte spelarna är extremt klumpiga, eller om du som Keeper inte är extremt elak, kommer vare sig vakter eller forskare att vakna.*

*8. Serpent People souvenirbutiker: Här fanns en gång i tiden souvenirbutiker där resenärer kunde köpa små souvenirer från sitt besök på Jorden. Numera är dessa rum urrensade, och innehåller datacentral, laboratorier och lager för vetenskaplig utrustning. Härifrån går en mängd elkablar till rum 11. Forskarna använder utrustningen i dessa rum till att katalogisera, och experimentera med, Serpent People-teknologi och -artifakter funna i komplexet, på uppdrag av* **Northrop**.

*9. Serpent People - sjukan: Här hade Serpent People en gång en sjukavdelning för folk som av en eller annan orsak inte klarade transporten genom portalen helskinnade, eller som kom igenom med någon sjukdom. Här finns ingenting, utom en vakt (se 2 ovan för utrustning). Han har till uppgift att hindra eventuella "oinvigda" att komma in till portalen, samt hindra exemplar ur "the Herd" från att ta sig ut ur komplexet.*

*10. Serpent People incheckning: Här brukade resenärer tas emot av "värdinnor" och få checka in sitt eventuella bagage, och få sig ett rum tilldelat i hotellet (7 ovan). Här finns ingenting, utom en vakt (se 2 ovan för utrustning). Han har till uppgift att hindra eventuella "oinvigda" att komma in till portalen, samt hindra exemplar ur "the Herd" från att ta sig ut ur komplexet.*

*11. Dieselgeneratorrum: Här står en tystgående dieselgenerator av*

*samma typ som den på ytan. Från denna går elkablar till rummen beskrivna uder 8 ovan, och förser dessa med ström. Här finns också nog bränsle för att driva den ett bra tag. Avgaserna tas om hand av ett reningsfilter som* **Northrop** *konstruerat, och som omvandlar koldioxid till syre på ett sinnrikt sätt.*

*12. Lagerutrymme: Detta rum används som lager. Här förvaras bl.a. mat och dryck, och det är här spelarna befinner sig om de använder sig av tricket med RFAB-lådarna för att ta sig ner i komplexet. Det finns även rep, elkablar, plaströr, plastklämmor, ståltråd, trälådor, kartonger, och annat skräp här.*

*13. Kontrollrum: Detta rum, liksom rummen 14-15 nedan, användes en gång som "förvaringsboxar" för bagage som resande Serpent People tog med sig genom portalen. Detta rum innehåller nu en stor glastank med en näringslösning med levande celler från renar, och en "cellseparator", en stor maskin som sönderdelar en varelse till enskilda celler om man stoppar den i maskinen och slår på strömbrytaren. Cellerna skickas automatiskt till tanken för förvaring. Vätskan i tanken är kroppsvarm, och ser mörkt rosa ut. Från tanken går en plastslang genom en sorts manöverpanel, och sedan vidare ut till mitten av portalen (16 nedan). Från portalen kommer en annan slang med celler som leder fram till en monitor. När "the Herd" arbetar på Io brukar en kontrollör sitta här och bevaka deras arbete, samt då och då ge dem litet påpiskning via manöverpanelen och de kontrolldosor som sitter i deras hals (se 15 nedan).*

*14. Tomrum: Dessa rum är tomma.*

*15. Celler: Här sitter delar av "the Herd", bybor och andra som gått igenom portalen och förvandlats till monster och som nu används som slavarbetare på Io. Ungefär halvvägs in i gångarna som leder hit sitter fotoceller på väggarna. Dessa är utrustade med sändare som sänder ut ett högfrekvent ljud i en serie korta pulser om ljusstrålen bryts. Pulserna aktiverar kontrolldosorna som sitter fast i halsen på alla medlemmar i "the Herd", och gör att de känner svåra smärtor. Om spelarna bryter ljusstrålen hör de tjut av smärta från de som finns i den cell de är påväg till. Det går lätt att stänga av fotocellerna, och låta "the Herd" löpa fritt. Om spelarna gör detta kommer de ur "the Herd" som når tunneln (2 ovan) att dö av värmeslag (se nedan). Ju längre in i gångarna hit spelarna kommer, desto kallare blir det. I själva rummen är det -5$^{o}$ kallt, för att inte "the Herd" skall dö av värmeslag (se nedan). Alla i "the Herd" är galna, ingen kan kommunicera på ett begripligt sätt, och de rör sig och agerar som zombier. De är alla drabbade av förbannelsen i 16, men hindras av kontrollören och kontrolldosorna från att ge sig till guden på Io.*

*16. Portalen: Detta enorma rum innesluter en Stonehenge-liknande pelaransamling. Pelarna är av svart basalt, och är 5 meter breda, 10 meter långa och 20 meter höga som störst. Från portalens mitt och in till rum 13 går två genomskinliga plaströr (se 13 ovan) som är fastsatta i marken med klämmor så att de ligger helt still, även när cellmassan från tanken i 13 och på Io pumpas igenom dem med högt tryck. Ljuset från ljuskällorna i väggarna räcker inte*

*riktigt hela vägen in till mitten av portalen, så denna ligger i mörker ungefär från andra ringen av pelare och inåt.*

*Hela detta rum skyddas av en förbannelse. Alla som kommer in här (utom de som har blivit befriade från dess effekter av* **Northrop***) blir kopplade mentalt till guden på Io. Detta innebär att man får mardrömmar varje gång man sover framöver, där man befinner sig på en konstig gulaktig slätt omgiven av gula berg, eller vulkaner, som spyr ut svavel (man är på Io). Medan man står där hör man ett vansinnigt flöjtande bakom sig, och när man vänder sig om för att se vad det är för något vaknar man med ett skrik (förlora 1d3 SAN). Detta pågår tills dess man blir vansinnig, då man fortfarande har drömmarna, men skräcken förbyts i en längtan att möta guden och offra sig till denne. Förbannelsen lämnades av de sista Serpent People som bodde i komplexet för att skydda Yorgonin mot ormmännens förhatliga fiender, Old Ones (Elder Things), så att portalerna inte skulle falla i deras händer. Tyvärr så fungerar förbannelsen så att den gör guden på Io medveten om ens närvaro, och sedan är det guden som försöker dra en till sig för att äta upp en. Guden vill naturligtvis ha mat snabbt, så den försöker dra en till sig den kortaste vägen, d.v.s. genom portalen. Om portalen inte vore skyddad skulle guden själv leta upp sina offer den vägen. Om portalen förstörs kommer den att ta den då kortaste vägen - genom rymden. Om guden skickas iväg (se nedan) slutar förbannelsen fungera så snart guden är ute ur vårt solsystem.*

***Through the Gate of Yorgonin***

*Att gå genom portalen innebär en mängd saker för den som vågar sig på det. Först och främst förlorar man 12 Magic Points och 1 poäng SAN bara av att gå genom portalen. Sedan förvandlas man till ett elefantliknande monster med tjock hud. När man inser att man blivit förvandlad på detta vis mister man 1/1d6 SAN. När man kommer ut på "andra sidan" portalen är man på en helt annan värld, nämligen Jupiters måne Io. Att inse att man inte längre är kvar på Jorden, utan många, många mil hemifrån, innebär att man förlorar 1/1d6 SAN ytterligare, eller, om man på något sätt redan visste var man skulle hamna, 1/1d3 SAN.*

*<u>Monster Stats:</u> Den som blir förvandlad till ett "elefantmonster" får följande förändringar på sina stats; STR, CON, SIZ och Hit Points ökar med 6 poäng, DEX minskar med 4 poäng (dock minst 1 kvar), och all APP försvinner. Huden blir enormt tjock och seg, och alla kläder man har på sig slits sönder av förvandlingen. Huden är så tjock att man får 5 poäng pansar, över hela kroppen, och den stoppar alla attacker som inte gör impale (och gör de impale gör de 5 poäng mindre skada).*

*Andra förändringar som förvandlingen åstadkommer är att man tål strålningen på Io, och huden är värmeisolerande (vilket gör att den kyla som finns i trakten kring Päntyjärvi känns ljummen som bäst, och värmen i grottan ovan orsakar värmeslag). Andningsvägen och matvägen delas upp, och andningsorganen omkonstrueras så att man filtrerar eller omarbetar främmande och ohälsosamma ämnen i den snabelliknande näsan (eller andnings-tratten) så att man bara*

*får andningsbar luft ner i lungorna. Ögonen omvandlas till stora hornöverdragna klot som är mycket ljuskänsliga (dagsljus kan göra en blind), och som gör att man kan se i delar av spectrumet som det mänskliga ögat inte uppfattar.*

*<u>Io:</u> Io är den största av Jupiters månar, och också den som ligger närmast gasjätten. Moderna astronomer har kommit fram till att den är mycket intressant på många sätt; den står i ständig förbindelse med planeten med en ström av elektroner, dess ytstruktur ändras hela tiden (antagligen på grund av de enorma gravitationskrafterna som sliter i månen från planeten å ena sidan och dess ringar + andra månar å den andra), dess yttemperatur är långt under minus, men bara några meter ner är det + 90 grader varmt, och där rinner flytande svavel. Vulkanutbrott utbryter sporadiskt över hela planeten, då svavelångor kastas flera hundra kilometer upp i luften. Luften består till stor del av svavelföreningar och metangas, och litet annat, och ytan är täckt av svavelavlagringar. Jordbävningar skakar konstant marken. (Verkar vara en trevlig plats!)*

*<u>Hur ser det ut för spelarna?</u> Portalen på Io ligger på en magiskt förankrad plattform på Ios yta. Plattformen ligger i en dal, omgiven av svavelsprutande vulkanberg. Rakt ovanför dalen ligger Jupiter, och den magnifika och skräckinjagande gasjättens molnformationer täcker upp himlen från horisont till horisont. Från en stor svart, icke-euklidisk "stenbyggnad" mitt ute på slätten skjuter en vitglödande ström av energi upp mot Jupiters yta (vilken funktion denna har kan man endast gissa). I andra delar av plattformen finns andra portaler som en gång ledde till andra världar, men som numera inte fungerar (***Northrop*** skulle dock kunna räkna ut vart de en gång gick, och re-aktivera dem, om han fick studera dem ett tag).*

*<u>Vad finns på andra sidan?</u> När spelarna kommer igenom portalen befinner de sig i mitten av en enorm pelaransamling. Det är portalen på Io, som leder tillbaka till Yorgonin på Jorden. Denna består av fem megalithiska pelare av svart basalt, som är 20 meter breda, 50 meter långa och 150 meter höga, som står på en slätt, som, till skillnad från resten av ytan, är helt stilla. Högt uppe på alla pelare sitter glödande pentagram med ett öga med brinnande pupill i mitten (kraftfulla Elder Signs, med c:a 36 POW vardera).*

*Här finns också en del utrustning; en personlift (får ström från en Serpent People-generator som* ***Northrop*** *monterat på), en massa hammare och mejslar (som "the Herd" använder för att hugga bort Elder Signs med), samt en stor glastank motsvarande den i komplexet (rum 13 ovan), som är förbunden med en övervakningskamera som kan fjärrstyras från andra sidan portalen med hjälp av manöverpanelen i rum 13 i komplexet. Det går genomskinliga plaströr från portalen till kameran, vidare till tanken, och sedan tillbaka till portalen. Rören är fastsatta i marken med klämmor så att de ligger stilla även om cellmassan i tankarna pumpas igenom dem med högt tryck. (En liten not till Keepern; cellerna i tankarna används till att transportera elektroner till och från manöverpanelen, kameran och monitorn, så att de kan fjärrmanövreras från Jorden, och så att man slipper gå över till Io*

*själva för att hålla arbetet under uppsikt.)*

*Om spelarna lyckas med ett* Spot Hidden *runt portalen, hittar de en armbandsklocka av guld, med vinrött läderarmband. Detta är sekreterarens klocka (se* ***Bakgrund*** *och handout #1 ovan)!*

*SAN rolls, everybody! Det finns även något annat här. Efter en liten stund hör spelarna ett flöjtande läte, som av ett flertal flöjter som spelar en sjuk och vansinnig melodi (om någon av dem drabbats av förbannelsen och haft mardrömmar känner denne genast igen flöjtandet). När de vänder sig om mot ljudkällan ser de en enorm oformlig massa, med en mängd viftande tentakler. Det är en Lesser Other God (förlora 1/1d20 SAN)! Runt denne hasar 5 Servitors of the Other Gods (förlora 5/10 SAN), och spelar på flöjtliknande instrument.*

*Medan spelarna ser på höjer sig guden från marken, flyger ett hundratal meter upp i luften och störtar sig mot marken, varvid det uppkommer stora sprickor i marken, och en jordbävning startar (här är skälet till att ytstrukturen hela tiden skiftar!). Jordbävningen känns dock inte av på plattformen. Other God:en upprepar rörelsen ett antal gånger med jämna mellanrum, och däremellan rör den sig i obegripliga mönster, och svänger med tentaklerna. Om spelarna lyckas med ett* Idea roll *inser de att varelsen rör sig i takt med musiken! Den dansar!*

*Other God:en och hans Servitors håller sig i närheten av portalen, men beger sig inte in i den, på grund av de skyddande tecknen på portalens pelare. Så länge spelarna håller sig inom portalens omkrets är de utom kroppslig fara. Beger de sig ut utanför portalen börjar guden och hans Servitors bege sig mot dem för att äta upp dem.*

*Förbannelsen: I och med att spelarna kommer till Io, där guden finns, verkar förbannelsen starkare. Om spelarna sover (vilket de nästan måste göra för att återfå Magic Points nog för att antingen kasta en formel, eller resa tillbaka till Jorden), kommer de att drömma igen, med denna gång förlorar de 1d6 SAN.*

*Om någon av spelarna drabbas av en Temporary Insanity, kommer denne automatiskt att börja springa ut mot Other God:en, om man inte lyckas hejda denne. Den spelaren blir till Big Mac när han/hon når fram...*

### *SÄPO go home*

*Enda sättet för spelarna att ta sig tillbaka till Jorden är att gå genom portalen (d.v.s. gå in i pelarsamlingens mitt!) - se* ***Through the Gate of Yorgonin*** *ovan. De kommer dock fortfarande att vara förvandlade till monster, om de inte först tar bort alla Elder Sign, vilket kommer att ta flera dagar (närmare bestämt fram till den 23:e december). Lyckas de med detta kommer de fram som människor igen (fast nakna - men det är väl ett billigt pris att betala?). Om du känner dig elak, kan du låta* **Northrop** *spränga*

*komplexet när han inser att hans plan gått i stöpet, och på så sätt låta spelarna bli fast i portalrummet (16 ovan) eller på Io (vilket än spelarna kan trivas bäst med).*

***Cthulhu Now-regler***

*Lasersikten: Ett lasersikte skickar iväg en laserstråle som pekar ut var kulan kommer att träffa, med en röd punkt. I praktiken innebär detta att man får +5% på att träffa med ett eldvapen som har ett lasersikte, på alla avstånd utom Point Blank.*

*Pansar: Pansar ger den som bär det skydd mot skada, men i och med att det är så bylsigt förlorar man en viss procent på sina fysiska skills, d.v.s. strid, hoppa, klättra etc.(alltså inte Spot Hidden o.dyl.).*

| *Väst:* | *skill loss:* | *Armor points:* |
|---|---|---|
| *Lätt väst* | *-5%* | *6* |
| *Tung väst* | *-10%* | *8* |

*Aktiva IR-goggles: Dessa fungerar endast tillsammans med en IR-lampa eller -strålkastare, och gör så att IR-ljuset omvandlas till ljus som det mänskliga ögat kan se. Man kan dock bara se det som lampan eller strålkastaren lyser upp.*

*Vapen: Automatvapen som kan skjuta "bursts" behandlas på följande sätt; för varje skott som avlossas i en "burst" får man +5% på sin träffchans, men man kan som mest DUBBLA sin chans på detta sätt. Slå en gång för om attacken träffar. Om den träffar, slå en passande tärning för att se hur många skott ur salvan som träffade (d.v.s. 1d3 om det var en 3-skottssalva). Om det blev Impale, så är det bara första kulan som gör dubbel skada.*

*Man kan även attackera flera mål genom att skjuta automateld. Man slår separat för varje mål ifall man träffar med sin attack. Mellan varje mål förlorar man en kula, i och med att man måste flytta vapnet medan det avfyras, för att kunna sikta in det på nästa mål.*

*När man skjuter automateld ökas vapnets Malfunction Number med 3%. Ett vapen som normalt endast "går sönder", eller hakar upp sig, på ett slag på 98-00, drabbas alltså med ett slag på 95-00 om man skjuter automateld med det.*

*Mer vapen: De vapen som förekommer ovan, som inte finns med i Call of Cthulhu basreglerna, beskrivs nedan i samma format som i Cthulu Now.*

| *name* | *shots per round* | *damage* | *range (yards)* | *ammo* | *malfunction number* |
|---|---|---|---|---|---|
| *Enfield IW* | *2 or burst* | *2d8* | *120* | *30* | *98* |
| *Skorpion SMG* | *3 or burst* | *1d8* | *20* | *20* | *96* |
| *M79 "Blooper"** | *1/3* | *3d6:2yds* | *10* | *1* | *99* |

** MYCKET otroligt att spelarna, eller du som Keeper, har någon*

nytta av en 40mm granatkastare, men man vet ju aldrig...

### Mer Cthulhu Now-regler

Medan vi ändå är igång kan vi väl dra alla regeltillägg från Cthulhu Now, så vi har dem samlade på ett ställe?

Skills:

COMPUTER USE: Gör att man kan få en dator att göra det man vill. Detta inbegriper att skriva program, förså vad program man träffar på gör för något, få tag i svåråtkomliga data, "hacking" (d.v.s. bryta sig in i datorsystem som kräver ett speciellt kodord o.dyl. för att man skall få använda dem), etc. Hur lång tid en uppgift tar beror på omständigheterna (d.v.s. vad du som Keeper tycker verkar vara lagom), och om man misslyckas kan man få försöka igen. Om man fumlar (slår 96-00) tror man att man lyckats, medan man i själva verket misslyckats på något lurigt sätt. Misslyckandet kanske inte upptäcks på ett bra tag...

ELECTRONICS: Färdighet i att leta reda på och reparera fel i elektronisk utrustning. Skillnaden mellan Electronics och Electrical Repair är att Electrical Repair rör elektriska motorer, kablar och liknande, medan Electronics rör IC-kretsar, motstånd, halvledare, kondensatorer och liknande. Med Electronics kan man ta sig förbi elektroniska säkerhetssystem, o.dyl. Man kan dock inte reparera en trasig sak utan de rätta delarna, även om ett lyckat slag ger vid handen vilka delar man behöver för att kunna reparera den.

PHYSICS: Gör att man kan använda och förstå saker som arbetar med akustik, optik, elektromagnetism och kärnfysik. Man kan kanske inte bygga en atombomb, men man förstår hur en sådan fungerar. M'Buto Nyenge använder sin Physics skill till att beräkna projektilbanor, etc.

PILOT AIRCRAFT: I Cthulhu Now är denna skill uppdelad på fem underavdelningar, varav en är helikopter. Kan man flyga helikopter kan man INTE automatiskt flyga andra typer av flygtyg. Färdigheten fungerar annars som Pilot Aircraft i basreglerna.

### VILDMARKEN

Någon gång under äventyret kommer spelarna säkert att ge sig ut i skogen och vildmarken runt Päntyjärvi. När detta sker kan det vara idé att kolla upp vad spelarna hittar (av en slump, eller av ren tur, eller för att de letar efter det). Följande saker kan man råka på om man strövar runt i skog och mark, om du känner för det:

Jägmästaren: Om man är i närheten av Råpe, eller om man befinner sig norr om byn, kan man råka stöta ihop med jägmästaren **Anders Erlandsson**, om någon i gruppen misslyckas med ett Luck roll. **Erlandsson** kommer att försöka

*mota bort spelarna från området kring Råpe med någon rövarhistoria (se även NPC-häftet).*

*Spår i snön:* *Före stormen kan man lyckas hitta stora fotspår i snön, efter* **Mikael Koskinen.** *Om man lyckas med ett* Track roll *mot halva normala chansen varje timme kan man följa spåret. Detta tar till slut (efter 1d10+20 timmar) sin ände i gläntan där Yamarauders matar* **Mikael.** *Se även nedan.*

*Monstret:* *Om man är ute på kvällen, eller på natten, kan man få se* **Mikael Koskinen** *gå omkring i skogen. Om man försöker förfölja honom kommer han att försöka springa iväg till en isgrotta där han brukar sova på dagarna. Han vill inte slåss, och om han får ta någon som helst skada ger han sig. Om man lämnar honom i fred får man syn på hans tatuering och*
*smycket på handleden om man lyckas med ett* Spot Hidden.

*Korvgläntan:* *Spelarna kan i stort sett snubbla över denna när som helst, bara de är någorlunda nära byn (vi har inte placerat in gläntan på kartan för att ge dig som Keeper litet fria tyglar i det här fallet). I gläntan ligger en massa tomma, sönderfläkta korvskinn med RFABs logo på. Det hänger t.o.m. rester av en renkorv i ett träd. Yamarauders brukar hänga upp litet korv här då och då för att* **Mikael** *skall ha något att äta. Det finns fullt med fotspår efter* **Mikael** *i gläntan. Om spelarna väntar här, och håller sig dolda, kan de få se honom komma hit på natten för att äta korv.*

*Om spelarna attackerar honom, flyr han (se Monstret: ovan). Om de lämnar honom i fred får de syn på hans tatuering och smycket på handleden om de lyckas med ett* Spot Hidden. *Om han förblir ostörd försvinner han in i skogen när han ätit färdigt. Om man lyckas få honom att ge sig (se ovan) eller om man på något sätt lyckas göra sig till vän med honom (du bestämmer om spelarna lyckas med detta eller ej), kan han svara på frågor med ja eller nej (nicka och skaka på huvudet), eller försöka med mer komplexa svar genom att utföra charader (gör detta och låt spelarna gissa vad du menar!).*

*NaturFronten-lägret:* *Om man före den nionde december letar efter NaturFrontens läger, eller om man bara har "tur", kan man snubbla över en enkel larmanordning (*Spot Hidden *för att upptäcka - annars utlöser man "larmet") bestående av ett snöre med metallbitar och konservburkar, spänt mellan två träd. Fortsätter man en liten bit till ser man ett vitt militärtält (20-manna) uppslaget mellan träden.*

*Har "larmet" gått, är alla 18 personerna i lägret på benen, och alla är på sin vakt med vapnen redo, eller inom räckhåll. Har "larmet" inte gått, kommer alla 18 personerna i lägret på benen, och alla är på sin vakt med vapnen redo.*

*Alla är klädda i uniformer (köpta från försvarets överskotts-lager), och alla har vapen. De flesta har gamla Mausergevär, eller k-pistar av samma typ som svenska armén (M-45B), men några har vanliga jaktgevär, och någon har t.o.m. en Uzi (en israelisk*

*kulsprutepistol). Detta kan spelarna se med en gång!*

*Den som verkar vara ledare för denna församling (en överste, enligt gradbeteckningarna på uniformen), uppmanar spelarna att identifiera sig. Om de identifierar sig, förklarar översten att de är hemvärnsmän på övning, och att spelarna måste lämna deras område.*

*Om spelarna har varit hemma hos Mari Kapilla och letat igenom hennes hus, och de lyckas med ett* Spot Hidden, *ser de att alla i lägret har NaturFrontens märke på sig. Om de nämner detta för dem, och spelarna tidigare identifierat sig som poliser, spelar de oförstående och påstår att det är deras hemvärnsförenings märke. Om spelarna inte sagt att de är poliser, blir de litet nyfikna på spelarna, och börjar fråga vad de vet om naturfronten. Om spelarna uppvisar extrema våldstendenser mot miljöförstörande företag, och kanske speciellt mot Millennia AB, kan de bli vän med aktivisterna.*

*NaturFronten-aktivisterna kan ge spelarna klarhet i vad som hänt med Mari Kapilla (se* ***Bakgrund*** *ovan), och kan meddela att de varit i strid med Millennias vakter, och att de har tunga vapen uppe vid gruvan.*

*Aktivisterna planerar ett överfall mot gruvan till den nionde december. De har sprängämnen som de kommer att försegla gruvan med (genom att spränga hisschaktet), och de har massor med ammunition till sina vapen. De har även ett "night sight" som en av dem skall använda för ett kunna agera krypskytt medan de andra avancerar. Spelarna får gärna vara med i anfallet.*

*Anfallet mot gruvan kommer dock inte att gå bra. Aktivisterna kommer att utlösa larmet när de närmar sig gruvan, och Enterprises vakter kommer att vara beredda med lasersikten, tunga skottsäkra västar, IR-goggles och ljuddämpare på vapnen. De kommer att plocka aktivisterna en och en medan de avancerar, och gruppen som skall "smyga sig in" bakvägen till hisshuset för att aptera sprängladdningarna vet inte om att hissen är bevakad med en kamera, så de kommer att bli överraskade och nedskjutna av en ditsänd vaktstyrka. Om spelarna skulle tipsa aktivisterna om dessa saker så att de skulle kunna undvika dem - tveka inte att låta vakthavande i bevakningscentralen kalla upp vakterna nere i gruvan i deras pansarbil till hjälp mot de anstormande aktivisterna (bilen får faktiskt gott och väl plats i hissen - den brukade användas till att frakta ner gruvbrytningsmaskiner)!*

*<u>Övrigt:</u> Var spelarna än tar sig fram hittar de RENAR, RENAR och åter RENAR. Låt dem även få finna någon enstaka hembränningsapparat, när de är påväg till någon gård, bara så att de får reda på att det är något som förekommer här uppe i norr.*

***STORMEN***

*Fredagen den 6:e december brakar en storm igång över området kring Päntyjärvi. Det är ingen normal storm, utan den är orsakad av tio*

*stycken Stormbestar som* **Northrop** *lyckats få med sig från Dreamlands. Stormbestarna är kusiner till Cloud Beasts (ett monster i Call of Cthulhu-supplementet Dreamlands), men de är mycket elakare, intelligentare och snabbare. De är osynliga, utom i vissa lägen (när de tar i som mest och blåser) då man kan se dem om man lyckas med ett* Spot Hidden *(förlora 0/1d6 SAN).*

*"Stormen" fungerar så att den blåser in mot byn. Det går enkelt att ta sig till Päntyjärvi, men det är omöjligt att ta sig därifrån. Teoretiskt sett skulle det kunna gå att ta en snövessla och verkligen lyckas trotsa stormen, men eftersom Stormbestarna är intelligenta så hittar de på saker för att hindra detta (t.ex. blåsa ihop en massa snö i en dalgång för att stoppa snövesslans framfart med en kompakt snövägg).*

*Var fjärde dag vid midnatt måste* **Northrop** *se till att Stormbestarna får mat. En ren per Stormbest, skall de ha, för att över huvud taget vilja stanna kvar i vår värld.* **Northrop** *har därför lejt samen* **Juha Toivonen** *för att se till att det står tio renar och väntar på toppen av Kourtovare vid midnatt var fjärde dag. Om de inte får sina renar, kommer de att ge sig upp till gruvan för att säga till* **Northrop** *att de sticker, och sedan drar de till Dreamlands igen. Den enda konsekvensen av detta blir att stormen slutar, och man kan ta sig från byn om man vill.*

*Utfodringen av Stormbestarna märks inte av - stormen mattas bara en liten aning, men är snart uppe i full styrka igen.*

### *AVSLUTNING - VAD KAN SPELARNA GÖRA?*

*Det finns ett flertal sätt spelarna kan klara av äventyret på, men om du som Keeper anser att något de föreslår verkar kunna fungera, låt det fungera! De sätt som vi anser är troliga räknas upp nedan, liksom vad som händer om spelarna misslyckas.*

*<u>Spells:</u> Om spelarna lyckas få tag i endera av trollformlerna Elder Sign eller Bind Servitor of the Other Gods hos Janmanalaya, kan de försöka använda sig av dessa. Elder Sign kan de använda t.ex. för att spärra vägen genom gruvan (om spelarna inte vill ta sig igenom portalen för att göra fler Elder Signs på Io). Gör de detta, måste de på något sätt röja* **Northrop** *ur vägen, annars kommer han bara att ta bort deras Elder Signs också.*

*Bind Servitor kan de använda i stort sett när som helst, bara de har en Servitor inom synhåll. Det de kan göra då är att säga åt denne att leda sin herre (Other God:en) bort från vårt solsystem, och se till att han inte kommer tillbaka. Gör de detta har de lyckats helt och fullt med äventyret, och astronomerna kan så småningom meddela sensationella nyheter om Io - den har stabiliserats! Jordskalven har upphört, liksom vulkanutbrotten, och ytstrukturen är statisk. Ingen vet vad detta beror på, men det finns ett flertal teorier (alla felaktiga).*

*<u>Döda Northrop:</u> Om spelarna dödar* **Northrop** *på något sätt, har de lyckats få bort den drivande kraften bakom verksamheten vid*

*gruvan, men de har inte lyckats för det. Alla i "the Herd" är uppmärksammade av Other God:en på Io. Så måningom kommer de att ta sig dit och ge sig till denne. Om spelarna är under förbannelsens inflytande kommer de att förlora mer och mer SAN, tills de också vill ta sig genom portalen och ge sig till guden som mat. Såvida de inte gör något för att hindra detta kan man inte säga att de lyckats med äventyret.*

*<u>Spränga eller på annat sätt täppa till gruvan:</u> Detta har bara till följd samma som att döda* **Northrop.**

*<u>Spränga portalen:</u> Om spelarna kommer på den briljanta idén att spränga portalen som enda medel att få slut på eländet, kommer de snart att bli varse att det inte är så bra. Det som händer är att den kortaste vägen mellan Other God:en och hans "offer" klipps av, och denne börjar leta efter en ny väg. Den kortaste vägen blir denna gång genom rymden till jorden. Föjdaktligen ger sig Other God:en ut på en liten flygtur till byn Päntyjärvi, för att komma åt dem han har kontakt med via förbannelsen. Dessa fortsätter drömma under den tid det tar för guden att ta sig till Jorden, och ser i sina drömmar hur Other God:en och hans Servitors flyger närmare och närmare Jorden. Till slut landar han, och* **Northrops** *plan har gått i lås (fastän inte på det sätt han hade räknat med)! Visserligen kan spelarna vinna litet tid genom detta, och kan t.ex. ta emot Other God:en med att slänga Bind Servitor på hans Servitors och säga åt dem att ge sig iväg, men själva sprängandet av portalen är ingen permanent lösning.*

*<u>Bussa Janmanalaya på Northrop:</u> Detta skulle eventuellt kunna gå. Genom att ta* **Northrop** *tillfånga i Dreamlands och ge honom litet smörj kan Janmanalaya få honom att överge sina planer för en tid, och kanske t.o.m. lösa alla drabbade ur förbannelsen. <u>Därefter</u> skulle det vara smart att spränga portalen... Om spelarna kommer på detta så må det vara hänt, men Janmanalaya kommer inte att lyfta ett finger för att hjälpa dem i denna världen, bara i sitt älskade Dreamlands.*

*BELÖNINGAR*

*Detta avsnitt är egentligen inte särskilt meningsfullt under konventet, då spelarna antagligen (förhoppningsvis?) är för trötta för att tycka att det är roligt att få veta vad de får för lön för mödan (annat än om deras lag kommer till prispallen eller ej), men om du skulle vilja spela scenariot med några andra spelare senare, kan det kanske vara kul att veta.*

*Om spelarna lyckas hindra* **Northrops** *planer från att gå i uppfyllelse, men inte vet riktigt vad det är som håller på att hända, återfår de 1d10 SAN.*

*Om spelarna inser vad* **Northrop** *försöker göra, och lyckas hindra honom från att uppfylla sina planer, återfår de 2d20 SAN.*

*Om spelarna misslyckas med äventyret kommer Other God:en att komma till Jorden och orsaka död och vansinne, och* **Northrop** *kommer att*

*leda sina artfränder till makten. Människosläktet kommer att degenerera och bli ormmännens slavar. Yorgonin kommer att upprustas, och portalerna på Io kommer att re-aktiveras, och Jorden kommer att återigen annekteras till Serpent Peoples intergalaktiska välde. Jorden går ett dystert öde till mötes...*

***SLUT (?)***

## Sakregister:


Allmän bakgrundsinformation 5, 54
Anders Erlandsson 6, 9, 15, 48, 54
Automatkanon 34, 54
AVSLUTNING - VAD KAN SPELARNA GÖRA? 51, 54
Bakgrund - vad har hänt hittils? 2, 54
BELÖNINGAR 52, 54
Bevakningsanordningar 32, 54
BÖRJAN 2, 9, 32, 54
BP-macken 12, 13, 54
Byskvaller 13, 15, 18, 54
Cthulhu Now-regler 47, 48, 54, 55
DE ANDRA GÅRDARNA RUNT PÄNTYJÄRVI 23, 54
Dreamlands 8, 24-28, 51, 52, 54
Dreamlands-regler 27, 54
Drömritualen 26, 54
Drömrökelsen 29, 54
Emil Nyström 8, 19, 54
EMIL NYSTRÖMS GÅRD 19, 54
Enoch Storfors 6, 14, 54
Enterprise 3, 5, 8, 9, 30, 32, 38, 54
Enterprises organisation av gruvan 30, 54
Folket 6, 54
Förfrysningsskador 7, 54
Geothermal 3, 32, 54
Gerald Wong 3, 32, 54
GRUVAN - RÅPEVAARA 29, 54
Handout #1 9, 10, 17, 46, 54
Handout #10 22, 54
Handout #11 22, 54
Handout #12 41, 54
Handout #2-3 9, 54
Handout #4 15, 54
Handout #5 17, 54
Handout #6 22, 54
Handout #7 21, 54
Handout #8 21, 54
Handout #9 22, 54
Hissen ner till gruvan 33, 54
Hissen ner till komplexet 38, 54
Höjd beredskap 34, 36, 54
Hur lång tid det tar 7, 54
Hur man hittar 7, 54
ICA-butiken 13, 17, 18, 54
Inbrott 14, 54
Inledning 2, 54
Io 4, 21, 38, 43-47, 51-54
Jaktklubben 12, 15, 33, 54
Janmanalaya 5, 24-29, 51, 52, 54
JANMANALAYAS HELIGA TEMPEL 24, 54
Johan Malmstierna 9, 13, 54
JUHA TOIVONENS GÅRD 21, 54
Jupiter 45, 54
Karta över byn Päntyjärvi 11, 54
Karta över gruvan - under ytan 35, 54

*Karta över gruvan - ytan 31, 55*
*Karta över komplexet 39, 55*
*Karta över området kring Päntyjärvi 20, 55*
*Kekkonens gård 8, 21, 55*
*Komplexet 3-5, 8, 22, 32, 34, 36, 38, 39, 41-45, 47, 54, 55*
*Konstnärens hus 14, 55*
*Konventioner för NPC-hänvisningar 9, 55*
*Lappsjuka 6, 55*
*Lista över tänkbara efternamn 18, 55*
*Mari Kapilla 2, 5, 8, 15, 18, 50, 55*
*Mari Kapillas hus 15, 55*
*Marja Koskinens hus 16, 55*
*Mer Cthulhu Now-regler 48, 55*
*Mikael Koskinen 5, 8, 9, 14, 49, 55*
*Millennia 2, 5, 8, 15, 29, 30, 32, 34, 50, 55*
*Natur 5, 15, 19, 55*
*NaturFronten 2, 5, 8, 15, 49, 50, 55*
*Nicklas Nieminen 9, 13, 55*
*Nigel Hutchinson 6, 8, 9, 12, 55*
*Northrop 3-5, 8, 21, 25, 27, 32, 38, 42-46, 51, 52, 55*
*Nyckelpersoner 9, 55*
*Offerplats 21, 55*
*Ormmännen 4, 38, 55*
*Pansarbil 34, 50, 55*
*Päntyjärvi 2, 4-6, 8-12, 15, 20, 23, 25, 26, 44, 48, 50-52, 54, 55*
*Planritning över barrackerna 37, 55*
*Platsen där armen fanns 21, 55*
*Portalen 4, 5, 8, 9, 38, 42-46, 51, 52, 55*
*Posten 13, 15, 17, 18, 55*
*Potensmedelstillverkaren 14, 55*
*Regler 9, 27, 33, 47, 48, 54, 55*
*RFAB 12-14, 16, 17, 36, 43, 55*
*Rutiner 34, 36, 55*
*Råpevaara 2, 3, 14, 29, 54, 55*
*SÄPO go home 46, 55*
*Sätt att ta sig ner i gruvan 34, 55*
*Serpent People 8, 22, 38, 41-45, 55*
*Sherman 9, 29, 30, 32, 55*
*Skolan 14, 55*
*SPETSNAZ 4, 8, 55*
*Stormbestar 8, 51, 55*
*Stormen 6-8, 10, 13, 26, 30, 49-51, 55*
*Stugbyn 15, 16, 55*
*The Herd 5, 21, 42, 43, 45, 52, 55*
*Through the Gate of Yorgonin 44, 46, 55*
*Tidslinje 8, 55*
*Vad händer? 8, 55*
*Vädret 6, 55*
*Vaktrutiner 33, 55*
*Vandrarhemmet 12, 55*
*Vildmarken 7, 21, 48, 55*
*Yamarauders 2, 8, 9, 14, 16, 17, 21, 26, 49, 56*
*Yamarauders klubbhus 16, 56*
*Övrigt om byn 17, 24, 55*
*Övrigt om gruvan 36, 55*

# *Ormens Arv*
# *NPC häftet*

**Joakim Verona**
**Nicholas Wennerberg**

**SplatterGames inc**
**sörgårdsgatan 11**
**58239 LINKÖPING**
Copyright 1991 by SplatterGames Inc and the authors
All rights reserved.

## *Innehåll*

**Antagonister 1**

Nigel Hutchinson 1
General Northrop 3
George Sherman 4
Gerald Wong 5
Generisk Vakt 6

**Cthuloida Entiteter 7**

Generisk "Herd" (Portaloffer) 7
Other God, Servitors of the other gods 8
Stormbestar 9

**Bybor 10**

Generisk Yamarauder. Martti Mykinen.Niklas Nieminen. 10
Mikael Koskinen 12
Marja Koskinen 13
Emil Nyström 14
Johan Malmstierna 15
Anders Erlandson 16
Juha Toivonen 16

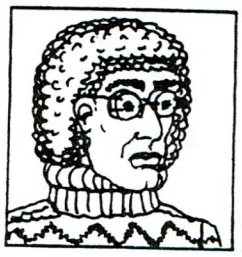
**Resande Personer 17**

Den kringresande Doktorn 17
Prästen 18

KAPITEL 1

# *Antagonister*

## 1.1. Nigel Hutchinson



Nigel Hutchinson bor på samma vandrarhem som spelarna, och utger sig för att vara fågelskådare. I själva verket är han **Shermans** hemlige spion i byn med många uppgifter på sin agenda.

Han skall rapportera allt misstänkt till Sherman. Spelarna är väldigt misstänkta. Han skall också rapportera om **Mikael Koskinen** återvänder hem till sin mor. **Marja Koskinen,** så i trakterna av hennes hus kan man ibland se honom.

Nigel kommer att få en del uppdrag av Sherman vid vissa specifika tillfällen (se Tidslinjen för specificering av detta). När stormen, som **Northrop** på magisk väg framkallar, börjar kommer Nigel att ge Yamarauder **Niklas Nieminen** i uppdrag att hälla socker i bensinen på de fordon han servar på sitt jobb på BP-macken. Nigel kommer också att förstöra byns radiomast på postkontoret (med sprängdeg och en elektronisk timer), och han kommer också att leverera förbannade föremål till spelarna på Northrops uppdrag.

Nigel kommer alltså att vara till allmänt besvär för spelarna.

Nigel försöker ju framstå som en fågelskådare. Dock är han inte särskilt bra på detta och om någon ber honom att identifiera en fågelart har han bara 30%chans att lyckas med detta. (Det där? Det är en Knorrhane!)

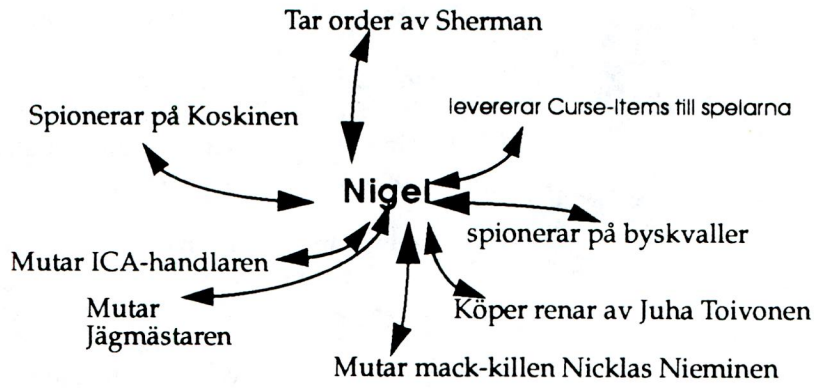
Nigel är utåt sett en väldigt sällskaplig och trevlig engelsman.

Nigel klär sig i stora Norgetröjor, samt bär ett par stiliga scooterkängor.

Han talar ingen svenska, (Visserligen förstår han svenska och finska, men det vill han inte låtsas om för att lättare kunna snappa upp saker i andras sällskap).

Han är liksom de flesta andra av Enterprise's legoknektar väldigt fascinerad av den senaste vapentekniken, och har en avancerad kikare med omkopplingsbart nattseende och normaloptik. Om spelarna undrar varför han har en så fin kikare, förklarar han att han spanar fåglar även nattetid. Hans beteende stödjer detta påstående, eftersom man ofta kan se honom smyga runt i skogen på de mest okristliga tidpunkter.

FIGUR 1. **Hur Nigel är kopplad**

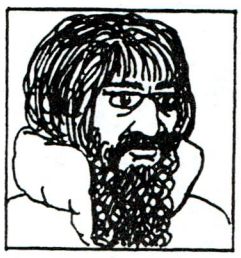


**TABELL 1. Nigels stats**

| Attribut | skills | värde |
|---|---|---|
| Dex: 12 | name-that-bird! | 30% |
| Hp:10 | sneak | 50% |

## 1.2. General Northrop

General Northrop är den viktigaste av alla spelarnas motståndare, även om spelarna kanske inte träffar på honom i första taget.



Northrop är en medlem av den urgamla rasen Serpent People, som härskade över jorden för många miljoner år sedan. Idag finns bara ett fåtal kvar. Vissa har degenererat och lever likt djur i underjordiska hålor. Andra har anpassat sig till de nya tiderna och kan tack vare sin magi röra sig fritt bland människorna.

Northrop har ett brokigt förflutet. Hans mål är att återge jorden till sitt folk. Han har genom årtusendena verkat för kaos och anarki i världen.

Idag är han ledare för en stor fascistisk och paramilitär kamporganisation som kallas för "the Enterprise". Enterprise har likt en bläckfisk tentakler som vidrör de flesta av västmakternas underrättelsetjänster.

Eftersom han är god vän med Milennias moderföretags ledare, lyckades han bli säkerhetsansvarig för projektet att undersöka portalen i sverige.

Hans nuvarande förklädnad är en som han använde i Ryssland för länge sedan, den ryske "hovmagikern" Rasputin. En historiskt kunnig spelare kan med ett lyckat history-slag se den slående likheten mellan rasputin och Northrop.

Rasputin-Northrop har ettlångt svart skägg, tovigt svart hår och djupt liggande intensiva ögon. Utomhus klär han sig i en diskret vinteruniform. Han bär ändå tillräckligt mycket medaljer och insignier för att man skall förstå att han har en mycket hög rang.

Om Northrop vid något tillfälle är stressad, avslappnad, eller avslöjad kan det hända att han släpper sin förklädnad och visar sitt rätta jag, i form av en serpent man.

Northrops plan i nuläget är att :

- Se till att portalen Yorgonin fungerar som den skall igen
- Släppa igenom den fruktade gudomen från Io till jorden så att den kan krossa och förslava allt mänskligt liv.
- Kalla hit de serpent people som försvunnit från jorden.

Som man ser är Northrops intressen ganska motsatta mänskligheten, så det kanske vore klokt att stoppa honom.

Om Northrop upptäcker att spelarna är ett hot, kommer han att vidta flera motåtgärder enligt tidsplanen.

- Först och främst kommer han att kalla hit storm-beasts från dreamlands, som åker runt byn och förhindrar att någon tar sig därifrån med hjälp av sin vindalstrande förmåga.
- Han kommer att tillverka och ge order om curse-items som skickas till spelarna

Northrop har i sitt rum i gruvbyggnaden ett kassaskåp, som han förvarar en del saker i. Bland annat ett brev på ryska, som innehåller trollformeln Bind Servitor.

**TABELL 2. Northrops stats**

| Attribut | skills | värde |
|---|---|---|
| allt:18 | kasta spells: | 75% |
| hp:18 | | |

### 1.3. George Sherman

Sherman är Northrops närmaste underlydande. Han sköter all kontakt utåt mot arbetsstyrkan på gruvområdet, och eventuella besökare (som tex spelarna)

Som all milleniapersonal på ytan bär han civila kläder. Han bär som alla vakter en liten k-pist under sin tunga ytterrock (spot hidden!)

Sherman har blont mycket kortklippt hår, ljusblå ögon och är mycket väl-tränad.

Personalen på området visar en påtaglig respekt för Sherman.

Sherman är egentligen en mycket otrevlig person, med utpräglade fascistiska och rasistiska åsikter, men han är också väldigt skärpt och känslig för hur han framstår i andras ögon.

Han tänker alltså knappast dra på sig spelarnas uppmärksamhet genom att visa vad han egentligen tycker. Han är i stället väldigt inställsam och trevlig mot spelarna.

Om spelarna däremot anklagar Sherman för brott, eller på annat sätt retar honom, släpper denna mask och han blir ytterst otrevlig, spydig och utnyttjar förtäckta hot.

**TABELL 3. Shermans stats**

| **Attribut** | **skills** | **värde** |
|---|---|---|
| allt: 12 | kpist | 50% |
| hp:12 | Handgun | 70% |
| | scooter | 50% |
| | Fast-talk | 60% |
| | Oratory | 60% |

### 1.4. Gerald Wong

Wong är den forskare som är skyldig till det mord som spelarna utreder.

Läs närmare om mordet i inledningen. Även om det är pga mordet som spelarna sänds till Norrland, är ju inte lösningen av mordet det viktigaste i scenariot.

Han är en ganska kortväxt senig asiat, med medellångt svart hår.

Wong var innan han drabbades av den curse som skyddar portalen, en ganska trevlig och mycket skicklig forskare.

Idag är han fullständigt galen, och helt hängiven general Northrops plan att förinta mänskligheten.

Om spelarna lyckas utpeka Wong som mördaren, och begär honom häktad, kommer Northrop sannolikt att arangera ett självmord för Wong.

Northrop kommer då att placera Wong i en snödriva utanför byn, (en bra bit bort från gruvan i alla fall), dödad av en överdos sömnmedel, och med ett avskedsbrev där han förklarar sig skyldig till mordet.

### 1.5. Generisk Vakt

En vakt på gruvområdet kan befinna sig i ett av två tillstånd. Alert och välutrustad, eller hypernervös och Mycket Tungt Utrustad.

Dagtid patrulerar vakterna två och två utmed en patrullrunda (se kartan över gruvan). Om spelarna är närvarande försöker de se ut som om de spankulerar mållöst. Detta misslyckas de med kapitalt.

En vakt är iklädd en tung vinterrock varunder han har en lätt väst. Han bär också en k-pist model Scorpio, samt en Walkie-Talkie.

Nattetid är de också utrustade med speciella glasögon, som medelst IR-strålkastare på baracktaket, tillåter dem att se bra i mörker.

Om det av någon anledning råder undantagstillstånd på området, kommer vakterna att befinna sig i det hypernervösa tillståndet. Då kommer de att bära en tyngre väst, ett tyngre vapen, en Enfield 5.56, samt en gasmask. Allt detta bär de helt öppet.

**TABELL 4. En lätt vakts stats**

| Attribut | skills | värde |
|---|---|---|
| Hp: 11 | kpist | 50%-5% för västen=45% |
| | Handgun | 40%-5%=35% |

**TABELL 5. En tung vakts stats**

| Attribut | skills | värde |
|---|---|---|
| Hp: 11 | kpist | 50%-10% för västen-5%för hjälmen=35% |
| | Handgun | 40%-5%=25% |

# KAPITEL 2 *Cthuloida Entiteter*

## 2.1. Generisk "Herd" (Portaloffer)

De personer som åker genom portalen till Io kommer som bekant att drabbas av stora kroppsliga förändringar.

Den drabbade kommer att förlänas ett helt nytt yttre. En tjock elefantliknande hud som är otroligt köldsäker. Ett portaloffer kan bara halvt om halt uthärda den otroliga hettan av de -25 grader celsius som råder i Norrlands skogar.

Ögonen blir större och mycket ljuskänsliga. Offret får också en snabel, som effektivt skyddar mot alla gaser. Mat och luftstrupe separeras.

Drabbade kan bara kommunicera sinsemellan. Detta därför att struphuvudet förändras, så offret bara kan utstöta mycket högfrekventa ljud.

Offret kan också Trumpeta relativt okontrollerat med snabeln.

All denna förändring av den färdandes kropp är ju egentligen en stor bonus. Man kan ju gå omkring på Io utan komplicerade livsuppehållande system. Tyvärr så kan ju inte ett offer transformeras tillbaks till sin ursprungliga form, eftersom portalen på Io är förstörd av elder sign.

Man kan ju ta bort eldersignet, men då kommer ju the Other god och trilskas med en...

I gruvan förvaras flera transformerade bybor i ett lagerutrymme i närheten av portalen. De har av Northrops forskare försetts med ett halsband som man kan ge smärtsamma elstötar med. Det är forskarna som lite skämtsamt döpt portaloffren till "The Herd" (flocken)

**TABELL 6. Ett generiskt portaloffers stats**

| Attribut | skills | värde |
|---|---|---|
| siz:18 | trumpeta snabeln | 60% |
| con:18 | | |
| dex:8 | | |
| app:0 | | |
| hp:18 | | |
| Move:8 | | |

## 2.2. Other God, Servitors of the other gods

När serpent people en gång i tiden byggde Yorginin, den största och bästa av alla portal:ar, fungerade allting väldigt bra.

Efter många miljoner år uppstog ett problem: En Other God-larv hamnade på Io. Den dödade de flesta av de Serpent People som fanns på Io. Några klarade sig. De satte Elder sign på Yorgonins Io-sida, så att inte den onda other god:en skulle kunna ta sig till Jorden. Sedan fösvannn de till andra platser.

Idag bor the other god på Io med sina Servitors.

**TABELL 7. (lesser) Other Gods stats**

| Attribut | skills | värde |
|---|---|---|
| str:60 | krossa 8D6 | 60% |
| con:90 | call servitors | 100% |
| siz:120 | | |
| int:0 | | |
| pow:60 | | |
| dex:6 | | |
| hp:80 | | |
| Move:5 | | |

**TABELL 8. en servitors stats**

| Attribut | skills | värde |
|---|---|---|
| str:14 | Tentakel 2D6 | 45% |
| con:17 | | |
| siz:20 | | |
| int:18 | | |
| pow:19 | | |
| dex:16 | | |
| hp:18 | | |
| move:7 | | |

## 2.3. Stormbestar

Stormbestarna hör egentligen hemma i Dreamlands.

De är hitkallade av Northrop för att hålla spelarna (och andra) kvar i byn.

De cirklar runt byn och blåser på folk som är på väg ut från byn så att de inte kan ta sig därifrån. Däremot får personer utifrån gärna komma in.

Ett stort fordon, som en snövessla, skulle kunna ta sig förbi en stormbest, men stormbestarna är ganska kluriga och kan sammarbeta.

De kan blåsa upp en kompakt snövägg framför fordonet, lyfta upp det i luften och vända på det, eller lyfta upp en fotgängare högt upp i luften och släppa honom. (Nödfallsåtgärd)

Om de inte får några renar till mat, försvinner de tillbaks till dreamlands.

**TABELL 9. en stormbeasts stats**

| Attribut | skills | värde |
|---|---|---|
| str:30 | Stoppa fordon | 50% |
| siz:30 | kalla på hjälp | 60% |
| int:12 | | |
| dex:16 | | |
| Hp:25 | | |
| Move:40 | | |

# KAPITEL 3 *Bybor*

3.1. Generisk Yamarauder. Martti Mykinen.Niklas Nieminen.

Yamarauders är ett ungdomsgäng vars största intressen är snöscootrar av märket Yamaha, sprit, hårdrock, tjejer och svart magi i nämnd ordning.

En generisk yamarauder är ungefär 15 år gammal, har långt stripigt hår och bär sommartid en en jeansdress med ett 'Slayer' märke på ryggen och en T-shirt med ett 'Ozzy Osborne' märke på. Vintertid bär han även en parkas över detta, så han inte skall frysa.

Yamaraudern är oftast i sitt klubbhus, en gammal nerlagd lada, där han mekar med sin scooter, och läser tidningar av tveksam kvalitet.

När han någon gång är i skolan är han stöddig mot dom andra barnen och läraren.

Yamarauders är inblandade i en del illegala aktiviteter. Bland annat stjäl de korv från RFAB och ger till sin portaltransformerade kompis **Mikael Koskinen. Niklas Nieminen,** som jobbar på en mack, kommer också att ingå ett avtal med **Nigel Hutchinson** att hälla socker i de fordons tankar han fyller.

Detta avtal ingås efter stormens början. Om spelarna frågar Nicklas vem som har gett honom i uppdrag att hälla socker i bensintankarna, vet han bara at han fick hundra spänn av en kille med snygga scooterkängor.(Nigel har ett par snygga skoterkängor).

En Yamarauder är följdaktligen inte särskillt benägen att berätta nånting över huvudtaget för spelarna. Om man frågar ut dem är de mycket irriterande fåordiga, och ljuger hejdlöst.

Däremot är det inte särskillt svårt att förfölja dem. De är både klumpiga och ouppmärksamma.

Om man frågar andra bybor om Yamarauders, kommer de att antingen utbrista "Ohängda odågor!" eller "Duktiga barn med framåtanda!" bara delvis beroende på om de är föräldrar till en Yamarauder eller inte.

Det finns egentligen bara två Yamarauders som är av intresse. Ledaren och mack-anställde Nicklas Nieminen och portaloffret Mikael Koskinen.

Här följer några namn som man kan döpa en generisk Yammarauder till

**Martti Mykinen, Aarno Kotsinas, Jari Hämäläinen, Olliver Päivo, Johnny Petterson, Martin Johnson, Stefan Narmi, Olle Luoma, Kalle Salonen och Niklas Nieminen.**

### 3.2. Mikael Koskinen

Mikael Koskinen har en viktig roll i äventyret. Han är den som är upphovet till den händelsekedja som leder till att spelarna kommer till byn.

Han lyckades fly från portalen med en avsågad arm som bevis på det mord han hade åsett, men han hade också utsatts för portaltransformatin. (se generisk "Herd" för hans nuvarande utseende och inledningen för händelseförloppet

Mikael kan inte skiljas från något annat portaloffer, förutom att han har en tatuering på höger arm.

När spelarna kommer till byn springer han ensam och halvgalen genom skogarna som omger byn. Han bor om dagarna i en isgrotta nordväst om byn.

Man kan få tag i honom på ett av två sätt, antingen genom att följa de spår han lämnar i snön, eller att smyga efter Yammarauders när de kommer med korv från RFAB.

Om man träffar på Mikael i skogen kommer han att bli bestört och försöka fly. Om man lyckas vinna hans förtroende, (genom att tex bjuda på något gott) kan man kommunicera med honom. Dock kan han inte prata så spelarna förstår, utan måste gestikulera och spela charader för att få spelarna att förstå (utnyttja denna möjlighet att totalt balla ur!)

I detta fall berättar han så gott det går allt han vet. Man kan be honom att göra saker, men han vägrar kategoriskt att återvända till gruvan. Om spelarna envisas flyr han, ilsket trumpetande.

Om han beslutar sig att fly från spelarna, och de förföljer honom, kommer han att försöka fly till sin grotta. Där kryper han in och gömmer sig i mörkret. Han ser ju bra i mörker, vilket inte spelarna gör. Om de följer efter honom in i grottan kommer han att slänga isbitar på dem och sedan försöka smita ut ur grottan utan att spelarna märker något.

**TABELL 10. Mikaels stats**

| Attribut | skills | värde |
|---|---|---|
| str:16 | | |
| con:15 | | |
| siz:17 | | |
| int:9 | | |
| dex:8 | | |
| Hp:16 | | |
| Move:8 | | |

### 3.3. Marja Koskinen

Marja Koskinen är Mikael Koskinens mor.

Hon är en medelålders ensamstående mor, inte otroligt vacker, men inte otroligt ful heller. Hon har cendrefärgat långt hår, mörklbå ögon och är ganska kort.

Hon är ganska ängslig för vad som kan ha hänt med Mikael, och hjälper spelarna så mycket hon kan. Dock är hon lite nervös för att släppa in spelarna i Mikaels rum. Mikael var alltid väldigt noga med att få ha sitt rum ifred. Så till den grad att han låste dörren till rummet och klättrade ut genom fönstret om han skulle någonstans.

Hon kan berätta ungefär vad som hände den natt då Mikael försvann:

"Mikael kom inte hem efter jobbet, jag trodde inte att det var någonting eftersom han ofta var ute med kompisar. Jag väcktes mitt i natten av något oljud från Mikaels rum, så jag trodde han kommit hem igen. När jag kollade dagen efter, var Mikael borta och fönstret öppet, och så stog det en stege mot fönstret. Fast så brukade han göra om han hade varit ute sent."

Hon har också ett fotografi på Mikael att visa (Handout).

Förutom detta vet hon inte mycket, utom att Mikael verkade trivas på sitt jobb vid gruvan.

Om hon tillfrågas, kan hon säga att det verkar vara någon som smyger runt huset ibland. Det är alltså Nigel som tassar runt. Hon vill inte gå så djupt in på det ämnet eftersom hon tror att det är fråga om en hemlig beundrare

### 3.4. Emil Nyström

Emil Nyström var den person som fann den avhugna arm som föranledde-de att spelarna sändes till päntyjärvi.

Emil är omkring 70 år gammal, senil, schizofren och mytoman.

Han har förlorat vänsterarmen, och klär sig väldigt gammalmodigt. Trots att det inte kan vara lätt för honom att bo ensam, är han alltid glad och pratsam och vägrar flytta från platsen.

En natt hörde Emil konstiga trumpetliknande ljud utanför sin stuga. Emil blev misstänksam och tog med sig en yxa och gick ut. Utanför stog Mikael nyligen portaltransformerad och trumpetade, för han försökte påkalla Emils uppmärksamhet.

När Mikael såg Emils yxa blev Mikael rädd och tappade armen som han burit med sig från gruvan. Emil plockade upp armenoch tyckte att den borde passa bra på honom. Sagt och gjort! Emil tog scootern och åkte ner till sjukhuset i kiruna i armen.

Det som hände och det Emil berättar är två skilda saker.

Enligt Emil kom det en elefant med armen. Den hade förmodligen rymt från en kringresande cirkus. Emil hade förlorat sin arm i ett knivslagsmål med en cirkusperson, så det var ju naturligt att elefanten kom tillbaks med den! (egentligen förlorade Emil armen i en olycka när han skulle fälla ett träd, men det låter ju ointressant).

Emil visar gärna var elefanten dök upp någonstans.

Det är omöjligt att pressa Emil på sanningen, eftersom han ljuger så att han övertygar sig själv! Däremot kan man vägleda honom mot sanningen genom att föreslå saker som verkar troliga.

**TABELL 11. Emils stats**

| Attribut | skills | värde |
|---|---|---|
| | ljuga okontrollerat | 90% |
| | irritera spelarna | 80% |

### 3.5. Johan Malmstierna

Johan Malmstierna är föreståndare för den lokala ICA-affären. Eftersom konkurenterna är ganska fåtaliga, åtnjuter Johan ett fullständigt Monopol.

I affären säljer han det mesta man kan tänka sig. Det motsvarar en traditionell diversehandel.

Johan är en gladlynt spenslig person med brunt kort hår och bruna ögon. I affären har han en prålig ICA-uniform, och till vardags klär han sig formellt i en blå kostym, som det anstår en högstående medlem av samhället.

Johan har erhållit pengar av Sherman från Nigel för att få byborna vänligt inställda till Milennias projekt i gruvan. Därför talar han ofta om hur bra det är för byn med lite friskt kapital, och nya fräsha människor i byn. Sherman har gjort ett mycket gott intryck på johan, så det är inte svårt för honom att vara positiv.

Om spelarna konfronterar Johan med starka indicier som pekar på Milleniaas inblandning i olagligheter, kommer han att bete sig stelt och nervöst, men inte yppa något om Milennia.

När spelarna har gått, kommer Johan att kasta sig på telefonen för att ringa till Sherman och beklaga sig. Sherman kommer att misstänka att Johan kommer att bryta samman inför spelarna, så han beodrar Johans mord.

Detta sker med det mystiska biotoxinet RPLHP48SX påsmuget på johans tandborste. (mördaren måste alltså smyga sig in nattetid, vilket alltså lyckas automagiskt om inte spelarna kommer och stör)

Biotoxinet resulterar i att offrets buk spricker upp och tarmarna väller ut, gärna när spelarna är med.

Giftet kan spåras med ett lyckat chemistry slag, och lämplig utrustning.

### 3.6. Anders Erlandson

Anders är jägmästare i byn.

Anders är ganska lång och väldigt fet. Han har mörkrött hår och ljusblå ögon. Han har ett litet skägg och en mustach.

Anders är en mycket dryg och otrevlig person. Enligt vad han själv tycker är det han som bestämmer vad som går för sig att göra ute i skogen.

Han är inblandad i en del illegala aktiviteter. Bland annat brukar han varje år tillåta ett gäng tyskar att jaga vilt med pilbåge, och fiska med sprängdeg. Överhuvudtaget blundar han för det mesta bara han får pengar.

Anders är också mutad av Nigel att mota bort folk som färdas i närheten av gruvan.

Han påstår t.ex. att det finns en farlig björn i närheten.

Om spelarna ifrågasätter hans auktoritet kommer Anders att bli helt rabiat, och till och med hota med sitt jaktgevär!

Om spelarna däremot påpekar att han blir skyldig till medhjälp till mord ifall han skyddar milennia, kommer han att moloken berätta allt han vet, Vilket i.o.f.s. inte är mycket.

(Vem som är hans kontakperson på Milennia, etc)

### 3.7. Juha Toivonen

Juha Toivonen är en av de större renägarna i trakten.

Juha är i femtio-års åldern, har tovigt gråvitt hår och stålgrå ögon.

Han klär sig i en same-dräkt och bär en stor fin kniv med snidat renhorns-handtag.

Nigel har köpt ett stort antal renar av Juha till ett för Juha mycket gott pris. Detta resulterar i att Juha vandrar runt med spenderbyxorna nere i byn.

Ryktet går villt var han har fått pengarna ifrån, men Juha nekar blankt till att berätta något.

Detta blir ett stort samtalsämne i byn, vilket passar Nigel bra. Det drar ju uppmärksamheten från gruvan.

Juha får också i uppdrag att placera ut tio renar på en speciell offerplats på utsatta datum (se tidslinjen).

Det är alltså detta som får stormbestarna att cirkla run byn. Utan renar upphör dom med det.

Juha har fått betalt för att inte visa någon till platsen där renarna offras, så det gör han inte. Däremot kan man enkelt förfölja honom dit.

# KAPITEL 4 *Resande Personer*

## 4.1. Den kringresande Doktorn

Guiseppe Bologna är en doktor invadrad från Italien, som undflydde Musolini under andra världskriget.

Han kallas "ill Doctore".

Numera reser han runt mellan de små byarna runt Kiruna. Han kommer till byn enligt tidslinjen med sin snövessla.

När han har undersökt några bybor, kan han berätta på sin spruckna svenska, att byborna verkar drömma väldigt underliga drömmar. Många drömmer om en stor mångarmad gestalt som går omkring och ruskar på dem i sömnen!

När doktorn tankar sin vessla på BP, kommer Niklas Nieminen att hälla socker i dess tank (se Nigel). Doktorn blir mycket upprörd över att hans vessla krånglar, men misstänker inte omedelbart något fuffens.

Om spelarna påpekar att Nicklas kanske har hällt socker i tanken, agerar doktorn som om han tänker bryta den hipokratiska eden. (dvs ge Nicklas ett ordentligt kok stryk)

### 4.2. Prästen

Prästen Kurt Nilson reser runt mellan byarna och håller högmässa.

Förutom att locka byborna i egendomliga zombieliknande formationer mot kyrkan, har han ingen särskilld uppgift i scenariot. Hans vessla går också sönder när han har tankat på BP, så om de inte har gjort det tidigare, bör spelarna nu dra en slutsats!

Kurt berättar gärna om religösa uppenbarelser han haft, och om att man borde bränna det konstiga hare-krishna templet i närheten av byn.

## *TIDSLINJE FÖR ORMENS ARV*

| | |
|---|---|
| *Må 12 aug.* | *Millennia kommer till Päntyjärvi.* |
| *On 21 aug.* | *Mari Kapilla sammankallar NaturFronten.* |
| *On 25 sep.* | *Serpent People-komplexet upptäcks.* |
| *On 09 okt.* | *Enterprise och InterContinental tar över verksamheten i gruvan.* |
| *Fr 18 okt.* | *NaturFronten samlas utanför Päntyjärvi.* |
| *Ti 22 okt.* | *SPETSNAZ samlas.* |
| *Lö 09 nov.* | *Mari Kapilla infångas under en spaningstur till gruvan.* |
| *Fr 15 nov.* | *NaturFronten har en sammandrabbning med Enterprises vakter.* |
| *Må 18 nov.* | *Mikael Koskinen bevittnar mordet på sekreteraren, tar armen och flyr genom portalen.* |
| *To 21 nov.* | *Mikael Koskinen återkommer och flyr från gruvan.* |
| *Lö 23 nov.* | *Emil Nyström möter Mikael Koskinen, jagar bort honom och tar med armen till Kiruna för att få den påsydd.* |
| *Må 25 nov.* | *Mikaels kompisar i Yamarauders ser honom och börjar ge honom mat.* |
| *Ti 03 dec.* | ***Spelarna kommer till Päntyjärvi.*** |
| *On 04 dec.* | *Kekkonens gård överfalls på kvällen.* |
| *Fr 06 dec.* | *Northrop lyckas få med sig 10 stormbestar från Dreamlands, och dessa startar en storm som bl.a. utplånar spåren från Kekkonens gård. Samtidigt ser till Nigel Hutchinson till att kapa telefonlinjerna till byn, och saboterar radiomasten till postens kortvågssändare, för att totalt isolera byn från omvärlden.* |
| *Må 09 dec.* | *NaturFronten anfaller gruvan.* |
| *Ti 10 dec.* | *Första utfodringen av stormbestarna.* |
| *To 12 dec.* | *Kekkonens gård befinns vara öde av en förbipasserande renskötare, som rapporterar detta till byborna och spelarna.* |
| *Lö 14 dec.* | *Andra utfodringen av stormbestarna.* |
| *Må 16 dec.* | *Doktorn anländer till Päntyjärvi.* |
| *On 18 dec.* | *Tredje utfodringen av stormbestarna.* |
| *To 19 dec.* | *Femton tyska "turistjägare" anländer med scooter till Päntyjärvi.* |
| *Lö 21 dec.* | *Prästen anländer till Päntyjärvi.* |
| *Sö 22 dec.* | *Fjärde utfodringen av stormbestarna.* |
| *Må 23 dec.* | *Other God:en kommer igenom portalen om inte spelarna lyckats hindra detta. "Life as we know it will cease to exist!"* |

# *Flödesschema över Ormens Arv*

**Nyss framkomna**
**Spelarna vet:**
1, Någon har förlorat sin vänsterarm.
2, Skydda amerikanerna vid gruvan.
3, Misstänkt: Emil Nyström?
4, Information om byn.
5, Dåligt väder i området.

**Vem har förlorat armen?**

**Fråga runt om saknade personer**

**Mikael Koskinen**

**Allmänt**
1, Medlem i Yamarauders.
2, Allmän odåga.

**Modern**
1, Mikael jobbade i gruvan.
2, Omständigheterna kring Mikaels försvinnande.

**Mikaels rum**
Satanist? Necronomicon, Satanic Bible, Odens Arv, svart kåpa, 5 svarta ljus, torshammare.

**Yamarauders**
1, Vem deras ledare är.
2, Populistisk "satanist-kult".
3, Nervösa.

**Bevakning av Yamarauders**
1, Inbrott i RFAB - stjäl korv.
2, Hänger ut korv i skogen.

**Kvinnor**

**Mari Kapilla**

**Allmänt**
1, Betraktad som frigid hagga.
2, Mijö/natur-inresserad.
3, Medlem i Greenpeace, eller nå't.
4, 30-årig, ljushårig.

**Hemmet**
1, Propaganda för Natur-Fronten.
2, Vapen, ammunition.
3, Klassiskt brevavtryck i block.
4, Intressanta pressklipp och bilder.

**Emil Nyström**
1, Galen (?) mytoman.
2, Armen var inte hans.
3, Hittade armen i skogen.
4, Berättelse om elefant-varelse.

**Skogen**

**Spot Hidden:**
Skumma spår.

**Track på spåren:**
Irrar runt i skogen och leder så småningom (om man inte tappar spåret) till "mat-gläntan".

**Skogen**

**Mostret (Mikael)**
1, Kommer nattetid och äter korv.
2, Man anar honom bara, om man inte är dold.
3, Om man är dold får man se honom.

**Attack**
Han försvinner om man inte lyckas fånga honom.

**Lämnad ifred**
1, Tatueringen.
2, Smycket runt handleden.

**Lämnas ostörd**
Försvinner.

**Fredligt närmande**
Kan svara ja/nej, eller använda charader. Beter sig nervöst.
1, Han mördade ingen.
2, Kan ge ungefärligt händelseförlopp.
3, Går INTE tillbaka till gruvan.

**Larmanordningar**

**NaturFrontens lager**
20-mannatält med 18 aktivister.
1, Spot:a larmsystemet (snubbeltråd och burkar).
2, "Vi är hemvärnsmän på övning!"
3, Skumma vapen + ett nightsight.
4, Inte särskilt talföra.
5, NaturFronten-emblem.

**Vänskap**
Uppvisa extrema våldstendenser mot Millennia.

**Fullskalig attack mot Millennia.**

**Kekkonens gård**
1, Någon har blivit skjuten.
2, Granatsplitter (40mm sömngasgranat).
3, Spår till gruvan (före stormen).
4, Kulor (5.56mm NATO).
5, Lönebesked från gruvan.
6, Serpent People informationsskiva i platinalegering.
7, Serpent People-finger (fossilerat).
8, Levande trilobit i akvarium.

**2:a, och följande, visiten**

**Anklagelser**
1, "Har ni husrannsakningsorder?"
2, "Arresteringsorder?"
3, Blånekar.
4, Diplomatisk utpressning ("har ni någon aning om vad detta kan innebära för förbindelserna mellan våra länder i framtiden?").
5, Stöddiga ("ni kan inte göra något i alla fall, för vi är störst och bäst").

**Artighetsvisit till gruvan**
1, George Sherman första kontakten.
2, Dåligt med aktivitet.

**Psychology roll:**
Två typer av folk, normala "forskartyper", och militanta typer som försöker se civila ut.

**Spot Hidden:**
De militanta typerna döljer vapen under sina parkas.

**Vill kika**

**"Fake operation"**

**Avvisas vänligt men bestämt**

**Om Northrop misstänker att spelarna kan orsaka problem**
Skickar "curse items" till spelarna (svart Serpent People-platta med tecken på). Varje platta är special-designad för en speciell spelare (den vars namn står på paketet den anländer i), och spelaren drabbas om han/hon rör vid den, då tecknen glöder till och försvinner. Förbannelsen är samma som den i komplexet. Nigel Hutchinson, eller någon annan som Enterprise kontrollerar, levererar paketet (anonymt) till receptionen på vandrarhemmet.

Handout #0

***ORMENS ARV***

*Vad har hänt?*

*Den 23:e november kom en äldre man, vid namn Emil Nyström, till Kiruna lasarett med en avkapad kvinnoarm. Mannen var litet senil, och trodde uppenbarligen att armen var hans, då han själv förlorade sin vänsterarm år 1974. Visserligen var armen han kom in med en vänsterarm, men den tillhörde naturligtvis inte Nyström. Polisen i Kiruna kontaktades av sjukhuset, och anhöll Nyström som misstänkt för mord. De skickade genast en man för att undersöka Nyströms stuga vid Pulsujärvis södra strand, men de fann inga spår efter kvinnan armen tillhört.*

*På sjukhuset kunde man konstatera att armen avskilts från kroppen med ett motorverktyg av något slag, kanske en motorsåg. Detta, och Nyströms förnekande av att känna till något om saken (han hade hittat armen i skogen nära sin stuga), gjorde att man släppte Nyström fri ganska snart. Han kunde omöjligen ha använt en motorsåg med bara en arm. Dessutom fanns bara yxor i hans stuga.*

*Polisen i Kiruna framlade hypotesen att en galen styckmördare opererade i trakten kring byn Päntyjärvi, och gjorde en (otillräcklig) undersökning i området. På grund av att amerikanska forskare var närvarande i området ville rikspolisstyrelsen att man skulle avdela ett antal poliser till att sköta fallet på heltid. Om amerikanerna kom till skada skulle det kunna få oönskade diplomatiska följdverkningar. SÄPO ålades att delegera uppgiften till en passande grupp polisutbildade specialister och vanliga poliser. Den gruppen är* ***NI****!*

*När äventyret börjar kommer ni att befinna er i byn Päntyjärvi, en (fiktiv) by i Norrbotten, c:a 6 mil NNÖ om Kiruna. Det är den 3:e december 1991, och det är -25$^{o}$ kallt, med en meter djup pudersnö där det inte är plogat. Ni har blivit influgna till byn med helikopter, och har just varit och checkat in på vandrarhemmet mitt i Päntyjärvi, och det är morgon.*

Handout #1

PATOLOGRAPPORT: Objektet för rapporten är en vänsterarm tillhörande en 25-årig kvinnlig kaukasier, med mörkbrunt hår. Armen är i fint skick, utan tecken på förruttnelse. Armen har tydligen skilts från kroppen med ett verktyg motsvarande en motorsåg, då brottytan är enormt lacererad, och söndertrasad, och benpipan bär rispor som efter ett metallverktyg. Metallfragment av krom-vanadiumstål, med spår av smörjolja, funna i brottytan på överarmsbenet styrker denna hypotes.

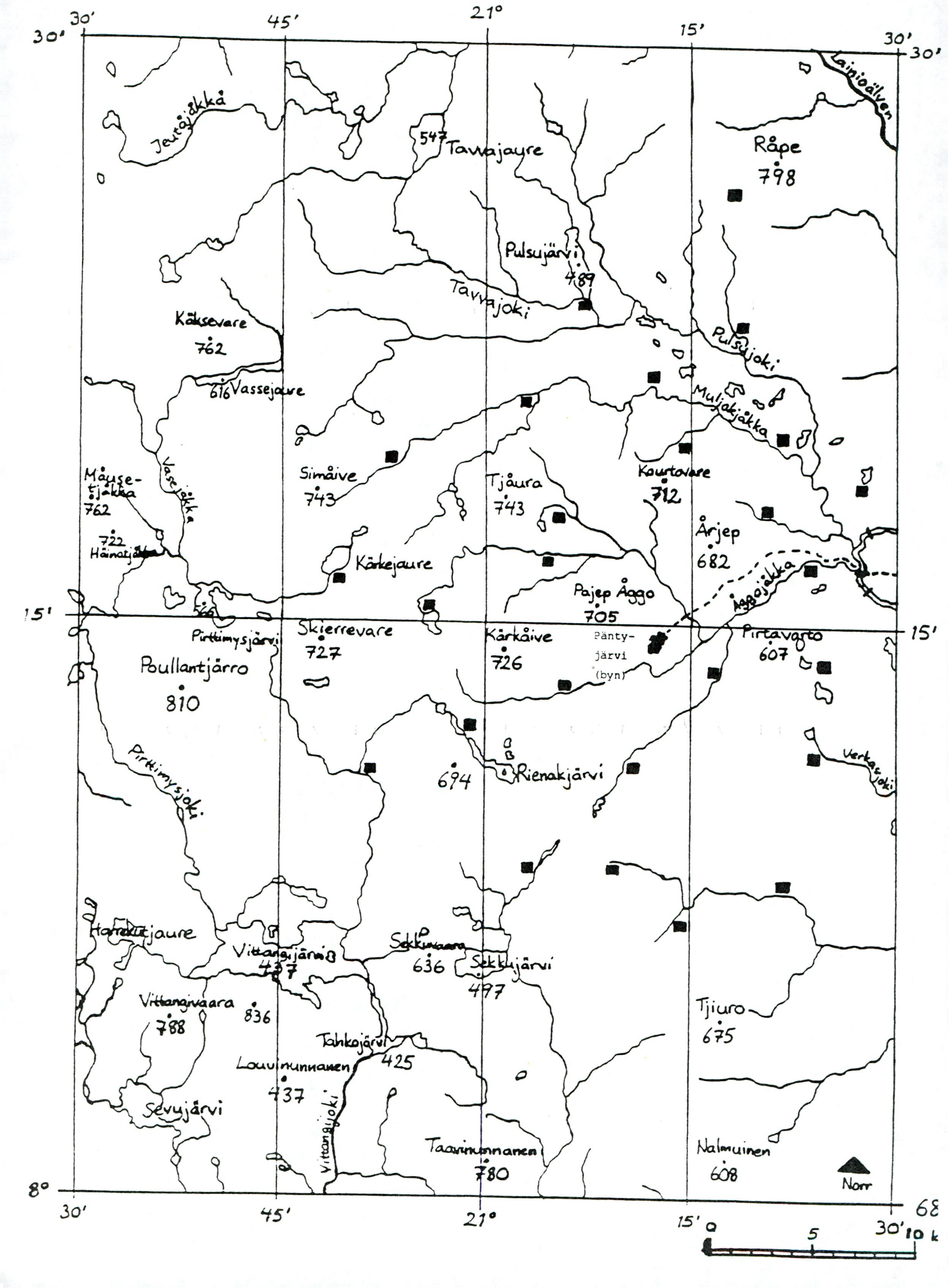
Handen är fri från valkar, vilket kan indikera skrivbordsarbete. Naglarna är perfekta, välmanikyrerade, med intakt nagellack med signalröd färg. Ett skrapprov under naglarna gav inga främmande partiklar vid handen. Det fanns inga spår efter ringar på något finger, men avskavda hårstrån på handleden tyder på att där suttit en klocka eller ett armband, och metallavlagringar på undersidan pekar på att föremålet bestod av guld. Nikotinfläckar på fingrarna pekar på att ägaren varit rökare.

En test av fettvävnaderna avslöjade stora mängder tetrahydrocannabinol, vilket kan tyda på hasch- eller marijuanamissbruk, eller bruk av vissa läkemedel med detta ämne. Blodgrupp kunde bestämmas till A, Rh+. I blodet kunde även rester av koffein påträffas. På armen fanns svavelavlagringar och rester av metan. En kemisk analys av nagellacket gav inga användbara resultat.

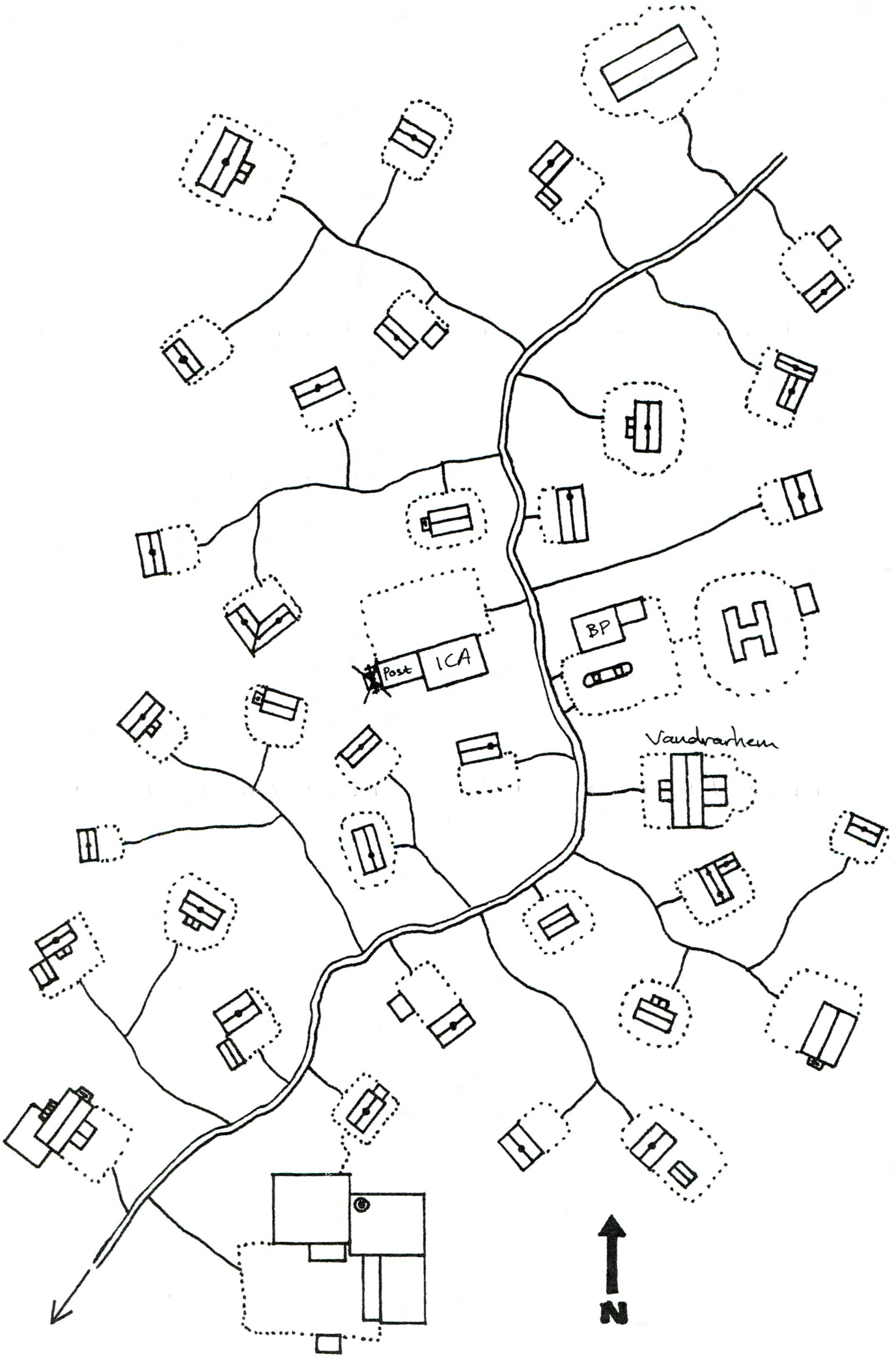
Efter en noggrann mikroskopisk undersökning av armen påträffades fibrer av marinblått mohairgarn, en mängd alger, samt ett antal abnorma hudceller. Hudcellerna tillhör avgjort inte armen, och är onormalt stora, med abnormt tjocka cellmembran. Trots detta verkar det röra sig om mänskliga celler, närmare bestämt manliga hudceller. Fyndet är lika förbryllande som algernas närvaro.

Alexandra Kominsky
Nanna Gottfridsson

Handout #2


30'
45'
21°
15'
30'
Jeutajåkkå
547 Tavvajaure
Råpe 798
Lainioälven
Pulsujärvi 489
Tavvajoki
Käksevare 762
616 Vassejaure
Pulsujoki
Muljakjåkka
Simåive 743
Tjåura 743
Kaurtavare 712
Årjep 682
Kärkejaure
Pajep Åggo 705
Åggojåkka
Pirttimysjärvi
Skierrevare 727
Kärkåive 726
Pänty-järvi (byn)
Pirtavarto 607
Poullantjärro 810
Pirttimysjoki
694
Rienakjärvi
Verkasjoki
Sekkujärvi 497
Tjiuro 675
Tahkojärvi 425
Louvinunnanen 437
Sevujärvi
Vittangijoki
Taavinunnanen 780
Nalmuinen 608
Norr
8°
68
0
5
10 km

Handout #3



PALME MÖRDAD!

## Metachromia AB inleder miljödrive!

Metachromia AB har i dagarna tecknat en storordер på avloppsrenare och skorstensfilter för mångmiljonbelopp. Alla deras anläggningar kommer att utrustas med reningsfilter, och andra miljöskyddande åtgärder kommer att vidtas inom en snar framtid.

- Det är dags att vi vaknar upp till miljökraven. Det håller inte i längden att pumpa ut gifter och tungmetaller i naturen. Något måste göras kosta vad det kosta vill, var Metachromias talesmans kommentar idag.

NIKLAS MÖRDARE ÄNNU PÅ FRI FOT!

## VD:ns son död i bilolycka

Sonen till Domänverkets VD, Göran Andersson, omkom inatt vid elvatiden, då hans bil av okänd anledning körde av vägen, påväg mellan Stockholm och Södertälje. Bilen rammade en telefonstolpe och fattade eld. Därefter fortsatte den rulla ytterligare ett tiotal meter innan bensintanken exploderade. Döden torde ha varit ögonblicklig, enligt poliskommissarie Sigurd Göransson, chef för södertäljepolisens trafikrotel.

EL-Sayed lyngas avgå

FERMENTA-KRASH PÅ BÖRSEN

## DOMÄNVERKET AVBRYTER PLANERAD SKOGSAVVERKNING

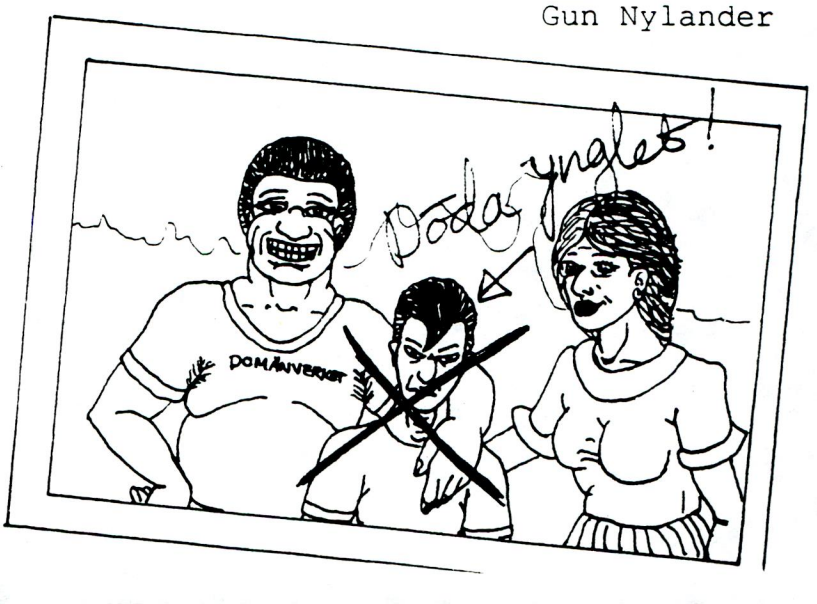
**Domänverket meddelade i måndags morse att den planerade massavverkningen i Alajaure kommer att inställas. Som skäl angavs den regeringsproposition som föreslår att Alajaure skall förklaras som nationalpark, och som kommer att behandlas av riksdagen senare i år.**

Beskedet om att den planerade skogsavverkningen i Alajaure i Norrland avbryts kom som en total överraskning. Senast i förra veckan meddelade man från Domänverkets håll att man trots påtryckningar från olika miljöorganisationer tänkte stå fast vid sitt beslut. Nu har man alltså totalt sadlat om, och som orsak angavs vid DN:s förfrågan att man ville avvakta regeringens beslut vad gäller propositionen att göra Alajaure till en ny nationalpark. Regeringen skall ta upp frågan senare i år.

Vad detta beslut kan betyda för Domänverkets anställda går inte att avgöra. Många av dem som hade hoppats på att få arbete i och med avverkningen tror nu istället att de kommer att friställas. Bland Domänverkets skogsarbetare ser man mörkt på beslutet.

- Snart kan man ju inte tro på nånting dom säger, var en kommentar som fälldes när nyheten nådde skogshuggarna. I och med detta beslut försvinner åtminstone femtio arbetstillfällen, och den allmänna frågeställningen lyder; vad ska vi göra istället?

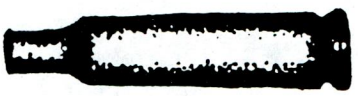
Gun Nylander



Handout #5

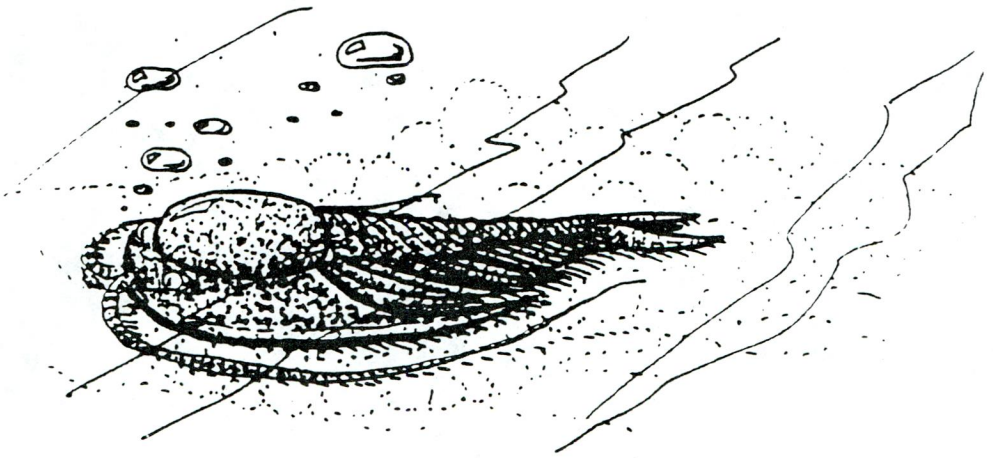
Handout #6

Handout #7

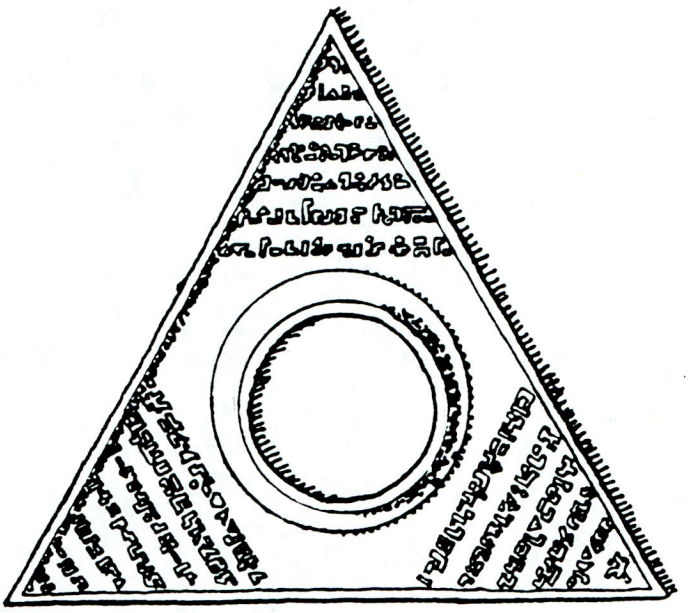


Handout #8

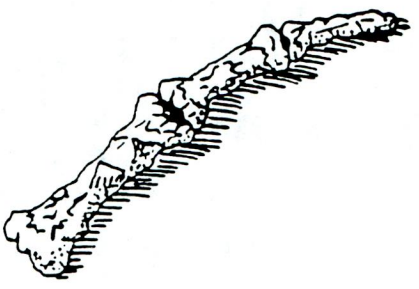
Handout #9



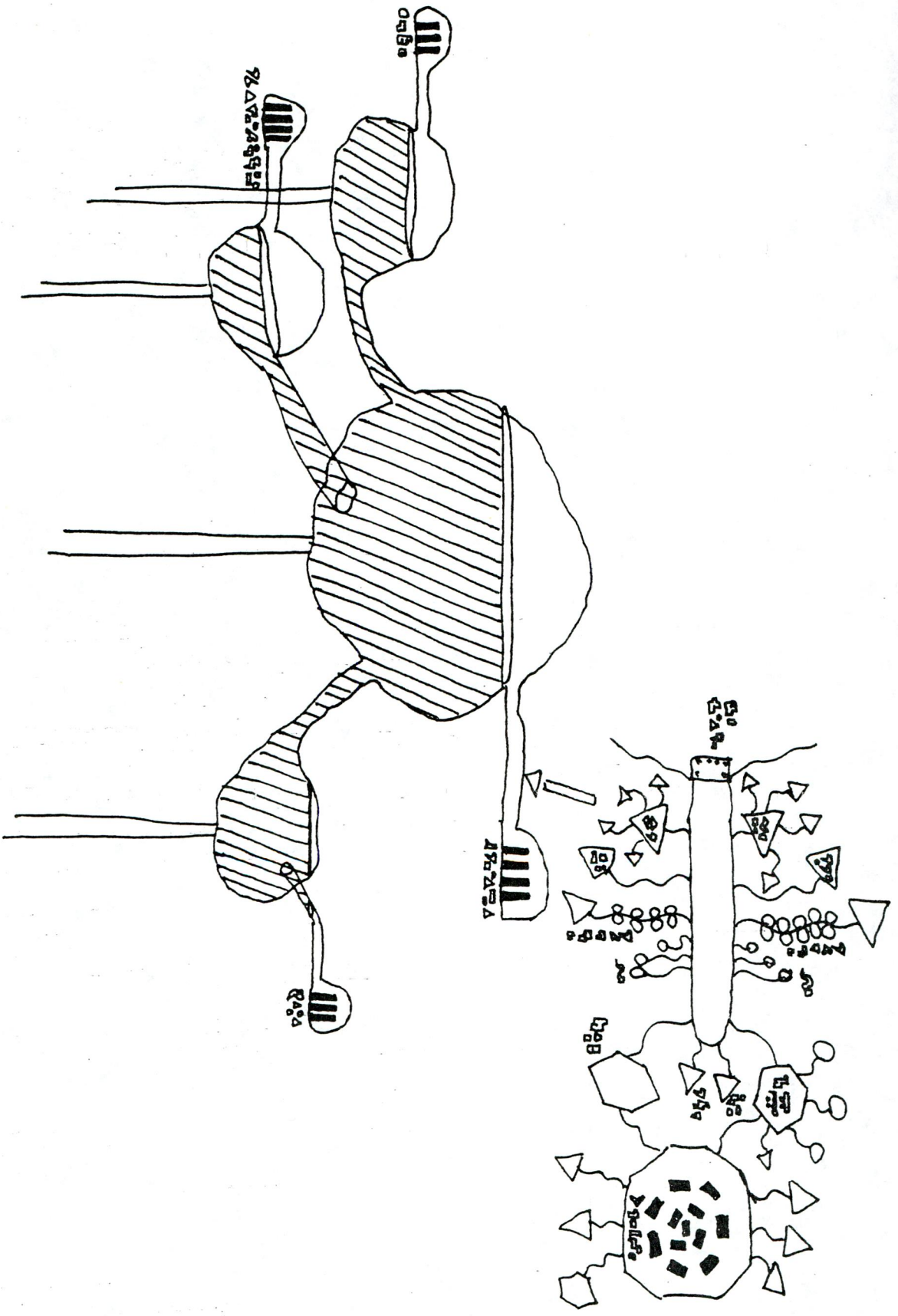
Handout #10

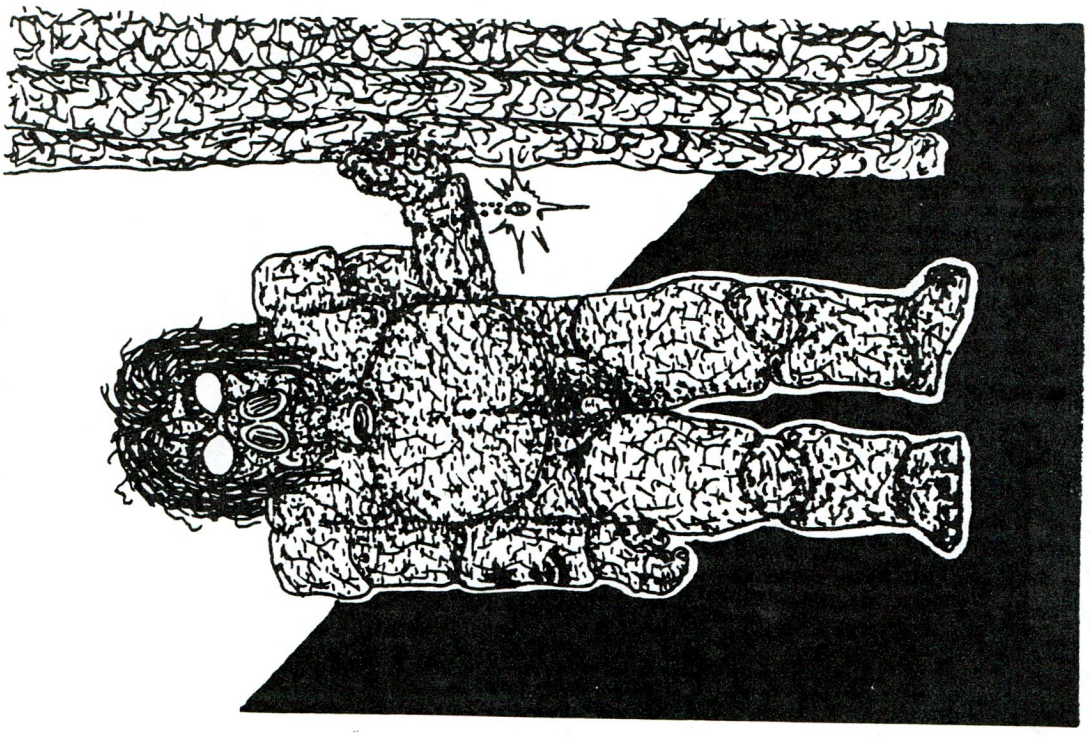


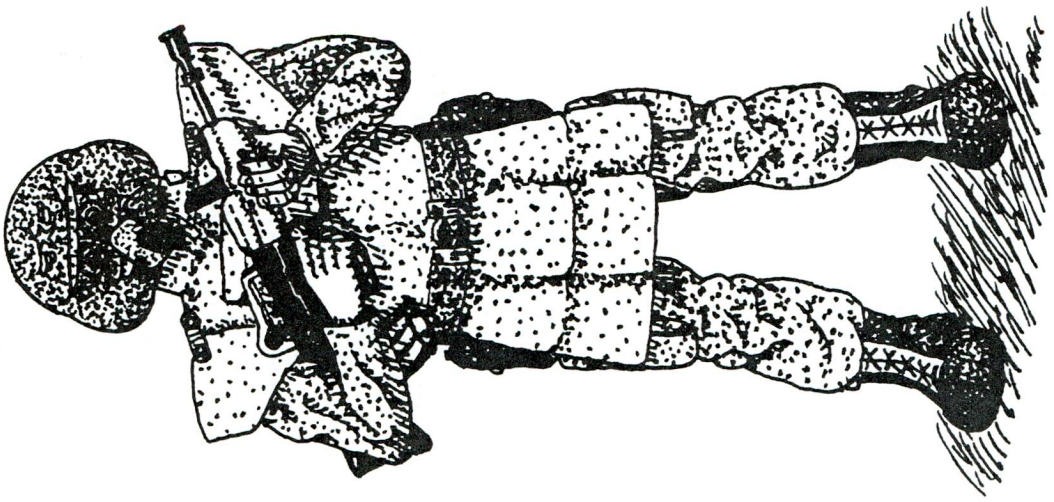
Handout #11

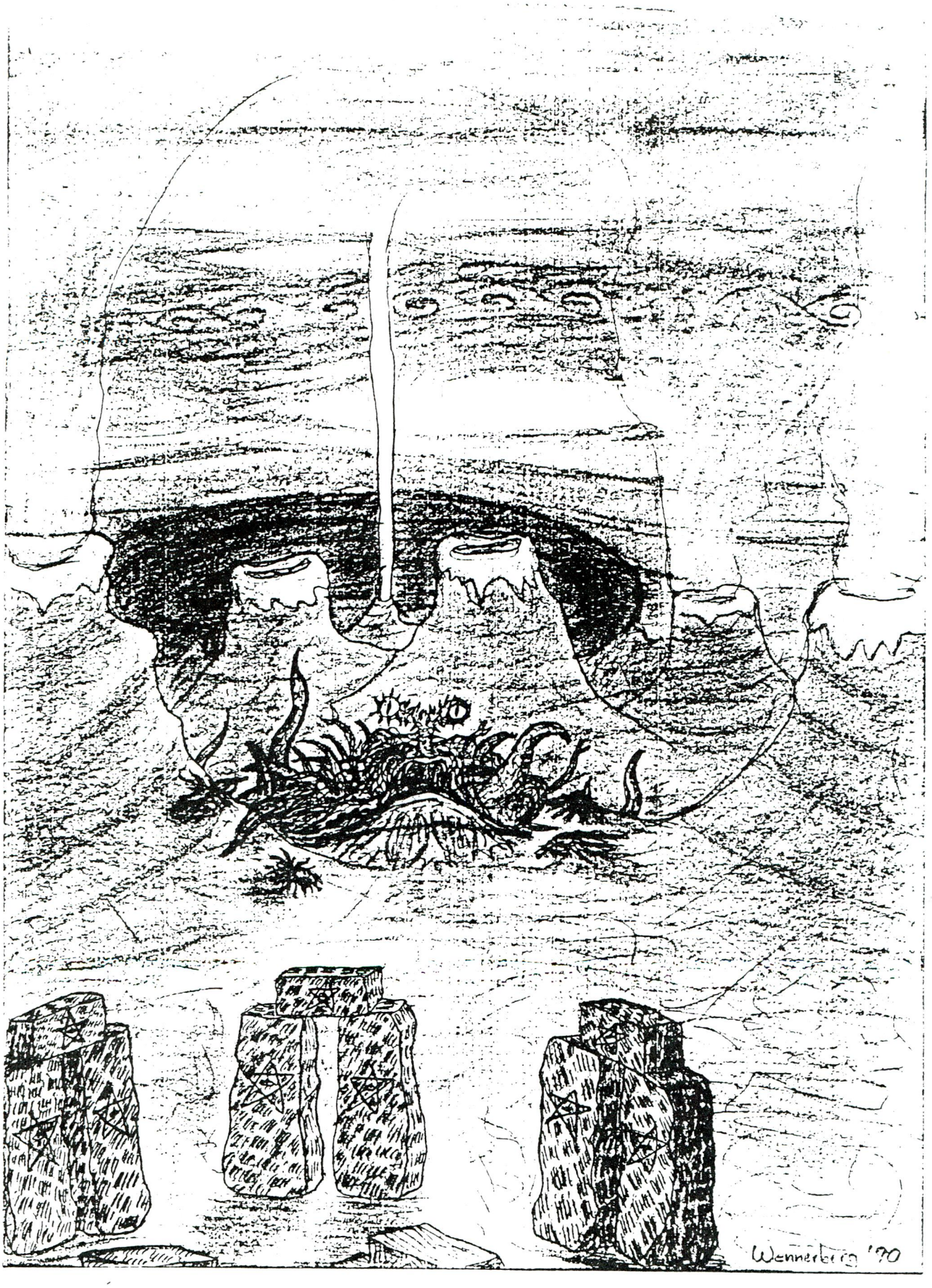


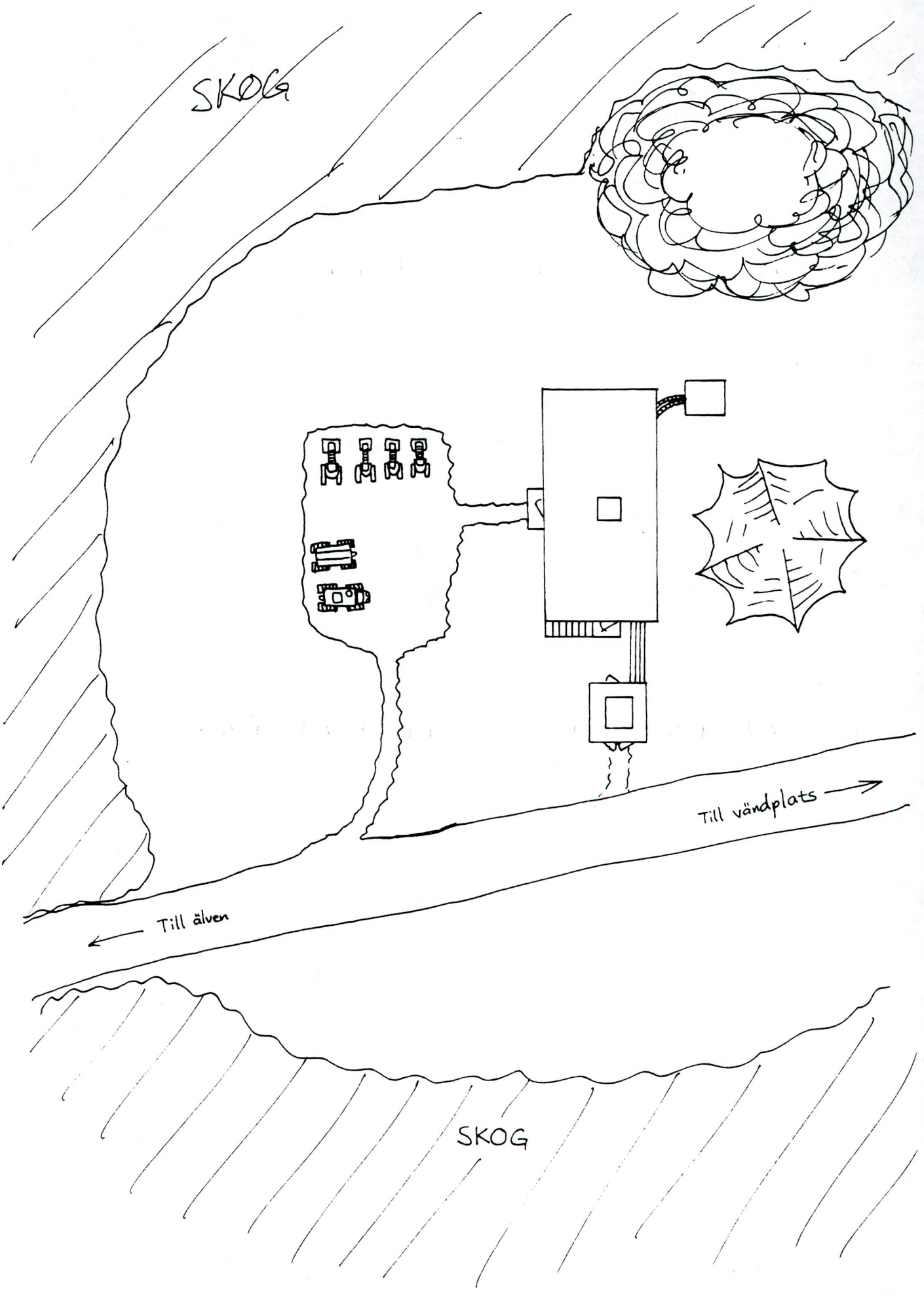
Handout #12








Wennerberg '70


SKOG
Till vändplats
Till älven
SKOG

# M'buto Nyenge

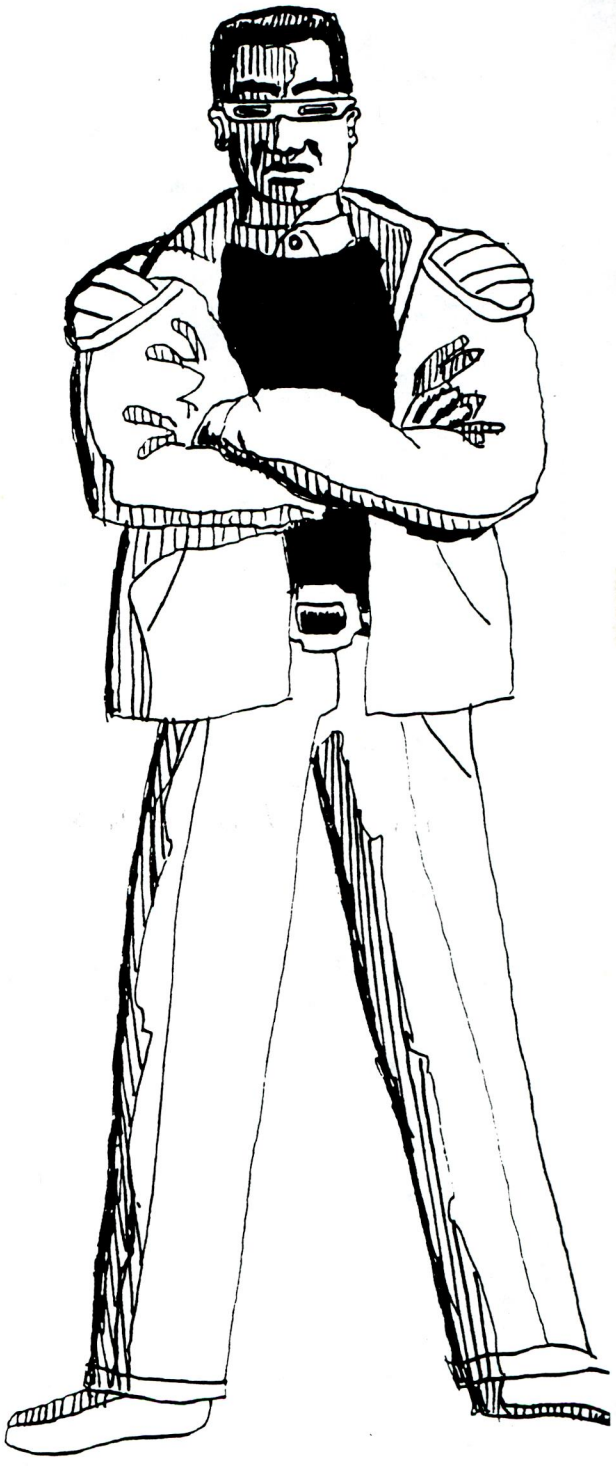
Du kan utan att skryta alltför mycket kalla dig en riktig hårding. Och med dina erfarenheter är det väl inte så konstigt att du blev sån! Tre års tjänstgöring i den nigerianska arme'n kan ju förvandla vem som helst till en dödsmaskin.

Fast det är ju skönt att få utbilda SÄPO-agenter i stridstaktik, vapenkunskap och dylikt som omväxling till att själv bli utbildad! Men om det nu är ett styckmord som skett uppe i Norrland förstår du ju inte varför dom behöver en balistiker. Att det är hemskt kallt däruppe är ju också en faktor som känns negativ.

Du vet också att du är "Cool". En sant iskall person går ju givetvis inte runt och skryter med det. Fakta talar ju för sig själva. Hur många personer i Sverige har t.ex. bestigit K4, kan kamoflera en stridsvagn på 15 minuter så inte ens en bushman skulle se den om han snubblade över den, och dessutom kan pricka in var en gevärskytt avlossat sitt skott på decimetern när!

Bara att inse, du är bäst.

M'Buto förhäver sig inte gärna. Han tycker sig veta att han är skicklig på sina områden, och låter exemplen tala. M'Buto kan inte tåla att han diskrimineras. Den skyldige bör be en bön om han skall undslippa M'Butos vrede. M'Buto tycker även att det ockulta är spännande, eftersom voodoomagi och annat var saker han träffade på under sin uppväxt på den afrikanska landsbygden. Även om han inte tror på det så är han knappast kristen!



# CTHULHU NOW

A New Investigator Sheet For
CALL OF CTHULHU®

Name. M'Buto Nyenge
Occupation Ballistiker Sex ♂ Age 39
Nationality Svensk Residence Stockholm

## INVESTIGATOR STATISTICS

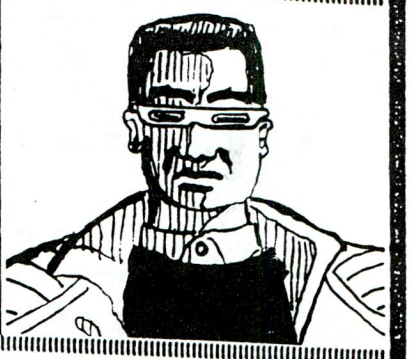
STR 20 DEX 18 INT 14 Idea 70%
CON 16 APP 9 POW 14 Luck 70%
SIZ 18 SAN 99 EDU 18 Know 90%
Schools
Degrees
Damage Bonus/Penalty +1D6

## MAGIC POINTS

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 (14)
15 16 17 18 19 20 21

## HIT POINTS

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 (17) 18 19 20 21



## SANITY POINTS

(Insanity ) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 (70) 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

## INVESTIGATOR SKILLS

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Accounting (10) | 10 | Fast Talk (05) | 5 | Pick Pocket (05) | 5 |
| Anthropology (00) | | First Aid (30) | 40 | Pilot Aircraft (00) (Helikopter) | 15 |
| Archaeology (00) | | Geology (00) | | Psychoanalysis (00) | |
| Astronomy (00) | | Hide (10) | 40 | Psychology (05) | 20 |
| Bargain (05) | 5 | History (20) | 20 | Read/Write ~~Eng. (EDU x5)~~ Swe | 60 |
| Botany (00) | | Jump (25) | 40 | Read/Write Eng. (00) | 50 |
| Camouflage (25) | 50 | Law (05) | 25 | Read/Write Bantu (00) | 90 |
| Chemistry (00) | | Library Use (25) | 25 | Ride (05) | 30 |
| Climb (40) | 60 | Linguist (00) | | Sing (05) | 20 |
| Computer Use (00) | 20 | Listen (25) | 40 | Sneak (10) | 40 |
| Credit Rating (15) | 15 | Make Maps (10) | 30 | Speak Eng. (00) | 30 |
| Cthulhu Mythos (00) | | Mechanical Repair (20) | 20 | Spot Hidden (25) | 40 |
| Debate (10) | 10 | Occult (05) | 30 | Swim (25) | 40 |
| Diagnose Disease (05) | 5 | Operate Hv. Machine (00) | 20 | Throw (25) | 50 |
| Dodge (DEX x2) | 50 | Oratory (05) | 5 | Track (10) | 50 |
| Drive Automobile (20) | 35 | Pharmacy (00) | | Treat Disease (05) | 5 |
| Electrical Repair (10) | 10 | Photography (10) | 10 | Treat Poison (05) | 5 |
| Electronics (00) | | Physics (00) | 90 | Zoology (00) | 5 |

## WEAPONS

| Weapon | Attk% | Damage | Impale | Parry% | Hit Points |
|---|---|---|---|---|---|
| 9mm Auto | 60% | 1D10 | 12% | — | 6 |
| Assault Rifle | 60% | | 12% | | |
| Rifle | 60% | | 12% | | |
| SMG | 60% | | 12% | | |
| Minst 30% på alla andra vapen. | | | | | |

## SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Armborst 90%, 2D10 skada, 18% impale, 1/2 rate of fire, 20 pilar

Martial Arts: (dubbel skada på impale)
Fist 60%, 1D3, 12% impale
Kick 60%, 1D6, 12% —"—
Grapple 50%, spec.

permission granted to photocopy for personal use; copyright © 1981, 1983, 1987 Chaosium Inc.

# Nanna Gottfridson

Du är rättskemist och en av de bästa i sverige till och med. Det har till och med de gamla mansgrisarna på SÄPO lyckats inse med sina underdimensionerade hjärnbarkar! Du kan bara inte förstå hur någon kan påstå att kvinnan är det svagare könet! Det är ju bara att se på dig själv, skicklig i så skilda områden som kamptekniker, kemi och att reparera saker.

Du tycker nog att det ska bli en trevlig omväxling att komma ut från ditt laboratorium på ett uppdrag. Givetvis kommer väl de där karlslokarna att få för sig att du är någon slags servitris, men ack vad de bedrar sig!

Nanna gillar att klä sig ledigt och informellt. Hennes omgivning kan lätt tycka att hon är lite tröttsam med sitt engagemang i kvinnofrågan, men så länge som hon inte känner sig trakasserad är det inga problem. Om hon blir det slår hon tillbaks som en kobra!

# CTHULHU NOW

A New Investigator Sheet For
CALL OF CTHULHU®

Name. Nanna Gottfridsson
Occupation Kemist ... Sex ♀ .... Age 40 ....
Nationality Svensk ... Residence Stockholm ...

## INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 15 DEX 18 INT 17 Idea. 85%
CON 16 APP. 14 POW 17 Luck 85%
SIZ 15 SAN 99 EDU 18 Know 90%
Schools .....
Degrees .....
Damage Bonus/Penalty +1D4

## MAGIC POINTS

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 (17) 18 19 20 21

## HIT POINTS

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 (16) 17 18 19 20 21

## SANITY POINTS

(Insanity .....) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 (85) 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

## INVESTIGATOR SKILLS

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Accounting (10) | 10 ☐ | Fast Talk (05) | 50 ☐ | Pick Pocket (05) | 5 ☐ |
| Anthropology (00) | .... ☐ | First Aid (30) | 30 ☐ | Pilot Aircraft (00) | .... ☐ |
| Archaeology (00) | .... ☐ | Geology (00) | .... ☐ | Psychoanalysis (00) | .... ☐ |
| Astronomy (00) | .... ☐ | Hide (10) | 10 ☐ | Psychology (05) | 50 ☐ |
| Bargain (05) | 20 ☐ | History (20) | 20 ☐ | Read/Write ~~Eng.~~ SWE (EDU x5) | 90 ☐ |
| Botany (00) | .... ☐ | Jump (25) | 45 ☐ | Read/Write Eng. (00) | 40 ☐ |
| Camouflage (25) | 25 ☐ | Law (05) | 40 ☐ | Read/Write Latin (00) | 10 ☐ |
| Chemistry (00) | 85 ☐ | Library Use (25) | 40 ☐ | Ride (05) | 5 ☐ |
| Climb (40) | 40 ☐ | Linguist (00) | .... ☐ | Sing (05) | 5 ☐ |
| Computer Use (00) | 20 ☐ | Listen (25) | 40 ☐ | Sneak (10) | 10 ☐ |
| Credit Rating (15) | 15 ☐ | Make Maps (10) | 10 ☐ | Speak Eng. (00) | 40 ☐ |
| Cthulhu Mythos (00) | .... ☐ | Mechanical Repair (20) | 30 ☐ | Spot Hidden (25) | 25 ☐ |
| Debate (10) | 50 ☐ | Occult (05) | 5 ☐ | Swim (25) | 50 ☐ |
| Diagnose Disease (05) | 5 ☐ | Operate Hv. Machine (00) | .... ☐ | Throw (25) | 40 ☐ |
| Dodge (DEX x2) | 50 ☐ | Oratory (05) | 50 ☐ | Track (10) | 10 ☐ |
| Drive Automobile (20) | 40 ☐ | Pharmacy (00) | 40 ☐ | Treat Disease (05) | 5 ☐ |
| Electrical Repair (10) | 10 ☐ | Photography (10) | 10 ☐ | Treat Poison (05) | 5 ☐ |
| Electronics (00) | .... ☐ | Physics (00) | .... ☐ | Zoology (00) | .... ☐ |

## WEAPONS

| Weapon | Attk% | Damage | Impale | Parry% | Hit Points |
|---|---|---|---|---|---|
| 9mm Auto | 20% | 1D10 | 4% | — | 6 |
| Fist | 70% | 1D3 | 14% | 50% x) | — |
| Kick | 60% | 1D6 | 12% | — | — |
| Grapple | 70% | spec. | — | — | — |

## SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Martial Arts: dubber skada på impale
x) kan parera "trubbiga vapen"

permission granted to photocopy for personal use; copyright © 1981, 1983, 1987 Chaosium Inc.

# Alexandra Kominsky

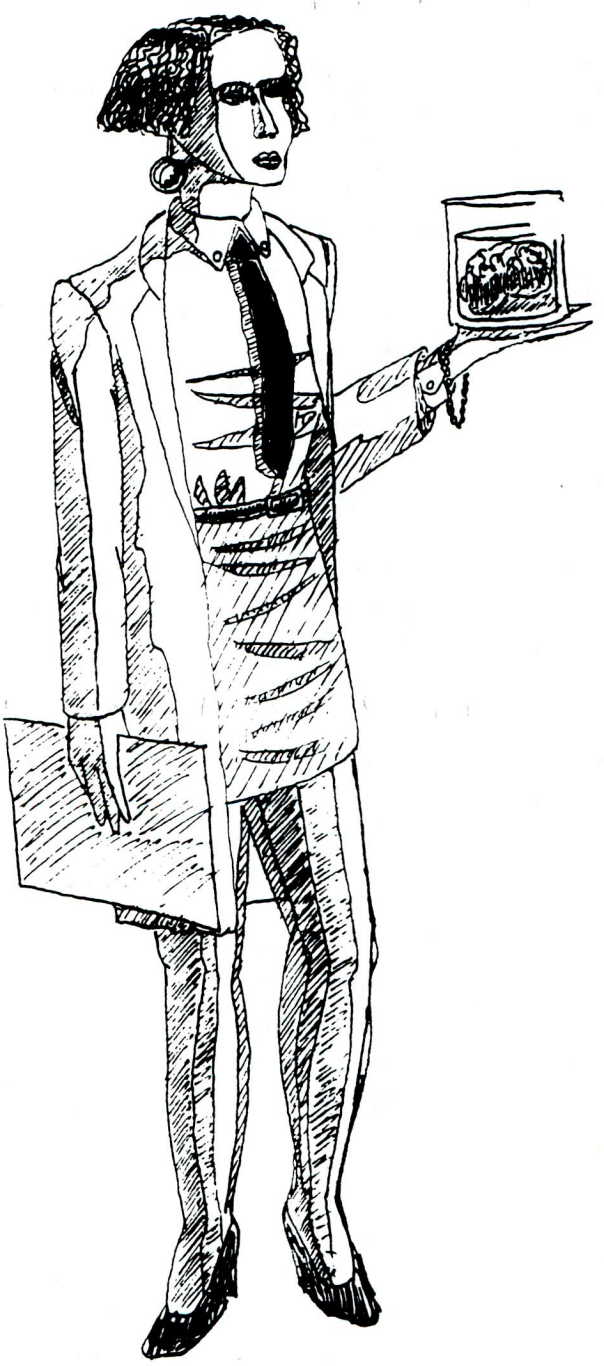
Du är egentligen inte polis, även om du har polisutbildning, utan patolog. Du utbildades i polen, men flydde tidigt till sverige på grund av ditt politiska engagemang. Det värsta du vet är

orättvisor mot sådana som inte kan försvara sig! Här i Sverige anlitar SÄPO ibland dig i fall som kräver stor sekretess.

Förutom politik, är du varmt intresserad av litteratur och kultur. Det var ju en lyckträff att just du skulle bli uttagen till att ingå i den här gruppen, då du ju som amatöretnolog kanske kan få ett bra tillfälle att studera den samiska kulturen närmare, nu när du ändå är i Norrbotten.

Ja det blir nog ett trevligt litet uppdrag. De andra i gruppen verkar trevliga också. Hoppas bara att Gottfridson inte tänker bli alltför trötsam och hålla långtråkiga monologer om kvinnorörelsen och dylikt. Förstår hon inte att det finns kvinnor som trivs med att vara hemmafruar!

Alexandra talar perfekt svenska, men med en svag polsk brytning. Hon talar ganska mycket, och kan verka lite ytlig och oseriös i till en början, men om konversationen kommer in på något som ligger henne varmt om hjärtat visar hon sin intelligens och djupa kunskap. Som alla patologer har Alexandra en mycket morbid humor.



# CTHULHU NOW

A New Investigator Sheet For
CALL OF CTHULHU®

Name. Alexandra Kominsky
Occupation ~~Rättsläkare~~ Sex ♀ Age 43
Nationality Svensk Residence Stockholm

## INVESTIGATOR STATISTICS

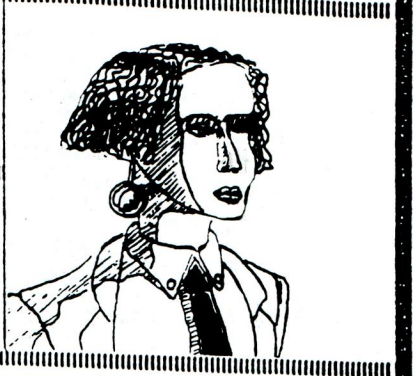
STR 10 DEX 15 INT 17 Idea 85%
CON 11 APP 14 POW 15 Luck 75%
SIZ 12 SAN 99 EDU 20 Know 100%
Schools
Degrees
Damage Bonus/Penalty

## MAGIC POINTS

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
(15) 16 17 18 19 20 21

## HIT POINTS

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 (12) 13 14
15 16 17 18 19 20 21



## SANITY POINTS

(Insanity ) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 (75) 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

## INVESTIGATOR SKILLS

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Accounting (10) | 10 | Fast Talk (05) | 5 | Pick Pocket (05) | 5 |
| Anthropology (00) | 20 | First Aid (30) | 60 | Pilot Aircraft (00) | |
| Archaeology (00) | | Geology (00) | | Psychoanalysis (00) | |
| Astronomy (00) | | Hide (10) | 10 | Psychology (05) | 5 |
| Bargain (05) | 5 | History (20) | 40 | Read/Write ~~Eng.~~ Swe (EDU x5) | 100 |
| Botany (00) | 10 | Jump (25) | 25 | Read/Write. Polska (00) | 100 |
| Camouflage (25) | 25 | Law (05) | 25 | Read/Write. Ryska (00) | 30 |
| Chemistry (00) | 15 | Library Use (25) | 40 | Ride (05) | 5 |
| Climb (40) | 40 | Linguist (00) | | Sing (05) | 5 |
| Computer Use (00) | 10 | Listen (25) | 25 | Sneak (10) | 10 |
| Credit Rating (15) | 15 | Make Maps (10) | 10 | Speak Ryska (00) | 45 |
| Cthulhu Mythos (00) | | Mechanical Repair (20) | 20 | Spot Hidden (25) | 60 |
| Debate (10) | 10 | Occult (05) | 5 | Swim (25) | 25 |
| Diagnose Disease (05) | 50 | Operate Hv. Machine (00) | | Throw (25) | 25 |
| Dodge (DEX x2) | 30 | Oratory (05) | 5 | Track (10) | 10 |
| Drive Automobile (20) | 20 | Pharmacy (00) | 35 | Treat Disease (05) | 50 |
| Electrical Repair (10) | 10 | Photography (10) | 10 | Treat Poison (05) | 35 |
| Electronics (00) | | Physics (00) | | Zoology (00) | |

## WEAPONS

| Weapon | Attk% | Damage | Impale | Parry% | Hit Points |
|---|---|---|---|---|---|
| 9mm Auto | 20% | 1D10 | 4% | — | 6 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

## SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Biology: 90%
Literature: 50%

permission granted to photocopy for personal use; copyright © 1981, 1983, 1987 Chaosium Inc.

# Josef Erlandson

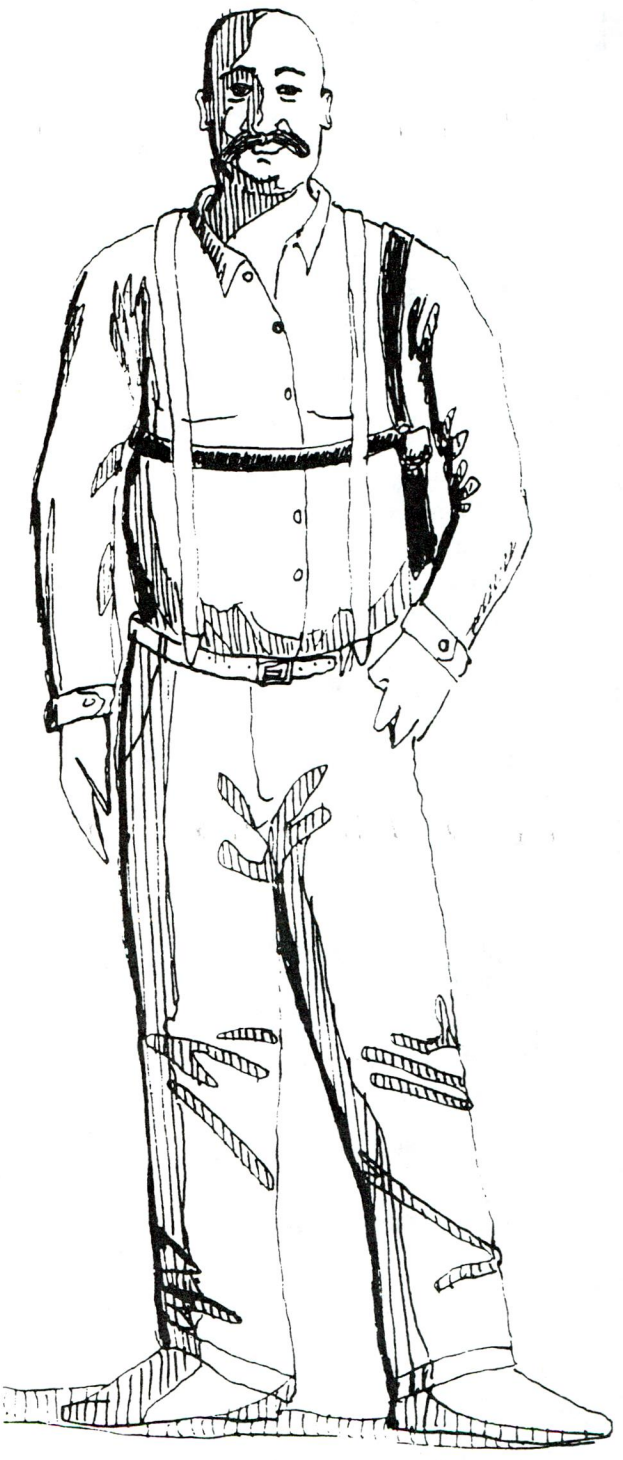
Du har varit polis länge, och känner att du är en mycket bra polis! Du kan lagen väldigt bra och följer den minutiöst i alla lägen, vad är den annars till för!

Nu har du alltså blivit utsed till chef för den här gruppen, som skall upp till Norrland av alla ställen och utreda det här styckmordet. Ja, bara de andra förstår att det är nödvändigt med en auktoritär boss i sådana här lägen, och att dina order inte skall ifrågasättas, så skall det nog gå bra!

Visserligen vet ju också en bra chef när han skall lyssna på andra, och när han skall delegera ansvar, men eftersom det är du som får ta smällarna om gruppen bryter mot reglementet, är det ju också du som skall ha sista ordet i alla frågor.

Norrland, ja. Det måste vara ett straff från gudarna att just du har skickats dit! Bara berg, träsk, renar och mygg. Tur att det är vinter så att man slipper myggen! Nej vänta! Brukar det inte vara förskräckligt kallt på vintern i Norrland? Och den så kallade maten sen! Att de har mage att kalla palt för mat! Men du kanske kan lära dem vad riktig skånsk husmanskost är för något.

Erlandson är en skåning, och pratar bred och sävlig skånska. Han är matglad, rundnätt, sävlig och lite dryg. Han är auktoritär som ledare, och kan ibland vara litet av en översittare. Dessutom är han sarkastisk. Han pratar gärna och länge.



# CTHULHU NOW

A New Investigator Sheet For CALL OF CTHULHU®

Name. Josef Erlandsson
Occupation Polis ..... Sex ♂ ..... Age 46 ....
Nationality Svensk ... Residence Stockholm ...

## INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 12 DEX 14 INT 16 Idea 80%
CON 8 APP 10 POW 18 Luck 90%
SIZ 18 SAN 99 EDU 15 Know 75%
Schools .....
Degrees .....
Damage Bonus/Penalty +1D4 .....

## MAGIC POINTS

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 (18) 19 20 21

## HIT POINTS

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 (13) 14
15 16 17 18 19 20 21

## SANITY POINTS

(Insanity .....) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 (90) 91 92 93 94 95 96 97 98 99

## INVESTIGATOR SKILLS

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Accounting (10) | 30 ☐ | Fast Talk (05) | 5 ☐ | Pick Pocket (05) | 5 ☐ |
| Anthropology (00) | .... ☐ | First Aid (30) | 30 ☐ | Pilot Aircraft (00) | .... ☐ |
| Archaeology (00) | .... ☐ | Geology (00) | .... ☐ | Psychoanalysis (00) | .... ☐ |
| Astronomy (00) | .... ☐ | Hide (10) | 10 ☐ | Psychology (05) | 80 ☐ |
| Bargain (05) | 5 ☐ | History (20) | 20 ☐ | Read/Write Swe. (EDU x5) | 75 ☐ |
| Botany (00) | .... ☐ | Jump (25) | 25 ☐ | Read/Write Eng. (00) | 40 ☐ |
| Camouflage (25) | 25 ☐ | Law (05) | 60 ☐ | Read/Write ..... (00) | .... ☐ |
| Chemistry (00) | .... ☐ | Library Use (25) | 25 ☐ | Ride (05) | 5 ☐ |
| Climb (40) | 40 ☐ | Linguist (00) | .... ☐ | Sing (05) | 5 ☐ |
| Computer Use (00) | .... ☐ | Listen (25) | 25 ☐ | Sneak (10) | 10 ☐ |
| Credit Rating (15) | 40 ☐ | Make Maps (10) | 10 ☐ | Speak Eng. (00) | 70 ☐ |
| Cthulhu Mythos (00) | .... ☐ | Mechanical Repair (20) | 20 ☐ | Spot Hidden (25) | 60 ☐ |
| Debate (10) | 60 ☐ | Occult (05) | 5 ☐ | Swim (25) | 25 ☐ |
| Diagnose Disease (05) | 5 ☐ | Operate Hv. Machine (00) | .... ☐ | Throw (25) | 25 ☐ |
| Dodge (DEX x2) | 28 ☐ | Oratory (05) | 5 ☐ | Track (10) | 10 ☐ |
| Drive Automobile (20) | 80 ☐ | Pharmacy (00) | .... ☐ | Treat Disease (05) | 5 ☐ |
| Electrical Repair (10) | 10 ☐ | Photography (10) (Film) | 30 ☐ | Treat Poison (05) | 5 ☐ |
| Electronics (00) | .... ☐ | Physics (00) | .... ☐ | Zoology (00) | .... ☐ |

## WEAPONS

| Weapon | Attk% | Damage | Impale | Parry% | Hit Points |
|---|---|---|---|---|---|
| 9mmAuto | 60% | 1D10 | 12% | — | 6 |
| ..... | .... | .... | .... | .... | ..... |
| ..... | .... | .... | .... | .... | ..... |
| ..... | .... | .... | .... | .... | ..... |
| ..... | .... | .... | .... | .... | ..... |
| ..... | .... | .... | .... | .... | ..... |
| ..... | .... | .... | .... | .... | ..... |

## SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Cinematography .. 60% .....

permission granted to photocopy for personal use; copyright © 1981, 1983, 1987 Chaosium Inc.

# Felix Rapp

Du är polis, men du kunde lika gärna ha blivit astronom, historiker, fotograf, eller vad som helst. Men det är också skoj att vara polis! I polisyrket får man ofta testa sin förmåga till slutsatsdragning och helhetssyn.

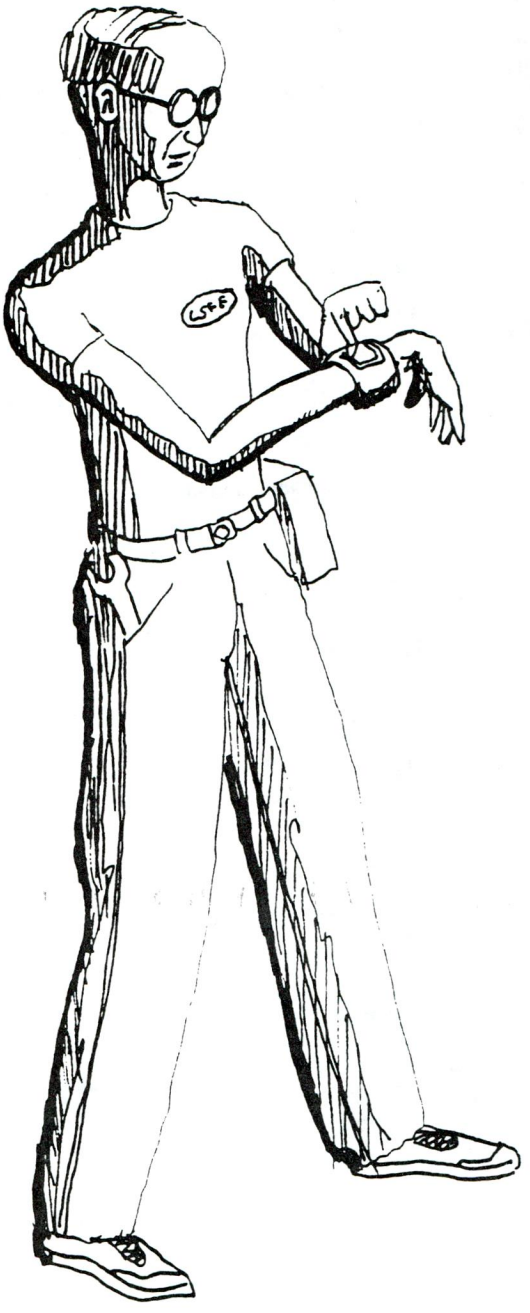
Helheten är viktig. Allt som händer kan ha ett samband. Det kallas hollistik, men ett så långt ord kan man ju kanske inte använda tillsammans med de andra, ehrm "Alternativintelligenta" i gruppen.

Om man skall ha ett grepp om helheten är det bra att föra anteckningar som stöd för minnet. Otur att den där dryga skåningen fått för sig att du är hans personlige sekreterare!

Kul att det är några tjejer med på det här uppdraget! Synd bara att du brukar vara så fumlig tillsammans med dom...

Du älskar att pilla med elektronik! Om du ser en ny intressant pryl måste du genast ta reda på hur den fungerar. Ett bra sätt att ta reda på hur prylar fungerar, är att plocka isär dem. Sen kan man sätta ihop dem också, men det är roligare att plocka isär dem.

Felix är en späd, lite nervös person med tocka glasögon. Givetvis bär han alltid den senaste HP-räknaren och ett armbandsur med höjdmätare, barometer och inbyggd TV i. Han är litet av en teknofetichist.



# CTHULHU NOW

A New Investigator Sheet For CALL OF CTHULHU®

Name. Felix Rapp
Occupation Polis ..... Sex ♂ ..... Age 38 ....
Nationality Svensk ... Residence Stockholm ...

## INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 9 DEX 13 INT 18 Idea 90%
CON 13 APP 13 POW 14 Luck 70%
SIZ 10 SAN 99 EDU 20 Know 100%
Schools .....
Degrees .....
Damage Bonus/Penalty .....

## MAGIC POINTS

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 (14)
15 16 17 18 19 20 21

## HIT POINTS

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 (12) 13 14
15 16 17 18 19 20 21

## SANITY POINTS

(Insanity .....) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 (70) 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

## INVESTIGATOR SKILLS

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Accounting (10) | 10 ☐ | Fast Talk (05) | 5 ☐ | Pick Pocket (05) | 5 ☐ |
| Anthropology (00) | .... ☐ | First Aid (30) | 30 ☐ | Pilot Aircraft (00) | .... ☐ |
| Archaeology (00) | .... ☐ | Geology (00) | .... ☐ | Psychoanalysis (00) | .... ☐ |
| Astronomy (00) | 30 ☐ | Hide (10) | 10 ☐ | Psychology (05) | .... ☐ |
| Bargain (05) | 5 ☐ | History (20) | 20 ☐ | Read/Write Swe. (EDU x5) | 50 ☐ |
| Botany (00) | .... ☐ | Jump (25) | 25 ☐ | Read/Write Eng. (00) | 100 ☐ |
| Camouflage (25) | 25 ☐ | Law (05) | 25 ☐ | Read/Write ..... (00) | 65 ☐ |
| Chemistry (00) | 20 ☐ | Library Use (25) | 25 ☐ | Ride (05) | .... ☐ |
| Climb (40) | 40 ☐ | Linguist (00) | .... ☐ | Sing (05) | 5 ☐ |
| Computer Use (00) | 85 ☐ | Listen (25) | 25 ☐ | Sneak (10) | 5 ☐ |
| Credit Rating (15) | 40 ☐ | Make Maps (10) | 10 ☐ | Speak Eng. (00) | 10 ☐ |
| Cthulhu Mythos (00) | .... ☐ | Mechanical Repair (20) | 30 ☐ | Spot Hidden (25) | 33 ☐ |
| Debate (10) | 20 ☐ | Occult (05) | 5 ☐ | Swim (25) | 60 ☐ |
| Diagnose Disease (05) | 5 ☐ | Operate Hv. Machine (00) | .... ☐ | Throw (25) | 25 ☐ |
| Dodge (DEX x2) | 26 ☐ | Oratory (05) | 5 ☐ | Track (10) | 25 ☐ |
| Drive Automobile (20) | 40 ☐ | Pharmacy (00) | .... ☐ | Treat Disease (05) | 10 ☐ |
| Electrical Repair (10) | 50 ☐ | Photography (10) | 20 ☐ | Treat Poison (05) | 5 ☐ |
| Electronics (00) | 75 ☐ | Physics (00) | 20 ☐ | Zoology (00) | 5 ☐ |
| | | | | | 20 ☐ |

## WEAPONS

| Weapon | Attk% | Damage | Impale | Parry% | Hit Points |
|---|---|---|---|---|---|
| 9mm Auto | 40% | 1D10 | 8% | — | 6 |
| ..... | .... | .... | .... | .... | ..... |
| ..... | .... | .... | .... | .... | ..... |
| ..... | .... | .... | .... | .... | ..... |
| ..... | .... | .... | .... | .... | ..... |
| ..... | .... | .... | .... | .... | ..... |
| ..... | .... | .... | .... | .... | ..... |
| ..... | .... | .... | .... | .... | ..... |

## SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

permission granted to photocopy for personal use; copyright © 1981, 1983, 1987 Chaosium Inc.

# Ormens Arv: Addendum

Vissa saker i äventyret Ormens Arv har tyvärr blivit lite oklara.

Här nedan följer en samling klarifierande punkter:

✞ Curse-itemens funktion står förklarade på flödes-schemat, längst ner till höger.

✞ Spelarna får välja utrustning fritt, givetvis med konsultation av keepern. Till exempel kan spelarna inte tänkas använda omåttligt illegala saker, ehuru de är poliser.

Kemisten och patologen har med sig ett litet laboratorium för att kunna utföra sitt arbete. Detta laboratorium är inrymt i en tung koffert, och låter sig inte transporteras utan stora svårigheter. Det är dock givetvis möjligt att ta prover i fält och ta hem dem för närmare analys.

Ballistikern, kan om keepern så önskar, ha med sig ett specialkonstruerat armborst, som står kortfattat beskrivet på hans karaktärsblad. Det är hopfällbart, och ligger i en aluminiumväska med ett formgjutet skumplastinlägg.

✞ Spetznastruppen finns omnämnd på tidslinjen och i bakgrundsinformationen, men ingen annan stans. Syftet med denna grupp är att de skall kunna hjälpa eller stjälpa spelarnas planer i kritiska situationer alltefter keeperns behag, men endast som sista åtgärd när inget annat hjälper.

✞ Förtydligande angående NPC-häftet: Formler kan den diaboliske keepern själv välja åt sina kära monster. SAN-förlust står utsatt i spelhäftet på relevant plats.

★ Om du gillade Ormens Arv, så kan vi glädja dig med att vi just nu skriver så tangentborden glöder på den fantastiska uppföljaren: Ormens Val!

Detta äventyr kommer förmodligen att spelas på LinCon 92. Missa inte chansen att uppleva detta formidabla äventyr, som utspelar sig valåret 1995 i storstockholm. Denna gång kan DU medverka till att forma sveriges framtid!