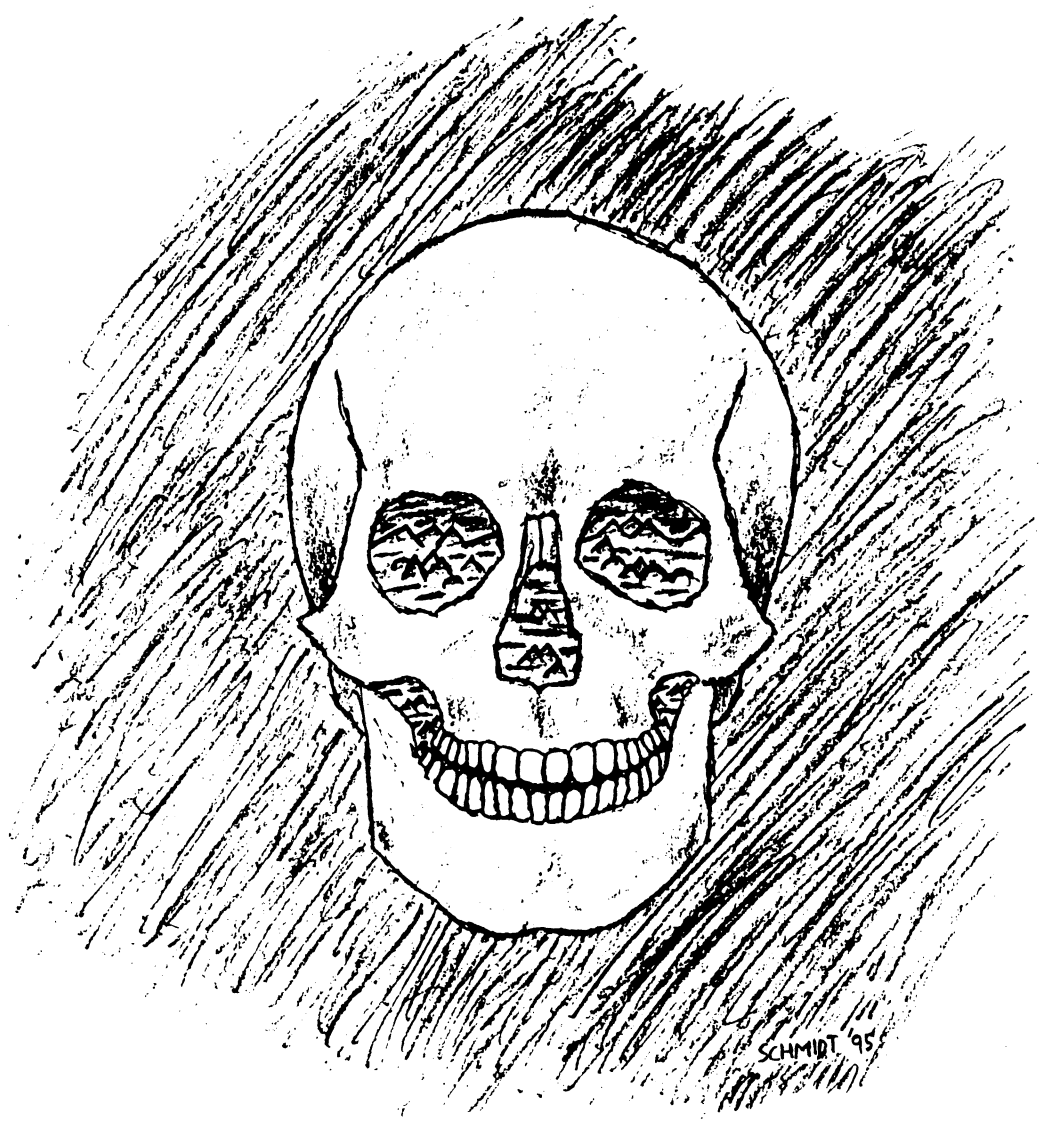


In the Grip of ... Winter?



- et Call of Cthulhu-scenarie af Jacob Schmidt-Madsen

In the Grip of ... Winter?

- forfattet af Jacob Schmidt-Madsen til Fastaval '95

*Lost in the white
Nothing in sight
Stumbling thru the snow and ice
Blinded by forces you can't control
Just to stay alive your only goal*

*Caught within the grip of winter
Hyperboric nightmare reigns
Arctic hysteria sets in
Body goes numb as your brain*

- Autopsy, "In the Grip of Winter"

Indholdsfortegnelse

Credits.....	side 1
Tankerne bag Scenariet.....	side 2
Plotbaggrund.....	side 2
Handlingsreferat.....	side 2
Spillelederens Introduktion til Spilpersonerne...	side 4
Scenariet: Kapitel I - Uvejret.....	side 5
Kapitel II - Den lange Vandring.....	side 7
Kapitel III - I Angstens Domæne.....	side 10
Kapitel IV - Mørke Varsler.....	side 15
Kapitel V - Erkendelsernes tid.....	side 20
Appendiks A: Borea - en fjern Sneplanet.....	side 27
Appendiks B: Samfundet i Bjergets Indre.....	side 28
Persongalleriet - in Order of Appearance.....	side 29
Spillelederens Beskrivelse af Spilpersonerne.....	side 32
Tidslinie.....	side 34
Oversigtskort I: Landsbyen.....	side 35
Oversigtskort II: Gravstedet.....	side 36
Handouts.....	side 37
Spilpersonerne.....	side 41

Credits

En stor tak for inspiration og motivation rettes til Fastas scenarieforfatterweekend '94 og til følgende personer for (u)hyggelig spiltest samt konstruktiv kritik: Karsten Krog, Christian Hoffmann, Eva Korman Hansen, Ole Søltoft, Christian Schmidt-Madsen og Thomas Dal. Og så selvfølgelig en særlig tak til alle jer hårdtslidende spillere på Fastaval '95, som skal være mere end velkomne til at kontakte mig med spørgsmål til scenariet på tlf. 31 67 04 49.

Tankerne bag Scenariet

In the Grip of ... Winter? er et horror-scenarie, som foregår på en fjern planet og omhandler en pludselig omvæltning i en lille gruppe unge soldaters liv - en omvæltning, som de inderst inde nok alle ønsker, men måske ikke lige på denne måde; for deres bratte indkastning i en guds grusomme spil og deres møde med det ukendte fører mange ubehageligheder og farer med sig, og spillerne vil opdage, at forskellen på Stalins og den monstrøse guds styre måske ikke er så stor endda. [Bemærk, at alle noter, som både er i kursiv og med skarpe parenteser omkring sig, fungerer som forklarende meddelelser til spillelederen uden direkte indflydelse på den enkelte scene.]

Plotbaggrund

For at følgende skal give mening, bør du først læse *Appendiks A: Borea - en fjern Sneplanet* på side 27.

På Borea har Ithaquas ypperstepræster i lang tid arbejdet på en løsning af problemet med de partisanagtige lokalsamfund, som er en konstant plage for Ithaqua og hans hærdele. Dette er mundet ud i et projekt, som går ud på, at Ithaqua skal hente nogle mennesker til Borea, og ved hjælp af psykisk energi "parre" nogle elementer fra sindet af et grusomt bæst - skabt gennem obskur eksperimentering - med menneskenes sind, hvilket ud over at tirre bæstet sætter det i stand til instinktivt at opsøge menneskene, hvorend de måtte være; og bæstet vil da være frit til at rasere stedet, hvor personerne befinder sig. Hvis forsøget er en succes, er det meningen, at Ithaqua skal hente en masse personer til Borea, "parre" deres sind med bæstets under rejsen til planeten og så slippe dem uvidende løs, hvilket i mange tilfælde uden tvivl vil føre til, at disse personer finder frem til og bliver integreret i små lokalsamfund, som er mod Ithaqua. Efter et passende stykke tid kan ypperstepræsterne så slippe X antal bæster løs, som dermed vil havne i diverse landsbysamfund og udslette dem.

Indtil videre er forsøget kun afprøvet én gang - og dette på en lille gruppe af Ithaquas egne krigere. Grundet krigernes af Ithaqua stærkt manipulerede sind fungerede forsøget imidlertid ikke, og bæstet (refereres fremover til som "det gamle bæst") gik blot amok på stedet og udslekkede utallige krigere, før det flygtede ud i naturen på egen hånd. Nu vil ypperstepræsterne afprøve forsøget på nogle personer med "friske" sind - dette bliver spillerne; og denne gang har de taget den forholdsregel, at bæstet (refereres fremover til som "det nye bæst") er blevet svækket i styrke, hvis eksperimentet skulle vise sig at gå galt igen - i stedet er det blevet udstyret med en anden, taktisk fordel (se *Persongalleriet - Bæstet*, s. 31).

Handlingsreferat

Scenariet begynder i 1937 under Stalinstyret, hvor spillerne - en gruppe unge soldater i den Røde Hær - rekonoscerer de nordsibiriske Byrrangabjerge for isolerede lokalsamfund, i hvilke

det rygtes, at politiske modstandere af Stalin har søgt skjul. Spillerne opdager en lille bjerglandsby, men da de flyver hen over den, viser det sig, at en lille gruppe desertører fra den Røde Hær i landsbyen har taget deres forholdsregler i form af illegalt anskaffede antiluftskyts; og snart tvinges spillerne til at søge tilflugt for kugleregneren i nogle uvejrskyer, som forårsager, at spillernes fly må nødlande i de øde snelandskaber - som ved et lykketraf kommer ingen alvorligt til skade.

Det er tydeligt, at spillernes fly ikke længe er brugbart, og desuden er piloten i chok og fabler om, at uvejrsskyen var levende. Spillerne er mere eller mindre forslåede, men af uforklarlige årsager er op til flere af dem ikke generet af kulden. Efter en nats ophold må spillerne overskue situationen - de ved ikke præcist, hvor de er henne, men støder på en slæde, hvis fører - en sibiriak - og ulvespand synes at være blevet offer for et voldsomt dyrs vrede. Slædeføreren er i besiddelse af et kort, som angiver en landsby, hvorfra han tilsyneladende kommer, samt et mystisk brev, som indikerer tilstedeværelsen af en forræder i den pågældende landsby. Dette er spillernes eneste håb, og de må begive sig af sted; men noget er galt: spillerne synes forandret - én fysisk, de andre psykisk - og en gruppe underligt udseende fugle overvåger dem hver dag.

Den anden nat vågner spillerne med feber - de hallucinerer skygger, som omkranser dem, og på den for første gang stjerneklare himmel, ser de, at der figurerer hele tre måner - de er tydeligvis ikke længere på jorden! I desperation begår piloten selvmord.

Dagen efter når spillerne deres mål, og det viser sig, at landsbyen ligger skjult i store, underjordiske grotter, hvor spillerne indlogeres og snart lærer, at de er på planeten Borea i et lokalsamfund, som modarbejder Ithaqua (se *Appendiks A: Borea - en fjern sneplanet*, s. 27). Spillerne ligger inde med det forræderiske brev fra slædeføreren, men eftersom den signetring, med hvilken det er forseglet, bæres af alle landsbyens fem øverststående, må de træde varsomt - hvem er i ledtog med Ithaqua? Ydermere opdager spillerne - gennem landsbyens udsendte spejdere - at Ithaqua for tiden arbejder på et grufuldt eksperiment, hvilket de måske selv er en del af.

Imidlertid har landsbyens præst også formodninger om, at der er en forræder i landsbyen; og da præsten og landsbyens medicinmand slås brutalt ihjel - eksplosioner forårsaget af psykisk energi sprænger dem bogstaveligt til uigenkendelighed - tyder et af præsten skrevet brev på, at landsbyens krigsgeneral er forræderen, og efter nogle kortfattede undersøgelser straffes denne formentlig med døden. Imidlertid tyder en historie fra en i landsbyen højplaceret mand - samt visse historier spillerne hører - på, at ondskenen stammer fra et gammelt og frygtet gravsted i en nærliggende fyrretræsskov. Landsbyboernes frygt for gravstedet og landsbyhøvdingens insisteren på, at ingen landsbykrigere kan undværes i landsbyen i tilfælde af et angreb fra Ithaquas tropper, tvinger spillerne til selv at tage afsted mod ondskabens kerne.

Gravstedet viser sig at være forræderens tilholdssted, og spillerne opdager samtidig, at de deltager aktivt - lidt for aktivt - i Ithaqua's ypperstepræsters eksperiment (se *Plotbaggrund*, s. 2) og at landsbyforræderen var i stand til at frigøre bæstet mod dem, når han lystede. Ulykkeligvis er der meget nylige spor efter besøg i gravkamrene - så nylige, at den

formodede forræder - landsbyens krigsgeneral - ikke kunne havde lavet dem.

Spillerne finder nu ud af, at hvis en bestemt salve - som skulle være i gravkamrene - smøres på nogle bestemte våben - som er tilbage i landsbyen - kan "det nye bæst" forholdsvis let slås ihjel. Blandt uhyrlige eksperimenter i gravkamrenes hemmelige forsøgshuler får spillerne fat i salven, men møder da den sande forræder, landsbyens lægmand - han havde blot iscenesat sin egen død ved at sprænge en kriger fra Ithaquas hær - klædt i hans egne klæder - til uigenkendelighed. Lægmanden må slås ihjel, men i sine dødskrampe frigør han bæstet mod spillerne, og de må flygte mod landsbyen for at finde våbnene, hvorpå salven skal smøres.

I landsbyen er alle imidlertid blevet dræbt under en tempelmesse af "det gamle bæst" (se *Plotbaggrund*, s. 2), som dog er forsvundet igen, da spillerne kommer tilbage og må kæmpe en grufuld kamp mod "det nye bæst", som er efter dem og har evnen til at forvandle sig til en tågesky. Efter den hårde kamp kan spillerne ånde lettet op ... men kun et kort øjeblik!

En fanfare lyder uden for landsbyen og en deling af Ithaqua's hær stormer stedet. En dreng, som overlevede angrebet på landsbyen, hjælper spillerne med at flygte gennem en underjordisk tunnel, som de kan få til at styrte sammen bag sig. På et tidspunkt styrter noget af tunnelen desværre også ned over spillerne selv, og de mister bevidstheden.

Næste gang de vågner, er det på nogle behagelige skind i en hule - et andet landsbysamfunds spejdere opdagede, at tunnelen var styrtet sammen, og reddede de bevidstløse spillere ud. Spillerne må indstille sig på aldrig mere at vende tilbage til jorden; men måske er det også bedst sådan ...

Spillederens Introduktion til Spilpersonerne

Kirill Patrovski: den inkompetente sergent, som leder missionen; hans glorificerede billede af Stalinstyret er så småt ved at krakelere.

Alexander Djetsnov: under påskud af at være militærlæge er han kommet med på denne mission, under hvilken han planlægger at desertere fra Stalinstyrets umenneskelighed.

Boris Zelenevitj: riffelskytte og katolik, som beskylder det russiske regime for indirekte at have forårsaget hans brors død.

Georgi Ramendek: riffelskytte, som - efter at være blevet beordret til at skyde ind i folkemængden under en demonstration, hvor hans far blev dræbt - er begyndt at hade Stalinregimet.

Irina Retznichenko: kommer fra et lokalsamfund i Sibiriens bjerge og er - fordi en politisk flygtning skjulte sig i den landsby, hun boede i - blevet tortureret til at hjælpe den Røde Hær med at lokalisere andre lokalsamfund i de sibiriske bjerge.

Vladimir Kolstrovski: indadventt telegrafist med et ønske om at komme væk fra dagligdagens tomgang og Stalins skræmmende ideer.

Scenariet

Fra start af vil jeg gøre dig opmærksom på, at scenariet til tider kan virke forvirrende og uoverskueligt, hvis du ikke følger med på *tidslinien*, der befinder sig på side 34.

Kapitel I - Uvejret

Hændelser: Spillerne opdager et sibirisk lokalsamfund, beskydes, søger tilflugt i en uvejrssky og styrter ned med deres fly i de gulte snelandskaber.

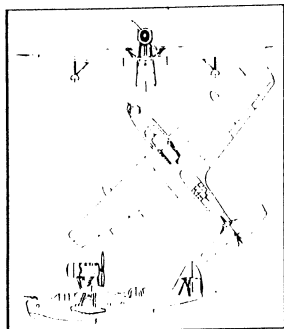
Introduktion: Den 2. november, 1937, det nordvestlige Sibirien: I søgen efter lokalsamfund sidder de seks, uniformerede spillere afventende i flykabinen i rekognosceringsflyet - en Beriev MBR-2 med 2 maskingeværer samt 300 kg bombelast - som styres af den unge, overlegne pilot, Ivan Gravichl Kovaz, der fra cockpittet praler med sine tidligere flybedrifter. Ud af vinduerne kan spillerne se det bakkede, sneklædte landskab med dets smukke, tilfrosne floder og søer og tætte klynger af fyrre- og birketræer. Det er eftermiddag, og de sidste af dagens få soltimer inden det dunkle tussmørkes ankomst er begyndt.

Giv spillerne tid til at lære hinanden lidt at kende; og hvis samtalen har startvanskeligheder brug da piloten, Ivan, til at fremprovokere den med stærkt fordømmende udsagn om Stalins modstandere og naive kommentarer til styrets herlighed.

Lokalsamfundet observeres: Når du føler, at spillerne er sat ordentligt ind i deres roller, er det på tide at komme videre. Tussmørket begynder at falde på, og Ivan synes, at de skal flyve mod bestemmelsesstedet for natten - havnebyen, Guruktosk, på Taimyr-halvøen. Imidlertid opdager Ivan - eller en spiller - pludselig en klynge primitive hytter nede i en lille dal, og Ivan drejer flyet hen imod dalen, som er godt skjult af bakker og klippevægge.

Det er nu især op til sergenten, Kirill Patrovski, hvorledes han vil tackle situationen - han har nemlig ordrer til at bombardere landsbyen uden først at undersøge, om der overhovedet befinder sig politiske flygtninge i den. I alle tilfælde bliver spillerne beskudt fra små huler i bjergsiderne, da de flyver ind over dalen [*en lille gruppe desertører fra den russiske hær er nemlig indlogeret i landsbyen, og de har illegalt skaffet antiluftskyts med sig, for at kunne beskytte sig selv og landsbyen, som også har hørt de forfærdelige rygter om hærens overgreb på sine egne landsmænd.*].

Dette uventede antiluftskytsangreb skal gøres så dramatisk som muligt - spillerne fly rammes adskillige gange, og det er umuligt for piloten at lande, så han tvinges til at søge op, hvor en stor gruppe uvejrsskyer hænger tungt ned over dalen og udgør



en Beriev MBR-2

det eneste dække for kugleregnet.

Flystyrret: I de mørke skyer er sigtbarheden næsten lig nul, og kraftigt vind og glimtende lyn kaster flyet rundt, så spillerne slynges ned i bagenden af det - på et fejlet DEXx3%-slag mister de 1d3 HP. Fra cockpittet skriger piloten panikslagen, kaster evt. tilbageblevne bomber og skyder ukontrolleret med maskingeværet; der lyder nogle mindre eksplosioner derudefra, flyet hvirvles hastigt rundt, og alle spillere må klare et CONx5%-slag for ikke at besvime. De, som stadig er ved bevidsthed, føler en kortvarig, brændende smerte i deres sind - som en meget kraftig hovedpine. Pilotens skrig har forvandlet sig til hysterisk latter, men flyet synes at have stabiliseret sig en smule, da det kommer fri af de mørke skyer og falder hastigt mod jorden.

Spillerne er udstyrede med faldskærme, men kun ved stærk beslutsomhed og handlekraft kan det lykkes at nå hen til lemmen i flykabinens gulv, få den op og kaste sig ud, inden flyet styrter ned. Flyet lander imidlertid forholdsvis blødt på en bjergside og kurer på undersiden af skroget ned i en stor dal, hvor det fortsætter ud på en bundfrossen sø, for til sidst at stoppe i nogle store snedriver.

[*Skyerne indeholdt selveste Ithaqua, som hentede spillerne til Borea, "parrede" deres sind med "det nye bæsts" undervejs og skabte vinde, der sørgede for, at spillerne landede mere eller mindre uskadede på Borea.*]

Overblik over situationen: Flyet ligger halvt begravet af sne ude på en bundfrossen sø, som er placeret i en stor dal omkranset af flere hundrede meter høje bakker og bjerge. Bed hver spiller slå 1d100: er slaget lig med eller under 75 er vedkommende sluppet med overfladiske sår og mister 1d4 HP; er slaget over 75 har vedkommende derudover brækket eller forstuvet noget (dog ikke noget så alvorligt som et brækket ben, da dette ville ødelægge scenariets videre forløb). I alle tilfælde har Alexander Djetsnov en førstehjælpskasse. Piloten, Ivan, sidder rystende af skræk i cockpittet - hvis forude er smadret - og stirrer tomt ud i luften, mens han fabler usammenhængende om, at skyen var levende og kiggede på ham. Han kommer ikke til fornuft igen resten af scenariet. [*Ivan så Ithaquas skikkelse i skyen og blev efterfølgende uheldeligt sindssyg.*]

Flyets motor er for beskadiget til at kunne repareres uden reservedele, skroget er hullet flere steder og de elektroniske dele i cockpittet er kortslettet - på højde- og hastighedsmålerne er glasset sprunget og de små indikatornåle knækket af. Flyets radio er brændt sammen, men telegrafisten, Vladimir Kolstrovski, kan hver dag prøve at ordne sin radio med et Mechanical Repair-slag, men selvom det lykkes, fanger den ikke andet end knasende og hvinende lyde. Alle ure, som befinder sig i flyet, er enten smadrede eller simpelthen bare gået i stå. Bemærk desuden, at der intet mad er ombord på flyet, og at spillerne mister 0/1d3 SAN-point, når situationens alvor går op for dem.

Den første nat: Tunge, mørke skyer dækker himlen, og en udforskning af området på nuværende tidspunkt vil ikke bære frugt; men de udmattede spillere kan søge ly for natten i flyvemaskinen. Slå hemmeligt et POWx5%-slag for hver spiller - de, som klarer det

(Alexander Djetsnov klarer automatisk), føler sig ikke mærkede af af kulden [de er blevet kulderesistente under rejsen til Borea] og kan sove trygt, indtil de senere på natten vækkes af lyden af en voldsom, ulveagtig tuden, som giver ekko hele vejen rundt i dalen, og hvis oprindelsessted derfor ikke kan spores. En vind springer op, og alle spillere, som klarer et Listen-slag, hører et fjernt, menneskeligt dødsskrik (SAN-tab: 0/1).

Kapitel II - Den lange Vandring

Hændelser: Spillerne opdager en afdød slædeførers kort til en landsby, og ved hjælp af dette kort lokaliserer de et underjordisk lokalsamfund; under den dystre vandring finder de ud af, at noget er forandret ved dem selv, og at de ikke længere er på jorden.

Sindets luner: En række ændringer vil fra den anden dag på Borea begynde at vise sig hos spillerne; men det er vigtigt, at spillerne kun opdager ændringerne antydelsesvist - først efter hændelserne den anden nat efter flystyrtet skal de tage deres fulde effekt, som er beskrevet nedenunder. Sørg dog for, at ændringerne ikke tager overhånd og styrer scenariet - brug dem som stemningsskabende momenter på passende tidspunkter eller til at sætte skub i en gruppe spillere, som er kørt fast.

Kirill Patrovski: Ind imellem ser han - og ingen andre - de utydelige konturer af et stort, behåret væsen med skarpe klør; det viser sig glimtvis på bakketoppe, mellem træstammer eller i drømme. Han føler det som en Nemesis, der vil hævne, at han frivilligt opsøgte den umenneskelige Røde Hær.

Alexander Djetsnov: Han udvikler et jernhelbred - immunitet over for almene sygdomme, kulde- og varmemeforhold. Han bliver meget udholdende og i stand til at ignorere næsten al smerte (han skal ned på -3 HP, før han segner død om).

Boris Zelenevitj: Hans psykiske kontakt til sin tvillingebror genopnås - først får han visioner/drømme m. skrig, hånende latter og onde, tågede skikkelser; senere ser han sin brors ansigt, tryglende om nåde. Dette skal vække en hidtil ukendt åndsfraværenhed og irritabilitet hos Boris.

Georgi Ramendek: Ser forvrængede billeder af virkeligheden i skyggerne - menneskers skygger fremstår som dæmoner, bjerges som observerende giganter, træers som glubske ånder osv. Han bliver småparanoid og immun over for SAN-tab - nu, hvor han konstant ser "sandheden", kan intet skræmme ham yderligere.

Irina Retznichenko: Får en sjette sans, som til tider kan bestemme et steds/ens situations atmosfære - fare, mystik, hjælpsomhed og lign.; disse sanseindtryk fremstår dog ofte tvetydigt (en persons indre og ydre forskelle kan forvirre).

Vladimir Kolstrovski: Gennem sin radio (eller lign., hvis den mangler) - repareret eller ej - begynder han at opfange tankebølger, brudstykker af fjerne samtaler og tuden fra

"det nye bæst", som forfølger spillerne; men det er kun ham, der kan høre det, og gennem til en vis grad nyttige oplysninger kan du påtvinge ham et ansvar, hvilket han skyr.

[Ithaquas ypperstepræsters eksperiment med at "parre" små dele af et bæsts sind med menneskelige sind er endnu ikke komplet og har derfor små bieffekter - forsøgspersonerne udvikler nemlig mindre psykiske eller fysiske mutationer påvirket af deres sinds sande natur.]

Næste dag - sondering af terrænet: Om morgenen er det overskyet og sner blidt - udmærket vejr at trave i; men hvorhen? Flyet kan være hvirvlet meget langt væk, førend det styrtede ned, og pilotens navigationskort er ikke at finde - det må være røget ud af den knuste cockpitrude. Bakkerne, som omgiver dalen, er dog heldigvis ikke særligt stejle og kan nemt bestiges; fra deres toppe ser spillerne ud over det stille snelandskab, som uendeligt bakker sig i alle retninger - kun afbrudt af enkelte fyrretræsskove og tilfrosne floder. Det vil være umuligt for spillerne at fiske i de bundfrosne floder og søer, men med lidt held kan de fange en snehare eller to.

Det makabre slædefund: Når spillerne begiver sig ned af de bakkedninger, som vender væk fra dalen, vil de på et klaret Spot Hidden-slag med kikkerter observere et immobilt objekt ved foden af en skrånning. Som de kommer længere ned, ser de, at det er en væltet slæde. En skindklædt person er blevet slynget ud af slæden og ligger på maven i en stor blodpøl i sneen. Slæden er blevet trukket af et ulvespand, hvoraf tre har revet sig løs fra deres tøjler og er forsvundet, mens de sidste fem ligger døde og stivfrosne i sneen med gabende sår efter afflåede kødlunser.

Undersøges ligene findes der spor efter hjørnetænder eller klør, som har boret sig omtrent 10 cm ind i deres kroppe. Vendes mennesket - en mandlig sibiriak - om, ses det, at hele hans maveregion på bestials vis er blevet flået op og "gravet" ud - kun enkelte rester af indvolde er at finde, og selvom spillerne har set lig før, mister de 0/1d3 SAN-point. Hvis området undersøges findes der på et klaret Spot Hidden-slag nogle enkelte, dyriske fodspor, som endnu ikke er visket helt ud af den nyfaldne sne (udlevér fodaftrykket, s. 39-40) - et klaret Zoology-slag afslører, at det minder lidt om en bjørnepote, men ikke er det.

Den væltede slæde - hvis ene ender er knækket af, men kan fastsures på en halv time med et klaret Mechanical Repair-slag - bærer et skind og et uldent tæppe, og i sneen nær den ligger et primitivt spyd med modhager samt en skindtaske, som indeholder en stærk slags brændevin, lidt tørret kød, et brev forseglet med et fjersymbol (udlevér handout: ø) og et groft kort, der angiver en rute fra et punkt markeret "landsby" til et punkt, som er angivet med et kryds. På kortet er indtegnet større bjerge, skove og dale, og med et Navigation-slag eller orientering fra et højdedrag kan spillerne let finde deres egen position på kortet; der er intet målestoksforhold på kortet, men landsbyen synes klart nærmere end krydset, under hvilket der er indtegnet en lille stencirkel.

[Det var "det gamle bæst" (se Plotbaggrund, s. 2), som ved et tilfælde stødte på slæden igår nat. Slædeføreren var gennem en lægmand ved navn Dmitri Bonabi - forræderen, som dikterede brevet

(handout: *) - fra den i brevet omtalte landsby blevet manipuleret og truet til at aflevere et brev til Ithaquas ypperstepræster; krydset på kortet er mødestedet: en hellig stensætning.]

Rejsen mod landsbyen: For spillerne er det en hård vandring gennem et nådesløst terræn af små bjerge, tilfrosne søer og dystre fyrretræsskove, hvor hårdt vejr, mangel på mad, spillerenes fysiske og psykiske ændringer og indbyrdes forhold samt - i nogles tilfælde - kulden skal være med til at sprede en følelse af hjælpeløshed, som så igen kan udløse en mild panik. Rejsens præcise indhold - med undtagelse af de to nedenstående afsnits hændelser - er op til dig; og skulle det gå helt galt for gruppen, kan du altid lade en gruppe af landsbyens spejdere finde dem.

Ithaquas spejdere: Hver dag spillerne rejser mod landsbyen, kommer 15-20 fugle på størrelse med små ørne og kredser rundt højt oppe over dem i et stykke tid, førend de atter flyver bort. Den første dag dykker en af disse magre, skælbeklædte fugle ned mod spillerne, idet den udstøder et hæst skrig - som lyder noget i retning af: "tekeli-li" - og svæver tæt hen over deres hoveder, før den flyver bort med de øvrige fugle; de angriber ikke.

[Disse fugle fungerer som spioner for Ithaquas ypperstepræster og er sendt ud for at sikre, at spillerne er i live; desuden registrerer fuglene, at spillerne bevæger sig i retning af en bestemt landsby, hvori ypperstepræsterne har en håndlanger - nemlig lægmanden, Dmitri Bonabi.]

Den anden nat: Midt om natten gribes spillerne af høj feber og vågner med koldsved, da et længselsfuldt hyl, som synes indhyllet i et fejende vindpust, lyder og brænder sig dybt ind i spillerenes sind (SAN-tab: 0/1d2). Spillerne hallucinerer groteske skikkelser, som på lokkende vis griber ud efter dem, og med ét oplyses landskabet af et sygeligt, grønligt lysskær - i himlen har skyerne ærefrygtigt trukket sig tilbage for at afsløre ikke én, men hele tre måner, hvoraf den øverststående i den trekantsformation, månerne befinder sig i, udsender det grønlig skær. Som feberen og hallucinationerne dør ud, forbliver månerne - det grønne skærs styrke formindskes dog - og spillerne må indstille sig på, at de ikke befinder sig på jorden (SAN-tab: 1/1d8). I forvirringen forsvinder piloten - med sin livrem har han hængt sig i et træ.

[Efter tekeli-li-fuglene tidligere på dagen konstaterede, at spillerne var i live, har ypperstepræsterne nu - gennem monstrøse ritualer - frigjort "det nye bæst" (se Plotbaggrund, s. 2) til at opsøge og eliminere spillerne.]

Det levende bjerg: Sent om aftenen dagen efter de ovenstående natlige hændelser kommer spillerne - fysisk og psykisk udmattede - til det punkt på kortet, hvor landsbyen skulle ligge; men de står blot foran de enorme bjerge, som også er markeret på kortet. En eftersøgning af området vil kun bære frugt, hvis spillerne begiver sig lidt op i bjergene og minutiøst gennemgår området; da vil spillerne på et Spot Hidden-slag med -15% finde en skjult indgang til en bjerghule, hvor der findes de svagt glødende rester af et hastigt slukket bål, omkring hvilket der ligger dyreskind.

Ligegyldig om spillerne finder bjerghulen eller ej, overraskes de efter lidt tid af en grov mandsstemme, som - først

på et lokalsibirisk sprog, som kun Irina Retznichenko kender, og derefter på russisk - befaler dem at tilkendegive sig. Udenfor er en del hærdede og veltrænede mænd - klædt i skind og bærende buer og spyd - kommet frem fra små, skjulte observationshuler i bjergene. De udmagrede spillere kan intet stille op over for krigerne, som kender terrænet og let slår spillerne ud, hvis de sætte sig til modværge. Krigerne kommanderer spillerne til at overlevere deres våben og eskorterer dem derefter hen til en skjult åbning i bjergsiden og ind ...

Kapitel III - I Angstens Domæne

Hændelser: Spillerne ankommer til landsbysamfundet, indlogeres hos en ung sibirisk, introduceres til planetens forhold og begynder - forhåbentlig - at snage i et højforrådveri i landsbyen, som - hvis det gennemføres - vil betyde den visse død for dem selv og landsbysamfundet.

Velkomsten: Spillerne føres gennem en lang klippegang dekoreret med hulemalerier og videre ind i bjerget til en hel lille landsby bestående af store grotter forbundet med udhuggede korridorer (se *Oversigtskort I: Landsbyen*, s. 35). I grotterne bor personer fra diverse arktiske folkefærd - dog hovedsageligt af russisk og sibirisk afstamning - i wigwamer, primitive træhytter og små indhug i klippevæggene; kulden synes ikke at genere menneskene, som kun er klædt i, hvad der er praktisk af skindtøj. Landsbyen summer af aktivitet, og spillerne bemærker sågar en markedsplads samt en majestætisk udseende bygning udhugget direkte i klippen.

Efter at have vandret gennem de af fakler dunkelt oplyste grotter, hvis eneste ventilation er kanaler - lige akkurat store nok til, at et menneske kan kravle gennem dem - som fører ud til den friske luft, stopper vagterne foran en stor, flot bemalet wigwam og visiterer spillerne for skjulte våben, før de lader dem - efterfulgt af to vagter - træde ind. Indenfor er luften tung af røgelse og tobak, og på et tæppe på jorden sidder en gammel, indiansk udseende mand og ryger pipe; ved indianerens side sidder en indiansk dværg, som fungerer som tolk og fortæller for den gamle indianer, hvis helbred kun rækker til at hviske.

Den gamle indianer præsenterer sig - via dværgen - som Tashunka Witko af oglala teton sioux-stammen og byder spillerne velkommen, hvorefter han lytter til deres beretning om, hvordan de kom til landsbyen, som kaldes Wakan Tanka, hvilket er et udtryk for en åndelig kræft. På et klaret Spot Hidden-slag opdager en spiller, at Tashunka bærer en ring forestillende en fjer lig den, som forseglede brevet spillerne fandt (se *handout: **). Tashunka siger meget lidt, men lytter koncentreret, og han beder spillerne udsætte deres spørgsmål til morgendagen, hvor han insisterer på, at de opsøger ypperstepræsten, Sergei Belanov, i Zavis tempel (se *Besøg i Zavis tempel*, s. 11).

Tashunka byder atter spillerne velkommen, og de to vagter fører dem til en grotte, hvor de indlogeres i en primitiv hytte. En høj, mørkhudet person med farvestrålende perler i håret træder nu ind i hytten og hjælper spillerne med eventuelle sår og forfrysninger ved hjælp af naturmedicin, han har i små læderposer. Medicinmanden, Dmitri Bonabi, giver spillerne urtedrikke, og de

vågner først næste formiddag - de har genvundet 1d3+1 HP hver.

Hvad nu?: Det er vigtigt, at du som spilleleder nu gør dig fortrolig med *Appendiks B: Samfundet i Bjergets Indre* på side 28.

Spillerne er blevet indlogeret hos den unge og yderst gæstfri sibirer, Ignaz Zubov, og umiddelbart er deres eneste spor om, at noget er galt i landsbyen, det brev, de fandt ved den væltede slæde. Skulle spillerne vise brevet til Ignaz, vil han være fuldt overbevist om, at det enten er falsk eller en misforståelse, og han ønsker blot at glemme det. Ignaz beder spillerne være meget påpasselige, da kun de fem personer i landsbyrådet besidder en fjerring som den, der forsejler brevet - fjerren er landsbyens symbol. Hvis spillerne vil prøve at opklare mysteriet ved at sammenligne håndskrifter, får de intet ud af det - Dmitri Bonabis håndlanger, som de fandt, skrev selv brevet efter Dmitris diktering; seglet, som forestiller et kranie, kendes kun af Dmitri og Ithaquas ypperstepræster.

Det vil være muligt at overtale Tashunka Witko til at sende en spejderpatrolje mod det sted, som er markeret med et kryds på det kort, spillerne fandt ved den væltede slæde; han vil dog være tilbageholdende, da der allerede er en spejderpatrolje ude for tiden. Sendes en spejderpatrolje ud, når den ikke tilbage til landsbyen før scenariets slutning - turen tager 3 dage hver vej.

[Resten af dette kapitel er beskrivelser af de forskellige for spillerne interessante steder i landsbyen.]

Besøg i Zavis tempel: Det gigantiske tempel er udhugget i selve klippen og understøttes af søjler, som - ligesom templets indre - er bemalet med diverse natur- og dyrescenerier; for enden af tre brede trappetrin markerer en høj fyrretræsport indgangen. Ved ankomsten fortæller en eskimoisk udseende person - iført en lang kåbe - med kraftig accent spillerne, at de er ventet, og de føres gennem det af fakler oplyste tempel, hvor der ingen siddepladser er, men blot et stort alter, bag hvilket der er malet en nøgen mand med ulvehoved og fugleklør - eskimoen fortæller, at det er Zavi; et kolossalt spyd - næsten en lanse - hænger på hver side af gudebilledet.

Spillerne føres ned under templet, hvor omkring tyve personer - alle klædt i lange kåber som eskimoens - sidder ved skrivepulte og arbejder - eskimoen siger, at det er et af de to hold lærlinge, ypperstepræsten, Sergei Belanov, råder over. Bagest i dette rum er døren, som fører ind til Sergei Belanovs private gemakker, hvor spillerne skal hen.

Sergei Zlateva Belanov, ypperstepræst: Den aldrende Sergei har et hyggeligt sovekammer og et arbejdsværelse fyldt med bøger om landsbyens historie og religion samt optegnelser over himmellegemernes bevægelser. Han har allerede sørget for stole til spillerne og lavet opkvikkende urtete, da de besøger ham første gang. Efter Sergei - som konstant sidder og famler med sin ring, der er udformet som en fjer - interesseret har forhørt sig lidt om spillerens baggrund for at være her, fortæller han spillerne nogle generelle ting om landsbylivet og planeten, Borea (se *Appendiks A og B*, henholdsvis s. 27 og 28) - han kender dog intet til Ithaquas nylige eksperiment, men vil pointere, at hvis Ithaquas krigere

skulle finde landsbyen, da ville alt håb være ude. Samtidig forbereder han spillerne på et længere ophold, da han aldrig har hørt om nogen, som er vendt tilbage til jorden fra Borea.

Sergei besvarer venligt spillernes spørgsmål og vil hen mod samtalens slutning med dommedagsprofetstemme fortælle, at Zavi-religionen beretter om forræderen, Shawix - en åldgammel ypperstepræst for Ithaqua - som vil vende tilbage, forklædt som Zavi-troende, for at forsøge at korrumpere Zavis tilbedere - fordi denne snu fjende kommer indefra, er Shawix næsten mere frygtet end Ithaqua (et klaret Psychology-slag afslører en svagt insinuerende tone i Sergeis stemme, da han fortæller om Shawix); derfor skal spillerne ikke lade sig ophidse, hvis de øvrige landsbyboere er lidt skeptiske over for dem i begyndelsen.

[Sergei har på det seneste haft nogle meget foruroligende drømme om en ondskab, som er meget nær, og han er på vagt over for, om der skulle være en forræder i landsbyen; derfor tester han spillerens oprigtighed, indtil de har bevist deres uskyld.]

Hvis spillerne viser Sergei brevet fra den væltede slæde, bliver han meget stille og mumler noget for sig selv om, at "tiden er inde", og at "nu forstår han bedre, hvorfor der har været så stille på Borea på det sidste". Spillerne vinder nu Sergeis fulde tillid, og han beder dem gå stille med dørene og fortælle ham alt, hvad de måtte støde på - måske er det endnu ikke for sent.

Tashunka Witko, landsbyhøvding: Hvis spillerne opsøger Tashunka dagen efter deres ankomst, kan de passende møde lægmanden, Dmitri Bonabi, på vej ud fra Tashunkas wigwam - Dmitri nikker venligt til dem og skynder sig videre.

[Dmitri har lige været inde at fortælle Tashunka om de nyankomnes tilstand. Samtidig har de diskuteret, hvorfor der mon er så stille på Borea for tiden, og Dmitri har antydnet, at noget er i gære, og har med succes prøvet at så lidt generel tvivl om Pentti Talvelas loyalitet - Pentti er leder af landsbykrigerne.]

Tashunka er en gammel mand og vil nødtigt forstyrres, hvis det ikke er noget alvorligt - spillerne kan dog få lov til at få en kort audiens, nu hvor de er helt nyankomne. Tashunka kan - gennem dværgen (se *Velkomsten*, s. 10) fortælle, at det er længe siden, de sidst har fået friskt blod til landsbyen, og at noget må være gået galt for Ithaqua, siden han ikke hentede spillerne til sine egne lejre, hvor alle andre ellers hentes til; og hvorfra kun dem med mod og vilje kommer bort. Tashunka vil lyde bekymret, hvis han vises brevet, og kræve, at spillerne overleverer det til ham - et par vagter vil hjælpe spillerne med dette, hvis de nægter at adlyde.

Dmitri Bonabi, lægmand: Dmitri bor i en af landsbyens større træhytter, som er indrettet med et privat kammer og et behandlingsværelse, hvori der findes af Nathanos håndskrevne medicinbøger, en briks til patienter samt medikamenter i form af væsker og urter. Dmitri er en travl mand, da han ud over at være den eneste i landsbyen, som med en vis kompetence kan tage sig af syge og sårede, også skal forberede sin urte- og svampebaserede medicin. Han vil være forholdsvis svær at træffe om dagen uden aftale, men om aftenen er han for det meste hjemme.

Dmitri - der bærer en ring forestillende en fjer, hvilket opdages på et Spot Hidden-slag - tilhører Irtisj-tatarerne - et

sibirisk folkeslag med tyrkiske rødder - og eftersom Irina Retznichenko er halvt Irtisj-tatar, har han en naturlig forkærlighed for hende, grænsende til svagt begær, hvilket han dog godt ved ikke kan passes ind i hans planer. Dmitri er ud over lægmand også amatørastronom og vil for Irina berette lidenskabeligt om stjernehimlen og de tre måner - den blålige Flatus, kaldt vindmånen; den hvidlige Nivalis, kaldt snemånen; og den grønne Fatum, kaldt skæbnemånen. Desuden vil han være meget interesseret i at udveksle viden med Alexander Djetsnov, hvis han bringes til at tro, at Alexander er militærlæge.

Hvis spillerne viser Dmitri brevet, vil han udvise stor forbavselse, efterfulgt af nervøsitet - han bortforklarer det med, at stjernerne har stået ildevarslende på det seneste, og at dette måske kan bekræfte, hvorfor Fatum-månen skinnede så kraftigt for få netter siden - mere præcist den nat, hvor spillerne så den.

[Dmitri står i ledtog med Ithaquas ypperstepræster (se også hans beskrivelse i Persongalleriet, s. 30) og holder til i nogle hemmelige grotter i et nærliggende gravsted (se Om gravstedet, s. 21). Natten efter spillernes ankomst kontaktes han telepatiske af en af Ithaquas ypperstepræster, som informerer ham om "det nye bånd" (se Plotbaggrund, s. 2) og giver ham psykisk magt til midlertidigt at betvinge det, så det ikke opsøger spillerne i landsbyen og dermed forstyrrer hans planer, inden han har opsporet den eksakte beliggenhed af så mange lokalsamfund som muligt; båndet kan nu ikke opholde sig inden for en 2 kilometers radius af landsbyen. Under den telepatiske samtale går det også op for Dmitri, at hans brev (handout: ♠, hvilket spillerne nu har) ikke er nået frem, så i stedet han beretter ham om sin frygt for, at Sergei Belanov er ved at afsløre ham, og ypperstepræsten lover snarligst at kontakte ham og fortælle, hvorvidt en hørenhed kan sendes til assistance; dog må Dmitri stadig ikke frigøre båndet, da ypperstepræsten - hvis han kan sende en hændelse - vil foretrække at tage så mange fanger som muligt.]

Pentti Talvela, leder af landsbykrigerne: Rundt om Penttis wigwam - som indeholder diverse jagttrofær - er der opstillet omkring tyve spyd, der alle er prydede med mere eller mindre medtagede kranier fra krigere fra Ithaquas hær. Indenfor ligger spillernes fjernede våben, tømt for ammunition, desuden hængemt i en aflåst kiste - de i landsbyen, som kommer fra jorden, kan godt huske, hvad skydevåbnene medførte af grusomheder på jorden, og derfor er sådanne forbudt. Spillerne vil sandsynligvis finde Pentti igang med at nedfælde nogle unødige opgørelser på papir; han vil byde dem indenfor i et vrissent tonefald. På et klaret Spot Hidden-slag opdages det, at han bærer en ring i skikkelse af en fjer.

Disciplin og respekt for højerestående er nøgleord for Pentti, og spillerne må stå op under en eventuel samtale med ham. Han taler i korte, jappende sætninger, mens han næsten apatisk stikker i sin bordplade med en kniv. Han tager sin stilling som "krigsgeneral" meget højtideligt og nægter derfor at diskutere landsbyens anliggender med uvedkommende. Han kan dog - især af sergent Kirill Patrovski - overtales til at afsløre, at der for tiden er en spejderpatrolje ude for at spionere i fjendens lejr, og at der inden for den sidste uge både er forsvundet en lille pige (se Landsbyboerne, s. 14) og en landsbykriger [det var denne landsbykriger, som spillerne fandt ved slæden].

Konfronteres Pentti med brevet, spillerne fandt ved slæden, vil han advare dem mod at sprede falske rygter og derefter brænde brevet, hvis ikke spillerne når at tage det fra ham. Herefter vil spillerne begynde at føle sig overvågede, eftersom Pentti har udpeget to vagter til at holde øje med dem.

[Pentti har så meget tillid til sine evner til at holde orden i landsbyen, at han nægter at tro på, at forrædere af en sådan grad som omtalt i brevet eksisterer i landsbyen; dog rapporterer han hændelsen til Togayana.]

Piotr Ivanovitj, repræsentant for de almene landsbyboere: Piotr er en stor, skægget mand, som hjertensvarmt byder spillerne velkommen og inviterer dem indenfor i sit telt, hvor han snakker om løst og fast under gavmild udskænkning af Wakani - landsbyens brændevin. På et klaret Spot Hidden-slag opdager spillerne, at Piotr bærer en ring formet som en lille fjer.

Ud over sine sædvanlige amnestuehistorier kan Piotr - hvis spillerne lægger op til det - fortælle om den voksende uro blandt landsbyboerne på det seneste; folk beretter om mareridt og en fjern, ulveagtig tuden om natten. Piotr er også lidt urolig ved, at det er så længe siden, landsbyen har set eller hørt noget til fjendens tropper - mon Ithaqua har en trumf i baghånden?

Hvis spillerne viser Piotr deres brev fra den dræbte slædefører, bliver han meget bleg og nervøs. Han pointerer, at det ikke er ham, som har forseglet brevet trods sin ring; men nogen forklaring på brevet kan han ikke give - han vil ikke have noget med det at gøre og siger, at de bør vise det til landsbyens ypperstepræst, hvem han ser som godheden selv.

[For omtrent en uge siden var Piotr ude for at gå en aftentur, efter at han havde fået lidt rigeligt at drikke. Han kom hen til fyrretræsskoven, hvor det gamle, forbudte gravsted for Ithaqua-krigere findes (se Om gravstedet, s. 21) og hørte nede fra det en lille pige skribe - den samme dag var en lille pige forsvundet. På krysteragtig vis fortalte Piotr intet, da han allerede anså pigens skæbne for beseglet; men siden da har han følt sig tyngt af skyld over, at han lod pigen i stikken, og er begyndt at frygte, at en eller anden har vækket ældgamle kræfter til live - for ham bekræfter spillernes brev dette.]

Landsbyboerne: Der bor omkring 300 personer i landsbyen, og indbyggertallet holdes nede ved, at det kræver tilladelse at få børn; og skulle uheldet alligevel være ude indvies og ofres barnet til Zavi. Hovedvægten af beboerne er af russisk eller sibirisk afstamning, så i de fleste tilfælde bør spillerne ikke have kommunikationsproblemer.

Landsbyboerne er alle lidt bange for, at spillerne er et dårligt varsel, da der har været alt for stille på Borea på det sidste - end ikke de seneste spejderpatroljer har observeret noget mistænkeligt nogen steder. På markedspladsen bytter folk våben, smykker og mad- og drikkevarer i ét stort virvar ved opstillede telte, og det er her, at spillerne vil have lettest ved at falde i snak med nogen - især hvor den lokale brændevin, Wakani, forhandles. Irina Retznichenko bør - grundet sin baggrund i et sibirisk bjergsamfund - have lettest ved at komme i kontakt med lokalbefolkningen og opbygge gensidig tillid og respekt - lad hendes kendskab til lokalsamfund komme hende til gode.

Prøver spillerne at fremvise deres ved den væltede slæde anskaffede brev til nogen af landsbyboerne vil de sandsynligvis blive mødt med stor foragt og blive endnu mere outsiders, end de er i forvejen - de fleste folk vil benægte brevet ægthed.

Rygter: Følgende er en opstilling af de for spillerne vigtigste rygter, som cirkulerer blandt landsbyboerne for tiden:

1. "Et andet lokalsamfund, vi har kontakt med, fortalte, at de havde mistet en spejdergruppe på 15 mand; de fandt dem sprættet op på horribel vis - hvilket dyr kan mon overmande så mange personer?"
2. "Piotr, vores repræsentant i landsbyrådet, har i den sidste uges tid virket mere bekymret end normalt - måske han er syg?"
3. "For (det antal nætter siden hændelserne ved *Den anden nat* - s. 9 - indtraf) lyste Fatum-månen med en voldsom styrke, og mange i landsbyen drømte om Ithaqua, der kom ned fra skyerne og slog alle, som ikke bøjede sig for ham, ihjel på grusom vis."
4. "Når det er helt vindstille kan man for tiden høre en triumferende, dyrisk hyl og Ithaquas dæmoniske spejderfugles skarpe "tekeli-li"-skrig."
5. "For en uge siden forsvandt en lille pige sporløst og for (så mange dage siden som spillerne ankom til Borea) forsvandt en landbykriger med en slæde og et helt ulvespand (spillere, der udviser oprigtig bekymring kan komme til at snakke med de sønderknuste forældre til den forsvundne 8-årige pige; de siger, hun havde en masse farvede fjer flettet ind i håret)."

Galningen i fangehullet: I et hjørne af markedspladsen er et dybt hul i jorden dækket af et stort trægitter; hullet bruges til afstraffelse af forbrydere. Fangehullet er kun meget sjældent i brug, men for tiden holder det på en ung pige, Rodmina, som overfaldte op til flere landsbyboere, fordi hun troede de ville hende ondt. Hun er dybt sindssyg og meget paranoid, men hvis spillerne kaster noget mad ned til hende, vil hun stirre vildt op på dem og sige, at de skal "vogte sig for den vuggende tåge, som bringer den Onde Herres yngel", og at "da Fatum-månen hævdede sig dødsmerkede den Onde Herre jer (dvs. spillerne)". Herefter bryder hun ud i en sygelig latter.

Kapitel IV - Mørke Varsler

Hændelser: Foruroiligende oplysninger om et af Ithaqua påbegyndt eksperiment når landsbyen, hvor lægmanden og ypperstepræsten omkommer på uhyrlig vis - og et bestemt brev peger på landsbykrigerens leder som morder og forræder; men en ondskab synes samtidig at udspringe fra et ældgammelt gravsted, og spillerne må tage sagen i egen hånd.

[Dette kapitel beskriver nogle forskellige hændelser - som vil indtræffe uafhængigt af spillernes efterforskninger i landsbyen -

og deres konsekvenser - følg med på Tidslinien, s. 34.]

Spejdernes skræmmende nyheder: Ved aftenceremonien - som foregår ved solnedgang; et par timer efter aftensmåltidet - på spillernes første dag efter ankomsten til landsbyen, bliver de meget typiske aktiviteter som salmesange om naturen og oplæsning af forskellige hellige skrifter afbrudt mod ceremoniens slutning, da ypperstepræsten, Sergei, annoncerer, at en talsmand for en gruppe spejdere, som vendte hjem for få timer siden, har noget meget vigtigt at sige.

Det er Piotr Ivanovitj, beboernes fortæller, som fortæller om resultatet af spejdernes heltemodige spionage mod en lejr, hvori der fandtes nogle af Ithaquas ypperstepræster. Piotr siger, at Ithaqua for tiden arbejder på et eksperiment, som er centreret omkring skabelsen af noget, der blot omtales som: "Bæstet". Bæstet er efter pålydende et kunstigt animeret rovdyr, som har en uforklarlig evne til at opspore tilsyneladende tilfældige mennesker og dræbe dem og alle andre i nærheden. Så vidt spejderne ved, er forsøget kun afprøvet én gang, og det med et for Ithaqua ugunstigt udfald.

Stemningen i landsbyen vil fra nu af være endnu mere trykket, og dem, som ikke drukner deres angst i brandevin, hvisker om ildevarslende profetier og Ithaquas ultimative hævn.

[*Grundet spejdernes frygtindgydende oplysninger besøger Piotr Ivanovitj i løbet af aftenen Sergei Belanov og fortæller, hvad han oplevede for en uge siden (se Piotr Ivanovitj, repræsentant for de almene landsbyboere, s. 14). Sergei ved, at lægmanden, Dmitri, var ude ved den af Piotr omtalte fyrretræsskov for at hente diverse medicinplanter den dag, hvor pigen forsvandt; nu beslutter Sergei sig i sit eget stille sind for at holde godt øje med Dmitri.]*

Budbringeren: På den anden dag efter spillernes ankomst til landsbyen slæber to landsbykrigere på et tidspunkt om eftermiddagen en bevidstløs og hårdt såret indiansk udseende mand ind i landsbyen, hvor han umiddelbart bæres til behandling hos lægmanden, Dmitri - spillerne skal helst være i nærheden af en indgang til landsbyen og dermed kunne overvære optrinet og se de dybe sår, som synes at være blevet flænget af klør tværs over mandens brystkasse.

Manden kommer ikke til bevidsthed før om morgenen på den tredje dag efter spillernes ankomst, og under den dags morgenceremoni i templet, beretter Piotr Ivanovitj, hvad den stadig meget afkræftede indianer har fortalt ham. Indianeren er en budbringer fra et andet lokalsamfund og skulle advare landsbyen om Ithaquas eksperiment med et nyt rovdyr, hvilket Piotr som bekendt allerede informerede om to dage forinden; men på vejen til landsbyen kom budbringeren ind i en tåge, hvor noget stort og bjørnelignende pludselig dukkede op og overfaldt ham - kun ved et lykketræf slap han væk fra tåge og bjørn [det var "det nye bæst", som angreb ham, og han slap væk, idet han kom inden for de to kilometer af landsbyen, hvor "det nye bæst" ikke kan opholde sig (se Dmitri Bonabi, lægmand, s. 12.)]. Der er dog en ny oplysning om dette rovdyr, kaldt "Bæstet": for at det skal kunne opspore mennesker, skabes der en ikke nærmere defineret form for psykisk kontakt mellem rovdyret og dets ofre - hvordan denne kontakt skabes vides ikke.

Sjæleskriget fra hinsides: Tidligt om morgenen på den tredje dag efter spillernes ankomst - mens flertallet af landsbyboerne stadig sover - vågner spillerne fra en urolig nattesøvn, hvorfra de alle husker et gennemtrængende og desperat skrig (med et klart Listen-slag husker spillerne, at det lød lidt som ypperstepræsten Sergeis stemme) fyldt med rædsel efterfulgt af et billede af Zavi-templets indre, hvor blod sivede ind gennem væggene (SAN-tab: 0/1d2).

[Denne nat lagde Sergei Belanov mærke til at lægmanden, Dmitri - hvem han mistænkte for højforræderi - ikke var hjemme i sin træhytte og besluttede sig derfor at bryde ind og kigge sig omkring. Sergei fandt en signeringsring formet som et menneskekranie; men så vendte Dmitri hjem - han havde hentet en mand, som lignede ham selv en hel del, fra sit tilholdssted i et gammelt gravsted i fyrretræsskoven og smuglet ham ind i landsbyen. Dmitri forstod straks situationen, og ved hjælp af psykiske kræfter tvang han Sergei til at gå med Dmitri over i Sergeis bolig under Zavi-templet. Derovre manipulerede Dmitri Sergei til at skrive et brev (se handout: ♥) og gemme det skødesløst under et bordben, hvorefter Dmitri slog Sergei ihjel og stjal offerkniven fra Zavi-templet. Spillernes drømme var influeret af Sergei, som - da hans sjæl var på vej væk fra de levendes verden - koncentrerede al sin indre styrke i et forsøg på at advare landsbyboerne; men kun spillernes og landsbytossen Rodminas sind var - grundet Ithaquas manipulationer - modtagelige over for Sergeis sjæls nødråb på rejsen til, hvad end der må vente hinsides.

Herefter sneg Dmitri sig ind hos Pentti Talvela, lederen af landsbykrigerne, og placerede en i det brev, som Dmitri fik Sergei til at skrive, omtalt medaljon. Hjemme hos sig selv byttede Dmitri tøj med personen - som han for lang tid siden havde "fået" af Ithaqua-præsterne og nu havde hentet til landsbyen - og dræbte så også ham; denne person lod sig frivilligt dræbe for at fremme Ithaquas mål. Nu er Dmitri så flygtet til sit tilholdssted i fyrretræsskoven. Årsagerne til - og formålene med - hans handlinger vil blive forklaret i de følgende afsnit.]

De brutale drab: Hvis ikke spillerne - her om morgenen på den tredje dag efter deres ankomst til landsbyen - finder ligene af Sergei og "Dmitri", bliver ligene opdaget, da det viser sig, at hverken Sergei eller Dmitri møder op til morgenceremonien, hvor Piotr under alle omstændigheder taler endnu engang (se Budbringeren, s. 16).

Væggene i såvel Sergeis som Dmitris bolig er smurt ind i blod, og knoglestumper er spredt ud over alt - ligene er umulige at identificere, men det tages naturligvis som en selvfølge, at det er Dmitri og Sergei, som er døde; desuden passer visse tøjrester til deres respektive beklædning.

[Ved brug af sin magiske formular, Zone of Partial Vacuum (se Persongalleriet - Dmitri Bonabi, s. 30), sprængte Dmitri bogstavelig talt sine ofre i stumper og stykker og iscenesatte derved sin egen død, så ingen fatter mistanke til ham.]

Hvis spillerne selv finder ligene (SAN-tab: 0/1d3 - kun ved det første lig, spillerne finder), har de mulighed for at undersøge lidt på egen hånd, hvilket hos Dmitri kan - med et klart Spot Hidden-slag - føre til fundet af et kort digt, som ligger i en tom lerkrukke (udlevér handout: ♠) [Dette digt tænkte Dmitri ikke over at tage med sig - det er et forsøg på at tyde en

drøm, som han havde natten inden Fatum-månen sidst hævdede sig (se Den anden nat, s. 9).]

Hos Sergei vil spillerne derimod straks opdage en ikke helt færdigskrevet tekst på en papirlap (udlevér handout: ♥), som stikker ud fra under et bordben og synes hastigt og uovervejede gemt. Med et klart Spot Hidden-slag vil spillerne desuden finde en af Sergeis kåbe afsprunget lomme, hvori der ligger en signeringsring formet som et menneskekranie - dens form er lig den, som underskrev brevet, spillerne fandt ved den væltede slæde [Dmitri nåede ikke at se Sergei stjæle kranieringen (se Sjæleskriget fra hinsides, s. 17), og derfor vil den nu skabe endnu en løs ende for spillerne.]

Hvis spillerne ikke selv opdager nogen af ligene, kan de stadig få tilladelse til selv at undersøge gerningsstederne, men brevet - og kun dette - fra Sergeis rum vil være fundet og afleveret til Tashunka Witko.

Pentti Talvela - forræder?: Hvis Tashunka Witko hører om brevet, som blev fundet hos Sergei, iværksætter han straks en undersøgelse af Pentti Talvelas wigwam, hvor der i en skrivebordsskuffe findes en medaljon af samme udseende som beskrevet i brevet. Tashunkas vrede vil nu ingen grænser tage og det bestemmes, at Pentti skal halshugges og hans hoved sættes op blandt eskimokranierne rundt om hans egen wigwam ved den først kommende tempelceremoni - dog tidligst ved aftenceremonien på tredjedagen efter spillernes ankomst til landsbyen. Inden halshugningen torteres Pentti for informationer, men han nægter sig skyldig hele vejen igennem. Tashunkas beslutning står imidlertid ikke til at ændre, og forsøg på at overbevise ham om andet afslås øjeblikkeligt med mere eller mindre velargumenterede begrundelser.

Hvis spillerne finder brevet, som indikerer Pentti Talvelas forræderi, men holder det for sig selv, vil Tashunka stadig mistænke Pentti grundet Dmitris udsagn (se Tashunka Witko, landsbyhøvdning, s. 12), og bare en svag antydelse af Pentti som forræder vil få Tashunka til at gennemsnøge hans wigwam, hvorved den ovenstående reaktion opnås.

Før stormen - som for tiden raser - er redet af, må ingen forlade landsbyen uden Tashunkas personlige tilladelse. Dette eksekveres ved at postere vagter ved alle landsbyens udgange; og selv efter Penttis evt. tilfangetagelse vil denne ordre gælde.

[Dmitri havde længe planlagt at stikke af fra landsbyen på denne måde, når tiden var inde. Han valgte at gøre Pentti Talvela til syndebuk for at sikre sig, at landsbyen ikke engang har en kompetent leder af sine tropper, når Ithaquas hær når frem.]

Forespørgsler i landsbyen: Stemningen i landsbyen efter de to drab er om muligt dalet endnu mere, og især frygtes tagen, som omtaltes af budbringeren fra den anden landsby (se Budbringeren, s. 16) - tagen er nemlig det varsel, som ifølge legenden, bebuder forræderen Shawix' ankomst (se Sergei Zlateva Belanov, ypperstepræst, s. 11), og de fleste landsbyboere tror, at Pentti Talvela blot var begyndelsen på "Shawix' Tidsalder".

De følgende små afsnit udgør, hvad spillerne kan høre af interessante ting i landsbyen efter de to brutale mord:

Pentti Talvela: Hvis Pentti ikke er blevet anklaget for mordene,

kan spillerne finde ham vandrende rundt i landsbyen - han er meget på vagt og tolererer ikke morsomheder. Hvis medaljonen hos Pentti ikke er blevet fundet, vil et indbrud i hans wigwam og et klaret Spot Hidden-slag afdække den under nogle papirer i en skuffe.

Piotr Ivanovitj: Piotr har mistet alt sit gode humør, og selv hans voldsomme drikkeri kan ikke skjule hans angst. Det kræver ikke meget at få Piotr til at berette om sine natlige oplevelser (se *Piotr Ivanovitj, repræsentant for de almene landsbyboere*, s. 14) og hans medfølgende skyldfølelse; han nævner også, at han fortalte sin historie til Sergei Belanov dagen inden denne blev dræbt. Piotr kan informere om, at end ikke krigerne tør forlade landsbyen for tiden - og at opsøge gravstedet i fyrretræsskoven er helt udelukket.

Sergeis lærlinge fra Zavi-templet: Den dag, hvor Sergei dræbtes, skulle lærlingene have mødt til undervisning i templet efter morgenceremonien - nu må de i stedet begræde tabet af denne yderst vise herre. De kan fortælle, at - dagen inden Sergei døde - opsøgte Piotr Ivanovitj ham i en lettere skræmt tilstand. Desuden kan de fortælle, at Sergei - som afrunding af undervisningen på den dag, han døde - fortalte om visse advarende drømme, som Zavi havde skænket ham. I drømmene så han tekeli-li-fugle kredse rundt over en lysning i en skov; og i lysningen var der en kløft, som oplystes af et stærkt, grønligt lys. Lærlingene synes, at det virkede som om Sergei prøvede at fortælle dem noget - de tror desuden, at stedet han så i drømmen var det forfærdelige gravsted i den nærliggende fyrretræsskov. Yderligere kan lærlingene oplyse om, at offerkniven fra Zavi-templet er forsvundet.

Eskimoen på markedspladsen: En stærkt beruset eskimo på markedspladsen kan med lidt brændevin overtale til at fortælle, at han så to skikkelser gå ind i Zavi-templet den nat, hvor de to drab fandt sted; men han så kun én komme ud igen.

Landsbytossen: Med lidt venlighed over for Rodmina i fangehullet på markedspladsen, fortæller hun dramatisk om et varsel, hun fik af Zavi den nat, hvor Sergei og Dmitri blev dræbt. Varslet var i form af en tekeli-li-fugl, som fløj hen til "den åbne plads i fyrretræsskoven, hvor det grønne lys skinner", og i "sine klør bar den en krukke fra den Onde Herre."

Gravstedets rygter: Stort set alle i landsbyen kan fortælle om en lysning i den nærliggende fyrretræsskov, hvor der er et underjordisk gravsted for døde Ithaqua-krigere - gravstedet radierer Ithaquas ondskab og er forbundet med stor fare. Det er forbudt for landsbyboerne at nærme sig lysningen i skoven, og der er ingen problemer med overholdelse af den regel - ingen, som kender til Ithaqua, tør betræde gravstedet; og da slet ikke nu, hvor Ondskaben lurder lige uden for landsbyen.

Mod ondskabens kilde: Som spilleleder er din opgave nu at få spillerne til at opsøge gravstedet i den nærliggende fyrretræsskov - alene. Tashunka Witko mener, at der er brug for alle mænd i landsbyen til en eventuel konfrontation, og kan ikke overbevises om vigtigheden i at opsøge gravstedet, som han desuden forbinder

med en grufuld død grundet de historier, han er blevet fortalt - hvis spillerne vil derhen, må det foregå alene. Sørg dog for, at spillerne får et indtryk af, at frygten for gravstedet sagtens bare kan være amnestuesnak og lokal overtro - og i så fald ville det jo være det perfekte skjulested for en forræder.

Opdager Tashunka - her efter mordene - at spillerne muligvis er forsøgsdyrene i Ithaquas eksperiment, som spejderne omtalte, vil han stadig ikke give dem krigere med over til gravstedet, men vil derimod kraftigt tilskynde - eller beordre - dem til at tage derud; for i det fald, at spillerne - uvidende, naturligvis - har bragt denne ulykke over landsbyen, må de også forsøge at rette op på den igen.

En anden mulighed er, at moderen til den forsvundne pige (se *Rygter*, s. 15) har hørt rygter om, at Piotr Ivanovitj hørte hendes datters stemme nede fra gravstedet, og eftersom ingen krigere må - eller tør - opsøge dette sted, kommer hun til spillerne, som godt kan få Tashunkas lidt modvillige dispensation til at tage derhen.

En tredje - omend mere desperat og utilfredsstillende - mulighed er at lede spillernes opmærksomhed hen på gravstedet gennem antydninger via drømme eller deres mentale ændringer (se *Sindets Luner*, s. 7) og hermed vise dem nødvendigheden i at tage derhen, hvis de selv og landsbyen skal have bare den mindste chance for at overleve.

[Det er vigtigt, at du får lokket spillerne ud til gravstedet samme dag som - eller dagen efter, at - ligene af Sergei og Dmitri findes - hændelserne i Kapitel V kan godt fortales så længe. Hvis det - mod al forventning - på ingen måde er muligt at få spillerne ud til fyrretræsskoven, vil scenariet få en mere aparte slutning, hvor spillerne befinder sig i landsbyen, når det gamle bæst angriber (se Massakren i Landsbyen, s. 24) - husk da på, at "det gamle bæst" er langt stærkere og mere udholdende end "det nye bæst" (se Plotbaggrund, s. 2).]

Kapitel V - Erkendelsernes Tid

Hændelser: Spillerne konfronteres med den sande forræder, Dmitri Bonabi, i gravstedet, hvorefter de må flygte tilbage til landsbyen i søgen efter midler til at dræbe "det nye bæst", som Dmitri har frigjort til at eliminere dem. Efter opgøret med "det nye bæst" i landsbyen - hvor alle beboerne er blevet dræbt af "det gamle bæst" - stormes denne af Ithaquas krigere, og kun med nød og næppe kan spillerne undslippe; herefter kommer spillerne til et andet landsbysamfund, hvor de for alvor må indse deres skæbne.

Fyrretræsskoven: Der er omtrent en kilometer til fyrretræsskoven, som ligger i en stor dal i bjergene bag landsbyen - vejen hertil kendes af alle landsbyens beboere. Ligegyldig om spillerne tager af sted om dagen eller natten, vil himlen være meget mørk af tunge skyer, og en let dis vil hænge i luften. På vej til skoven - hvor træstammerne står tæt, og sneen dækker grenene - afdækker et klaret Spot Hidden-slag kadaveret af en snehare, hvis indre er blevet fortåret; men dens blod er endnu ikke frosset, og med et klaret Track-slag kan spillerne følge nogle dyriske fodaftryk (se *fodaftrykket*, s. 39-40) et kort stykke vej til kanten af en uforcerbar klippekant, hvor de hører op [disse spor er efterladt

af "det gamle bæst" (se Plotbaggrund, s. 2), som - måske ved en tilfældighed, måske grundet "det nye bæsts" nærvær - har forvildet sig herhen og snart vil gøre en ende på landsbyens beboere.].

Selve gravstedet befinder sig ikke særlig dybt inde i fyrretræsskoven, men på vej derhen vil spillerne alligevel føle sig holdt øje med [Dmitri skjuler sig i skoven for at sikre sig, at han ikke overraskes i gravstedet; han har set spillerne komme og vil nu - i stedet for omvendt - overraske dem.]. På vejen gennem skoven finder spillerne - ved et klaret Spot Hidden-slag - nogle farvede fjer med små, afrevne hårtotter viklet ind i dem [disse stammer fra den fra landsbyen forsvundne pige (se Rygter, s. 15.).

Lysningen: Da spillerne træder ind i den lille lysning - i hvis midte en 15 meter dyb kløft fører ned til gravstedet - finder de sig pludselig badet i et sygeligt, grønt lys stammende fra Fatum-månen, som skyerne har trukket sig tilbage for. Månelysen ses kun i lysningen, og en gysen går gennem spillerne (SAN-tab: 0/1d2).

En smal, tiliset trappe er hugget ud i kløftens ene væg, og da spillerne når kløftens bund (se Oversigtskort II: Gravstedet, s. 36) hører de en fjern, triumferende hyl, et lyn slår ned, og mod Fatum-månens skær ses tekeli-li-fugles dystre skikkelser. På hver side af trappen, som fører ned til selve gravstedet, brænder to nyligt tændte bål; faktisk så nyligt antændte, at Pentti Talvela - som sandsynligvis er anklaget for forræderi i landsbyen - ikke kunne have tændt dem.

Om gravstedet (se Oversigtskort II: Gravstedet, s. 36): For 2000 år siden fungerede stedet som gravsted for de af Ithaquas krigere og præster, som havde udmærket sig i slag mod de rebelske lokalsamfund eller tjent Ithaqua særligt ærefuldt. Inden gravstedet blev forseglet var det også muligt at konsultere stedets orakel og blive velsignet ved at tilbringe en nat i de små kamre, som ligger direkte under nicherne, hvor de døde heltes sarkofager står. Nu - hvor stedet er blevet genåbnet af Dmitri - tjener gravstedets dunkle, fakkeloplyste grotter, hvor fugten driver ned ad væggene, og alle stemmer lyder fjerne og spage, dog lidt andre formål.

Gravkammeret: Ved foden af en overiset stentrappeløber fører to tunge stendøre med et nu brudt segl af is, forestillende et menneskekranie, ind i det elipseformede gravkammer, som domineres af et blodpletet alter af is og utallige nicher, som hver især opbevarer en stensarkofag. Kulden herinde er meget stærk - selv de kulderesistente kan mærke den - og her høres utydelige klageskrig, som synes at komme fra under jorden. Et klaret Listen-slag afslører, at klageskrigene kommer fra bag sarkofagerne, men disse er meget tunge og vil sandsynligvis smadre mod gulvet og afsløre porøse skeletter, hvis de forsøges flyttet.

Bag en sarkofag - hvis inskription lyder: "Valtra Karmarin, Shawix' profet", og hvori skelettet bærer en af Ithaqua velsignet medaljon med det udskårne billede af et menneskekranie omgivet af skyer - fører en stentrappeløber nedad (se Cellegrotten, s. 22), hvilket antydes i en skriftrulle (se Dmitris opholdsgrotte, s. 22). Første gang en anden end denne sarkofag smadres, begynder et blåligt lys i øjenhøjde at strømme ud fra de andre sarkofager og

samle sig på isalteret i rummets midte - dette eksploderer i en sky af iskrystaller kort efter, og spillere, som ikke er i dækning, mister 2d4 HP, medmindre de klarer et Dodge-slag, i hvilket tilfælde skaden reduceres til 1d4 HP. Bag hver af disse andre sarkofager er der et lille hul i væggen, som udgør en skakt, der fører ned til de respektive celler nedenunder (se Cellegrotten, s. 22) - hullerne er store nok til, at man lige akkurat kan stikke en arm ind i dem.

[Dmitri bruger de små skakte til at fodre særligt farlige væsener nedenunder (se Cellegrotten, s. 22); han flytter sarkofagerne ud af nicherne ved hjælp af psykisk energi.]

I gravkammeret er det desuden din opgave at improvisere diverse spøgelsesorienterede hændelser, eftersom de afdøde ånder hjem søger stedet i form af hviskende stemmer, skygger, som opstår ud af ingenting, isnende åndedrag fra Underverden osv.

Dmitris opholdsgrotte: Her er to stole og et bord, hvorpå der ligger en udfoldet skriftrulle på russisk (udlever handout: ♦) og tydelige spor efter et to-personers måltid [her spiste Dmitri en "sidste nadver" med manden, som dræbtes i Dmitris bolig i landsbyen.]. En fordybning i gulvet danner desuden basis for en lille pøl af klart vand - røres dette vand af en spiller, forvrænges dennes spejlbillede i vandet til et grinende skelet, i hvis øjenhuler to blålige flammer brænder lystigt (SAN-tab: 0/1d3).

På hver side af døren til gravstedets bageste kammer står en halvanden meter høj bronzelysestage og brænder - uden hverken lys eller noget andet brændbart materiale.

[Bemærk, at oplysninger om beliggenhederne af de andre lokalsamfund, som Dmitri skulle lokalisere, kun eksisterer i Dmitris hoved - han vil ikke snydes af Ithaquas ypperstepræster.]

Visdommens hule: Rummet er formet som en pyramide, og de skrånende vægge er ved gulvet bemalet som en slagmark, hvorfra de døde sjæles himmelrejse kan følges op ad væggene, indtil rummets højeste punkt, hvor de sammenstødende vægge er malet kulsorte. I en fordybning midt i gulvet ligger et skelet med gulnede knogler - dets hænder danner en skål og holder en krystalkugle, omkring hvilken en helt tynd tågesky langsomt bevæger sig rundt. Til tider bryder et svagt, blåligt lys ud gennem krystalkuglens tåge, og hvis en spiller kigger i krystalkuglen på et sådant tidspunkt, får han fornemmelsen af at se ud gennem øjnene på en, der styrter afsted over et kuperet sneterræn (se Persongalleriet - Krystalkuglen, s. 31).

Fjernes krystalkuglen fra skelettets greb, pulveriserer skelettet øjeblikkeligt, og et lettelsens suk fylder rummet [krystalkuglen er det ældgamle orakel (se Om gravstedet, s. 21), som ledte Dmitri i fordærv, og skelettet er af den af Ithaqua højest værdsatte ypperstepræst gennem tiderne, Shawix, som gennem to årtusinder har båret den tunge, men ærefulde byrde at holde oraklet - idet krystalkuglen fjernes, frigives hans sjæl.].

Cellegrotten: Stenvindeltrappen fra gravkammeret munder ud i en grotte af nøjagtig samme proportioner - dog er nicherne udskiftet med små, aflåste celler, i hvis massive døre der sidder små jerngitre til at observere deformiteterne, som udstøder de

frygtelige klageskrig. Hernede er kulden så intens, at alle ikke-kulderesistente spillere har -10% i alle fysisk relaterede Skills.

Væsnerne i cellerne er Dmitri Belanovs groteske eksperimenter ud i kunstigt forlænget liv samt menneskelig anatomi og dens kompatibilitet med dyr - her findes forrådnede lig, som spiser sig selv for at overleve og væsner, der er halvt dyr og halvt menneske (hvis spillerne begynder at kigge nærmere på eksperimenterne mister de 1/1d6 SAN-point). To cellers indhold skal præciseres:

Oleg Zelenevitj: På et tidspunkt bliver Boris Zelenevitj anråbt fra en af cellerne, og der ser han sin bror, Oleg, hvem han ellers formodede død. Oleg vil bønfalde Boris om at gøre en ende på hans lidelser, hvilket Boris vil forstå, når han kommer helt hen til jerngitret, hvor Olegs insekt-inficerede ansigt stirrer ud: Olegs krop eksisterer ikke, og i stedet er hans hoved placeret på en stage, som hviler op ad døren - Oleg holdes kunstigt i live på grufuldeste vis (SAN-tab: 1/1d6). Hvis Oleg dør, ophører Boris' mentale ændring (se *Sindets Luner*, s. 7).

Salven: Som det fortælles i skriftrullen fra Dmitris opholdsgrotte (se *handout:* ♦) befinder en rygende salve sig i gravstedet - og denne krukke ses stående inde bagest i en celle, hvis dør kan dirkes op med et klaret Locksmith-slag (ellers har den STR: 25). Inde i cellen er der imidlertid - ved siden af døren - en niche i væggen, hvorfra en lavstammet, mørkhåret mand springer overraskende frem og angriber vildt med lårknoglen fra et menneske (se *Persongalleriet - Tcho-Tcho-manden*, s. 31). Han er sat til at forsvare salven med sit liv og må slås ihjel på primitiveste vis, medmindre spillerne har en medaljon fra enten sarkofagen i gravkammeret eller Pentti Talvelas wigwam i landsbyen og holder den op foran Tcho-Tcho-manden; i dette tilfælde vil han hvæsende krybe tilbage til nichen, hvor han kom fra.

Forsøgsgrotten: Dette er Dmitris operationsstue - komplet med et bord, hvor ofrene kan spændes fast, utallige kuriøse torturinstrumenter, væsker og urter samt hylder fyldt med optegnelser over hans eksperimenters udfald. Fra de dybe skygger bagest i dette rum høres svag, smertefuld barnegråd, som stammer fra en lille, mørklødet pige, hvis hænder er bundet med et reb, som sidder på en krog på væggen, så hendes fødder svæver 20 cm over jorden, hvor en stor blodpøl ligger [dette er den fra landsbyen forsvundne pige (se *Rygter*, s. 15), som Dmitri holder kunstigt i live.]. Pigen fabler grådkvalt om, at "den onde læge ikke vil lade hende dø", og skæres hun fri af rebet, knækker hun - endelig død - sammen. Det viser sig, at hendes ryg - inkl. ryggrad - er blevet fortåret af store, skolopenderlignende insekter, som nu kravler rundt i den blodige masse (SAN-tab: 1/1d4+1).

Opgøret med Dmitri: Når det passer dig - men helst en gang nede ved forsøgsgrotterne, når spillerne har opbygget et solidt had til personen bag disse grufuldheder - træder Dmitri Bonabi frem bag spillerne. Han er klædt i en lang skindkåbe med et udhulet ulvehoved som hjelm og bærer en medaljon samt en krum offerkniv [denne stjal han i *Zavi-templet for - sammen med salven - at kunne dræbe "det nye bæst"*, hvis noget slog fejl (se *handout:* ♦)]. Med en hånende latter siger han: "Tænk, hvor let er det ikke at narre

folk? At forveksle mit lig med det af en simpel barbar! HA!".

Herefter følger en blodig kamp, hvor Dmitri - til kakofonien af de skrige vanskabninger i cellerne - vil benytte sin Wind Blast-formular (se *Persongalleriet - Dmitri Bonabi*, s. 30) mod spillerne og måske prøve at lukke nogle af eksperimenterne ud - hvad disse gør, er dog komplet uberegneligt. Når Dmitri engang har fået nådestødet, hæver han i sine dødskrampes sin ene hånd, og i spillernes sind lyder hans stemme: "Usle kryb! Bæstet er frigjort! Lad jagten på jer vantro begynde!". Herefter stivner han for kort efter - sammen med offerkniv og medaljon - at krakelere i tusindvis af små iskrystaller.

[I sin afsindige vrede over at være blevet overvundet har Dmitri nu - til trods for Ithaquas ypperstepræsters forbud (se *Dmitri Bonabi*, lægmand, s. 12) - frigjort "det nye bæst" til at jage spillerne - de to kilometers sikkerhedsafstand fra landsbyen kan og vil det nu overskride].

Forfølgelsesjagten til landsbyen: Spillerne skal nu - med salven fra cellegrotten - nå tilbage til landsbyen og have fat i et våben fra Zavi-templet, inden "det nye bæst" fanger dem. Krystalkuglen (se *Visdommens hule*, s. 22) lyser nu med et stærkere blåligt skær end før, men har ellers de samme evner (se *Persongalleriet - Krystalkuglen*, s. 31), som giver mulighed for skræmmende situationer, hvor spillerne ser sig selv i krystalkuglen.

Selve forfølgelses scenen foregår under den mørke himmel - først gennem den tætte fyrretræsskov og derefter gennem bjergterrænet til landsbyen; og hele tiden kan spillerne høre "det nye bæst" komme nærmere og nærmere. Desuden dækkes jorden overalt af cirka en halv meter tyk tåge, som ruller hen over landskabet som et tæppe - over den lavtliggende tåge er luften blot diset.

Massakren i landsbyen: Da spillerne når landsbyen - i hvilken det tykke tågelag også er - findes der maltrakterede lig af landsbykrigere ved diverse indgange, og indenfor er der ingen at se - kun tågen bevæger sig i de dunkle grotter. Fra markedspladsen høres svagt landsbytossen Rodminas intense beder om, at "den Onde Herre" må se i nåde til hende". I Zavi-templet og kamrene under det findes imidlertid samtlige landsbyboere bestialslysk myrdet af skarpe klør og voldsomme slag (SAN-tab: 1/1d6). De eneste våben i templet er de to enorme, hellige spyd, som hang på væggen bag altret - nu ligger spyddene på jorden sammen med ligene af de landsbyboere, der forgæves tog dem ned.

[Mens spillerne var væk, afholdtes der en stor sørgemesse i Zavi-templet, og under denne fandt "det gamle bæst" (se *Plotbaggrund*, s. 2) - som strejfede omkring på må og få i bjergene - indgangen til landsbyen og slagtede alle dens beboere, som forsvarsløse og uden våben var samlet i Zavi-templet (bemærk, at "det gamle bæst" er langt stærkere end "det nye bæst"); herefter forsvandt udyret atter ud i tågen og mørket - og ud af scenariet.]

Spillerne ved - fra brevet de fandt i gravstedet (se *handout:* ♦) - at "det nye bæst", som forfølger dem, nemmest kan slås ihjel ved at smøre salven fra gravstedet på et våben fra Zavi-templet; og eftersom Dmitri stjal offerkniven, er der blot de to spyd tilbage. Bæstet vil udnytte sin evne til at forvandle sig til tågeform (se *Persongalleriet - Bæstet*, s. 31) ved at bevæge sig i den tåge, som allerede er der, og overraske spillerne med

pludselige angreb. Hvis et af spyddene (base chance: 30%, damage: 1d8+2+db i skade) - som begge er en slags små lanser, der ikke kan kastes og bedst bruges som en slags rambuk af to personer - er påsmurt den rygende salve fra gravstedet og gennemborer bæstet, udstøder det et øredøvende brøl og synker dødt sammen.

Ithaquahærens indtog: Mens ekkoet fra bæstets sidste brøl dør ud, høres en lille drengs stille gråd fra under ligene af hans forældre. Drengen hvisker grædkvalt om "den store bjørn", som dræbte hans forældre, men beroliges han - hvilket sker ved et klaret Psychoanalysis-slag - kan han berette om det bæst, som slog alle i landsbyen ihjel; han fortæller, at det var større og stærkere end det, spillerne nedkæmpede.

Lad spillerne - de af dem, som endnu er tilbage - komme sig oven på strabadserne og falde lidt til ro igen, før du sætter slutspurten ind: en fanfare blæser til angreb uden for landsbyen og utallige frådende ulve og kampklædte krigere fra Ithaquas hær stormer ind i landsbyen [*dette er den hærdeling, som Dmitri bad Ithaquas ypperstepræster om den aften, hvor spillerne ankom til landsbyen for første gang (se Dmitri Bonabi, lægmand, s. 12). Spillerne så ikke hærdelingen, da de - forfulgt af "det nye bæst" - ankom til landsbyen, fordi der på det tidspunkt endnu var en bakkekam mellem spillerne og krigerne.*]. Den lille dreng, spillerne har fundet, siger, at han - under slagtingen i templet - hørte Piotr Ivanovitj fra landsbyrådet råbe noget om en tunnel under altret, som førte væk fra landsbyen.

Nu følger en hektisk scene, hvor spillerne skal nå at skubbe det tunge alter væk fra nødudgangen, det er placeret over, før Ithaquas krigere når dem - andre landsbyboere har nået at dreje altret en smule, inden de blev dræbt, men stadig er sprækken til tunnelen nedenunder for lille til at komme gennem. I tunnelens sidevægge er der med 50 meters mellemrum et stort håndtag - når et sådan hives ned, kollapser tunnelens loft bag spillerne og spærre vejen for de fremstyrede Ithaqua-krigere. Tunnelen løber en halv kilometer, før den ender ved en sprække i bjergvæggen; og når spillerne kan se friheden bag denne sprække, styrter tunnelloftet pludselig sammen over dem - det sortner for deres øjne ...

Opstandelsen til en ny tilvarelse: Da spillerne atter vågner er det i en forkommen tilstand: det smerter overalt i deres kroppe, og deres slørede øjne synes at blive brændt af lysets stråler; men de kan mærke, at de ligger blødt på behagelige sengelejer. Giv spillerne lidt tid til at fundere over situationen, mens deres syn langsomt restitueres.

Efter nogle minutter kommer en mørklødet person i en lang skindkåbe hen og bøjer sig ind over dem - i deres lidt omtågede tilstand forveksler spillerne ham nemt med Dmitri. Da personen har konstateret, at de er vågne, begynder han at tale i et lavmælt og behageligt tonefald: "Velkommen til Makah - vor landsby. I har sovet i snart to døgn - vi var næsten begyndt at betvivle om I overhovedet ville vågne igen oven på alt det, I var igennem. Det var et sandt lykketræf, at en gruppe af vores spejdere så tunnelen styrte sammen og fik jer ud af det snehelvede - men nu er I ihvertfald i sikkerhed, og når I er kommet til kræfter, glæder jeg mig til at høre jeres historie ...".

Her slutter scenariet, *In the grip of ... Winter?*. Spillerne

vendte - som Sergei forudsagde for lang tid siden - ikke tilbage til jorden; men de forpurrede Ithaquas planer med hensyn til det grufulde eksperiment med Bæstet og besidder nu informationer til at advare mod det - og mon ikke Ithaqua skifter taktik efter hele to mislykkede forsøg? Spillerne må forberede sig på at tilbringe resten af deres dage på Borea i en evig kamp mod Ithaquas undertrykkelse - fra at være undertrykkere på jorden er de nu selv blevet de undertrykte, og hvorvidt spillerne ser sig tilfredse med deres nye standpunkt i livet og accepterer deres skæbne, kan du jo passende diskutere med dem her efter tæppefald.

The End ... ?



Bæstet tuder mod Fatum-månen

APPENDIKS A: BOREA - EN FJERN SNEPLANET

Hvis man lader sig føre af de isnende vinde, som leder bort fra vor galakse og gennem dimensioner, hvor aspekter som tid og rum er ikke-eksisterende, da har man mulighed for at havne i et solsystem med blot én planet, omkranset af tre ildevarslenende måner: Pnuma, Nivalis og Fatum. Denne ensomme planet er Borea, hvor Vindenes Herre, Ithaqua, hersker.

Boreas overflade er dækket af sne året rundt (et år er på 425 dage á 26½ times varighed), og temperaturen svinger fra +5°C og ned til -35°C. Der er to større - og utallige mindre - bjergkæder på planeten, og den klart mest udbredte træsort er en art fyrretræer med en ualmindelig stærk bark - i de forskellige skovområder findes der desuden diverse former for krat og adskillige mere eller mindre mærkværdige vinterblomster. De mest almindelige dyr på planeten er rensdyr, bisoner, ulve, bjørne, ræve og sneharer, men der eksisterer også et fåtal mammutter og sabelkatte samt utallige fisk, som lever under vandens is; og så selvfølgelig de frygtelige tekeli-li-fugle - Ithaquas spejdere.

Ithaqua ankom første gang til jorden for over en milliard år siden, og ca. 350 millioner år senere blev han - efter mange magtkampe med andre racer og guder - i al evighed fordømt til at vandre på vindene, som blæser mellem verdenerne. Til stadighed nærmer stjernerne sig dog deres - for de bandlyste guder - perfekte konstellation, og som dette sker, vokser Ithaquas kræfter: han kan nu hjemsoge de nordligste dele af jorden samt store områder på Borea.

I lang tid var Boreas gølge sneørkener det eneste sted, Ithaqua kunne opholde sig, men med sin indtrængen på jorden blev det ham muligt at transportere arktiske folkeslag til Borea og befolke planeten som en start på det terrorregime, den hævnerrige gud har planlagt, når stjernerne engang står rigtigt på himlen. Når Ithaqua henter en person fra jorden til Borea sker der visse ændringer med vedkommende: for det første sænkes personens kropstemperatur, hvilket skaber en stærk kulderesistens, og for det andet udrydder Ithaqua al individualitet i personens sind, hvilket gør ham/hende til et let offer for Ithaquas hjernevask.

Gennem årtusinder har Ithaqua på denne måde bragt mennesker og dyr til Borea, men resultatet er ikke altid faldet lige heldigt ud - visse mennesker har vist sig at være modstandsdygtige over for Ithaquas manipulerende kræfter, hvilket har forårsaget, at folk er flygtet fra Ithaquas depraverede slavehår og har oprettet små, selvstændige samfund dybt inde i bjergene eller på de dele af planeten, som selve Ithaqua endnu ikke kan betrede; derfor kæmper han nu - via sin nådesløse hær - for at få gjort op med disse undvegne menneskegrupper fra skjulte landsbyer, som gang på gang øver sabotage mod hans rige.

Til trods for Ithaquas integration af jordboere på Borea er planeten endnu meget tyndt befolket; hovedsageligt med indianere, eskimoer, skandinaver, grønlændere, canadiere og folk fra Sibirien samt det nordligste Rusland. Der findes ingen organiserede byer - blot grupperinger af primitive hytter og telte; og så selvfølgelig de kæmpemæssige monumenter og altre til ære for den ondsindede Ithaqua, Han som vandrer på Vindene - Boreas ubestredne og grusomme fyrste.

APPENDIKS B: SAMFUNDET I BJERGETS INDRE

Selve lokalsamfundet grundlagdes for omkring 150 år siden, da en lille gruppe flygtninge fra Ithaquas regime (se *Appendiks A: Borea - en fjern Sneplanet*, s. 27) søgte tilflugt i en klippehule i bjergvæggen. Siden fandt de flere små huler, og med tiden - som flere flygtninge sluttede sig til dem - hakkede de sig videre ind i bjerget, hvor en kombination af naturlige grotter og hårdt arbejde har skabt den hemmelige landsby, spillerne er kommet til.

Indtil for 60 år siden fungerede landsbyen mest som et tilflugtssted for selvstændige jægerfolk, hvor hver især måtte klare sig selv; men med indianeren Tashunka Witkos ankomst (se *Persongalleriet - Tashunka Witko*, s. 29) blev tingene systematiseret, og landsbyens indbyggere hjalp hinanden til at skabe et bedre fællesskab, der - ligesom landsbyen - blev kaldt Wakan Tanku, hvilket er et begreb, hentydende til en stor ånd. Nu blev fællesskabet nemlig også centreret omkring Zavi - en åndelig kraft, som repræsenterer Ithaquas gode sider, der i fordums tid skulle være blevet fortrængt til de gølge sneørkener - og til dennes ære er der blevet rejst et storslået tempel inde i bjerget, i hvilket hele landsbyen - undtagen vagterne - samles til en én times lang messe hver solopgang og -nedgang.

Landsbyen består af ti større grotter, hvoraf en ligger dybere end de andre og indeholder gejsere, omkring hvilke der gror forskellige svampe og urter i den frodige jord; dernede holdes også et større antal ulve, som bruges til at trække slæder. En anden grotte indeholder et lykkeligt fund i form af oliekluder, som forsyner hele landsbyen med brændstof til fakler og lanterner. Desuden benyttes en grotte til markedsplads, hvor landsbyboerne mødes og bytter varer med hinanden; og der er også afsat en grotte til Zavis tempel, hvorunder ypperstepræsten, Sergei Belanov, bor og underviser i at skrive og læse. De sidste 6 grotter bruges til almen beboelse med cirka 40-50 mennesker i hver; blandt disse bor også fire af landsbyrådets fem medlemmer - det sidste medlem er Sergei Belanov - og disse er: Tashunka Witko, landsbyens overhoved; Dmitri Bonabi, landsbyens lægmand; Pentti Talvela, landsbyens krigsgeneral; og Piotr Ivanovitj, repræsentant for de almene borgere. Dette landsbyråd samles regelmæssigt og diskuterer landsbyens militære og samfundsmæssige anliggender.

Overlevelsesmæssigt har landsbyboerne den fordel, at de alle er kulderesistente, hvilket betyder, at de sjældent klæder sig i mere end, hvad anstændigt er - hertil skal dog tilføjes smykker og lign. Føde skaffes fra nedlagte dyr, fiskeri i bestemte ikke-bundfrosne floder samt bær og blade fra de skove, som byder på den slags; urterne fra geysrerhulen bruges i stor udstrækning til at fremstille medicin. Desuden bruges plantesaft til at brygge den stærke brandevin, Wakani.

Landsbyen har kontakt med andre ligesindede lokalsamfund, med hvilke de udveksler diverse varer på bestemte mødesteder. Informationer om disse andre samfunds præcise beliggenheder er af sikkerhedsmæssige grunde meget få og strengt fortrolige - intet er nedskrevet og kun Tashunka Witko og Sergei Belanov ved, hvad der er at vide.

Spillerne er de første, som ankommer til landsbyen i næsten 10 år.

Persongalleriet - in Order of Appearance

Ivan Gravichl Kovaz: En nybagt og godt-udseende, men noget naiv pilot med vovemod og kontrol over sit fly - han snakker om sine bedrifter, såvel i luften som på kvindesiden, og glæder sig til at se, hvordan agte forrædere ser ud. Efter Ivan bliver sindssyg, lukker han sig inde i sig selv og får paranoia i stigende grad - hvis han presses hårdt eller trænges op i en krog, reagerer han med voldsom aggressivitet.

Tekeli-li-fuglene: Disse store, magre fugle med deres skarpslebne og modbydelige klør har i stedet for fjer en afbleget, skælagtig hud; og deres smalle hoved på den lange, stærke hals ender i et krumt næb med spidse, kødflansende tænder.

STR: 14 SIZ: 16 HP: 13

CON: 10 DEX: 15 Dam. Bonus: +1d4

Bite: 45%, 1d8+1d4

Claw: 45%, 1d6+1d4

Armor: 2 points of hide

Landsbykrigerne: Alle drenge trænes i generel kampteknik fra 15-årsalderen, men der er kun omkring 40 deciderede krigere i landsbyen. Disse er yderst loyale over for deres leder, Pentti Talvela, men vil ikke støtte ham, hvis han anklages for forræderi mod landsbyen. De er alle klædt i praktisk og stærkt skind- og pelstøj, og af våben har de bue og pil, spyd, kniv og træskjold - våbenspidser laves af tilsnittede dyreknogler.

Gennemsnitskriger:

STR: 13-14 DEX: 12-13 INT: 10-11 HP: 14-15

CON: 14-15 APP: 10-11 POW: 10-11 MP: 10-11

SIZ: 14 SAN: 50-55 EDU: 9-10 Dam. Bonus: +1d4

Hide: 45%, Sneak: 45%, Spot Hidden: 55%

Long Bow: 70%, 1d6+1d4

Spear: 65%, 1d8+1+1d4

Knife: 70%, 1d4+2+1d4

Ignaz Zubov: En lidt ængstelig, ung mand med ønsket om et liv i fred og ro; født i landsbyen af sibiriske forældre, som nu begge er omkommet - faderen i et opgør med Ithaquas krigere og moderen i barselssengen. Ignaz vil hjælpe spillerne, hvor han kan, men det vil kræve meget overbevisning at få ham til at deltage aktivt i deres forehavender - han kender Ithaquas styrke. Ignaz vil desuden synes at genkende Boris Zelenevitj - Boris' tvillingebror, Oleg, boede i landsbyen indtil for to måneder siden, hvor han ikke vendte tilbage fra et mislykket overfald på en af Ithaquas spejdergrupper; Olegs kone og ene barn bor stadig i landsbyen.

Tashunka Witko: Han er født i 1849 og kendes bedre i den moderne verden som "Crazy Horse", en genial indiansk militærstrateg. Han formodes død i et indianerreservat i 1877, men undslap egentlig sin skæbne ved at flygte til Sitting Bulls stammer i Canada, hvorfra Ithaqua hentede ham til Borea. På Borea bragte han kultur og religion til det landsbysamfund, han havnede i - og herfor er han yderst respekteret. Når Tashunka snakker med nogen, stirrer han altid på dem, hvilket skaber nervøsitet hos den usikre eller løgnagtige. Han er almindeligvis imødekommende, men forrås han,

overtages han fuldstændig af ubønhørlig vrede.

Sergei Zlateva Belanov: En 70-årig - men uhyre frisk - skægget og meget rynket mand fra det nordlige Sibirien; han kom til Borea som lille og blev valgt som ypperstepræst grundet sit store vid og sine halv-profetiske drømmevisioner. Sergei er altid alvorlig, men meget venligsinnet, når først man har fundet hans tillid; han er opsat på at høre spillernes beretninger om livet på jorden.

Dmitri Bonabi: En mørklødet mand først i 50'erne, som blev hentet til Borea som 18-årig under en slædetur tværs over de sibiriske sletter; på det tidspunkt læste han til læge - deraf hans nuværende profession. For et års tid siden drev nysgerrighed ham til et af landsbyen bandlyst gravsted i en nærliggende skov, hvor han samler urter til sin medicin. I gravstedet lokkede gamle Ithaqua-krigeres ånder ham til at konsultere et orakel, som satte ham i forbindelse med Ithaquas ypperstepræster, der lod onde energistrømme overtage hans sind - nu arbejder han på at skaffe oplysninger om Ithaqua-modarbejdende lokalsamfunds beliggenheder (se *Appendiks A: Samfundet i Bjergets Indre*, s. 28), hvilket kan få ham til at avancere til præst for Ithaqua. Han er kun forblevet uopdaget grundet sin evne til at skifte mellem den travle og ansvarsbevidste læge med den lidt morbide humor og den psykotiske Ithaqua-håndlanger uden respekt for liv - end ikke sit eget.

STR: 11 DEX: 13 INT: 16 HP: 13

CON: 11 APP: 14 POW: 19 MP: 19

SIZ: 14 SAN: 0 EDU: 13 Dam. Bonus: +1d4

Spells: Mesmerize (se *Call of Cthulhu-bogen; 4th ed.:* s. 174; *5th ed.:* s. 156), Wind Blast', Zone of Partial Vacuum', Bind Beast of Ithaqua.

Sacrificial Dagge: 55%, 1d6+1d4

' koster 6 MP og 3 SAN-point. Ved fremsigen af et bestemt ord bryder en voldsom vind ud fra formularudøverens hænder - den kan styres max. 15 meter væk i en valgfri retning. Vinden kan indhulle en person/genstand af op til SIZ: 20 og bortslynge denne - eller løfte offeret op i luften, for blot at smide det til jorden igen; sædvanligvis vil skaden for en sådan behandling ligge på omkring 2d6 HP. Ydermere kan Wind Blast bruges til langsomt at flytte en genstand af op til SIZ: 40 (eksempelvis en sarkofag fra *Gravkammeret*, s. 21) max. 5 meter. " koster 8 MP og 1d10 SAN-point; man skal have fysisk kontakt med offeret i det minuts tid, det tager at kaste formularen; herved overføres nemlig et undertryk til offerets krop, hvilket får offeret til - indefra - at eksplodere til uigenkendelighed.

Pentti Talvela: Han stammer fra Finland, men blev hentet til Borea i 1895, hvor han var 11 år gammel; heraf hans finske accent. Han er solidt bygget både i krop og sind - hans viljestyrke er særdeles stærk og han er meget ambitiøs og nyder at være blandt eliten, hvilket giver kommunikationsfordele til spillerne, hvis de indsmigrer sig med sleske komplimenter.

Piotr Ivanovitj: Han er en jovial fyr midt i 30'erne, som er født og opvokset i landsbyen, hvor han valgtes til landsbyrådet af landsbyboerne grundet hans fredelige sind og storslåede talegaver og forhandlingsevner. Desværre er han med årene blevet så glad for tilværelsen, at han er faldet lidt af på den, hvilket ses ved, at han er begyndt at skubbe problemerne til side - bag det positive

ydre gemmer der sig en forskræmt kujon, som ikke tør se virkeligheden i øjnene.

Rodmina: Hun var indtil for en måned siden et ganske normalt, men forældreløst barn i landsbyen; men efter hun ulykkeligvis observerede Ithaquas skygge stride forbi månerne en sen nat, begyndte hun at lide af forfærdelige mareridt og forfølgelsesvanvid, som fik hende til at overfalde tilfældige landsbyboere, hvorfor hun havnede i fangehullet, hvor hun kun får den mad, folk kaster ned til hende - hendes tilstand vil kun kunne forbedres ved langvarig behandling.

Krystalkuglen: For årtusinder siden skænkede Ithaqua den som en gave til en særdeles trofast ypperstepræst ved navn Shawix, hvis lig - holdende krystalkuglen, der efter hans død fungerede som orakel - blev lagt i en fordybning i gravstedets gulv. For tiden bruges krystalkuglen imidlertid som Dmitri Bonabis forbindelse til "det nye bæst" - når den indhyles i en tynd tåge, skyldes det at "det nye bæst" er i tågeform (se *Persongalleriet - Bæstet*, s. 31); men når den radierer et blåligt lys, har "det nye bæst" materialiseret sig, og kigger man da ind i krystalkuglen, vil man se ud gennem "det nye bæsts" øjne. Krystalkuglen kan ikke smadres.

Tcho-Tcho-manden: Denne repræsentant for Tcho-Tcho-racen hentede Ithaqua for nogle måneder siden til Borea, men det viste sig, at Tcho-Tcho-racens i forvejen korrumperede sind ikke stod til at ændre, og han blev skænket til Dmitri som forsøgsdyr. Han er kun lidt over en meter høj, klædt i lasede tøjrester og giver indtryk af uheldredelig galskab - i kamp udstøder han lave, hvæsende skrig.

STR: 9 DEX: 7 INT: 5 HP: 8
CON: 7 APP: 3 POW: 5 MP: 5
SIZ: 8 SAN: 0 Dam. Bonus: -

Hide: 70%

Human Thigh Bone: 45%, 1d4

Bæstet ("det nye bæst"): Dette grufulde, langpelsede bæst er omtrent 3 meter højt og meget tæt og muskuløst konstrueret af Ithaquas ypperstepræster. Bæstet har sylespidse tænder og 10 cm lange, skarpslebne klør - som kan trækkes ud og ind, som bæstet lytter - på både hænder og fødder. Bæstet har almindeligt blod i årerne, men har i stedet for indre organer en levende organisme - som kontrollerer dets kredsløb - placeret i maveregionen. Ud over, at denne organisme er utrolig stærk og hele tiden søger at udbedre evt. skader bæstet får, forsyner den også bæstet med en evig hungren efter føde og et snu jagtinstinkt; men såres bæstet af et af spyddene fra Zavi-templet - påsmurt salven fra gravstedet - går salven ind i blodet og lammer organismen, hvilket forårsager bæstets død. Bæstet har desuden - gennem ypperstepræsternes eksperimenteren - opnået evnen til at dematerialisere sig og dermed bevæge sig rundt som en af almindelige våben usårlig tågesky med en diameter på cirka en meter. Det kræver bæstet en hel rundes immobilitet at ændre sig til tågesky og det samme for at ændre sig til bæst igen.

STR: 22 SIZ: 24 HP: 23
CON: 22 DEX: 20 Dam. Bonus: +2d6

Claw: 35%, 1d8+2d6
Bite: 30%, 1d6+2d6+drains 1d3 points of STR
Armor: 6 points of thick hide, regenerates 1d3 HP per round
Sanity Loss: 0/1d6

Ithaquas krigere: Disse er en blanding af mange forskellige folkefærd fra de arktiske egne og er alle klædt i tykke skind og udstyret med spyd, håndøkser og skjolde. De er 100% loyale over for Ithaqua, og deres ufokuserende og tomt stirrende øjne indikerer hjernevask og almen galskab. Med dødsforagt angriber krigerne sammen med de store, bidske, gråpelsede ulve, som også bruges i Ithaquas styrker.

Gennemsnitskriger:

STR: 14-15 DEX: 13-14 HP: 14-15
CON: 14-15 APP: 10-11 Dam. Bonus: +1d4
SIZ: 14 SAN: 0

Hand Axe: 70%, 1d6+1+1d4

Spear: 70%, 1d8+1+1d4

Armor: 1 point of hide

Gennemsnitsulv:

STR: 13 SIZ: 10-11 HP: 10-11
CON: 10-11 DEX: 13 Dam. Bonus: -

Track: 80%

Bite: 40%, 1d8

Armor: 1 point of fur

Spillederens Beskrivelse af Spilpersonerne

Kirill Patrovski: Til trods for, at hans ordrer på denne mission om at bombe uskyldige mennesker har vakt en vis mistillid til styret, vil han uden tvivl være den, som længst muligt prøver at forsvare Stalins regime og opfylde missionens mål; og dette fordi, at han kun opnår respekt i kraft af sin rang som sergent - når først det går op for spillerne, at de ikke længere er under den Røde Hærs kontrol, vil Kirill få svært ved at bevare kommandoen over gruppen. Giv Kirill samvittighedskvaler over sine tidligere handlinger ved at lade ham opleve, hvordan det er at være en af de jagede frem for jægeren. Han kan også - via sine sleskheder - udnyttes til at skabe et godt forhold landsbyen og spillerne imellem.



Alexander Djetsnov: Han repræsenterer den fornødne optisme, som skal få spillerne til at fortsætte kampen for at overleve i selv de mest desperate situationer. Sandsynligvis vil Alexanders intolerance over for undertrykkelse desuden skabe det væsentligste argument mod at lade sergent Kirill lede gruppen, hvilket kan lede til et direkte opgør mellem de to. Vær også opmærksom på, at selvom Alexander udgiver sig for at være militærlæge, har han ingen særlige kundskaber på området, hvilket vil stille ham i en svær situation, når der kræves førstehjælp.



Boris Zelenevitj: Hans vigtigste rolle er at fungere som konfliktløser - at stille sig mellem de stridende parter og sørge for, at der ikke opstår for megen splid i gruppen; men når det drejer sig om sergent Kirill, kan han komme i konflikt med sig selv, eftersom det er hans opgave at sørge for, at sergent Kirill kommer helskindet gennem scenariet. Boris menneskekærlighed vil motivere til at opnå retfærdighed i landsbyen; og i sidste ende vil han muligvis ofre sig for sine medmenneskers skyld.



Georgi Ramendek: Alexander Djetsnovs modstykke - fuld af pessimisme og skepticisme, hvilket vil garantere, at han aldrig går på kompromis med løsninger af de mysterier, som spillerne vil støde på. Georgi vil måske altid have en meget opgivende livsindstilling, men hans evige søgen efter lidt lykke vil holde ham fra at give helt op. Georgi kan desuden bringe Alexander Djetsnovs dække i fare, da hans og sergent Kirills oplysninger om den kaserne, Alexander kommer fra, er modstridende.



Irina Retznichenko: Med al sin overtro og mysticisme - samt forståelse af - og kendskab til - små lokalsamfund - er hun den, som passer bedst ind - og nok ser sig mest tilfreds med at være - i landsbyen på Borea og skal belønnes herfor i form af landsbyboernes generelle accept af hendes tilstedeværelse; dog sørger hendes interesse i Boris Zelenevitj for, at hun ikke helt glider i baggrunden for gruppen. Uden at vide det har Irina set Ithaqua som barn, og mødet med Borea vil sandsynligvis virke meget stærkt på hende. Samtidig frygter Irina gudernes vrede i en meget høj grad - måske vil hun søge at bede Ithaqua om nåde, men hun vil aldrig overgive sig til ham.

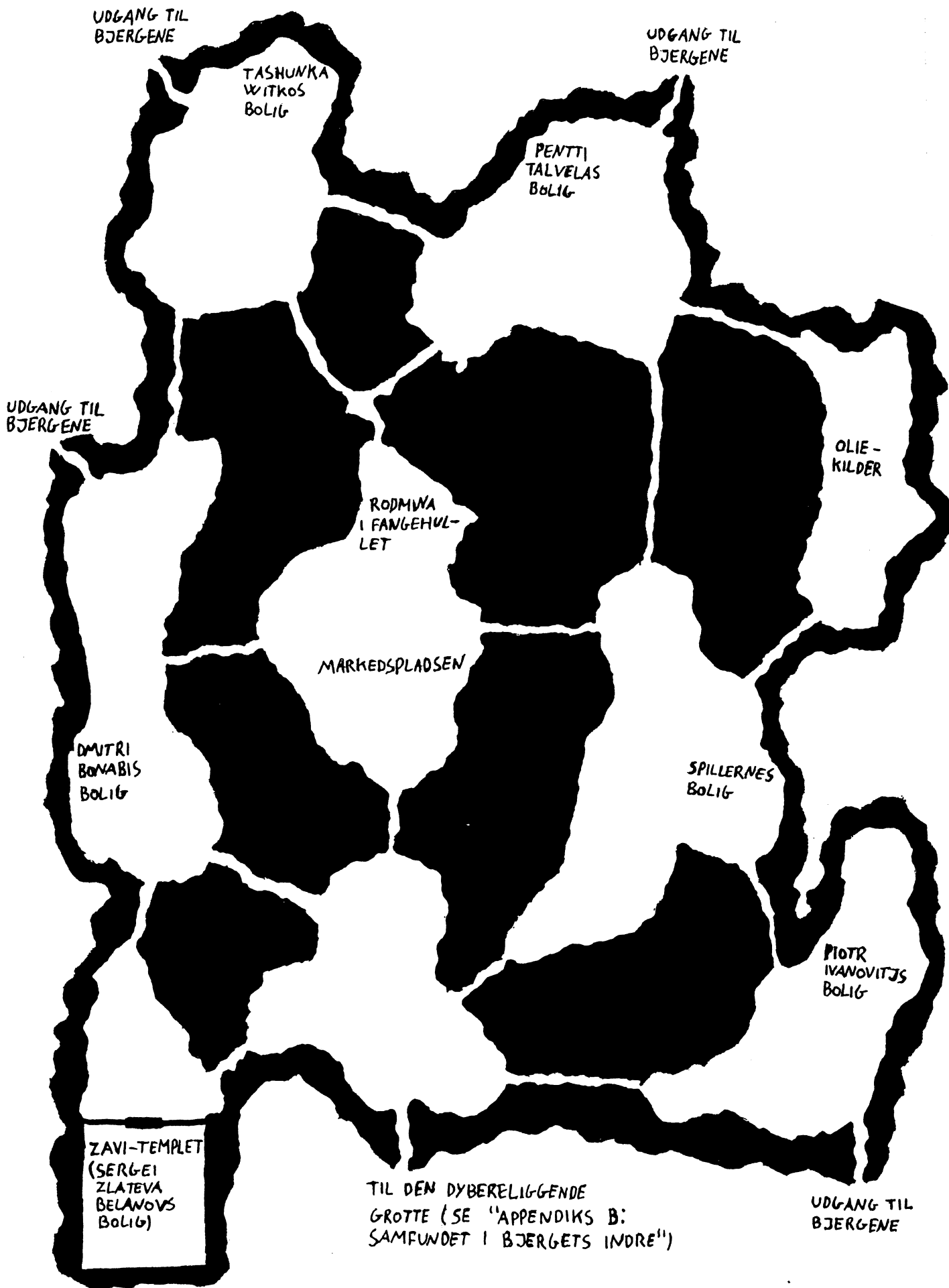


Vladimir Kolstrovski: Denne sørgelige skæbne er et levende eksempel på, hvad frygten for Stalinstyret kan gøre ved folk - hans underkuethed og overdrevne loyalitet over for sine overordnede kan dog bruges til at holde sammen på gruppen. Når det imidlertid begynder at gå op for Vladimir, at han er uden for Stalins regimes rækkevidde, vil frihedstrangen utvivlsomt springe frem i ham; og hvem ved - ændres han mon fra den indadvendte, angstelige person til gruppens nye talsmand og leder?



Tidslinie

1. dag: Et sibirisk lokalsamfund opdages; spillernes fly tvinges ind i uvejrsskyer og styrter ned.
1. nat: Spillerne hører "det gamle bæsts" triumferende tuden efterfulgt af et menneskes dødsskrig.
2. dag: Den "forulykkede" slæde findes, spillerne begynder at opdage deres mentalt baserede ændringer og observeres af tekeli-li-fugle.
2. nat: "Det nye bæst" frigøres mod spillerne, som vågner med feberhallucinationer og observerer Boreas tre måner; flypiloten, Ivan, hænger sig i desperation.
3. dag: Spillerne observeres af tekeli-li-fugle og når frem til landsbyen i bjerget, hvor de indlogeres hos Ignaz Zubov.
3. nat: Dmitri Bonabi kontaktes telepatisk af Ithaquas ypperstepræster og får magt til at betvinge "det nye bæst"; han beder desuden om at blive undsat af Ithaquas krigere.
4. dag: Spillerne informeres om Borea af Sergei Belanov; Dmitri sår i Tashunka Witkos sind tvivl om Pentti Talvelas loyalitet; spejderne vender hjem, og ved aftenceremonien i templet fortæller Piotr Ivanovitj om Ithaquas nye eksperiment; senere beretter Piotr - for Sergei - om sine natlige oplevelser i den forgangne uge.
4. nat: Intet fastlagt ...
5. dag: En hårdt såret budbringer fra et andet landsbysamfund bæres bevidstløs ind i landsbyen.
5. nat: Dmitri opdager, at Sergei er brudt ind i hans bolig, og dræber ham derefter; nu iscenesætter Dmitri sin egen død, lader alle spor pege på Pentti Talvela som den skyldige og forsvinder så ud til gravstedet; som Sergeis sjæl forlader hans krop, influeres spillernes drømme af dens nødsskrig.
6. dag: Det opdages, at Sergei og "Dmitri" er døde. Budbringeren kommer til bevidsthed og hans historie fortælles af Piotr ved morgenceremonien.
- 6./7. dag/nat: Muligvis anklages Pentti Talvela for de to mord og dømmes til døden ved den næste tempelceremoni; af varierende årsager opsøger spillerne gravstedet, hvor de dræber "den rigtige Dmitri", får fat på den rygende salve og flygter - forfulgt af "det nye bæst" - tilbage til landsbyen, hvor alle beboerne er blevet dræbt af "det gamle bæst"; de slår "det nye bæst" ihjel; Ithaquas hærdeling - som Dmitri sendte bud efter *den 3. nat* - ankommer, og spillerne flygter gennem en hemmelig tunnel; tunnelen styrter sammen, og spillerne reddes af en anden landsby.

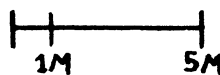
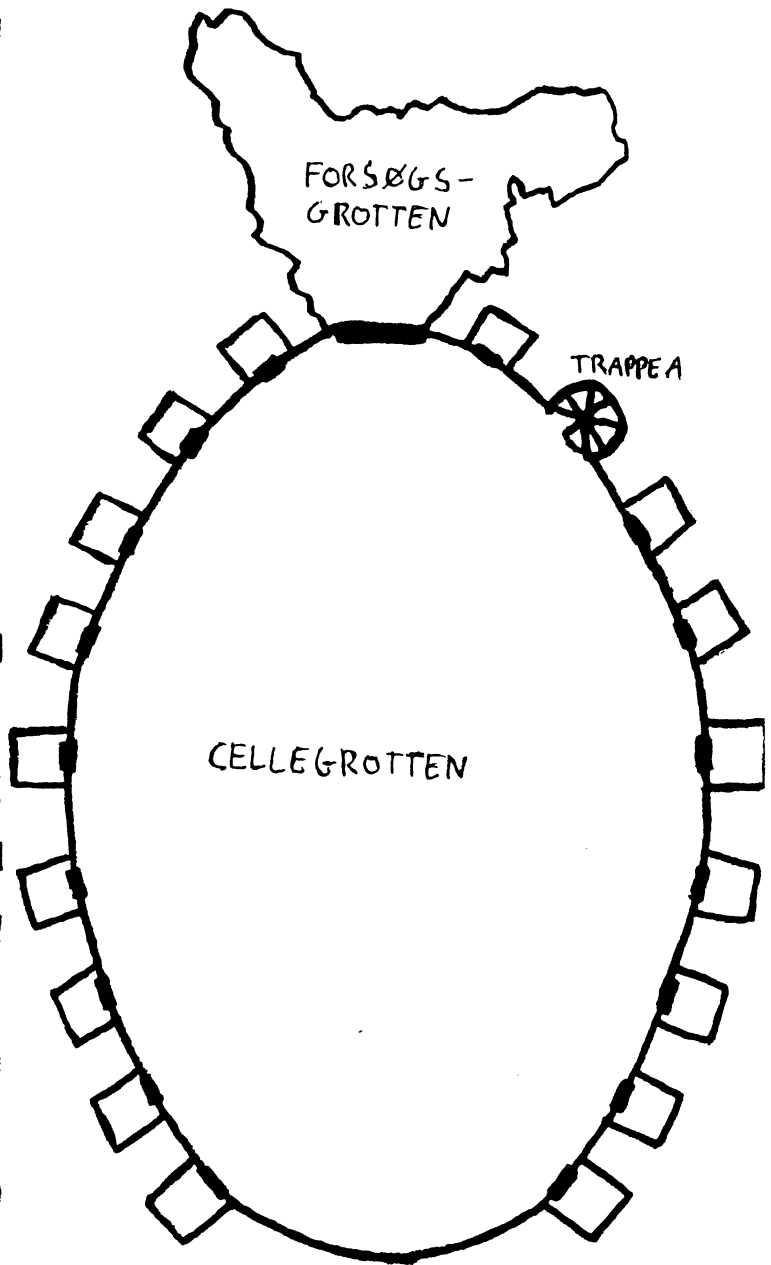
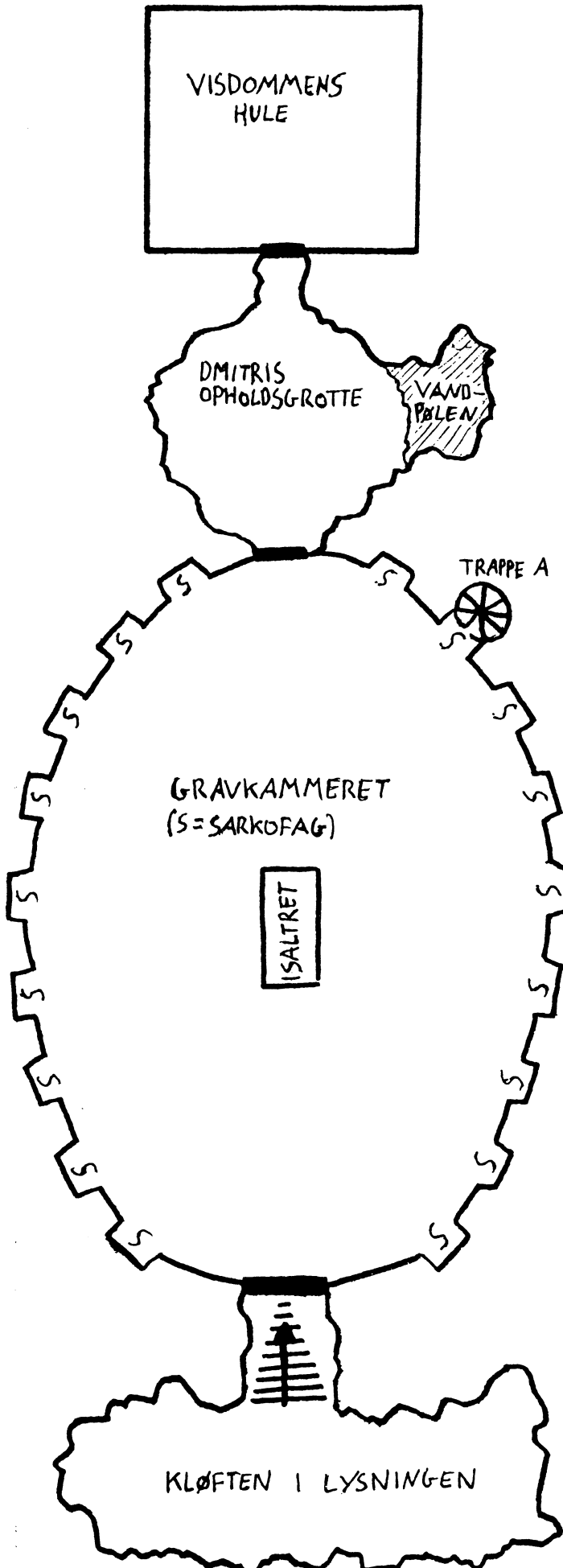


OVERSIGTSKORT II: GRAVSTEDET

S.36

15 M. UNDER JORDENS OVERFLADE:

25 M. UNDER JORDENS OVERFLADE:



Handouts

Handout: ✪

Ærede Tjenere af det mægtigste Element...

Det er i stor Hast, at jeg nedfælder dette Brev, thi andre Personer i Landsbyrådet ved muligvis Besked om mine lysky Foretagender, hvis Gunst jeg så inderligt ønsker, at I skal føle; men dette kræver, at I straks kommer mig til Undsætning. I min Besiddelse er nu - som lovet - endelig kommet Informationerne vedrørende de tre andre Lokalssamfunds Beliggenheder, så svigt mig ej; send jeres mægtigste Krigere.

Jeres Fromverdige,



Handout: ♥

14. Døgn af Nivalis-månens Cyklus i Plangens År,

Ved Zavis hellige Klør - jeg har fundet Forræderen! I den seneste Tid har jeg drølet ved Tanken om, at en Tilhænger og Pletter af Ithaquas grusomme Herredømme muligvis vandrer blandt os; og nu synes det endelige Bevis omsider at foreligge.

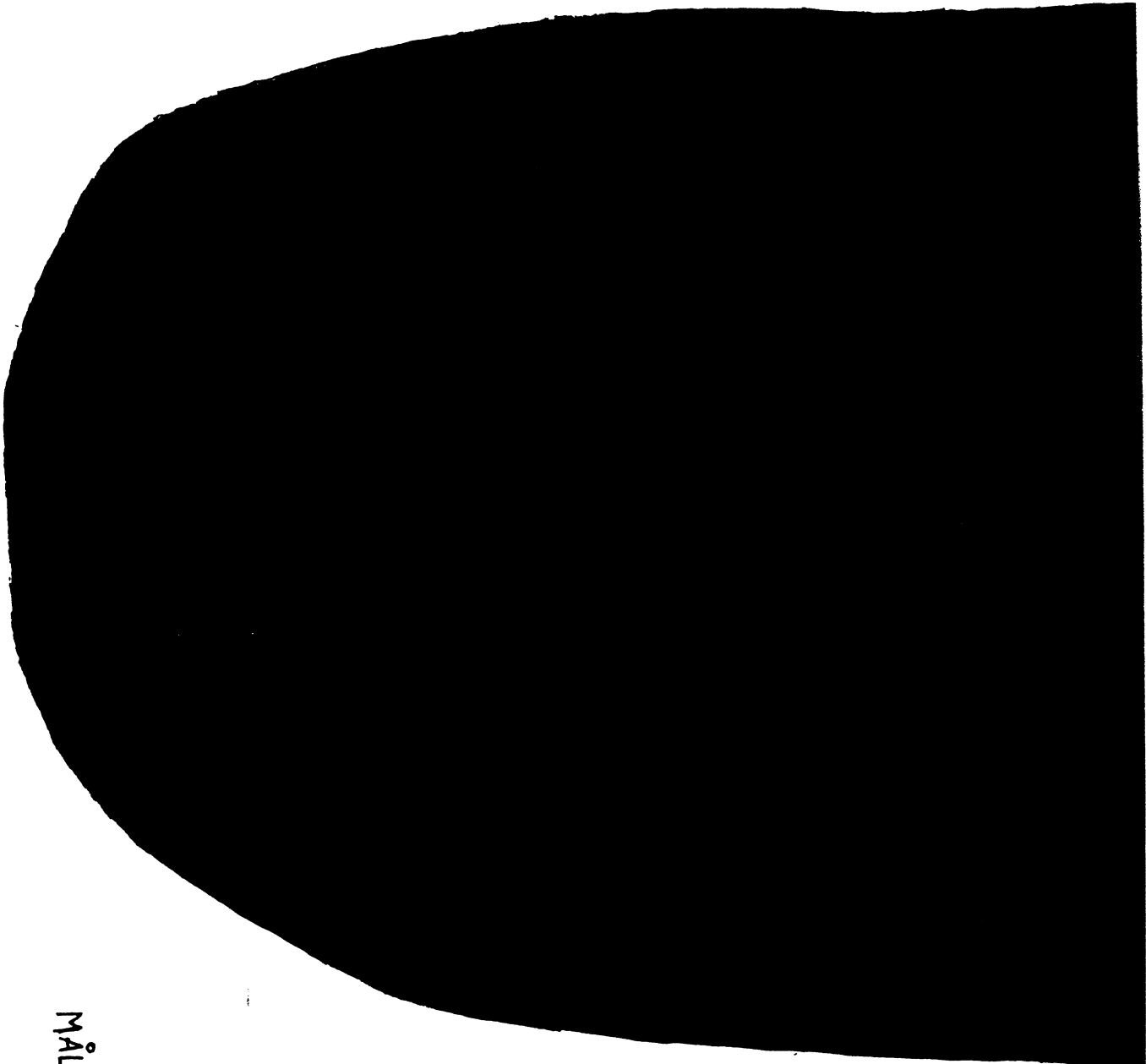
Jeg er lige kommet hjem fra et Besøg hos Pentti Talvela - som jeg i forvejen havde mine Mistanker til grundet hans til Tider lidt for besynderlige Opførsel - hvor min pludselige og ret uheftige Entré gav et uventet Udbytte i form af en Medaljon, som lå på Krigsgeneralens Skrivebord. Pentti skubbede hastigt Medaljonen ned i en Skuffe, da han så, at mit Blik havde fæstnet sig ved den, og mumlede noget om, at det var en Lykkeamulet; men jeg ved bedre. I Medaljonen var der nemlig udskåret en lille Tegning af et Menneskekranie omgivet af Skyer, hvilket er et Symbol, som kun ses i Forbindelse med Ithaquas Ypperstepræster. Desuden har Pentti gode forudsæt

*Når Fatum alter hæver sig i al sin Pragt,
Frigeres Bæstets uovervindelige Magt,
Hvert et ulydigt Kryb knuses med blodig Foragt,
Thi Vindenes Herres grusomme Vrede er vakt.*

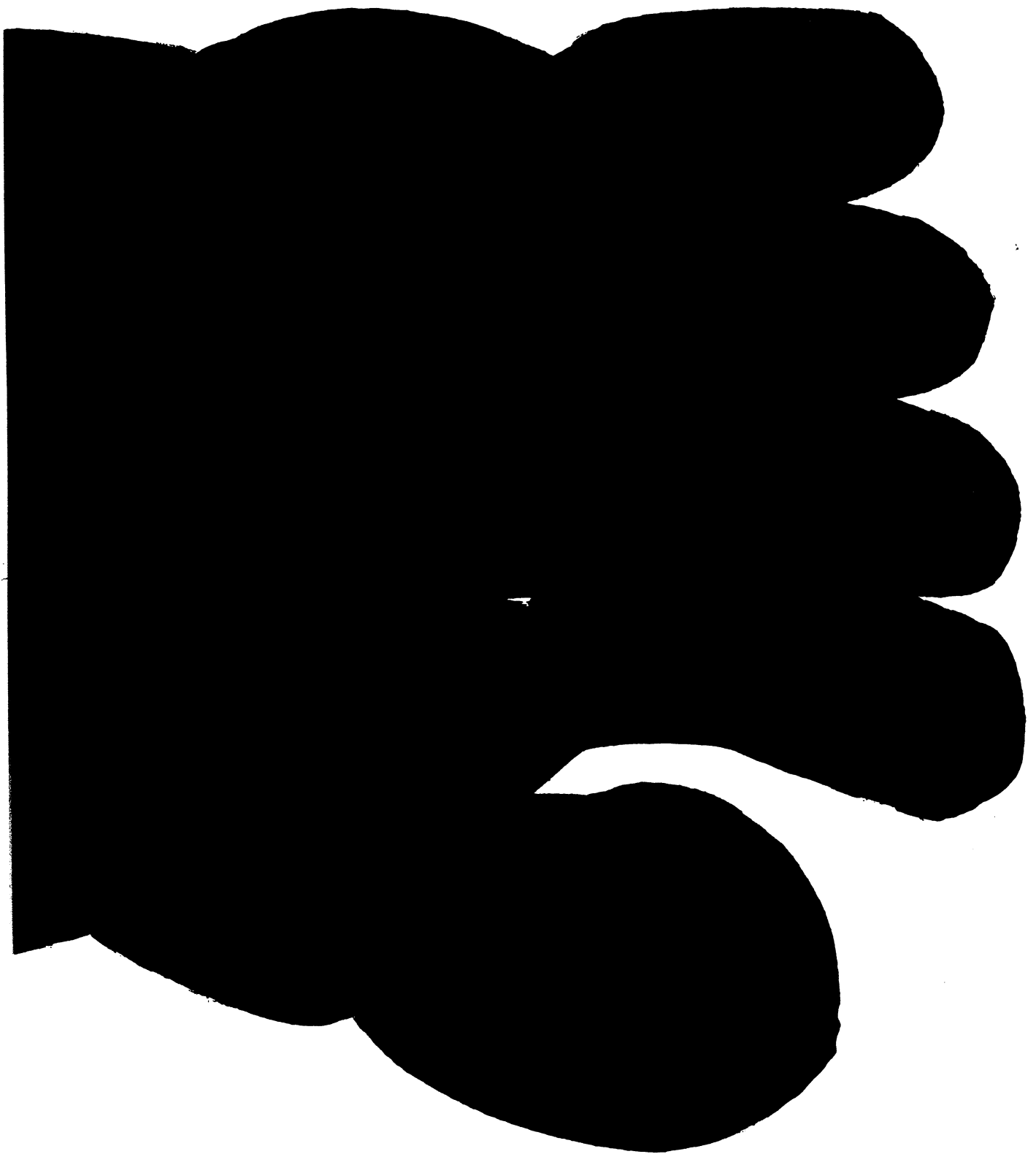
Handout: ♦

Vor trofaste "Phawix", Barn af Vinden ...

Det er mig en Bressag - som Skribent på vegne af Ithaquas Ypperstepræster - at kunne meddele Dem, at vi er yderst tilfredse med Deres Arbejde for os, og at det derfor er blevet besluttet, at en af Ithaquas Hærdelinge skal komme dig til Undsætning; den vil nå frem til Landsbyen inden for de næste par Dage. Grunden til, at jeg - fremfor at kontakte dig på sædvanlig vis - sender dette Brev til Dem, er, at Ypperstepræsterne er usikre på, hvorvidt vore "Forsøgsdyr" og den af dig omtalte Præst fra din Landsby er i stand til at opfange deres Tankebelger - i den seneste Tid har der nemlig været visse Forstyrrelser ved den Telepatiske Kommunikation. Krukken - som vor flyvende Budbringer bærer sammen med dette Brev - indeholder "Den Rygende Salve" fra Tcho-Tcho-folkets Tsang-plateau i Tibet og er at anvende i Tilfælde af uventede Komplikationer med Deres midlertidige Tilbageholdelse af Bæstet; skulle noget gå galt - som sidste Gang vi affprøvede Eksperimentet - skal denne Salve smeres på et Våben fra et Helligt sted, som - Fatum-månen forbyde det - står i direkte Opposition til Vindenes Herre - eksempelvis fra det fordemte Zavi-tempel De har omtalt. Efter Påsmørelsen af Salven kræves det, at Deres udvalgte Våben bringes i Kontakt med Bæstets Blodcirkulation, hvorefter Salven vil paralyserer den interne Organisme og dermed ihjelslå Bæstet; at dræbe vor hejt beskaltede Skabning er dog en Udvæj, De kun må ty til i yderste Nødstilfælde. Eftersom Salven er et yderst Magtfuldt Våben, er det selvfølgelig Deres Pligt at bevogte den med Deres eget - såvel som andres - Liv; og går alt vel, skulle der ikke være lang Vej igen, ferend Ithaqua vil belønne Dem med Avancering til Præst for Deres Gerninger med Henblik på Landsbyen såvel som Deres storlåede Eksperimenter i vor Forfædres underjordiske Grotter hinsides Grævkammeret og den af Dem påståede Dømmedagsprofet.



MÅLESTOKSFORHOLD 1:1



Sergent Kirill Patrovski, 20 år



Dit ydre: Du er spinkel af bygning ligesom din stemme, der til tider præges af stor usikkerhed. Du prøver at opretholde et tænksomt ansigtsudtryk - også når du ikke tænker. Desuden ynder du at pudse din pistol, når du ikke har andet at lave.

Statistics:

STR: 9 DEX: 14 INT: 13 Idea: 65%
 CON: 10 APP: 13 POW: 9 Luck: 45%
 SIZ: 12 SAN: 45 EDU: 19 Know: 95%
 Damage Bonus: -
 HP: 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0
 MP: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Sanity Points: 0 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

Skills:

Accounting.....	20%	Listen.....	25%
Art.....	5%	Make Maps.....	10%
Bargain.....	25%	Mechanical Repair.....	20%
Biology.....	25%	Natural History.....	20%
Camouflage.....	25%	Navigate.....	10%
Chemistry.....	30%	Occult.....	5%
Climb.....	30%	Oratory.....	5%
Credit Rating.....	30%	Photography.....	10%
Debate.....	20%	Physics.....	30%
Diagnose Disease....	5%	Pick Pocket.....	5%
Dodge.....	28%	Psychology.....	5%
Drive Automobile....	35%	Read/Write Russian....	95%
Economy.....	40%	Ride.....	5%
Electrical Repair...	10%	Ski.....	20%
Fast Talk.....	5%	Sneak.....	10%
First Aid.....	30%	Speak German.....	35%
Hide.....	10%	Spot Hidden.....	25%
History.....	30%	Swim.....	25%
Jump.....	25%	Throw.....	25%
Law.....	35%	Track.....	10%
Library Use.....	45%	Treat Disease.....	5%
Linguistics.....	25%	Treat Poison.....	5%

Weapon	Skill	Damage	Range	Shots
Fist/Punch	70%	1d3+1d4	-	-
Kick	25%	1d6+1d4	-	-
Grapple	25%	special	-	-
Sabre	30%	1d8+1	-	-
Nagant Revolver	35%	1d8	15 yds.	7

Sergent Kirill Patrovski

Data

Fødselsdato: 26-2-1917
Fødested: Moskva, Rusland
Beskæftigelse: Sergent i den Røde Hær
Udstationeret: Noginsk, Rusland

Baggrund

Du er søn af Oberst Patrovski - leder af den Røde Hærs 9. divisions 27. infanteriregiment - og dette har i høj grad præget din opvækst; du har altid befundet dig i trykke omgivelser, har aldrig lidt afsagn i økonomiske henseender og har fra barnsben fået indblik i de militære traditioner. Du mindes utallige gange, hvor du og din lillesøster høfligt har trykket store, uniformerede herrer i hånden; og fra så langt tilbage, du kan huske, har disciplinen og de flotte medaljer tiltalt dig. Desværre syntes din far altid at prøve at drage din opmærksomhed væk fra krig og soldater, og indtil flere gange udtrykte han ønske om, at du ikke ville søge en karriere inden for hæren, hvilket resulterede i mange kedelige timer på skolebænken; men skolen fængede dig aldrig rigtigt, og i stedet spenderede du de timer, hvor du burde læse lektier, med at dagdrømme om lykkelige stunder på ærens mark. Endelig oprandt dagen, hvor du kunne komme til at tjene i hæren, og snart opgav din far sine protester, eftersom han indså, at militæret var, hvad du drømte om. Det skulle dog snart vise sig, at du ikke besad de helt store evner som soldat, og da din evindelige snobben for de højerestående ikke viste sig at have den store effekt, gik du til din far, som modvilligt gik med til at trække i et par snore. En uge efter blev du udnævnt til sergent i Noginsk - som ligger nær Moskva - og fik desuden uventet tildelt noget papirarbejde - lidt regnskabsføring og den slags; sandsynligvis var denne lidt mere boglige side af sagen din fars ide, men på det tidspunkt beklagede du dig ikke. Med tiden blev den skriftlige byrde dog større og større og udendørsaktiviteterne - som trods dine manglende evner stadig figurerede heroisk i dine drømme - blev færre og færre, hvilket fik dig til atter at opsøge din far. Dette møde med din far mundede ud i jeres hidtil største skænderi, som endte med, at din far vredt råbte noget om at opleve døden på nært hold og derefter indvilligede i at sætte dig på arbejde i felten - nærmere betegnet en rekognosceringsmission over Byrrangabjergene på Taimyrhalvøen i det nordlige Sibirien. Nu befinder du dig så højt over den sneklædte jord som ansvarshavende for en mission, hvis mål er at lokalisere eventuelle sibiriske bjergsamfund, til hvilke politiske modstandere af Stalin skulle have søgt tilflugt. I tilfælde af opdagelsen af et sådant lokalsamfund - formentlig i form af en landsby - er det din opgave at beordre stedet bombet; og det uden først at undersøge om der overhovedet findes politiske flygtninge på stedet. Efter bombningen skal I lande for natten i en havneby på Taimyr-halvøen. Af besætningen er det kun dig, som kender til disse bombeordrer, der meget let kan forårsage et massedrab af uskyldige, og nu er du så småt begyndt at fatte, hvorfor din far ikke var glad for, at du ville i hæren. Din samvittighed nager dig, og du ønsker, at dette her aldrig var kommet så vidt - styrets brutalitet og umenneskelighed begynder at slå revner i den ellers før så glatpolerede facade ...

Rollespilsnoter

Du kommer fra en anerkendt familie og er derfor vant til at blive behandlet med respekt; men i forhold til dine evner som missionsleder er denne respekt sjældent berettiget. Du kender dine egne problemer og gør altid meget ud af at planlægge og uddelegere ordrer i et forsøg på at forsikre dig mod problemer, men når teori bliver til praksis, har du svært ved at holde hovedet koldt - du mister overblikket, går i panik og holder dig sjældent til det planlagte. Alligevel prøver du at indbilde dig din egen kompetence som sergent - dine intentioner er jo gode nok. Desuden holder du af at være blandt eliten og prøver altid at indsmigre dig hos dem, som har mere magt end dig selv; og dette til trods for, at din skepsis til styret nu er vokset kraftigt.

Indtryk af de andre spillere

Vladimir Kolstrovski: Telegrafist fra Dudinka; en yderst pligttopfyldende soldat; af personerne i din gruppe anser du ham for den mest trofaste.

Georgi Ramendek: Riffelskytte fra Dudinka; han mangler i høj grad tillid til sig selv og andre; han skal ud at lære, at det ikke er alt, som behøver ende galt.

Boris Zelenevitj: Riffelskytte fra Dudinka; han er katolik, og eftersom det er imod styrets principper, kan du ikke være 100% forsikret om hans loyalitet; til gengæld værdsætter du hans evne til at skabe den ro over tingene, du ikke altid selv formår at skabe - lige nu virker han dog lidt urolig.

Alexander Djetsnov: Militærlæge fra kasernen i Nizhnevartovsk; han ser sund og rask ud, men det virker som om noget går ham på - er han bange for missionen? Eller er det bare flyskræk?

Irina Retznichenko: En singalesisk udseende kvinde hentet fra et andet lokalsibirisk samfund, hvor der skjultes en politisk flygtning; hun skal assistere med at lokalisere småsamfundene; hun er sær, men meget smuk.

Irina Retznichenko, ca. 25 år



Dit ydre: Du bærer mange smykker af diverse natursten samt amuletter, som skal beskytte dig mode onde ånder og lign. Du har en meget blid stemme og klæder dig - trods din smukhed - godt på, så ingen ser arrene efter hærens tortur.

Statistics:

STR: 10 DEX: 14 INT: 13 Idea: 65%
 CON: 13 APP: 17 POW: 16 Luck: 80%
 SIZ: 11 SAN: 80 EDU: 8 Know: 40%

Damage Bonus: -

HP: 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0
 MP: 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Sanity Points: 0 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

Skills:

Accounting.....	10%	Listen.....	25%
Anthropology.....	25%	Make Maps.....	10%
Art.....	5%	Mechanical Repair.....	20%
Astrology.....	20%	Natural History.....	35%
Bargain.....	5%	Navigate.....	20%
Botany.....	25%	Occult.....	30%
Camouflage.....	25%	Oratory.....	5%
Climb.....	30%	Photography.....	10%
Credit Rating.....	15%	Pick Pocket.....	5%
Debate.....	10%	Psychology.....	40%
Diagnose Disease....	10%	Read/Write Russian.....	40%
Dodge.....	28%	Ride.....	5%
Drive Automobile....	5%	Ski.....	20%
Electrical Repair...	10%	Sneak.....	10%
Fast Talk.....	5%	Spot Hidden.....	25%
First Aid.....	35%	Swim.....	25%
Hide.....	10%	Throw.....	25%
History.....	20%	Track.....	10%
Jump.....	25%	Treat Disease.....	15%
Law.....	5%	Treat Poison.....	5%
Library Use.....	25%	Zoology.....	30%

Weapon	Skill	Damage	Range	Shots
Fist/Punch	50%	1d3	-	-
Kick	25%	1d6	-	-
Grapple	25%	special	-	-

Irina Retznichenko

Data

Fødselsdato: ca. 1912
Fødested: Landsby i Byrrangabjergene, Sibirien
Bekæftigelse: Spejder for den Røde Hær
Udstationeret: Dudinka, Sibirien

Baggrund

Du er egentlig halvt singaleser og halvt Irtisj-tatar - et sibirisk folkeslag af tyrkisk oprindelse - men eftersom dine forældre forlod deres nomadestamme inden du blev født og bosatte sig i et nordsibirisk bjergsamfund - der kun havde liden kontakt med andre samfund - har du ikke arvet andet fra dit folk end det mørklødede - og i dit tilfælde meget smukke - udseende. Du taler en letforståelig dialekt af russisk og er vokset op i en landsby, som var 100% afhængig af naturen og derfor også dyrkede en naturreligion, der indebar diverse offergaver og hyldestfester til ære for guderne, som sørgede for jeres fortsatte eksistens. Da du var en 10-12 år gammel, havde dine bedsteforældres beretninger om naturens guder - som om natten ankom til jorden for at hente landbyens offergaver - vækket din nysgerrighed i en sådan grad, at du en sen natte-time efter den årlige vinterfest listede helt ud til de store sletter, hvor dyrelig og store mængder mad var lagt ud som offergaver; og den nat så du noget, som har påvirket din livsførelse lige siden. Du stod i sneen i udkanten af den mørke skov og betragtede den måneoplyste slette, da et voldsomt uvejr pludselig brød løs, og med ét tonede en kæmpemæssig, tåget skikkelse frem over sletten - umiddelbart syntes den menneskelig at se på, men ved nærmere eftersyn fremstod mange lemmer som disproportionerede og dyriske. Med synet brændt fast på nethinden og minderne om de grufulde gudesagn flimrende i sindet styrtede du tilbage til landsbyen og svor aldrig mere at trodse guderne eller naturen - af frygt begyndte du at bære beskyttende amuletter og bede guderne om tilgivelse og at blive ladet i fred. For et halvt år siden skete der dog noget, som skulle vise sig at være begyndelsen på ophævelsen af din troskabsed til guderne og naturen: en udmagret russer ankom til landsbyen og bad om tilladelse til at blive der, for Ruslands politiske leder - en mand ved navn Stalin - ønskede ham henrettet pga. hans politiske holdning. Få måneder efter russerens ankomst blev landsbyen udbombet af russiske fly, og de få overlevende - deriblandt dig - blev ført til en militærbase i en større sibirisk by. Grundet dine evner som indfødt sibirer, blev du gennem tortur tvunget til at indvillige i at hjælpe russerne med at lokalisere småsamfund - som muligvis gemmer på politiske flygtninge - i de sibiriske bjerge; og nu befinder du dig så ombord på et rekognosceringsfly, der efter dine anvisninger leder efter småsamfund bestemte steder i Byrrangabjergene på Taimyrhalvøen. Du føler bare, at noget er galt - at noget ubehageligt er i vente; og det at medvirke i et togt mod samfund, som tilbeder naturguderne, er jo i sandhed at trodse disse guder ...

Rollespilsnoter

Du er overtroisk og er blevet lidt af en enspænder, efter du forlod sin landsby. Du har det med at sige tingene på en kryptisk måde - med dunkle hentydninger, du ikke altid helt selv forstår.

Du er naturelsker og ønsker mest af alt at vende tilbage til et fredeligt liv i et lille, lukket samfund, men nu frygter du, at du har vækket gudernes vrede, så i disse tider er du meget opmærksom på dine omgivelser og tør ikke bare lade tingene gå deres egen gang - ingen gud skal få ram på dig. Du hader hæren for - og skammer dig dybt over - den tortur, hvis grusomme spor kun er skjult af beklædningsgenstande; men alligevel generaliserer du aldrig - du vurderer altid det enkelte menneske for sig.

Indtryk af de andre spillere

Kirill Patrovski: Missionlederen; en ung, russisk sergent, hvis perfektionistiske planlægning du ser som et tegn på usikkerhed; virker desuden underligt mærket af situationen.

Vladimir Kolstrovski: Telegrafist fra Dudinka; han har fuldstændig underkastet sig det brutale system, hvilket du afskyr ham for; når du snakker med ham, kan du dog skimte drømme om frihed bag hans blanke øjne - disse drømme må han realisere for at få din respekt.

Georgi Ramendek: Riffelskytte fra Dudinka-kasernen; han radierer store mængder negativt ladet energi; du ønsker, at han ville se lidt lysere på tingene - han gør dig ofte deprimeret.

Boris Zelenevitj: Riffelskytte fra Dudinka-kasernen; selvom han i disse timer virker influeret af flyskræk, er hans facade yderst positiv og barmhjertig - men der gemmer sig noget grufuldt bag den - noget overjordisk?; han har en kraftig tiltrækningskraft på dig trods sin kristne trosretning.

Alexander Djetsnov: Militærlæge fra en kaserne andetstedsfra; han er imødekommende og har mod på livet; dog forstår du ikke, hvad hans nervøsitet skyldes - på det punkt lukker han af.

Georgi Ramendek, 21 år



Dit ydre: Du har et bistert ansigt og en ubehagelig vane med at kigge misbilligende på folk, som taler til dig. Din lidt opgivende stemmeføring kommer let til at give det indtryk, at du er ligeglad med det hele.

Statistics:

STR: 16 DEX: 12 INT: 12 Idea: 60%
 CON: 13 APP: 8 POW: 7 Luck: 35%
 SIZ: 14 SAN: 35 EDU: 10 Know: 50%

Damage Bonus: +1d4

HP: 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0
 MP: 7 6 5 4 3 2 1 0

Sanity Points: 0 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

Skills:

Accounting.....	30%	Mechanical Repair.....	20%
Art.....	5%	Natural History.....	10%
Bargain.....	25%	Navigate.....	10%
Camouflage.....	30%	Occult.....	5%
Climb.....	30%	Oratory.....	5%
Credit Rating.....	15%	Photography.....	10%
Debate.....	10%	Pick Pocket.....	5%
Diagnose Disease....	5%	Psychology.....	30%
Dodge.....	24%	Read/Write Russian.....	50%
Drive Automobile....	20%	Ride.....	5%
Electrical Repair...	10%	Ski.....	20%
Fast Talk.....	20%	Sneak.....	25%
First Aid.....	30%	Spot Hidden.....	40%
Hide.....	30%	Swim.....	25%
History.....	20%	Throw.....	25%
Jump.....	25%	Track.....	20%
Law.....	5%	Treat Disease.....	5%
Library Use.....	25%	Treat Poison.....	5%
Listen.....	25%	Zoology.....	20%
Make Maps.....	10%		

Weapon	Skill	Damage	Range	Shots
Fist/Punch	50%	1d3+1d4	-	-
Kick	25%	1d6+1d4	-	-
Grapple	25%	special	-	-
Military Fighting Knife	25%	1d4+2+1d4	-	-
Mosin-Nagant Carbine Rifle	65%	2d6	40 yds.	5

Kammerat Georgi Ramendek

Data

Fødselsdato: 18-01-1916
Fødested: Dudinka, Sibirien
Beskæftigelse: Riffelskytte i den Røde Hær
Udstationeret: Dudinka, Sibirien

Baggrund

Du har altid tilhørt arbejderklassen og er vokset op i et hjem med mange brødre og søstre; din far arbejdede på et skibsværft, og din mor arbejdede lidt som syerske på hjemmefronten, når hun kunne få tid til det for børnepassningen. Skolegang blev der ikke meget af, eftersom du allerede fra en ung alder var tvunget til at hjælpe familien med at skaffe tag over hovedet og mad på bordet - du udførte hårdt fysisk arbejde, men fik kun småskillinger for det. Det var en mørk og depressiv tid, og da din forlovede døde af tuberkulose i vinteren 1934, begyndte du at betvivle rigtigheden i, at dit liv skulle være så meningsløst, hvilket fik dig til at drage omkring 200 kilometer ned ad Yeniseyfloden fra Dudinka til Igarka, hvor du fik job som havnearbejder. I et halvt år levede du yderst spartansk, indtil du havde skrabet nok penge sammen til at starte din egen lille isenkram; du forhandlede alt, hvad du kunne få fat på fra madvarer til værktøj. I starten var det svært, men med tiden begyndte det at gå bedre, og du fik sågar en ansat, som blev din yderst fortrolige ven - sammen drev I butikken og gik på jagt i skovene; endelig følte du dig lykkelig; men det skulle ikke vare længe. Halvandet år efter, at du havde forladt din fødeby, blev du atter ramt af skæbnens skyggeside i form af et udslag af menneskelig grådighed og kynisme. Du havde forladt Igarka, hvor du havde din isenkram, for at tage på et besøg hjemme hos din familie, men da du vendte tilbage til din butik - dit liv - fandt du den tømt for alt, og din trofaste kammerat - som skulle passe butikken, mens du var væk - var ingen steder at finde; du var blevet forrådt. Slukøret måtte du opgive din geschæft og rejse hjem, hvor du snart efter tiltrådte hæren. Fra dine mange fornøjelige jagtoplevelser med din tidligere ven var du forholdsvis trænet med en riffel, hvorfor du havde enkelte privilegier til trods for, at du blot var menig. Du begyndte at holde af livet som soldat, men da du for nogle måneder siden af dine overordnede blev tvunget til at skyde ind i en folkemængde, som demonstrerede mod Stalins politiske reformer, gjorde du det kun med ekstreme samvittighedskvaler og et spirende had mod det styre, du ellers så småt var begyndt at kunne lide - din far blev dræbt under den demonstration, og til stadighed tynges du af skyldfølelse. For to dage siden fik du at vide, at du skulle deltage i en rekognoscering af de nordsibiriske Byrrangabjerger - sammen med en gruppe andre skal du være med til at lokalisere indfødte sibiriskeres små bjerglandsbyer, hvori det rygtes at politiske flygtninge skjuler sig. Disse flygtninge skal fanges, men din oparbejdede skepticisme siger dig, at dette også vil komme til at gå ud over uskyldige - der stikker noget under alt.

Rollespilsnoter

Du er meget skeptisk anlagt efter alt det, du har gennemgået; du stoler aldrig blindt på nogen, og du kigger altid efter ondsindede bagtanker - du ser først tingene fra deres skyggeside og kommer ofte med pessimistiske kommentarer. Du drikker en gang imellem for at fjerne den plagende skyldfølelse over din fars død. Inderst

inde søger du et strejf af lykke, selv om du ved, at den slags ikke varer ved; men det er egentlig det, som holder dig gående og gang på gang har hevet dig op fra dine nedture.

Indtryk af de andre spilpersoner

Kirill Patrovski: Den unge, russiske sergent - missionslederen; virker som en god organisator - måske kan han sørge for, at missionen ikke fyldes med for mange uforudsete, ubehagelige hændelser.

Vladimir Kolstrovski: Telegrafist fra Dudinka-kasernen; han er hjælpsom og lidt genert; han synes at have opgivet enhver form for lykkeligt liv - mon det i virkeligheden er det lykkeligste?

Boris Zelenevitj: Riffelskytte - også fra Dudinka-kasernen; har søgt tilflugt under kristendommens vinger - et typisk svaghedstegn; er ellers venlig nok af natur.

Alexander Djetsnov: Militærlæge; du kan huske hans ansigt fra kasernen i Turukhansk, hvor du tilbragte dit første halvår i militæret - det var inden, der blev plads til dig i Dudinka; dengang virkede han altid provokerende over for sine overordnede og syntes ikke at bryde sig om hærens strenge disciplin - tænk, at han valgte at uddanne sig i militæret.

Irina Retznichenko: En til Dudinka forholdsvis nyankommen kvinde med singalesiske træk - smukke træk; hendes passioner for naturen og det let mystisk prægede er dog ikke lige dig; hun skal hjælpe med at spejde efter sibiriske lokalsamfund.

Vladimir Kolstrovski, 19 år



Dit ydre: Din uniform er altid i fornemmeste orden, og du fremstår altid pæn og nybarberet og med rank ryg, på hvilken du bærer din radiosender. Du taler tydeligt og har et koncentreret, men ikke stirrende blik.

Statistics:

STR: 10 DEX: 7 INT: 16 Idea: 80%
 CON: 8 APP: 12 POW: 14 Luck: 70%
 SIZ: 12 SAN: 70 EDU: 11 Know: 55%

Damage Bonus: -

HP: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0
 MP: 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Sanity Points: 0 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

Skills:

Accounting.....	10%	Make Maps.....	10%
Art - Poetry.....	35%	Mechanical Repair.....	60%
Astronomy.....	20%	Natural History.....	25%
Bargain.....	5%	Navigate.....	10%
Camouflage.....	30%	Occult.....	5%
Climb.....	30%	Oratory.....	5%
Credit Rating.....	15%	Photography.....	20%
Cryptography.....	30%	Pick Pocket.....	5%
Debate.....	10%	Psychology.....	25%
Diagnose Disease....	5%	Read/Write Russian.....	55%
Dodge.....	14%	Ride.....	5%
Drive Automobile....	20%	Ski.....	5%
Electrical Repair...	10%	Sneak.....	10%
Fast Talk.....	5%	Spot Hidden.....	35%
First Aid.....	30%	Swim.....	25%
Hide.....	10%	Throw.....	25%
History.....	30%	Track.....	10%
Jump.....	25%	Treat Disease.....	5%
Law.....	20%	Treat Poison.....	5%
Library Use.....	40%	Zoology.....	10%
Listen.....	50%		

Weapon	Skill	Damage	Range	Shots
Fist/Punch	50%	1d3	-	-
Kick	25%	1d6	-	-
Grapple	25%	special	-	-
Military Fighting Knife	30%	1d4+2	-	-

Kammerat Vladimir Kolstrovski

Data

Fødselsdato: 30-11-1917
Fødested: Igarka, Sibirien
Beskæftigelse: Telegrafist i den Røde Hær
Udstationeret: Dudinka, Sibirien

Baggrund

Du blev født kort efter Lenins magtovertagelse, og eftersom din far var udpræget Lenin-tilhænger, fik du navnet Vladimir efter din fars forbillede; så allerede fra fødslen syntes dit liv planlagt ud fra idealer, som ikke var dine egne. Af søskende havde du fem ældre søstre - og to storebrødre, som led vuggedøden - der altid plagede dig og gav dig skylden for alle deres ugeringer, hvilket du med tiden lærte at acceptere som endnu en af livets hårde kendsgerninger. Samtidig havde din far enorme forventninger til dit intellekt, og når du til tider havde svært ved at indfri disse grundet dine søstres uendelige drillerier og din nødvendige hjælp med opretholdelse af husets økonomi, brugte din fader det ofte som en undskyldning for at få afløb for sine frustrationer på dig, når han kom stinkende beruset hjem om natten efter en hård dags træfaldninger i skovene. Du husker i særdeleshed én bestemt aften, hvor din far kom hjem og skældte ud over noget med sine lønninger; han havde en hed spritånde, og da du ville hjælpe ham indenfor, råbte han pludselig op om, at "han ikke havde brug for hjælp", og "da slet ikke af sådan en svækling som dig". Foran din grædende mor - som hurtigt fik dine søstre gennet ud af bagdøren - tæskede han dig med en ilddrager, og den dag idag har du stadigvæk en delvis lammelse i dit venstre ben, som gør, at du trækker lidt på det og ikke kan løbe så hurtigt; det er også denne lammelse, der er skyld i, at du er blevet valgt til telegrafist i hæren. Inden du kom i hæren boede du imidlertid i skiftende perioder hos onkler, tanter og bedsteforældre - alt andet end at være derhjemme. Du følte, at du besad så mange undertrykte følelser, som du ikke kunne komme ud med, og dette førte til utallige forsøg på at skrive og male, men altid uden resultat - der skulle noget mere radikalt til; du trængte til at komme ud at opleve verden fjernt fra alt det, du blot kendte alt for godt. I de sidste to års tid har du været i gang med aftjeningen af din værnepligt, men den behårde disciplin og de tyranniske sergenters afstraffelsesmetoder har blot vækket gamle minder - og gammel angst for ikke at være god nok - til live igen. Nu er der dog endelig sket noget positivt - du befinder dig over de nordlige, sibiriske Byrrangabjerger i et rekognosceringsfly, hvis bestialske mål er at finde frem til lokalsibiriske bjergsamfund, om hvilke det rygtes, at modstandere af Stalinregimet skjuler sig; og er dette tilfældet skal disse stakkels ofre for diktaturet tilfangetages. På trods af hærens underkuende tilstedeværelse nyder du det smukke landskab under dig og håber på, at denne tur kan lære dig noget mere om livet - give dig en smagsprøve på at være - til en hvis grad - isoleret fra de vante, triste omgivelser.

Rollepilsnoter

Du er en følelsesmæssigt frustreret person - udadtil er du lidt forsagt og parerer ordrer helt og holdent af frygt for at komme i konflikt med dine overordnede og styret. Du er bange for at tage et ansvar og prøver altid subtielt at skubbe det over på andre; men

bag det evigt accepterende ydre og angsten for ikke at leve op til de krav, som stilles, gemmer der sig en lidt poetisk, ung mand med lyst til at opleve verden uden at blive dikteret fremgangsmåden. Denne mere lyse side af dig skinner dog kun igennem, når den sygelige trang til at behage og den af styret vækkede paranoia er overvundet. Altså, ikke en rebelsk, men en underkuet, frihedselkende, ung soldat.

Indtryk af de andre spillere

Kirill Patrovski: Missionslederen fra Rusland; den unge sergent, fra hvem du skal modtage dine ordrer; du respekterer ham i kraft af hans position, men kender ham ikke som menneske.

Georgi Ramendek: Riffelskytte fra Dudinka; han styres af sindets mørke side - et interessant symbol på, hvad styret egentlig gør ved dets tjenere.

Boris Zelenevitj: Riffelskytte fra Dudinka; hans intentioner er uden tvivl gode, men folk, som blander sig i andre folks forehavender, kommer altid i problemer; hans skræmte opførsel i disse øjeblikke må sandsynligvis tilskrives flyskræk.

Alexander Djetsnov: Militærlæge, som kommer udefra; ser sund og frisk ud - masser af livsmod; ligesom Boris synes han dog også at lide af flyskræk.

Irina Retznichenko: En underfundig, sibirisk kvinde af singalesisk afstamning, som skal hjælpe til med at spejde efter lokalsamfund; hendes til tider poetiske formuleringer vækker varme følelser i dig, men samtidig er du bange for at komme hende for nær grundet landets styre - det rygtes nemlig, at hun førhen har skjult en politisk flygtning.

Boris Zelenevitj, 24 år



Dit ydre: Du opretholder en imødekommende og nydelig facade, men kigger man ordentligt efter, ses det, at du i sandhed er en mærket mand. Du lytter altid opmærksomt, når nogen har noget at sige - ingen fortjener at føle sig overflødige.

Statistics:

STR: 11 DEX: 11 INT: 15 Idea: 75%
 CON: 12 APP: 14 POW: 15 Luck: 75%
 SIZ: 12 SAN: 75 EDU: 13 Know: 65%

Damage Bonus: -

HP: 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0
 MP: 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Sanity Points: 0 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

Skills:

Accounting..... 10%	Natural History..... 20%
Art - Sing..... 20%	Navigate..... 10%
Bargain..... 15%	Occult..... 10%
Camouflage..... 25%	Oratory..... 30%
Climb..... 30%	Photography..... 10%
Credit Rating..... 15%	Pick Pocket..... 5%
Debate..... 15%	Psychoanalysis..... 35%
Diagnose Disease.... 5%	Psychology..... 25%
Dodge..... 22%	Read/Write Latin..... 15%
Drive Automobile.... 20%	Read/Write Russian..... 65%
Electrical Repair... 10%	Religion..... 35%
Fast Talk..... 5%	Ride..... 25%
First Aid..... 40%	Ski..... 20%
Hide..... 10%	Sneak..... 10%
History..... 20%	Spot Hidden..... 25%
Jump..... 25%	Swim..... 25%
Law..... 5%	Throw..... 25%
Library Use..... 25%	Track..... 10%
Listen..... 25%	Treat Disease..... 5%
Make Maps..... 10%	Treat Poison..... 5%
Mechanical Repair... 20%	Zoology..... 30%

Weapon	Skill	Damage	Range	Shots
Fist/Punch	50%	1d3+1d4	-	-
Kick	25%	1d6+1d4	-	-
Grapple	25%	special	-	-
Military Fighting Knife	30%	1d4+2+1d4	-	-
Mosin-Nagant Carbine Rifle	40%	2d6	40 yds.	5

Kammerat Boris Zelenevitj

Data

Fødselsdato: 03-06-1913
Fødested: Farm vest for Turukhansk
Beskæftigelse: Riffelskytte i den Røde Hær
Udstationeret: Dudinka, Sibirien

Baggrund

Du voksede op på en kvægavlsfarm sammen med dine forældre, tre søstre og din tvillingebror, Oleg, til hvem du var meget tæt knyttet. Gården var omringet af store, ensomme stepper, og på de kolde vinteraftener i trange tider var du - såvel som resten af din familie - glad for, at billedet af Jomfru Maria og de bevingede linier i den store, smukt indbundne bibel kunne sprede den nødvendige varme og indre ro; men dette kristne livsaspekt måtte I holde lidt for jer selv, da religion var - og er - undertrykt og nærmest anses for en forbrydelse af det russiske styre. Som tiden gik i din meget stærkt sammenbundne familie udviklede dig og din tvillingebror en sindelig fornemmelse for hinanden - I drømte det samme og kunne til tider føle hinandens glæder og sorger. Kun på ét punkt var I forskellige: hvor du repræsenterede godmodighed og oprigtighed, repræsenterede Oleg snuighed og løgnagtighed - og netop Olegs tendens til at lege med ilden bragte hans fald. I den periode, hvor du begyndte aftjeningen af din værnepligt, skjulte Oleg sig fra regeringens mænd og havde kontakt til en bevægelse mod Stalins diktatur, for hvem han distribuerede et illegalt blad. På et tidspunkt blev hele affæren meget usikker, og Oleg så sig nødsaget til midlertidigt at flygte til Sibliens nordligere egne, hvor nogle partivenner ville sørge for ham. Oleg nåede aldrig frem - privatflyet han var med forsvandt i en voldsom snestorm, og selvom det teoretisk set ville være muligt, at Oleg havde overlevet styrtet og nu befandt sig i en eller anden lille landsby, ved du, at han er død, for den psykiske kontakt er ophørt; og du bebrejder Stalins maligne styre den forfærdelige ulykke. Alt dette skete for 3 år siden, og med Guds hjælp har du fortrængt hændelsen, som dog har sat sine spor i form af dybe, mørke furer i dit ansigt. Grundet arbejdsløshed er du stadig i hæren, og grunden til, at du i disse timer døjer med koldsved og angstneuroser skabt af den flyskræk, der opstod efter Olegs død, er, at du af selveste Oberst Patrovski er blevet beordret til at fungere som livvagt for hans søn, Sergent Kirill Patrovski, som skal lede en rekognosceringsmission. Dette livvagtsjob - der efter missionen at dømmes bliver yderst fredeligt - skal dog foregå på en måde, så Kirill Patrovski ikke er vidende herom, medmindre der opstår en ekstrem farlig situation; årsagen til dette særprægede hemmelighedskræmmeri er du ikke blevet informeret om. Rekognosceringsmissionen foregår over de nordlige, sibiriske Byrrangabjerger og er en søgen efter små lokalsamfund, som skjuler personer, der er flygtet fra Stalinstyret af grunde muligvis lig dem, din tvillingebror flygtede af. Der er en grusom ironi i det - her sidder du i samme situation som Oleg, blot på hvad der i dine øjne er skurkenes side ...

Rollespilsnoter

Du er katolik og bærer altid en halskæde med et kors i - desuden beder du hver aften til din lille ikon af Jomfru Maria. Du er et varmhjertet menneske, som kan tilgive og ofte havner i den forsonende rolle, når andre er ved at komme op og toppes. Du har

visse indre konflikter med hensyn til dit virke i hæren og din religion, men du er efterhånden blevet god til at finde guddommelige måder at retfærdiggøre selv dine mere mørke handlinger på. Som sidste udvej fra en komplet håbløs situation vil du kunne finde på at ofre dig for nogen eller noget og lide den martyrdød, du inderst inde ønsker at komme fra jorden med.

Indtryk af de andre spilpersoner

Kirill Patrovski: Missionsleder; den unge, russiske sergent, du skal være livvagt for; det virker som om, at noget tynger hans hjerte.

Vladimir Kolstrovski: Telegrafist; en lidt tilbageholdende fyr fra din egen kaserne, tilsyneladende uden de store visioner; han synes at have svært ved at tage et ansvar.

Georgi Ramendek: Riffelskytte fra Dudinka-kasernen; har en udpræget negativ livsholdning - mangler varme - og måske indhold? - i sin tilværelse.

Alexander Djetsnov: Militærlæge; du har ikke mødt ham før, men han virker optimistisk af sind - omend en smule anspændt og nervøs.

Irina Retznichenko: En singalesisk skønhed, som skal hjælpe til med at lokalisere lokalsamfundene; hun kom til Dudinka for nogle måneder siden og har snakket interesseret med dig nogle gange; hun burde udskifte sin uhåndgribelige overtro med kristendommens lys.

Alexander Djetsnov, 21 år



Dit ydre: Med lægetasken i hånd kigger du årvågent ud gennem dine briller og har en tendens til - med øjnene - at "skanne" de personer, du møder. Desuden bliver du let rastløs, hvis du sidder stille for længe ad gangen.

Statistics:

STR: 12 DEX: 15 INT: 11 Idea: 55%
 CON: 17 APP: 12 POW: 10 Luck: 50%
 SIZ: 14 SAN: 50 EDU: 12 Know: 60%

Damage Bonus: +1d4

HP: 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0
 MP: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Sanity Points: 0 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

Skills:

Accounting.....	10%	Make Maps.....	10%
Art.....	5%	Mechanical Repair.....	25%
Bargain.....	20%	Natural History.....	10%
Camouflage.....	25%	Navigate.....	10%
Climb.....	45%	Occult.....	5%
Credit Rating.....	15%	Oratory.....	5%
Debate.....	10%	Photography.....	10%
Diagnose Disease....	5%	Pick Pocket.....	30%
Dodge.....	30%	Psychology.....	5%
Drive Automobile....	35%	Read/Write Russian.....	60%
Electrical Repair...	10%	Ride.....	5%
Fast Talk.....	20%	Ski.....	20%
First Aid.....	30%	Sneak.....	30%
Hide.....	25%	Spot Hidden.....	35%
History.....	20%	Swim.....	25%
Jump.....	35%	Throw.....	25%
Law.....	25%	Track.....	10%
Library Use.....	25%	Treat Disease.....	5%
Listen.....	35%	Treat Poison.....	5%
Locksmith.....	30%		

Weapon	Skill	Damage	Range	Shots
Fist/Punch	70%	1d3+1d4	-	-
Kick	25%	1d6+1d4	-	-
Grapple	25%	special	-	-
Scalpel	25%	1d2+1d4	-	-

Kammerat Alexander Djetsnov

Data

Fødselsdato: 02-10-1916

Fødested: Bugarikta, Sibirien

Beskæftigelse: Militærlæge i den Røde Hær

Udstationeret: Nizhnevartovsk, Sibirien

Baggrund

De første mange år af dit liv led du under din fars politiske overbevisning, som ikke havde mange sympatisører i din hjemby - gang på gang blev du og din familie udsat for chikane af mere eller mindre grov art. Allerede dengang begyndte du at hade det russiske styre og den uret, det medførte, hvilket kulminerede i 1925, da din far kom på kant med et parti, som Stalin netop havde hjulpet til en politisk sejr i nogle meget vigtige industri- og landbrugsforhandlinger. Som følge af dette trykte din far nogle løbesedler indeholdende en meget hård kritik af Stalins vendekåbepolitik og hans "for fremskridtet bremsende holdninger", hvilket resulterede i, at din far en sen natte blev hentet af soldater og kørt bort; disse soldater udnyttede desuden deres magt ved at voldtage din mor, hvilket du overværede gennem nøglehullet fra dit eget værelse - det har sat sine spor, og til tider har du stadig mareridt om det. Din far har du aldrig set siden, og din sorgtyngede mor kom sig aldrig over chokket - hun lukkede sig mere og mere inde i sig selv og sov stille ind et lille års tid senere; men din natur forbød dig at give op, og til trods for fattigdom, kulde og sult klarede du skærene. For tre år siden begyndte du aftjeningen af din værnepligt, men siden da er alt i landet blevet værre og værre: Stalins paranoia er skyld i massehenrettelser af potentielle modstandere, og ud over sit hemmelige politi har han også taget hæren i brug, når det gælder indfangning af disse politiske afvigere. Du ønsker ikke at være en del af dette terrorregime og har derfor længe planlagt at desertere fra hæren og påbegynde en ny tilværelse, hvilket om nogle få timer vil være en realitet. Som frugten af halvandet års kamp for at komme bort har du anskaffet dig en falsk norsk opholdstilladelse samt identifikationspapirer bærende navnet, Alexander Djetsnov - egentlig hedder du Leo Smirensko og aftjener din værnepligt i Turukhansk. Under stor risiko har du fået dit opdigtede navn til at udfylde pladsen som en militærlæge fra kasernen i Nizhnevartovsk, der skal på et rekognosceringstogt over det nordlige Sibirien - togtets formål er defineret som lokalisering af sibiriske landsbyer med efterfølgende indfangning af eventuelle politiske modstandere og udgik i morges fra en militærbase i byen, Dudinka, hvor du er et ukendt ansigt. Nu sidder du i fly højt over jordens overflade og venter på, at det skal mellemlande i en mindre havneby på Taimyrhalvøen, hvorfra du om natten - inden flyet atter vender hjem næste morgen - skal smugles med ombord på et fragtskib, som sejler til Norge. Bare nu alt går godt ... og ingen kommer til skade - for de eneste lægekundskaber, du besidder, er dem, du lærte på hærens førstehjælpskursus.

Rollespilsnoter

Du er optimist af natur og opgiver aldrig håbet om at komme gennem trange tider - og indtil nu har det da også fungeret fint, eftersom du er god til at indordne dig alt efter, hvad omstændighederne kræver; men under overfladen lurker dit udtalte had til styrets uacceptable barskhed, hvilket nogen gange kommer

til udtryk i vredesudbrud, når du føler undertrykkelsen på nært hold. Til daglig er du under dit hærde ydre en åbensindet person med en sund skepsis over for frihedsberøvelse og overdreven disciplin, men i disse nervepirrende timer kæmper du samtidig mod rastløshed og frygten for at blive afsløret.

Indtryk af de andre spillere

Kirill Patrovski: Missionsleder; ung sergent fra Rusland; du plejer at hade hans slags, men håber, at han ikke er alt for kommanderende og overlegen.

Vladimir Kolstrovski: Telegrafist; han synes fornuftigt nok at rette sig i stilhed efter styrets krav - måske lidt for stille; han mangler frisindethed og gåpåmod.

Georgi Ramendek: Riffelskytte; du husker hans ansigt fra kasernen i Turukhansk, hvor I begge aftjente værnepligt - han flyttede dog til Dudinka efter et halvt år; bare han nu ikke kan genkende dig - det kunne jo blive afsløret, at du ikke kommer fra Nizhnevartovsk, som papirerne siger.

Boris Zelenevitj: Riffelskytte; han virker nervøs ligesom dig selv, men er ellers imødekommende nok - måske er han lige den støtte, du har for i denne nervepirrende situation.

Irina Retznichenko: En smuk, singalesisk kvinde, hvis gøremål på missionen, du ikke er helt klar over; hendes til tider ret mystiske udsagn kan godt gøre dig lidt nervøs.