

SKUGGAN ÖVER LULEÅ

Ett ettbladsscenario till Svenska kulter – rollspelet av Jörgen Karlsson.

I detta scenario är det tänkt att rollpersonerna är naiva ungdomar som ännu inte har gått med i någon kult. Som andra unga vuxna har de börjat utforska sin sexualitet, börjat supa på stan och tagit sina första körlektioner för att ta det åtråvärda bilkörkortet. Därför passar scenariot bäst som det första i en längre kampanj där rollpersonerna går från oskyldiga tonåringar till att bli hårdföra kultister. Givetvis kan scenariot även användas i en redan pågående kampanj men då krävs det litet trixande av spelledaren för att få berättelsen att passa in.

Det är också tänkt att scenariot skall utspela sig i Luleå. Den lyftkran som nämns finns på riktigt och det finns även andra referenser till staden. Den spelare som vill kan enkelt förflytta händelserna till en annan stad men det bör för enkelhetens skull vara en med en hamn.

JUHA KOSKINEN

Den person som oavsiktligt introducerar rollpersonerna till det ockulta heter Juha Koskinen och han kan vara en klasskamrat till någon eller alla rollpersoner. Han är sverigefinne och talar svenska med en tydlig finsk brytning. Juha är litet av en ungdomsligist och försöker upprätthålla sitt rykte som tuffing genom att röka och supa hembränt. Egentligen är Juha en riktig fegis och skulle någon sätta hårt mot hårt kommer han att backa undan med någon klen ursäkt.

En mörk och mulen kväll när rollpersonerna festar i Juhas lägenhet kommer hans föräldrar oväntat hem. Förargade kör de ut ungdomarna och ber dem att gå hem. Eftersom det är kallt, blåsigt och ungdomarna inte har någonstans att ta vägen föreslår Juha att de skall fortsätta festen i den övergivna lyftkranen som finns i södra hamn.

JUHA KOSKINEN

Identitet: Feg ligist.

Fysik: 5. **Psyke:** 2. **Närvaro:** 3.

Smidighet: 6. **Utbildning:** 2. **Arkana:** 2.

Färdigheter: Köra moped, Hembränning, Åka skridskor.

Förmågor: Svälttålig.

Vapen: Fällkniv, +1.



KRANEN I SÖDRA HAMN

Södra hamn är ett övergivet hamnområde i södra Luleå som vetter mot skärgården och Bottenviken. En gång i tiden var detta ett blomstrande industriområde men efter årtionden av negligering så är allt förfallet och grått. Det enda som påminner om storhetstiden är den gamla lyftkranen som fortfarande står och rostar då kommunen inte har haft råd att skrota åbaket.

Själva kranen står på fyra stadiga ben av stål med tvärbalkar och femton meter ovanför marken finns en mindre styrhytt och ett större maskinrum. Båda rummen har flera stora fönster som ger en god överblick över området. För att ta sig in måste Juha och rollpersonerna klättra upp för en rostig stege som finns fäst vid ett av kranens ben. Dörren till maskinrummet har någon okänd person redan brutit upp så det är lätt för ungdomarna att ta sig in.

När rollpersonerna denna kulna natt närmar sig kranen kan de se ett pulserande ljus som tycks härröra från maskinrummet. Ibland blixtrar det till från rummet som om någon fotograferade med en kamera. Inget ljud eller något annat tecken på liv går att finna. Om någon av rollpersonerna tvekar att klättra upp i kranen kommer Juha att häna denna och göra ett kycklingliknande ljud.

MASKINRUMMET

Den bulkiga motorn som en gång i tiden har funnits i lyftkranen är bortplockad. Istället är maskinrummet bara ett tomt utrymme (cirka 8x5 meter) som gjort för någon som vill vara för sig själv. I maskinrummet kommer rollpersonerna att göra en ryslig upptäckt. På golvet ligger en död man och bredvid honom en mystisk knytnävsstor kristall. Det ser ut som om mannen har dött av en elektrisk urladdning och hans ansikte är förvridet i smärta och fasa.

DEN SKINANDE TRAPETSOIDEN

Den mystiska kristallen är en artefakt som bland de lärda kallas för en skinande trapetsoid. Den tillverkades på den mörka planeten Yuggoth flera eoner innan den mänskliga rasen tog sina första stapplande steg. Trapetsoiden togs till jorden av de stora äldre och har därefter passerat genom många händer innan den till slut hamnade hos rollpersonerna. Alla inser genast att trapetsoiden är ett åtråvärt föremål och den tycks skina med ett dämpat ljussken.

För någon trapetsoiden mot sitt öga för att titta djupare i dess inre kommer denna att ha en drömsyn från en annan tid; ett reptilliknande folk som bygger pyramider och tycks tillbe en svart faraon. Det sista drömsyner visar är ett glödande trefasettöga och inom sig hör betraktaren en röst som säger *“Döda Juha och jag kommer att belöna er bortom era vildaste drömmar. Döda Juha eller så dödar jag er...”*

JUHAS SISTA STRID

Om rollpersonerna försöker döda Juha bör de tack vare sin övermakt lyckas göra det. Juha kommer dock att försvara sig så gott han kan och får han möjlighet kommer han att försöka fly från kranen.

HEMSÖKAREN I MÖRKRET

Kort efter att Juha har dräpts kan ett flaxande ljud höras utanför kranen. Samtliga rollpersoner kan höra en röst som säger: *“Släck alla lampor och ljus. Låt trapetsoiden skina i ensamhet.”* Lyder rollpersonerna rösten kommer en uppsvälld fladdermusliknande varelse med ett glödande trefasettöga att landa på kranen och kliva in i maskinrummet. Tack vare trapetsoidens sken kan rollpersonerna se varelsen som trots sitt fasansfulla utseende inte tycks vara fientligt inställd mot dem.

Varelsen som rollpersonerna har kommit i kontakt med är *Hemsökaren i mörkret*. Det är en av gudomen Nyarlathoteps skepnader och han har kommit till rollpersonerna för att de skall starta hans kult i Luleå: Den tindrande vishetens kyrka. Tackar rollpersonerna ja kommer Hemsökaren att ge dem uppgifter att utföra och belöna dem därefter. Tackar någon nej kommer Hemsökaren att dräpa denna med elektriska chockvägar. Det sista som sker under detta första möte är att Hemsökaren greppar tag i Juhas kropp och försvinner ut över vattnet med den.

UPPGIFTER

Hemsökaren kommer att ge rollpersonerna många olika uppgifter att utföra. Till en början är det lättare provningar men allt eftersom blir de svårare och svårare.

Förslag på uppgifter.

- Finn en enslig lokal som totalt går att mörklägga så att kulten kan mässa vid trapetsoiden utan att bli störda.
- Tillverka ett offeraltare.
- Tillverka en drog efter ett urgammalt babylonskt recept som har hallucinogena effekter.
- Rekrytera några oinvigda kamrater till kulten.
- Offra ett husdjur på altaret och håll en sexorgie för att blidka den vindvandrande Ittakva.
- Stjäl en artefakt från Norrbottens Museum.
- Stjäl en arkan skrift från Landshövdingens residens.
- Befria en patient från den slutna psykiatriska avdelningen på Sunderby sjukhus.
- Finn en fertil kvinna som Hemsökaren kan befrukta.
- Res till Skarvs skärgård i Stockholm och finn en döds-kalle från en djuping.
- Res till Egypten och samtala med Den målade mannen vid den böjda pyramiden.
- Dröp en privatdetektiv som på Juha Koskinens föräldrars uppdrag har börjat snoka i kultens affärer.
- Offra en oskyldig till Nyarlathoteps ära under midvinterblotet.
- Finn medel och bygg en praktfull kyrka.

Många av dessa uppgifter eller varianter på dem kan spelledaren använda sig av fler gånger. Spelledaren bör även hitta på nya uppgifter som är anpassade till rollpersonernas fram- och motgångar.

HEMSÖKAREN I MÖRKRET

Allt eftersom rollpersonerna lyckas med de olika uppgifterna och får kultens makt att växa så belönar Hemsökaren dem. Till en början är det mest med materiella föremål och artefakter men allt eftersom även med arkana kunskaper, allt från enkla besvärjelser till mäktiga ritualer.

BOMBER

Om detta scenario utvecklar sig till en längre kampanj kan spelledaren kasta in följande bomber vid lämpligt tillfälle.

- Det visar sig att en nybliven kultist egentligen är en wallraffande journalist från Norrbottens-Kuriren som tror sig ha funnit årets scoop.
- Ett gäng ryska tjuvar försöker bryta sig in i kultens kyrka mitt under pågående ritual.
- Hemsökaren finner en av rollpersonerna tröttsam och beordrar de övriga att offra denna på altaret.