Operation Grip

Ett äventyr till Delta Green

Av: Björn Hansson

Gothcon XLII

Författare:
Björn Hansson

Speltestare:
Viktor Lindfors, Anders Ohlsson, Ingemar Ohlsson, Olof Ellnebo Larsson
Ellen Applequist, Axel Klingberg, Jonas Axelsson

Korrekturläsare:
Anders Ohlsson

Grafik:
unsugno1, RainyDoll-Stock, ftourini, firebatata, clarisaponcedeleon

Ett särskilt tack till mina spelledare och de som gett mig tips och råd.

Synopsis för spelledaren

För tre år sedan så fick en liten grupp inom svenska militären uppgiften att undersöka möjligheten att använda det övernaturliga mot Sveriges fiender och utveckla en försvarsplan utifrån den kunskapen. Denna försvarsplan fick senare namnet "Operation Grip". Man samlade Sveriges ledande forskare och ockultister tillsammans med mängder utav påstådda ockulta artifakter och antika böcker. Många utav de ockulta artifakterna och böckerna blev donerade utav adelssläkten von Thurn. Allt detta samlades i en anläggning djupt inne i det norrländska inlandet. Det som militären inte visste var att släkten von Thurn är ledarna i en den uråldriga kulten Nyckelns sällskap som tillber Yog-sothoth under dess alias Aforgomon.

För två år sedan så fick den amerikanska organisationen Delta Green nys om Operation Grip och blev genast oroade av svenskarnas planer. För att kunna hålla koll på svenskarna så låtsades Delta Green vara CIA och rekryterade Jacob Fields, en amerikansk ättling bosatt i Sverige. Jacob blev instruerad utav "CIA" att skapa en svensk grupp som skulle bekämpa övernaturliga hot. Jacob blev snabbt informerad om Operation Grip och han satte sina nyrekryterade agenter på att ta reda på så mycket information som möjligt.

Den lilla information som Jacobs agenter lyckats samla in har oroat Delta Green till en sådan grad att de har känt sig tvingade att ge order om en insats mot anläggningen hösten 2017. Samtidigt så har de svenska myndigheterna börjat ana att utländska spioner börjat få upp ögonen för projektet. I och det med politiska läget i världen så börjar de känna sig mer och mer pressade. Man börjar ta större och större risker för att hinna slutföra projektet.

Agenterna, det vill säga rollpersonerna, ska bege sig till anläggningen och infiltrera den med hjälp utav en mullvaden Dr. Eklund. Under tiden så håller basens forskare och ockultister på att genomföra en ritual som ska öppna en port till en annan dimension. Denna ritual och tidigare ritualer har börjat lösa upp de lösa trådar som gör att våran verklighet kan hålla ihop i ett universum bestående utav kaos. Verkligheten har de senaste månaderna börjat skifta på de mest underliga och fruktansvärda vis.

När karaktärerna anländer så har en ny ritual påbörjats. Den har börjat förvränga tid och rum runt basen. Flera alternativa versioner utav karaktärerna och personalen på basen springer omkring. Vissa av dem kommer att dö medans andra klarar sig bättre. Det finns flera vakter på basen, men de är långt ifrån de farligaste sakerna som finns där. Olika osynliga varelser har känt av det blodbad som håller på att hända genom portalen. De har nu vällt ut från den andra sidan för att äta sig mätta på människokött. Dessutom så har vissa personer förlorat förståndet av allt de har sett och har börjat anfalla allt och alla.

Ritualens deltagare kommer om de får chansen att försöka övertala karaktärerna att ritualen är viktig för Sveriges försvar. Om de låter dem lyckas med ritualen så kan den teoretiskt sett användas på det viset. Karaktärerna har också valet att slutföra sitt uppdrag vilket kan leda till att ritualen snedtänder och alla dör. Ritualen kan även avslutas säkert med hjälp utav en besvärjelse som kan hittas i basens bibliotek. Om ritualen avslutas innan karaktärerna når ritualrummet så kommer de och alla andra inom några kilometrars radie att uppleva ritualens syfte. Ritualen ska agera som ett slags massförstöreslevapen ifall en fiende besegrar det

konventionella försvaret. En portal öppnas och stänger in alla inom en bestämd radie med en magisk barriär. Monster av olika former väller sedan ur portalen och dödar alla de kan få tag på. Under tiden så är ritualdeltagarna är skyddade inom ritualcirkeln. Efter en viss tid så kommer barriären att släppa och åtminstone en del utav varelserna att tvingas tillbaka in till den plats de kom ifrån. Men vissa är så starka att de kommer att kunna stanna kvar i våran verklighet.

Del 1: Introduktion

När äventyret börjar så har karaktärerna samlats i en övergiven lagerlokal några kilometer ifrån militärbasen där den magiska forskningen relaterat till Operation Grip pågår. I lokalen så träffar de deras kontaktperson Jakob som har kodnamnet Adam. Det är han som har kallat dem dit. Vera har informerat honom att en viss Dr. Eklund som jobbar inom det illegala militära projektet har varnat henne om att ett sista experiment kommer att ske idag inom några timmar. Om det lyckas så är Operation Grip redo att genomföras. Dock så vet ingen exakt vad Operationen är tänkt att göra, bara att den inte kommer att vara bra för mänskligheten.

Dr. Eklund har bidragit med de dokument som behövs för att ta sig in i byggnaden där forskningen pågår och forskningen behöver stoppas omedelbart. Karaktärerna har följande mål:

1. Stoppa ritualen till varje pris.

2. Se till att ritualen inte kan upprepas. Ta med eller förstör allt som beskriver hur ritualen ska utföras.

3. Om möjligt; få ut Dr. Eklund levande.

Efter genomgången så får de en bil utav Jakob som de använder för att ta sig till basen.

Vill du göra det extra dramatiskt så kan du ställa en klocka/mobil så den ringer ca 5-15 min innan spelpassets slut (eller när ni kan tänka er att sluta spela) och visa den för spelarna. Så att de vet att de har tiden mot sig. Se del 5 för mer info.

Del 2: Ta sig in i basen

Basen ligger mitt i skogen och är omgiven av att stängsel med taggtråd längst upp. Det finns en väg in med ett vaktbås och en bom. Tidigare så har det funnits ett kulsprutenäste som täckt infarten, men pga personalbrist så har man varit tvungen att hålla den obemannad. Själva basen är en rektangulär kontorsbyggnad med två våningar (ovan jord). Framför den så finns det en parkeringsplats med flera bilar som står parkerade och sällan flyttar på sig. Det finns två vakter vid vaktbåset och fem vakter som patrullerar innanför staketet. Alla vakterna är klädda som säkerhetsvakter och är beväpnade med pistoler. Men om något händer så kan de hämta tyngre vapen inom några minuter i vapenförrådet i skyddsrummet. Det finns kameror uppsatta här och var. Men ingen tittar på det som de filmar just nu.

Precis innan karaktärerna har anlänt så har forskarna påbörjat ritualen i en källarvåning under basen. Tid och rum börjar förvrängas och karaktärerna är dömda att upprepa angreppet om och om igen tills någon av deras inkarnationer lyckas med sitt uppdrag eller ritualen avslutas.

När karaktärerna anländer med sin bil så möts de av meninge Holm som står i sin vaktkur vid grinden. Han frågar dem vad de gör där och om de har några dokument som visar vilka de är. Om karaktärerna inte beter sig misstänkt så släpper han in dem och kontaktar en annan vakt; meninge Mattson. Han visar dem till en parkeringsplats och eskorterar dem sedan in i byggnaden. Han har blivit instruerad att föra karaktärerna till personalens skyddsrum där de ska stanna tills ritualen är över. Om någon frågar varför de ska till skyddsrummet så mumlar han något om att det är en övning. Karaktärerna måste försöka göra sig av med Mattson så att de kan röra sig fritt. Ifall de inte gör det så behöver du som spelledare hjälpa dem. Genom att t.ex. låta ett monster äta upp honom eller låta honom springa iväg efter att någon kontaktat honom via radion. När de väl är fria så kan de utforska basen.

Scen 3: Anläggningen

Anläggningens exakta layout är inte så viktig. Men följande saker finns där:

Personalens skyddsrum/barrack:

Det här är personalens improviserade skyddsrum som kom till efter att man började inse hur farligt det var att gå omkring själv medan forskarnas ritualer pågår. Vakterna som tagit skydd där är tungt beväpnade med automatkarbiner och en kulspruta. Dörren är låst och rummet saknar fönster. Om någon försöker ta sig in utan att meddela dem i skyddsrummet först så är risken stor att vakterna kommer att skjuta först och ställa frågor sen. Här befinner sig all personal som inte är forskare, ockultister eller vakterna som befinner sig utomhus.

Matsal/kök:

I matsalen så finns det långbord med stolar, en serveringsvagn med matvärmare (utan mat) och en läsk/vattenautomat. Köket är utrustat med det mesta ett större kök är utrustat med. Spisar, ungnar, kylskåp/frysar och en stor snabb-diskmaskin. Allt är skinande rent och välskött.

Kontor:

Det finns flera kontor där forskare och basens administrativa personal utför sitt pappersarbete och kommunikation med omvärlden. Det finns ett tiotal rum med 2 arbetsstationer i varje med datorer, skrivare och pärmar fulla med dokument. Om karaktärerna vill söka igenom papprena och/eller hacka datorerna så kan de hitta följande ledtrådar

- Kopplingar mellan basen och regeringen/armén. [Leta efter dokument; Search]

- Beskrivningar av ritualerna som testats. [Hacka en dator; Computer science]

- Vaga beskrivningar av olika varelser som observerats under ritualerna. [Hacka en dator; Computer science]

- Budgetrapporter som visar att ekonomiska kopplingar mellan basen och armén. .[Hacka en dator; Computer science + Gå igenom budgetar; Accounting]

• Dr. Eklund finns inte på sitt kontor eller i sitt rum. Men han har lämnat en lapp på sitt skrivbord i kontoret där det står: ”Kunde inte vänta på er, var tvungen att sticka. I biblioteket så ska det finnas ett extra exemplar av boken De på andra sidan av Dr. Bergström. Den beskriver hur ritualen kan stoppas”

Vaktrummet:

Här sitter vanligtvis vakterna och övervakar kamerorna som övervakar basen. Men just nu så är posten obemannad eftersom endast skyddsrummet anses vara tillräckligt säkert under ritualerna. Flera tv-skärmar visar olika delar utav basen som övervakas av kamerorna. Fast vissa utav skärmarna ser inte ut att fungera ordentligt, de visar bara förvrängda bilder istället för de klara bilderna som övriga skärmar visar. De icke-fungerade kamerorna är de som sitter nere i källaren.

Sovrum för forskare/ockultister/administrativ personal

Enkelt inredda sovrum för en till två. Varje rum innehåller en till två sängar, en garderob, en hylla för personliga tillhörigheter och ett bord med två stolar.

Toaletter/städskrubbar

Scen 4: Källaren

Det finns både en trappa och en stor varuhiss som leder ner till källaren. Men hissen fungerar inte. Trappan ner ger dem som går i den yrsel, flera utav lamporna fungerar antingen inte eller så blinkar de. Det känns som att den leder dem djupt ner i underjorden. Luften känns annorlunda, den är kallare och luften känns nästan elektrisk. Tiden verkar inte fungera som den ska längre och inte heller elektronisk utrustning som mobiler eller datorer.

Efter ritualens påbörjan så har källaren förvridits. Korridorer verkar sträcka sig oändligt långt och vrida sig konstigt. Rum kan vara ovanligt små eller helt enorma, ha konstiga, onaturlig eller tillsynes uråldrig arkitektur. Här och var smyger eller flyger det omkring olika varelser som jagar, undersöker eller ignorerar karaktärerna. Någonstans så pågår ritualen. Det enda spåret karaktärerna har att gå på är ljudet från deltagarnas mässande som blir högre desto närmare de kommer.

Förutom ritualrummet där ritualen pågår så kan karaktärerna hitta följande saker i källaren:

Basens bibliotek är fyllt till bredden med olika manuskript och böcker. Här så går det att hitta flera intressanta original och kopior av böcker. Eftersom tid och rum sats i spel så går det att läsa en bok på flera hundra sidor på några minuter. Men personens psyke kommer att få betala ett högt pris. San: 1/1D6 sanity points. När karaktären väl börjat läsa en bok så kan hen inte sluta läsa utan befinner sig en slags trans. Utåt sett så stirrar personen på en sida under några minuter. Men inuti personens huvud så har läsandet gått i realtid. Några exempel på intressanta böcker som finns:

De på andra sidan av Dr. Bergström

Sanity loss: 1D6. En enkel brun läderinbunden bok som innehåller vaga beskrivningar om ”Jägaren”och ”Den gömde”. Den innehåller även ritualen som forskarna håller på att utföra just nu. Med hjälp utav boken så kan den som läst boken påbörja en ny ritual eller stoppa en pågående ritual utan att den snetänder.

Dr. Camps anteckningar

Sanity loss: 1D6. En mapp som verkar innehålla kopierade A4 sidor. Men de verkar inte vara fullständiga. Texten är handskriven och på engelska. Den innehåller flera ritualer, men det finns bara en som är tillräckligt fullständig för att fungera: The powder of revelation. Med hjälp utav den så kan man med rätt ingredienser tillverka ett pulver som gör osynliga varelser delvis synliga om pulvret kastas på varelsen.

Jörgen Eks anteckningar

Sanity loss: 1D6. 1D10 om Jörgen läser dem. En bunt hastigt nerskrivna anteckningar. Om Jörgen läser dem så känner han igen sin egen handstil. Anteckningarna beskriver hur tiden verkar gå i cirklar. Han har mött döda och levande alternativa versioner av honom själv och andra människor. Vissa utav dem har varit extremt farliga.

Laboriatoriet har det mesta som basens forskare och ockultister behöver för att förbereda ingredienser till ritualer. Alla ingredienser finns lagrade i tydligt märkta små behållare och flaskor i rummets hyllor. Det finns även olika mätinstrument för att mäta upp rätt mängd av alla ingredienser. Här finns bl.a. ingredienserna till ritualen The Powder of revelation.

Bårhuset brukade innehålla kropparna från döda vakter och forskare. Det fanns även kroppar från olika organdonatorer som offrat sina organ till diverse ritualer. Men nu så är frysen där kropparna förvarats tömd och kropparna uppätna. Kvar finns endast blod och enstaka ben utspridda i rummet. Här kan karaktärerna hitta dödsattester och obduktionsrapporter i pärmar som finns i ett skåp i ena hörnet. Nästan alla forskare och soldater har dödats utav monstren.

Ritualrummet är nästan helt tomt på möbler. Men i mitten utav rummet så har någon ritat en avancerad symbol med hjälp utav getblod. Den är väldigt svår att titta på och det är omöjligt att beskriva symbolens mönster. Basens forskare och ockultister sitter i en cirkel runt symbolen och upprepar de magiska orden som håller igång ritualen om och om igen. De befinner sig i en trans.

Beroende på hur snabbt karaktärerna når ritualrummet så har vissa utav ritualens deltagare dött utav törst/utmattning. I denna bubbla så har det gått flera dagar sedan ritualen påbörjades. Men de döda kropparna fortsätter att delta i ritualen. Om någon upptäcker de odöda forskarna/ockultisterna så får de slå ett 1/1D6 sanity check. Ifall ritualdeltagarna blir ”dödade” genom kraftigt våld mot huvudet som förstör kroppens möjlighet att uttala ord så förblir de döda. Ifall deltagaren dör på något annat vis så vaknar den genast upp som en odöd och fortsätter ritualen.

Ritualen kan stoppas på följande sätt:

• Ifall alla deltagarna dödas på ett sätt så att de förblir döda så snedtänder ritualen och basen slits sönder av de magiska energierna.

• En person kan utföra ritualen som finns i boken De på andra sidan. I så fall så kan ritualen avslutas utan att den snedtänder och portalen stängs. Alla överlevande ritualdeltagare vaknar upp ur sin trans. Medan de som har blivit odöda blir vanliga döda kroppar.

• Om man är försiktig så kan man väcka en eller flera utav deltagarna från transen. Och karaktärerna kan försöka övertala deltagaren/deltagarna att avsluta ritualen på ett kontrollerat sätt med passande slag. Om de kan övertygas att magin är farlig och okontrollerbar så kan de gå med på att avsluta ritualen. Men om det inte längre finns någon ritualmedlem kvar (levande eller död) som kan fortsätta ritualen så kommer den att snedtända. Basen och alla i den slits sönder av magin.

Händelser

Om du vill förvirra eller skrämma spelarna så finns här några förslag på hur du kan gå tillväga.

• Eftersom tiden inte fungerar normalt så har äventyrets händelseförlopp upprepats flera gången. Och karaktärerna kan stöta på sina dubbelgångare om de har tur (eller otur). Detta bör vara förvirrande och lite skrämmande för båda parter. De kan även hitta döda dubletter utav sig själva då karaktärerna i andra tidslinjer inte nödvändigtvis klarat sig lika bra som karaktärerna. Även mindre detaljer kan förändras runtomkring dem medan karaktärerna tittar bort. Vissa av dubletterna har dessutom blivit galna/paranoida och attackerar alla de ser.

• Flera osynliga varelser som letat sig in till vår värld genom tidigare portaler som öppnats. De letar efter byten som de kan fånga och äta. Varelserna har dock inte lyckats lista ut att de är nästintill odödliga mot fysisk skada. Så de flesta utav dem är försiktiga och försöker bara anfalla om de känner sig säkra på att inte kommer att dö eller bli svårt skadade av sina byten.

• En eller flera personer kan ha råkat tappa bort sig i källaren. Dessa personer är hungriga, törstiga och desperata. Om du vill så kan de ge information som rollpersonerna inte har hittat än. Några exempel-personer finns här:

- Dr. Kristian Ottosson. En forskare som fastnade i en tidsficka under ett tidigare experiment. Han har varit borta under flera månader, men han har ingen aning om det. Ottosson kan informera om projektets syfte (att skapa ett magiskt massförstörelsevapen) och ungefär hur det ska fungera om karaktärerna kan övertala honom att prata.

- Anneli Nord. En städare som inte hann till skyddsrummet innan ritualen påbörjades. Hon kommer att hjälpa karaktärerna så gott hon kan om hon tror att de kan hjälpa henne överleva.

- Korpral Pernilla Jansson. En soldat som försökte att hjälpa personal till skyddsrummet. Men hon blev själv fången i källardimensionen. Hon har träffat på flera farliga personer och litar nu inte längre på någon om de inte är väldigt tydliga med att de inte menar något illa. Hon är beväpnad med en AK5 (Enkelskott: 1D12 skada eller automateld: Lethality 10%, kill radius 1-3m). Färdigheter: Firearms 60%, Unarmed combat 40%, dodge 30%

Scen 5 Slutet

Det finns en ganska god chans att det inte kommer att sluta särskilt bra för karaktärerna.

• Om ritualen slutförs så kommer en stadig ström av aggresiva varelser strömma ut genom den öppnade portalen. De kommer att jaga i ett dygn innan de beger sig tillbaka genom den öppna portalen. Karaktärernas överlevnadschanser är minimala då varelserna är nästan odödliga; om karaktärerna inte stannar kvar i ritualrummet som är skyddat. Ifall karaktärerna överlever ritualen så kan de göra i princip vad de vill i ca 30 min. De överlevande ritualdeltagerna är inte starka nog att stoppa dem, alla inom en radie på 2 km är döda och basens förstärkningar anländer först efter 30 min. Om karaktärerna inte tystar alla som har kunskaper om ritualen och förstört allt material så kommer ritualen att kunna användas. Ifall spelpasset håller på att ta slut och ni behöver runda av så kan du förslagsvist bara låta ritualen slutföras. Sedan så beskriver du bara kort vad som händer med karaktärerna beroende på vad som är logiskt och vad karaktärerna bestämmer sig för att hantera situationen.

• Ifall karaktärerna försöka sabotera ritualen på ett våldsamt eller magiskt vis så kan det sluta på två olika sätt. Om det sker våldsamt så kommer ritualen att snedtända och allt inom några hundra meters radie kommer att förintas i en magisk explosion. Innan explosionen så kommer allt att börja skaka mer och mer och sedan så kommer att starkt ljussken att sprida sig. Om det sker på magiskt vis så kommer basens vakter att försöka gripa karaktärerna (om de fortfarande lever). Ifall inte alla spår utav ritualen har blivit förstörda så kommer den forfarande att kunna användas.

• Om karaktärerna lyckas ta sig därifrån och återvända till Jacob, så kommer Jacob att försöka avgöra ifall karaktärerna utgör ett hot eller inte. Ifall han gör bedömningen att de kommer att sprida sanningen eller försöka döda honom så kommer han att försöka döda dem först.

Delta Green

Delta Green är en amerikansk organisation som har som uppdrag att skydda den amerikanska allmänheten från övernaturliga hot (och kunskapen om dessa hot). Den har existerat sedan 1928 i olika former efter att den amerikanska armén och flottan utförde en räd mot den amerikanska staden Innsmouth. Den hemliga agenter inom många grenar utav det amerikanska försvaret, polisväsendet och underrättelsetjänsten. Men även inom andra delar utav det amerikanska samhället. De arbetar helt och hållet i skuggorna och med minimal insyn.

Jacob Fields (Jakob Fäldt)

Jacob pappa; amerikanen Ashley Fields flydde till Sverige 1967 efter att han blivit inkallad till armén för att slåss i Vietnam. I Sverige så träffade sin fru Karina och 1970 så föddes Jacob. Jacob kände sig alltid utanför i Sverige. Till skillnad från sin far så var han fascinerad utav USA och odlade snart upp ett hat mot fadern som han såg som en landsförrädare. Så fort Jacob blev 18 så reste han till staterna där han bodde i några år. I USA så blev han uppsnappad utav CIA

som skickade tillbaka till Sverige för att hålla hemlandet underrättat om läget i Sverige. Han spanade på både svenska och sovjetiska mål. 2014 så fick han ett speciellt uppdrag utav CIA (egentligen Delta green) och blev informerad om det övernaturligas existens. Han rekryterade snabbt ett svenskt team (karaktärerna) som skulle hjälpa honom med uppdraget att stoppa den svenska militären från att utveckla ett övernaturligt vapen. Han fick även stöd utav medlemmar från den så kallade Stay-behind rörelsen. Stay-behind rörelsen, som officiellt aldrig existerat, tränades upp utav NATO för att föra ett gerillakrig ifall Sovjet hade invaderat Sverige under kalla kriget.

Von Thurn och kulten Nyckelns sällskap

“Yog-Sothoth knows the gate. Yog-Sothoth is the gate. Yog-Sothoth is the key and guardian of the gate. Past, present, future, all are one in Yog-Sothoth. He knows where the Old Ones broke through of old, and where They shall break through again. He knows where They have trod earth's fields, and where They still tread them, and why no one can behold Them as They tread.„

~ The Dunwich Horror by H.P. Lovecraft

Släkten Von Thurn är en Italiensk ätt med månghundraåriga anor som bl.a. spreds till Sverige. Henric Mathias von Thurn troddes vara den sista av den svenska delen utav ätten och dog 1641. Men i början utav 1700-talet så blev tre nya svenska släktingar utav Von Thurn kända. Släkten Von Thurn har varit kultens ledare sedan de ”återuppstod”från de döda. Men kulten har funnits längre än så. De äldsta kända dokumenten som finns om dem skrevs i slutet utav 1600-talet. Men de som tillhör kulten är övertygade att den alltid har funnits precis som deras mästare Yog-sothoth. Kulten är besatt av att utforska tiden och olika dimensioner. När mänskligheten går under så ska kulten få bege sig bakåt i tiden med hjälp utav gudens krafter. I utbyte så måste de se till att mänsklighetens undergång inte skjuts upp utan går under så snabbt som möjligt. Ett mer kortsiktigt mål är att få deras överprästinna gravid med Yog-sothoths avkomma. Detta har de nästan lyckats med två gånger tidigare. Första gången för tvåhundra år sedan då prästinnan blev dödad innan hon kunde föda. Och andra gången 2017 då Sandra von Thurn räddades utav Jesper och Marcus.

Kulten har bidragit med stora mändger ockult litteratur och ockultister i form utav kultmedlemmar till forskningen på basen.

Personer och varelser

Basens vakter

STR 14 CON 14 DEX 13 INT 12 POW 12

HP 14 WP 12 Sanity 60

Viktiga egenskaper/Färdigheter: Alertness 50%, Athletics 60%, Firearms 60%, Heavy weapons 45%, Stealth 45%, Unarmed combat 50%

Utrustning: En gömd automatpistol - skada: 1D10 HP, base range: 15m , magasin: 17 skott, skyddsväst under skjortan: absorberar 3 HP skada.

Om larmet har gått så kan vakterna hämta ut följande vapen:

Automatkarbin - skada vid enkelskott: 1D12 HP, skada vid automateld: lethality 10%, base range: 100m, kill radius 1-3 meter. Magasin: 30 skott. Använder färdigheten Firearms

Kulspruta - Skada vid automateld: lethality 10%, Base range: 300m, kill radius 3 meter. Magasin: patronband med 200 skott. Använder färdigheten Heavy weapons.

Dr. Gustav Eklund och andra forskare/ockultister

STR 11 CON 11 DEX 10 INT 16 POW 14

HP 11 WP 14 Sanity (Gustav, forskare) 40, (Ockultister) 15

Viktiga egenskaper/Färdigheter: Alertness: 70%, Occult 75%, Unarmed combat 40%, Unnatural 3%

Jacobs Fields aka Jakob aka ”Adam” – 47 år

STR 13 CON 13 DEX 12 INT 14 POW 13

HP 13 WP 13 Sanity 65

Viktiga färdigheter: Alertness 65%, Occult 45%, Unarmed combat 45%, Drive 45%, HUMINT 70%, Unnatural 1%, Svenska 80%, Engelska 80%

Utrustning: Magnum revolver skada: 1D12, base range: 20m, 6 skott i revolvertrumman

Ryskt krypskyttegevär skada: 1D12+2, base range: 150m, lethality: 10%, skjuter igenom 5 poäng pansar

”Jägare” (totalt 2st på basen)

Utseende och beteende: Den är vanligtvis osynlig för mänskliga ögon. Men om den görs synlig med hjälp utav naturliga eller övernaturliga medel så kan man se dess sanna skepnad. Den har långa ”armar” och ben med vassa klor. Dess kropp är kompakt utan synliga ögon, nacke eller huvud. Istället så har den en stor ”mun” som omsluter det som den ska bita. I munnen finns det oräknliga rader utav sylvassa tänder som maler ner det mesta som den biter. Den kan både springa på alla fyra men kan även gå upprätt, nästan som en människa. Storleksmässigt så är den dubbelt så stor som en människa.

STR 17 CON 15 DEX 12 INT 13 POW 12

HP 16 WP 12

Rustning: 3 poäng hud

Färdigheter: Alertness 60%, Athletics 60%, Stealth 60%

Attacker: Klor 55%, skada 1D8, bryter igenom 1 poäng pansar

Käftar 50% skada 1D8. 1D8 skada per runda om den lyckats hålla fast och bita ett offer.

Hålla fast någon 55%

Sanity loss: 1/1D4 (om man inte ser den utan bara märker av dess närvaro), 1/1D6 (om man kan se den)

”Den gömde” (totalt 1st på basen)

Utseende och beteende: Precis som jägarna så är den gömde osynlig om den inte görs synlig. Dess klumpaktiga kropp med tusentals myllrande små och stora tentakler gör den nästan orörlig. Och den förlitar sig på att lägga sig i bakhåll och för att fånga sitt byte. Oftast så klamrar den sig fast i taket och låter sina förlängningsbara tentakler hänga ner så att potentiella byten kan fångas utav dem. Offret förs sedan snabbt upp och börjar absorberas i snabb takt.

STR 25 CON 20 DEX 10 INT 10 POW 10

HP 23 WP 10

Rustning: 4 poäng tentakler

Färdigheter: Alertness 90%,

Attacker: Fånga offer och börja absorbera 90%, skada 1D4.

Absorbering (rundan efter att offret är fångat) 100% Lethality 5%

Sanity loss: 1/1D4 (om man inte ser den utan bara märker av dess närvaro), 1/1D6 (om man kan se den)

Ett tips när det gäller monster: Försök att undvika strid så gott det går. Försök att skrämma bort spelarna från att anfalla dem och ge spelarna rejäla avdrag på färdighetsslag om karaktärerna försöker att skjuta på dem. De är trots allt osynliga. Men om de har lyckats göra dem synliga så kan de anfallas utav färdighetsavdrag.

Om så önskas så kan monstren skippas helt och kan istället få möta rädda/galna versioner utav sig själva istället när de vandrar runt i källaren.

Dimensional shambler (frammanas med hjälp utav Sandras Summon creature ritual)

Utseende: En humanoid hårlös varelse med kolsvart hud som ser ut som en blandning mellan en apa och en insekt.

STR 22 CON 30 DEX 15 INT 10 POW 14

HP 26 WP 14

Rustning: 4 poäng läderaktig hud

Färdigheter: Alertness 44%, Teleport 60%, Athletics 99%.

Attacker: Mörbulta 55%, skada 2D6.

Hålla fast någon 55%

Varelsen kan teleporta upp till 50m som en handling om den lyckas med sitt färdighetsslag.

Om varelsen har siktat in sig på att offer så blir den immun mot alla icke-magiska attacker som offret riktar mot den. Alla andra kan däremot skada den.

Ifall varelsen lyckas mörbulta någon så måste offret lyckas med ett STR test för att inte slås omkull. Om offret slås omkull så kommer den försöka att hålla fast offret och försvinna.

Om varelsen lyckas hålla fast någon så kommer den att bege sig tillbaka till sin hemdimension tillsammans med offret nästa spelrunda.

Stora mängder blod från ett skadat offer gör Dimension shamblern hungrig. Ifall den blir hungrig så kommer den att försöka dricka 1 poäng STR per runda i form utav blod från det skadade offret tills offret dör. Offret kan försöka slita sig loss om den lyckas slå besegra varelsen i en styrke-duell (STR vs. STR). Om offret vinner duellen så tar offret 1D4 i skada och kommer loss.

Sanity loss: 1/1D6