

Konventsscenario: Call of Cthulhu

Borås Spelkonvent 1993

Ansvarig: Henric Oscarsson

**Það er ekki látið
sem eilíft liggja kann
og í undarlegum tíma
einnig dauðinn getur dáið**

Bakgrundshistoria

Att läsas högt för alla

Året är 1919. Friherre Gustaf Adolf Järpensparre, hängiven handskriftssamlare och innehavare av en av världens största och finaste privatägda samlingar av isländska handskrifter, har försvunnit på Island. Han hade tillbringat sommaren med att resa omkring på norra Island på jakt efter nya oupptäckta manuskript. Man har nu inte hört av honom på mer än sex veckor, normalt skickar han ett brev var 14:e dag. Hans son, djärv upptäcktsresande och äventyrare, organiserar en expedition för att utröna vad som hänt. Med sig har han löjtnant Klinga, som följt honom i mörkaste Afrika, professor Sørensen, vän till familjen och en auktoritet på Islands geologi, samt kandidat Nyholm, göticist, expert på isländska handskrifter och fornnordisk mytologi och privat forskningsassistent till friherren. Dessutom har islänningen Kjartan Thórðurson (ð uttalas ungefär som th), som tidigare jobbat åt professor Sørensen, anlåtats som lokal guide och allt-i-allo.

Expeditionen skall sammanstråla i den lilla fiskebyn Thórshöfn (f uttalas här som tonlöst v) på nordvästra Island. Efterforskningar har givit vid handen att det är en liten obetydlig avkrok. Thórshöfn ligger längst inne i Ofeigsfjörður. Inåt landet sträcker sig härifrån den bitvis bördiga Ofeigsdalur. Längre in finns den obeboeliga och ogästvänliga inlandsplatån. Platsen nämns i en del sagor och har varit bebodd sedan 900-talet. Härifrån sände Gustaf Adolf sitt sista brev och berättade att han skulle resa runt i trakten i en vecka, kanske två och sedan resa vidare mot Akureyri. Han nämnde inget särskilt mål för sina efterforskningar. Kandidat Nyholm, som hjälpt till med viss biblioteks- och referenssökning inför resan känner inte till något speciellt som friherren skulle kunna tänkas förvänta hitta i denna fattiga byggd. Det finns inte heller några ledtrådar till detta hemma på godset.

Att hålla tyst med

Friherre Järpensparre var på jakt efter ett ökänt och mytomspunnet verk, den sk Alzrabókinum (ó uttalas som långt å), vars existens de flesta forskare förnekar. Boken är känd genom ett fåtal referenser till den i andra verk, de flesta i rent förbigående (se Handouts). Han lyckades lokalisera den plats där boken legat gömd i mer än 500 år, men fann till sin förskräckelse att någon hunnit före honom. Med lite tur listade han ut

vem som nu hade den i sin ägo och försökte helt ärligt köpa den av mannen i fråga. Den inte helt sympatiske ägaren, en viss Haukur Árnason (au uttalat här öu, á uttalat au), stal Järpensparres pengar, lät sina drängar misshandla den gamle mannen och kastade sedan ut honom. Friherren, som inte ger sig i första taget och som vet att sätta hårt mot hårt, instruerade sin medhavda "hyrda hand" att stjäla boken, vilket denne med framgång gjorde. Haukur hade inte en tanke på att någon skulle våga sig på något sådant. Otålig som få kastade sig Järpensparre över sin nyvunna skatt och ögnade igenom den. Det var i sanning en stor skatt, en hitills så gott som okänd handskrift från 1100-1200-talet och i förvånansvärt gott skick. Han fastnade för några iögonfallande sidor skrivna i runskrift med blodrött bläck (resten av boken var skriven med det vanliga alfabetet, i svart bläck) och började läsa. Det var inte så klokt gjort, plötsligt slog gnistor av statisk elektricitet åt alla håll, han fick en rejäl stöt och kastades bakåt, ett fräsande, sprakande ljud hördes, blandat med ljudet från monotont pipande flöjter och ett fönster in till en annan värld öppnades framför honom. Något kom genom porten och friherrens hjärna löpte amok. Ett varmhjärtat äldre par tog hand om den ohyggligt vanställde galningen och räddade hans liv. Han ligger nu nedbäddad i en liten kammare i deras fallfärdiga torvstuga. Hans vänstra arm är avsliten vid axeln och han har fruktansvärda frät- och brännskador i ansiktet och på överkroppen. Han är inte vid sina sinnens fulla bruk, inte vid något bruk alls faktiskt. Han ligger mest apatiskt och kvider. Haukurs drängar hittade boken och tillsammans med den de magra resterna av mannen som stal den, de antog att även Järpensparre var död. Haukur, som är en klok man, har kommit fram till att det i fortsättningen nog är lugnast att genast dräpa alla som frågar efter boken.

Boken är en isländsk direktöversättning av den infamösa Al Azif, mer känd som Necronomicon. Den skrevs i Konstantinopel under 1100-talet. Översättaren var en galen isländsk munk, sedermera mäktig magiker. Sidorna med röd runskrift är ett tillägg, ett farligt tillägg. De kopplar boken med en Other God och ger boken magiskt skydd mot fysisk åverkan. Den som läser, eller ens studerar, runtexten aktiverar en snabbverkande Call-spell och inom kort får han sällskap av bokens beskyddare. En mäktig och skicklig magiker kan utnyttja bokens krafter, men boken kan även utnyttja honom. Verket har en brokig historia, som inte skall återberättas här, men nämnas bör att den forntida trollkarlen Arnar står i ett speciellt förhållande till boken. Han brukade den länge för sina syften och dödades slutligen av en uppretad folkmassa. Arnar och boken begravdes i ett röse inne i Arnarhof, en gammal hednisk kultplats. För 30 år sedan befriade Haukur boken ur dess fångsel och med den Arnar, som nu fungerar som dess odöda livvakt. Boken har givit honom denna rollen, efter att ha legat 500 år i ett gravröse tillsammans med honom. Läs resten av scenariot så klarnar nog sambanden.

Spelstart

Börja med att be spelarna göra upp listor över vad de vill ha med sig i form av personlig utrustning. Kjartan Thórðurson förutsätts ha fixat mat, tält, hästar och annat nödvändigt.

Resan till Island

När utrustningslistorna är klara så läs upp reseberättelsen nedan.

Resan går med tåg från Uppsala till Malmö och vidare med båt över till Köpenhamn. Där gästar sällskapet professor Sørensen och dennes familj (fru & två döttrar, varav den yngsta ännu ogift). Efter en dag, i strålände väder, med utrymme för umgänge och planering embarkerar man det lilla fartyg som var 14:e dag upprätthåller Islands fasta förbindelse med omvärlden. Resan till Reykjavík tar 5 dagar. Vädret är inte nådigt och den konstant sjösjuke Nyholm är fast övertygad om att han inte kommer att överleva resan. I regn och rusk ankommer man Reykjavík och tillbringar natten där. Professor Sørensen förhandlar med fiskarna i hamnen och fixar plats på en fiskebåt till Isafjörður, på Vestfirðir, varifrån det ibland lär gå båtar till Thórshöfn. Fiskebåten är liten och trång och hur de än må försöka undvika det så stinker sällskapet av fisk, tjära och annat gott när de kommer fram. Det blåser bra och Nyholm erfar nya nära-döden-upplevelser, de isländska fiskarna har svårt att hålla sig för skratt när de ser honom och bjuder välvilligt på hembränt. När de rundat Bjargtangar, Islands västligaste udde, tvingas de gå in till den lilla gudsförgätna hålan Vatneyri i Patriksfjörður, för att söka skydd undan det hårda vädret. Fiskarna tar tillfället i akt och festar loss ordentligt, de bjuder gärna på sina vedervärdiga bryggder. Vad gäller mat så har de tur, festen till ära plockar man fram en riktig delikatess; en haj som, efter att man urinerat grundligt på den, legat nedgrävd i en gödselstack hela sommaren. Turligt nog bedarrar stormen under natten och redan nästa dag kan de fortsätta färden, nu med en bakfull och grinig besättning. Väl framme i Isafjörður, som är ett relativt stort fiskeläger, lyckas de övertala en fiskare att, mot bra betalning, skeppa dem till Thórshöfn redan nästa dag. Resan dit tar större delen av dagen.

Thórshöfn

Thórshöfn ligger längst inne i den trånga och dramatiska Ofeigsfjörður. Vägen in i fjorden kantas av höga fjäll och branta, mörka stup, här och var beslöjade av vindpiskade vattenfall. När sällskapet anländer så är det mulet och kallt, låga moln skymmer fjällens toppar, bergen skyddar från den värsta vinden, men sjön är hög och upprörd och när de når själva fiskebyn börjar ett iskallt regn att falla. Kjartan finns på plats och har ordnat inkvartering i en av fiskarbodarna, på golvet finns torkade rester av fiskrens och stanken är bedövande, sängkläderna består av säckväv, vaxad oljeduk och

halm. Maten består av torrfisk i surmjölk. Det är nu början av oktober och hösten är här på allvar. Det är kallt, regnar (haglar, snöar...) och blåser för jämnan. Thórshöfn ligger på ungefär samma breddgrader som Boden, så det blir ljust sent, och mörkt tidigt (solen går upp kl.7 på morgonen och ner kl.18 på kvällen). Betänk detta och gör som Keeper ditt bästa för att plåga spelarna med dessa tacksamma omständigheter. Om de verkar för självgoda så påminn dem gärna om hur obehagligt det är när det iskalla regnvattnet sakta rinner ner längs ryggen på dem, haglet piskar dem i ansiktet, alla deras kläder och tillhörigheter är genomvåta och det enda de har att se fram emot vid matdax är att få skrapa isen av den oaptitliga torrfisken och möglet från surmjölken (till frukost, lunch och middag).

Kjartan har talat med fiskarna i byn och de har berättat att "den gamle tokige svensken" kom hit någon gång i mitten av augusti, gav sig av inåt landet och har sen dess inte hörts av. Med sig hade han en utsocknes hyrd dräng. En del av de bönder, som då och då kommer hit för att handla, har sett honom, men det var länge sen nu och ingen vet var han tagit vägen.

Ofeigsdalur

Ofeigsdalur sträcker sig långt in mot inlandsplatån. I dess övre ända finns en sjö, Oddivatn, från vilken ett relativt stort vattendrag, Ofeigsá (glöm inte att á uttalas au), flyter ner mot havet. Sjöns största tillflöde är en fors med glaciärsmältvatten som kommer från den högre belägna Svörtalur. Ofeigsás mynning i havet ligger alldeles till öster om Thórshöfn och de allra flesta bosättningarna i dalen ligger på älvens västra sida, undantaget några gårdar nära Oddivatn. Dalen är grön, med inslag av diverse höstfärger. På några få platser finns det små dungar av förkrympta fjällbjörkar, i övrigt är dalen kal och skoglös. Bönderna bor i små torvhus och är alla mycket fattiga. Här och var syns böndernas många får skymta uppe på fjällsidorna. De som kan drygar ut sin potatis- och fårköttsbaserade kost med fisk från sjön eller älven.

I hållande regn drar sällskapet upp i dalen. Nils-Rutger och löjtnant Klinga har inga större problem att anpassa sig till de små islandshästarnas annorlunda gång, professor Sørensen är redan bekant med dem, men kandidat Nyholm har det inte lätt. Titt som tätt störtar han till marken, hästarna är dock inte så höga att han förlorar några HP, men han blir efter ett tag rejält blåslagen och öm.

Ca 20% av de personer de tillfrågar har sett eller hört något om friherren. Alla berättar ungefär samma historia; "den tokige svensken" red förbi, med en dräng och frågade efter gamla handskrifter, pergament och liknande, när han inte fann några och inte heller fick några upplysningar red han vidare upp i dalen och har inte hörts av sedan dess. När dagen är till ända har de kommit drygt halvvägs upp i dalen. En hygglig

bonde låter dem övernatta i hans för tillfället tomma uthus, det är trångt, smutsigt och kallt, men det är tak över huvudet.

Nästa morgon regnar det inte utan är istället dimmigt och råkallt. När de närmar sig Oddivatn hänvisas de till "han ellimaður Hörður" (ll uttalas här tl), åldermannen Hörður Sverrison, som bor längst uppe mot Svörtalur. Dit når de framåt eftermiddagen. Det är en rätt så stor gård, ett tiotal byggnader, med bla en ladugård där några små kor huserar. De mottas nyfiket, men avvaktande, av en präktig bondmora, som verkar vara verkställande chef på platsen. De visas in i det största boningshuset där de får träffa "ellimaður Hörður", en liten skintorr gubbe med yvigt, vitt skägg. Först efter att noga ha förhört sig om vilka de är (och rynkat något på näsan åt dansken), är han beredd att själv berätta något. Om någon uppträder med bristande respekt blir han märkbart missnöjd och i värsta fall kan personen i fråga få lov att avlägsna sig. Den gamle mannen sitter en stund eftertänksamt och betraktar sällskapet innan han tar till orda. Han säger då kort att svensken är död och att de alla gör bäst i att packa sig hem och inte rota mer i saken. Detta bör leda till förvirring, protester och upprörda frågor. Hörður svarar att friherren ridit upp i bergen och omkommit där, hur vet han inte exakt, men han påstår sig bestämt veta att svensken är död. Om inte annat så är det faktum att han inte återvänt bevis nog på detta. Han upprepar irriterat (som om det inte skulle duga att ta hans ord för det, ohyfsade utlänningar!) att det inte tjänar någonting till att ranta upp i bergen och leta och vidhåller att de bör nöja sig härmed och återvända hem. När de ändå inte ger sig ber han att få tala med Kjartan i enrum och säger att det finns överjordiska makter med i spelet, att friherren beträtt förbjuden mark och att det vore dårskap att reta "de andra" mer än vad som redan skett. Som islänning måste Kjartan förstå att detta inte är något man bör blanda in okänsliga utlänningar i och gubben uppmanar honom att övertala dem att ge sig av hem. Här finns utrymme för intressant rollspel och förhoppningsvis anstränger sig spelarna så väl att de på något tillfredställande vis lyckas förmå Hörður att avslöja vad han vet.

Hörður berättar till slut, efter att ha tillsett att inga av gårdens folk står och tjuvlyssnar, att friherren varit där och att han, efter att han frågat om gamla handskrifter, pergament och liknande, hört sig för om traktens historia. Då Hörður omnämnde att det i övre Svörtalur fanns en mycket gammal gård med namnet Arnarstaður blev friherren väldigt nyfiken och frågvis. Hörður begick då det i hans ögon ödesdigra misstaget att berätta att gården fått sitt namn på grund av en koppling till en plats kallad Arnarhof (rn uttalas här som rtn, f uttalas här som v, hof är isländska för tempel). Arnarhof var en hednisk kultplats, högt uppe i bergen, hitom hängbron som leder till Svörtalur, och en man som var överstepräst där grundlade Arnarstaður. Detta gjorde friherren eld och lågor och Hörður förstod att han sagt för mycket. Trots att han berättade om vilken fördömd och farlig plats Arnarhof är och kraftigt avrådde friherren från att bege sig dit stod denne inte att hejda och gav sig genast av mot bergen och Arnarhof. Därför vet Hörður att svensken är död och att det vore vansinne att följa i hans spår. Att beträda Arnarhofs mark är att utmana de mäktiga väsen som dväljs där och kan näppeligen leda

till annat än död och förintelse. Hörður vet inget närmare om dessa krafter, bara att det sedan hedendomens fall varit känt att Arnarhof inte längre tillhör de dödligas domäner.

Tillse att spelarna får en någorlunda klar bild av hur de olika platserna ligger i förhållande till varandra och vilken som är vilken. Hörður ger dem en vägbeskrivning till Arnarhof.

Om någon frågar så kan Hörður berätta att det även i våra dagar bor folk uppe i Svörtalur, inte så många och de flesta äldre. Ungdomen flyr denna svårtillgängliga och karga plats. Det är sällan Ofeigsdalurborna har något med folket däruppe att göra, det är nämligen rätt så besvärligt att ta sig dit. Uppe i den trånga ravinen som förbinder dalarna finns en gammal hängbro över den vilda forsen Svörtá, som man måste korsa. Om någon undrar nämner han även att Arnarstaður, som länge stått öde, sedan ca 30 år tillbaka åter är bebott. En man vid namn Haukur bor där. Han är inte känd för att vara en mild man.

När han förstår att de inte står att hejda låter Hörður dem stanna över natten och bjuder på sur baggpungssylta, som enligt Kjartan smakar utsökt. De får sova i riktiga sängar i en liten stuga på gården.

Mot Arnarhof

Arnarhof ligger i en trång dal, som viker av från Svörtáravinen upp mot fjällen i väster, strax nedan hängbron till Svörtalur.

Det dimmiga och råkalla vädret står sig även nästa dag. Eftersom stigen i ravinen är mycket brant och smal är det inte att rekommendera att försöka ta sig fram till häst. Om de vill kunna fortsätta vidare upp till Svörtalur efter att ha besökt Arnarhof måste de axla ryggsäckarna och medföra tält, mat m.m. Det är en styv dagstur att gå till Arnarhof från Hörðurs gård. Stigen mot Svörtalur är svag och otydlig och leder snart brant uppför, tätt klämd mellan Svörtás skummande vatten och stupande fjällsidor. Efter någon timmes hård marsch försvinner dalen nedan ur sikte och de omges på alla sidor av kala bergväggar och fräsande forsar. Den gode kandidaten torde inte uppskatta äventyret, ibland går stigen längs smala klippavsatser med 30-40 meters fritt fall för den som trampar snett. När de framåt tre-tiden genom dimman börjar skymta en mycket trång och djup klyfta, överbryggad av en alltifrån förtroendeingivande hängbro, delar sig stigen. En del leder vidare längs Svörtá och en annan slingrar sig upp i en brant ravine till höger. Förutsatt att de väljer den högra stigen kommer de efter en knapp timmes mycket ansträngande klättring till en krök, där planar dalen ut och vidgar sig bort mot sydväst. Halvvägs bort i dalen, ett 100-tal meter upp på motsatta dalsidan, alldeles inunder en lodrät bergvägg, finns en långsmal grottöppning- Arnarhof.

Klockan är nu mellan fyra och fem och om några timmar lär det vara mörkt.

På dalens botten finns en liten långsträckt sjö, med mörkt, outgrundligt vatten, som de måste gå runt, lämpligtvis på höger sida. Vid sjöns ända finns ett litet område där man skulle kunna slå läger, överallt annars är det mycket stenigt. Dalen är kusligt tyst och stilla och ekot av deras framfart återkastas i dämpad och förvrängd form av motsatta dalsidan. Då hör minst två korpar som kraxar någonstans från ovan, men ser inget. Efter att ha kämpat sig upp på snedden över en bred rasbrant når de grottöppningen. Den är kilformad, knappt manshög där den är som högst, men mer än fem meter bred. Omedelbart över den reser sig ett nästan 100 meter högt stup, närmsta tio metrarna lutar något utåt. Även nedåt sluttar det brant och marken är grovblockig och förrädisk. En liten fotogenlampa och 15 vaxljus kan antagas finnas i den gemensamma packningen, men inga ficklampor.

Det yttre Arnarhof

Arnarhof är i sanning en farlig plats och det är inte helt uteslutet att besöket här gör slut på hela sällskapet, även om det inte är avsikten. Till att börja med så är den gamla hedniska kultplatsen, dvs den yttre grottan, hemsökt av osaliga andar. De är de rastlösa vålnaderna av de många människor som där offrats till asatrons grymma gudar. Bland dem finns även templets siste överstepräst, som brändes till döds, tillsammans med sina avgudabeläten och några av sina lärningar, av en grupp nitiska kristna år 1120, 14 år efter att norra Island fått ett eget biskopssäte och 120 år efter att Island officiellt övergått till den katolska läran. Den som vistas i grottan varseblir gradvis att han inte är ensam. Vålnaderna närs av människors skräck och rädsla och ger sig därför först tillkänna för de som är andligt svaga och känsliga, dvs de som missar sitt SAN-slag. Nedan listas vad spelarna efter hand upplever. För den som stadigt missar sin SAN går det ca 3-4 minuter mellan varje manifestationegrad, för ett starkare psyke ca 5-10 minuter. Anpassa tiden på lämpligt sätt.

1. Till att börja med upplevs atmosfären i grottan som ogästvänlig och avvisande.
2. Tisslande och tasslande viskningar, suckar och andra ljud kan anas precis under gränsen för det hörbara.
3. Ljuden tilltar i styrka, kalla drag och plötsliga vindpustar uppträder, en känsla av att något rör sig i grottan.
4. En otäck känsla av att någon står och flåsar dem i nacken, en känsla av att vara intensivt iakttagen, skuggfigurer skymtar till i ögonvrån, nackhåren reser sig instinktivt, det går kallakårar längs ryggraden.
5. Plötsligt ser de, på några centimeters avstånd, rakt in i ansiktet på en av de döda, likblek, allvarlig och anklagande, med döda tomma ögon ändå fulla med hat, ibland med ohyggliga, gapande sår. Likstanken är överväldigande och den dödes andedräkt känns tydligt mot huden. Efter 1-2 sekunder försvinner uppenbarelsen. SAN-förlust 1D4/0.

6. De viskande rösterna växer tills de urartar i en rasande kakafoni som vrålar ut sitt hat, den som i detta läge missar ett SAN-slag attackeras fysiskt, plötsligt får han att våldsamt slag i ansiktet av en hand försedd med kraftiga, kniveggsvassa klor, fem parallella sår slår upp och blöder ymnigt. 1D3+1 HP i skada, samt lika många MP som slagen skada. Han finner sig sedan omringad av vålnader som kommer närmare, alla med giriga klor, redo att slå och döda. SAN-förlust 1D6/1. Om han inte genast flyr fältet fortsätter de att anfälla. De får slå en gång varje runda som han förlorar ett SAN-slag och de fortsätter intill dess han förlorar medvetandet eller dör. SAN-förlust efter första slaget 1/0 varje gång. Observera att de inte kan anfälla någon som är medvetlös.

Vålnadernas handgripliga räckvidd begränsar sig till själva grottan, den som springer ut och en liten bit bort undkommer fysiska attacker. Övriga manifestationer tonas ner och består mest i underliga dimbankar över sjön, skuggor i dimmorna, något enstaka mystiskt ljud och kanske en vålnads ansikte istället för det egna för den som speglar sig i sjön. Då och då hörs korparna igen, men de syns aldrig. Andarna har makt att inducera mardrömmar hos den som sover inom ca en km från grottan och som misslyckas med en SAN roll. Samma person drabbas bara en gång per natt. Olika personer kan drömma samma eller olika drömmar. Det krävs en Idea roll för att komma ihåg vad man drömt. En dröm ger automatisk SAN-förlust 1D4 (oavsett resultat av Idea roll) och ett högljutt uppvaknande. Välj främst någon av de två första drömmarna nedan.

En dröm börjar med att den sovande befinner sig i totalt mörker. Han blir gradvis varse att bleka skuggfigurer rör sig omkring honom, de blir fler och fler och efterhand förstår han att han är uppe i grottan (om han varit där). Vålnaderna går ut ur grottan och rör sig på ett långt led ner mot ett litet tält nere vid sjön, hela dalen är upplyst av kallt månskin, sjön täcks av virvlande dimmor. Vålnaderna samlas runt tältet, deras grymma ansikten lyser av hat och vrede, de sluter cirkeln och går närmare, deras klor glimmar i månljuset, de närmar sig ytterligare...och drömmaren vaknar, inne i nämnda tält.

Drömmaren befinner sig i mörker, han rör sig långsamt och trögt och svävar fram, han har en känsla av att han har en väldigt stor kropp...Han stiger uppåt och inser snart att han befinner sig i en väldig vätskevolym. Han anar ljus i mörkret och snart bryter han igenom vätskeytan, omkring honom virvlar dimslöjor, ett månbelyst berglandskap omger sjön han befinner sig i. Luften är kall. Han närmar sig ena änden av sjön, där finns ett tältläger... hans gigantiska kropp glider närmare, han sträcker ut några tentakler och...vaknar inne i tältet.

Om många drömmar så kan de sekunda drömmarna nedan komma i fråga.

Han befinner sig ute på en väldig lavaslätt, han känner sig mycket vilsen och övergiven. Plötsligt får han syn på en man som står ett tiotal meter bort, mannen har

ryggen vänd mot honom och är klädd i en stor svart slängkappa med huva. Han har en stav i handen. Mannen börjar gå ifrån honom, han springer efter och hinner ikapp mannen, denne vänder sig om, men hans ansikte är ju inget ansikte det är ju... och han vaknar.

I en annan dröm är den drabbade närvarande vid ett bloddrypande offerblot inne i den av fackelsken och eldar upplysta grottan, tre stora gudastoder av trä tillbedjs och höljs i blod, både djur och människor blotas, grottan är fullsatt av troende. Mot slutet av drömmen framgår det att drömmaren nu står på tur att offras, han vaknar med ett skrik sekunderna efter den smärtfyllda dödskampen, efter att i själva dödsögonblicket ha upplevt en plötslig närvaro av något från andra sidan, något som nu kom för att hämta honom, något mycket hotfullt och skrämmande.

Samma typ av drömmar drabbar den som blir medvetslös inne i grottan, oavsett om han genast bärs ut eller ej. Den som vaknar upp ur medvetslöshet inne i grottan gör bäst i att genast hasa sig ut, inom ett par minuter fortsätter angreppen. För den som går ut och sedan återvänder in igen, efter minst dubbelt så lång tid som han först tillbringat där inne, börjar allt om från början, men går nu dubbelt så fort, osv.

Det finns möjligheter att skydda sig mot vålnaderna. Ett sätt är att kasta "Dread Curse of Azathoth" mot någon av dem (räkna med $MP=2D6+6$ för slumpvis vald vålnad). Den som lyckas med detta sätter sig i respekt hos dem och kan gå oantastad i $POW*3$ minuter, eller tills han missar ett SAN-slag orsakat av något annat än andarna. Andra demonstrationer av magiska krafter kan ha liknande effekter om detta verkar rimligt, bedöm själv. De är opåverkade av Elder Signs.

Kjartan är livrädd för att gå in och måste slå ett SAN-slag om han gör det, förlust 1/0. När vålnaderna börjar göra sig påmind bör han få brottas med sin rädsla för att förmå sig att stanna kvar. Lt. Klinga är lättad över att grottan inte är mindre än den är och klarar första biten utan större besvär.

Grottan är inte särdeles stor, ca 9 meter bred, 7 meter djup, men 11 meter hög. Golvet är i stort sett plant, men väggarna sluttar utåt och möts i en spets längst upp. Hela grottan är sotig och på golvet finns talrika spår av vedbränder, bla de förkolnade resterna av de gamla avgudabilderna och deras omgivande "altarscen". Den som letar väldigt idogt kan hitta något enstaka, ofta oidentifierbart, metallföremål, men inget alltför spännande. Den som ser efter finner fotspår efter minst två olika personer. I det nordvästra hörnet finns en av människohand vidgad naturlig skreva, 50 cm bred och mellan 1,5 och 2 m hög, som leder vidare in i berget. Skrevan har varit igenmurad och fylld med sten, men är nu åter öppen. Den är inte helt frilagd, stora mängder sten återstår att släpa ut, men tillräckligt mycket är avlägsnat för att även en storvuxen man skulle kunna krypa igenom. Man kan se ca fyra meter in. En stor långsmal sten som utgjort stommen i förseglingen ligger kullvräkt på golvet vid öppningen, omgiven av

mängder av lösa stenar. En närmare undersökning ger vid handen att den stora stenen murats fast i en ca en meter tjock mur längst ut mot grottan och att resten av stenarna legat löst staplade innanför. Den stora stenen ligger med baksidan upp och det finns tydliga spår som tyder på att misslyckade försök har gjorts att vända på den. Det krävs minst fyra man för att lyckas med detta, tre om någon av Kjartans kalliber medverkar (inget antal män med Nyholms fysik kan rubba den, det finns inte plats för tillfäcligt många). Om spelarna får runt den finner de att en intressant runinskrift täcker dess framsida (se Handouts). Kandidat Nyholm har inga större svårigheter att tyda och översätta inskriptionen, men det tar ändå ca 10-15 min. Anpassa tiden efter hur väl han står emot vålnaderna, det är meningen att han skall klara av det, men låt honom gärna svettas lite. Det är närmast omöjligt att släpa ut stenen ur grottan. Att skriva av de ibland ganska otydliga runorna tar minst 20 min för den som inte är runkunnig. Så här lyder texten:

Arnolf ristade runor: till varning och skydd: att Alzrabókinums läsare må vila ostörd: män av Svörtalalur rösaðe väl hans grav: må ingen man bryta denna port: i döden skall han förbli: ofridsmannen från Arnarstaður: till Nidhögg's dagar: det inte eld förtär må av år förgås: och aldrig mer orden läsas: må vindarna ta den som söker bryta denna port

Om spelarna inte är bekanta med Nidhögg så upplys kand. Nyholm om att han vet att "Nidhögg's dagar" är en omskrivning av den yttersta tiden, då Nidhögg flyger över likslätten efter Ragnarök, som beskrivs i Völuspas sista strof;

Då kommer dunklets/drake flygande,/en blank orm, nedifrån,/från Nidafjällen./I fjädrarna bär,/och flyger över slätten,/ Nidhögg lik./Nu skall hon sjunka.

Nyholm känner även till att Alzrabókinum är ett mytomspunnet verk, vars existens de flesta forskare betvivlar. Boken är känd genom ett fåtal referenser till den i andra verk, de flesta i rent förbigående.

Om de försöker datera rösningen och runstenen kommer kandidat Nyholm fram till att texten bör vara skriven efter år 1241 (svarabhaktivokalen börjar uppträða i isländskan), troligen under 13-1400-talen och inte senare än 1500-talet. Professor Sørensen tror att stenen är ristad för 500-800 år sedan, samt att muren troligen rivits under de senaste 100 åren, dock för minst 20 år sedan. Den ursprungliga vidgningen av skreven tror han är minst 1000 år gammal.

Det inre Arnarhof

Den som kryper genom skrevan finner att den efter 7-8 meter mynnar ut i en kammare. Även på denna sida har det funnits en mur, dock utan någon runsten. Löjtnant Klinga kan endast med uppbådande av all sin viljestyrka förmå sig själv att krypa igenom, spelaren bör själv inse problemet och på lämpligt vis markera det prekära i situationen. Halvvägs in i skrevan får han slå ett SAN-slag, förlust 1D4/0, förlust av mer än ett par SAN bör resultera i panikartad reträtt, men det är givetvis upp till spelaren att agera på ett förhoppningsvis realistiskt vis. En intressant möjlighet är att en vålnad manifesterar sig inne i gången och pressar sin kalla kropp mot den stackare som är på väg att krypa igenom.

Den inre kammaren har formen av en diagonalt ituskuren kub, med ca 9 meters sida, lagd med en hel kvadratisk sida nedåt. Man kommer in i den vid spetsen av den kilformade delen, där är det lågt till tak, ca 1,5 m. I andra änden av kammaren finns en stenhög, som rivits upp och spritts ut över golvet. Luften är torr, kall och stilla. Det finns få vålnader här inne, de vistas ogärna så nära det som finns lite längre in, det som gör detta till en extremt farlig plats. På golvet ligger en del prylar utspridda; tre oanvända vaxljus, en stickad mössa, en skinnvante av enkelt isländskt slag, en anteckningsbok, några pennor, ett antal lösa oskrivna pappersark, en näverbuk innehållande några intorkade smörgåsar och en krossad flaska. Framme vid stenhögen ligger dessutom en enkel ljustake med ett halvvägs nedbränt vaxljus i. Ett rep, fäst runt en stor sten i högen, försvinner ner i en öppning i berget till höger om röset. Röset innehåller inget av intresse, det har uppenbarligen rotats igenom grundligt och endast några fragment av sköra tygstycken står att finna. Det som en gång låg i röset, Alzrabókinum och den mumifierade kroppen av en forntida trollkarl, har förts bort för mer än 30 år sedan. Luften i grottan är av en unik karraktär, den bevarar mycket väl föremål som under normala omständigheter skulle multna bort på några år. Prof. Sørensen lägger efter en stund märke till detta intressanta faktum. Han vetenskapliga nyfikenhet bör även väckas av den märkliga grottan i sig. Anteckningsboken visar sig tillhöra friherre Järpensparre och innehåller minnesanteckningar om olika ledtrådar till eventuella fynd av bortglömda handskrifter. Det rör sig om både konkreta citat och hänvisningar till förlorade böcker och mer spekulativa antaganden grundade på hörsägen eller det faktum att ingen annan letat just där tidigare. Alzrabókinum finns omnämnd mot slutet i boken, Järpensparre har samlat ett antal citat (se Handouts) och spekulerar själv kortfattat kring dessa. Han nämner tre tänkbara områden där boken skulle kunna finnas, Ofeigsdalur är ett av dessa. Biskop Einar tror han är identisk med en av norra Islands första biskopar, som för all del hette Einulf (det fanns ingen som hette Einar), och daterar därför händelsen till tidigt 1100-tal. Citaten ges i lösryckt form, utan några referenser.

Steinar hette en man. Han var från Nordlandet och känd för att vara en hård och ond man. Man sade om honom att han läst i den bok som av vissa kallas för Alzrabókinum

och att han därur lärt sig gala galdrar och annat otyg. Han var illa sedd, men ingen vågade dräpa honom, ty ryktet sade att en man i Norsfjörður som försökt, fallit död till marken bara av att Steinar lyft handen och förbannat honom. Med denne man lierade sig nu Guttorm...

Gjavvald suröga hette han, som fört Steinars bok till den trakt där Arnarhof en gång legat. Om honom hade ingen något gott att säga och alla höll det för en god sak att han blev grundligt dräpt av Hrafn och hans bröder.

...och han berättade även om en plats kallad Arnarhof, där de gamla gudarna tillbetts långt in i kristen tid, som renades med eld under biskop Einars tid. Var den låg ville han inte säga, ty den skulle helst lämnas ifred och inget gott kunde komma ur ett besök där. Han sa att vinden talade där och att det inte var vackert att höra.

...och så som folket från dalen vid Arnars faders gård slutligen reste sig mot sin plågoande och rösade båd honom och källan till hans ondska, så skulle även de gå man ur huse för att med bitande järn i hand rista hämndens runor i blod på dessa uslingars ryggar.

Se Döden på dig väntar...

Den som närmare studerar den branta och smala grottgång (ca 45 graders lutning, diameter ca en meter) som repet hänger ner i, finner att även denna varit igenmurad. En knapp meter ner finns en liten avsats som fungerat som grund för någon form av förseglande mur. Muren har slagits sönder och rasat vidare ner i djupet. Efter 4-5 meter kommer man ut på en lite mindre-brant sluttning i en stor sal. Det är mer än 10 m ner till det plana golvet. Salen är som högst 15 m och i övrigt formad ungefär som en citron. Den verkar vara naturligt skapad och spår av sot saknas, liksom vålnader (de vågar sig inte ner hit). Lt. Klinga måste upprepa sitt tidigare SAN-slag om han vill ta sig igenom. Nere vid motsatta väggen ligger den sten som tidigare blockerat grottgången. Den har kluvits itu när den störtat ner, men de båda halvorna är i gott skick. En närmare titt ger vid handen att den sida som varit riktad in mot den sal som de nu står i täcks av ett underligt, slingrande mönster. Kand. Nyholm står frågande inför det; stilen är fornnordisk, men med starka orientaliska inslag, helt olikt allt han tidigare sett. Den unge Järpensparre finner dock till sin förvåning att det verkar vara en variant av den skyddande amulett han bär runt halsen, i mycket annorlunda utformning, men otvetydigt med samma grunddrag. Från sina studier i ämnet vet han att detta en gång varit en mäktig skyddssymbol, ämnad att hålla onskans krafter stängna och att den knappast placerats här för skojs skull. Han är tveksam till det hälsosamma i att vistas på platsen och oroad över att här finna spår av samma otrevliga mytologiska tradition som han så handgripligen konfronterats med i Afrika. Prof. Sørensen daterar mönstret som

minst 1000 år gammalt och brottytan i stenen som kanske hälften så gammal. Han finner också att han befinner sig i en väldigt intressant grotta, den uppvisar många spännande drag och som fackman bör han ha svårt att tygla sin nyfikenhet. Lt Klinga känner, om han är med, en växande olustkänsla som han inte riktigt kan förklara. Inte nog med att han är inne i en jättehemska grotta, det är något annat också, en känsla av att något är fel. Denna känsla kan bekräftas om någon söker genom salen lite noggrannare. Borta till höger, där salen smalnar av och fortsätter vidare i ännu en smal gång (ca 2 m i diameter), täcks golvet av finkorning sand och i denna sand ligger benresterna av 5-6 personer. Skelettdelarna ligger huller om buller nedbäddade i sanden och sitter inte ihop på ett naturligt sätt. De uppvisar inga direkta tecken på våld, annat än att de verkar ha dragits isär och blandats väl. Den som letar noga kan hitta en guldring och de fragmentariska och kraftigt korroderade resterna av flera svärd och yxor. Dessutom finns där intorkade stycken av mumifierat kött, som det krävs en Idea roll för att identifiera korrekt. Decimeterlånga lösa slamsor står att finna, men på benen återfinns endast små, små spår av köttrester. Beskrivningen av resterna bör andas förebådande död och undergång för den som vågar sig längre in i grottan.

Om sällskapet går längre in i grottsystemet än så här så ligger de risigt till. På andra sidan den 20-25 meter långa gången finns en stor sal, 30*20*15 m, mitt i salen öppnar sig ett lodrätt shakt, 5*5 m, som försvinner ner i jordens inre. Alla ytor förefaller märkligt släta och mjukt formade, nästan som om de vore slipade. Fler ben finns lite här och var. Shaktet ansluter till ett gigantiskt system av grottor och tunnlår, djupt nere under jordytan. Där nere finns något som inte ser med blida ögon på att någon kommer och snokar kring dess bakdörr. 1D10+5 min efter att någon kommit in i den stora salen uppstår ett oförklarligt och succesivt tillväxande vinddrag, som suger ner luft i shaktet. Den som försöker lämna salen finner att vinden snärjer honom och söker hålla honom kvar (se kopia ur regelboken). Den som inom 10-20 sekunder efter att vinddraget blivit märkbart försöker fly tillåts dock slippa undan. Ett avlägset pipande och visslande ljud växer sig starkare. Efter några minuter dyker en Flying Polyp upp ur shaktet och går omedelbart till anfall. Den använder hela sin arsenal av sataniska "ha-ihjäl-investigators-på-ett-klart-otrevligt-vis"-metoder (se återigen kopia ur regelboken). Den som har ett Elder Sign att gömma sig bakom tillåts smita undan, förutsatt att det finns minst ett annat offer att roa sig med inom räckhåll. För övrigt fördelar den broderligt sina attacker bland alla närvarande. Eventuella försök att anfälla den med magi väcker dess odelade intresse, Elder Sign eller ej, den sätter in alla resurser för att stävja en sådan fräckhet.

Även de som inte är så nyfikna att de når den stora salen kan drabbas. För varje timma som någon vistas innanför andra förseglingen växer sannolikheten att tilldraga sig Polypens intresse, efter första timman är det 20% risk att bli upptäckt, risken ökar sedan med 10%-enheter/timma. Uppe i rummet med röset är motsvarande siffra 10%+5%/timma. Endast om sällskapet ägnar sig åt mycket tidskrävande analyser av grottan kan denna eventualitet komma ifråga, slå första slaget efter en timma. Eftersom

Polypen är stor och gångarna trånga försöker den försiktigt lura sitt byte inom räckhåll. Detta gör den genom att skapa ett svagt, först knappt märkbart, vinddrag och hoppas att någon skall följa det. För att inte det pipande ljud som alltid omger den skall avslöja dess närvaro, manipulerar den vinddraget nere från shaktet, utom hörhåll. När bytet når gången fram till den stora salen smyger sig Polypen närmare och väntar, redo att rusa upp om bytet vänder tillbaka. Den som kommit en bit in i tunneln kan med en lyckad Listen höra det svaga visslande, pipande ljudet. Väl inne i stora salen hörs det tydligt, men då är det försent. När bytet nått stora salen anfaller Polypen som ovan. Om flera personer är på väg väntar den gärna in dem alla innan den slår till, men den låter inte någon som väl trätt in i stora salen gå därifrån obehindrat. Om bytet anar oråd redan i tunneln och vänder för att gå ut igen så ökar vinden till max för att hålla det kvar, Polypen rusar upp och fram till tunnelöppningen och anfaller sedan därifrån med sin Windblast, vars räckvidd gott och väl täcker hela tunneln och området närmast mynningen på andra sidan.

Observera att det inte är meningen att hela sällskapet skall utplånas utan vidare. Det skall tydligt markeras att Arnarhof är en mycket farlig plats, beskrivningen av framför allt de inre delarna av grottan skall förmedla en känsla av hot och fara. Spelarna skall inte luras in i Polypens famn, de skall ha en sportslig chans att ana oråd.

Mot Svörtdalur

Efter avstickaren till Arnarhof leder stigen vidare mot Svörtdalur. Det är kallt och ett isigt duggregn faller ihärdigt. Sällskapet kommer snart till den dramatiska hängbron över Svörtá. Den överbryggar en trång och djup ravin, strax nedan ett högt vattenfall. Stigen leder i zick-zack upp längs en mycket brant klippvägg tills dess den kommer upp i nivå med en relativt bred klippavsats på andra sidan bråddjupet, den klippavsatsen leder sedan vidare in i Svörtdalur. Det är mer än 80 meter ner till den fräsande och kokande forsen och bron ser ut att vara minst 100 år gammal, vilket den också är. Den består av en stomme av isiga och murkna rep, med ett glest garnityr av ruttnande plankstumpar att gå på. Den är ca 10 m lång. Vid hitre brofästet är ytterligare några linor uppspända över till en träställning ett tiotal meter från brofästet på andra sidan, de fungerar som en primitiv linbana för tyngre packning, som kan hissas över i en stor nätsäck. Förr vinschade man ibland över hästar med denna anordningen, men det var länge sedan. Linbanan är numera inte att lita på, den tål en normal ryggsäck eller två, men inte mer; då brister linorna och rubbet störtar ner i djupet. Detta syns rätt så tydligt.

Bron är i bättre skick, även om den skulle klassas som en dödsfälla av de flesta kunniga bedömmare så är chanserna att komma levande över goda. Den tål utan vidare en fullvuxen man, om två ger sig ut samtidigt finns 20% risk att den brister, tre: 40%, fyra: 70%, fler: 100%. Med brister avses här att den helt bryts i stycken och störtar

samman. En DEX*5+Luck roll innebär att den som drabbats lyckas klamra sig fast i resterna och i känd Indiana Jones-stil pendlar in i närmsta bergvägg. Skada = $m+1D4*m$, där m=antal meter ut på bron (från aktuell bergvägg) han befann sig minus ett. Ex: Nisse är 3 m ut på bron när den brister, han får då $2+2D4$ i skada om han pendlar in i berget. Den som faller hela vägen ner dör.

Det är inte meningen att bropassagen skall ställa till med alltför mycket besvär, endast om de propsar på att springa över fler än en i taget blir det farligt. Men lite spänning skadar inte så slå gärna ett antal till synes ödesmättade tärningsslag bakom skärmen och beskriv hur otroligt nära ögat det var att Nyholm eller någon annan föll ner. Det skall verka farligt och svettigt, men upptag inte onödigt mycket speltid med det.

Den som vill ha regler för sina tärningsslag kan använda nedanstående exempel. Slå en DEX*5, den som misslyckas trampar snett och vinglar till, en Luck roll gör att han har tur och får tag i någon lämplig tamp att hugga tag i och därmed hejda rörelsen. Misslyckas detta faller han ner så till vida ett ett ben eller en arm ränner igenom "botten" på bron och han hamnar i en svettig position, svår att trassla sig ur. En lyckad DEX*5 löser problemet och han kommer loss. Misslyckande kräver en ny Luck roll, lyckas den får han försöka på nytt med DEX*5, misslyckas den förvärras situationen och nästa slag blir DEX*4, osv. Att vara nere på DEX*1 motsvarar ungefär att man hänger i en arm under bron och hör hur det knakar i repet.

Packningen innehåller 20 m prima rep. En livlina runt midjan kan ju alltid vara till viss tröst, även om skadan man ådrager sig när man pendlar in i berget kan vara svår att ta. Det är mycket dumdrigt att försöka ta sig över i mörker, om någon försöker så gör livet surt (och kort) för dem.

Svörtdalur

Väl över på andra sidan, förhoppningsvis utan att ha förlorat kand. Nyholm på vägen, är det inte långt kvar tills de stygga branterna ger vika och den karga, men bitvis gröna, Svörtdalur öppnar sig framför dem. På höger sida ser de Svörtå, som förhållandevis makligt flyter genom dalen. På andra sidan vattnet, några km upp mot fjällen, tronar, höljd i dimmoln, en mäktig glaciär, som flitigt bidrager till Svartås vattenmassor. På den hitre sidan ser det lite trevligare ut, hyfsade betesmarker och små plättar med odlingsbar jord, några små torvtorp och mängder av får på bete. Dalen är inte större än att man kan ana var den slutar. De omgivande fjällen är ganska låga och mycket mörka i färgen.

I den närmaste stugan bor en medelålders man vid namn Kalv Asgeirson, med sin fru och gamla mor. De är alla mycket förvånade över att se främlingar i dalen, speciellt vid den här tiden på året. Den äldre Järpensparre passerade, tillsammans med sin dräng,

förbi här och frågade om vägen till Arnarstaður, vilket Kalv berättar för den som frågar. Han har även hört att svensken skall ha övernattat i en gammal fårvaktarstuga längre upp i dalen och att denna förstörts i en brand några dagar senare (stugan förstördes när friherren och hans dräng, samma natt som de stal boken från Haukur, fick besök av något mycket stort och otäckt från en annan värld). Han vet inte om svensken hade något med branden att skaffa eller varthän han tagit vägen, han har väl rest hem igen, eller? Han tror att Järpensparre besökt Arnarstaður, men vet inte säkert. Haukur Arnason, som bor där uppe, är inte känd för att vara särskilt gästfri, snarare tvärtom. Kalv vågar dock inte prata illa om Haukur, det kan straffa sig. Om de vill kan de få bo hos Kalv, han är nyfiken på dem och på vad som hänt i resten av världen, dvs Ofeigsdalur, på sista tiden. Han är dock lite tveksam till att ha en dansk under sitt tak och försöker, med hänvisning till platsbrist, få honom att sova i uthuset. Kalvs gamla mor är nämligen öppet fientlig mot allt danskt. Kalv själv gör skillnad på trevliga och otrevliga danskar. Platsbristen är inte påhittad, de får ligga packade som sillar på golvet inne i den lilla torvstugan om de skall få rum. Nästa dag får de hacka is från tvättvattnet inför morgontoaletten. Motsvarande gäller om de drar vidare upp i dalen och övernattar hos någon annan, eventuellt kan Kalvs mor bytas mot en tandlös gammal gnällig gubbe.

Av de andra torparna får de liknande besked, det bor inte mycket mer än 20-25 personer i dalen och de flesta har pratat om saken med sina grannar, det är sällan det händer så mycket i Svörtalur. I den grupp gårdar som ligger längst upp mot Arnarstaður, som snarast ligger en bit utanför själva dalen, vet man dock lite mer.

Torlak Steintorson heter en man som bor nära den gamla fårvaktarstuga som friherren övernattade i. Flera av bönderna hänvisar till honom. Med lite övertalning vet han att berätta att svensken varit uppe hos Haukur i Arnarstaður och försökt få köpa något av denne. Han skall sedan ha blivit bestulen på sina pengar, misshandlad och utkastad. Detta har Torlak snappat upp från Haukurs berusade drängar, som dagen efter det inträffade var här och tvingade till sig mat och dryck. De var själva stolta över att ha en så hårdför och förslagen husbonde. Några dagar senare förstördes stugan. Torlaks fru Asgerd, som var ute under den natten, hörde svaga skrik och strax därefter blossade ett eldsken upp åt stugan till. De vågade sig inte dit förrän på eftermiddagen dagen efter och fann då mängder av spår kring resterna av torpet. Spåren ledde från och till Arnarstaðurs håll (detta är spåren av Haukurs drängar som var på jakt efter den stulna boken, som de fann här). De tog sig bara en snabb titt och skyndade sig sedan hem igen. Det är inte hälsosamt att lägga näsan i blöt om folket uppe på Arnarstaður är inblandade. Torlak har hört av en granne att denne under natten sett ljus uppe vid ett litet torp där ett gammalt par bor ensamma. När de tillfrågats om saken sade de sig inte ha hört eller sett någonting. De bor ungefär lika nära stugan som Torlak, fast högre upp mot fjällen i öster.

Det gamla paret

Om de beger sig hit finner sällskapet, i en liten långsmal fallfärdig torvstuga, den snart 80-åriga Alv den gamle, med fru Ingibjörg Gisledottir. Det gamla paret öppnar försiktigt dörren och kikar smått förskrämda ut. Det krävs många milda ord och betryggande förklaringar innan de släpper in någon i stugan, de förhör sig mycket ingående om vilka det är som kommit och varför. Nils-Rutger lägger märke till att den gamla gumman studerar honom mycket ingående. Om de berättar som det är blir de så småningom insläppta, Alv den gamle spanar misstänksamt över nejden och stänger noga dörren om dem. Rummet de befinner sig i är väldigt litet (så litet att Lt. Klinga kanske skulle föredra att vänta utanför) och primitivt inrett. Alv sänker rösten och säger, med blicken på Nils-Rutger, att friherren lever, men att han lidit svårt och inte riktigt återhämtat sig från vad som hände den natten då stugan brann. Han öppnar sedan utan ett ord dörren in till nästa rum. I halvdunklet kan de urskilja en ännu mindre kammare, upplyst endast av ett litet fönster av fårtarmar uppspända på en träram, med en säng inhyt i en djup nisch in i slutningen bakom stugan. I sängen ligger friherre Gustaf Adolf Järpensparre. Han är ohyggligt vanställd; hans vänstra arm är avsliten vid axeln och han har fruktansvärda frät- och brännskador i ansiktet och på överkroppen. De flesta sår har läkt hjälpligt, men otäcka ärr och sårskorpor täcker honom. Han är nu helt flintskallig och ligger och vaggar långsamt fram och åter, med blicken tomt stirrande upp i taket, tyst kvidande. Kand. Nyholm och prof. Sørensen får slå en SAN roll, förlust 1D4/0, de övriga närvarande anses vara härdade nog att utstå den skrämmande åsynen. Den ende han känner igen är sin son och det först efter en stund. Han fixerar då blicken vid Nils-Rutger och utbrister;

"Min son! Du här, men hur...du har väl inte läst i boken! Du får inte läsa i boken! Den måste brännas, den får inte finnas...Ljuset och flöjterna, inte i denna världen, måste förstöras! Du måste lova mig det, lova att bränna den!"

Om han tillfrågas om vad som hänt samlar han sig och berättar med stigande exaltering;

"Jag läste de röda runorna och...blixtar, ljuset kom, och flöjterna, smärtan! Blod överallt-Jon, stackars pojke!-och elden, mitt ansikte, det frätte, brände -smärtan, blod och eld! Inte av denna världen, om de bara visste... det kan inte existera något sådant, det får inte finnas!"

Han häver sig upp och stirrar skräckslaget på Nils-Rutger;

"Du måste bränna den! I fel händer... den måste förintas! Du får inte läsa i den! Lova mig att bränna den! Lova mig!"

Friherren sjunker utmattad ner i sängen. Det går inte få så mycket mer vettigt ur honom än d.o. Han har under hela tiden han varit i det gamla parets vård inte yttrat ett ord,

annat än skrik och utrop då han yrat eller drömt. Alv den gamle berättar att de hörde skrik och såg stugan brinna och att de lite senare såg friherren komma irrande hysteriskt vrålände och skrikande. De tog hand om honom efter att han kollapsat några hundra meter från deras stuga. De har hållit honom gömd och inte yppat för någon att han lever. Tillfrågad om Haukur svarar Alv den gamle att det är en man som gått odräpta alltför länge. Drängarna på Arnarstaður våldgästar då och då de fattiga bönderna och är mycket illa sedda av alla i trakten. Folk är dock rädda för Haukur, som anses vara kunnig i svartkonst, och vågar inte sätta sig emot. De enda vapen som finns i dalen är knivar och yxor, de flesta är helt obekanta med skjutvapen. Vad Alv vet har Haukur fem drängar. Alv har själv en urgammal stridsyxa, rostig och ärgad, men inte utan gott bett, som han villigt lånar ut om någon är intresserad. Om de beslutar sig för att gå mot Arnarstaður med vapenmakt önskar Alv dem lycka till och ger dem det goda rådet att utan dröjsmål dräpa Haukur när de råkar honom, ty inget gott lär komma av att låta honom leva i onödan.

På vägen till Arnarstaður kan de gå förbi resterna av den nedbrunna stugan. I den nu våta och kladdiga askan, inne i husgrunden, kan den som letar finna svartbrända benfragment, tex en bit av ett käkben, resterna av drängen Jon. Ända upp till 50 m från stugan är marken bar och härjad. Det är som om själva gräsets rötter frätts bort och jorden sönderdelats i sina beståndsdelar. Flera stenar uppvisar tydliga frättskador. Prof. Sørensen har aldrig sett något liknande.

Arnarstaður

Efter en timmes marsch börjar det osa svavel och det blir allt kargare. Raukliknande formationer dyker upp ur dimman och här och var pyser ånga upp ur sprickor i marken. Prof. Sørensen konstaterar att detta är ett geologiskt mycket intressant område. Efter ytterligare en timme ser de på håll en rätt så stor gård, av ömsom gamla förfallna ruckel, ömsom renoverade eller nybyggda hus. I anslutning till husen finns en hästhage, i den finns sju hästar. Gården ligger tätt intill en större klippformation, på den enda gräsbevuxna jordplätten de sett sen de kom in i raukområdet. Allt är stilla, ett lätt snöfall börjar falla.

På gården bor Haukur och hans fem drängar. De väntar sig inte någon påhälsning, men efter att Alzrabókinum blivit stulen en gång är de ändå någorlunda vaksamma. Den enda dörren in i boningshuset är robust och hålls alltid reglad om det inte finns någon som håller den under uppsikt. Fönstergluggarna är små och av fårtarmsmodell, vilket betyder att man bara kan se skillnad på ljus och skugga genom dem. Drängarna har alltid en rejäl kniv eller yxa i bältet. Under dagtid pysslar de med div sysslor; vattnar och utfodrar hästarna, bär in förnödenheter från förrådsbodarna, reparerar husen, m.m. När det börjar skymma håller de sig inomhus, med låst dörr, och vårdar kläder, verktyg

och vapen. Vid 9-10-tiden går de till kojs. Förutom ett eller annat besök på utedasset är natten lugn. Tre drängar sover i rummet närmast dörren, två i det bortre rummet. Här saknas innerdörrar. Om någon går ut på dass så antag att han sover i rummet närmast dörren och att de andra två som ligger i samma rum som honom vaknar när han går ut. Om han då blir attackerad i dörren kan hans kamrater snabbt, 1-3 rundor, komma till undsättning. Den som först får syn på inkräktarna antas varna de andra med ett högljudt rop eller ev dödsskri. Drängarna har följande stats:

DEX: 14

POW: 12

CON: 16

HP: 15

DB: +1D4

Thungur hnífur; Attk/Parry: 60%, Impale: 12%, ger i skada: 1D4+2

Yxa; Attk/Parry: 60%, ingen Impale, ger i skada: 1D8+2

En i varje rum har yxa, resten knivar. Tillåt en Attack och en Parry i varje runda, även för knivarna. Glöm inte Impalestatuten om vapen som fastnar i motståndarens kropp, kräver D100 roll lika eller under halv Attk. skill för att få loss i nästa runda. Räkna 00 som tappat vapen, 96-99 som så grovt fumlande att endast en Parry tillåts i nästa runda. Glöm ej heller D20 roll lika eller under CON om en enstaka skada uppgår till lika eller mer än hälften av innevarande HP. Vapen i vänster hand ger halv träffchans, försök att tex skjuta med ena handen och hugga med andra ger kvarts chans på båda vapnen. Om belysningen är obefintlig, huset är becmörkt efter läggdags, så reducera Melee Weapons skills med hälften, skjutvapen med 75%. Vid svag belysning, typ ett ljus som ligger tappat på golvet (dassbesökande dräng har ett vaxljus i handen), reducera endast skjutvapen med hälften. Drängarna kämpar tappert och offensivt, de räknar inte med att bli skonade om de ger sig, men i fullständigt hopplösa situationer tigger de om nåd (typ om någon som är svårt skadad tappar sitt vapen). De ger själva ingen nåd utan hugger tills motståndaren är död eller medvetslös, oavsett om denne är beväpnad eller ej.

Haukur håller till i den inre delen av boningshuset, som man når via den stora matsalen, vilken även fungerar som kök. Dörren in till hans del av huset är alltid låst. Om det blir bråk och tumult, tittar Haukur försiktigt ut ur sin dörr. Detta gör han vid någon läglig tidpunkt så att minst en av de tappra angriparna får syn på honom, eller, om det saknas belysning, hör hur en dörr öppnas, dock alltid innan de hunnit så långt in i salen att de har någon chans att hindra honom från att åter slå igen och regla dörren. Den som är beredd får tillfälle att skjuta på honom, men såvida de inte själva står för belysningen, en fotogenlampa i andra ändan av salen duger, så står han i mörkret och är inte lätt att träffa. Dessutom är han okänslig för eldvapen, men det vet ju inte spelarna. För den som är utrustad med något i stil med en yxa tar det 1D4+4 rundor att forcera den grundligt reglade dörren. Dörren in till tempelsalen är också låst, men tar bara 1D3+2 rundor att bryta upp. När förste man störtar in i tempelsalen börjar nedräkningen.

Alternativa angreppsmodeller finns. Att bränna ner gården är en, detta är dock svårt ty den är huvudsakligen byggd av sten och torv, även om inslaget av trä är ovanligt stort. Det är inte meningen att de skall lyckas få fyr på gården. En annan möjlighet är att Nils-Rutger använder magi. Haukur tar snabbt och effektivt död på en anfallande Byakee med en kraftfull Shrivelling. Nyarlathotep står på Haukurs sida, Cthugha förintar blint allt omkring sig.

Grand Finale

Frame vid altaret står Haukur, i prästkåpa, och läser ur Alzrabókinum, som ligger uppslagen i en pulpet. Han är vänd mot den estrad där den mumifierade kroppen av den forntida trollkarlen Arnar stolt tronar. Arnar är inte en vacker syn, hans snart 500 år gamla kropp är insjunken och hopskrumpen, han har ett evigt dödskallegryn och beniga händer med långa, magra, kloförsedda fingrar. Han är klädd i en hednisk asaprästsskrud dekorerad med magiska symboler och mäktiga runor, blekt av tidens tand, men ännu imponerande. I den ena handen håller han ett svärd, i den andra en torshammare. Han inger respekt och fruktan, SAN loss: 1/0. Haukur vidrör med vänster hand boken och gestikulerar i luften med den högra, han mässar högt en kärv och främmande gald. Språket är inte av denna världen. Det finns nu ett antal möjliga händelseutvecklingar, spelarna har två rundor på sig att agera i:

- De kan stanna och skjuta, vilket inte bekymmrar Haukur.
- De kan skjuta i en runda, inse att det är meningslöst, rusa fram och få en Melee Attack mot Haukur.
- De kan genast rusa fram och få två Melee Attack mot Haukur.

För Haukur gäller:

DEX: 12

POW: 24

HP: 14

Han har ett magiskt skydd mot eldvapen, kulorna styrs undan och missar honom automatiskt. Hans omfångsrika kåpa är dessutom fodrad med en finmaskig ringbrynjeväv, den fungerar som ett 2-poängs Armor. Oavsett hur mycket skada han får håller han sig ändå vid medvetande, endast när hans HP når 0 eller mindre slutar han mässa. Han har ett Elder Sign i fornnordisk design runt halsen. Högst två personer kan samtidigt anfälla honom med sablar eller dylikt. Attacker mot boken är verkningslösa, den har ett formidabelt magiskt skydd.

Om de lyckas dräpa Haukur inom två rundor

Från boken utgår ett kraftigt rödaktigt sken, som från ett glödande järnstycke, ett vinande, surrande ljud hörs och Arnar reser sig från sin tron. Han står närmare två meter lång, smal och gänglig, och rör sig ryckigt fram mot närmsta motståndare. Han kan närmast liknas vid Terminatorstålskelettet i första filmen. Arnar anfäller obönhörligt allt levande inne i tronsalen, men förföljer inte flyende längre än till dörren. Han är bokens väktare och viker inte från dess sida. Om han lämnas ifred en längre tid återgår han till sin tron och boken slutar glöda. Han har följande stats:

DEX: 8

POW: 27, men saknar egen vilja, används endast i händelse av magisk attack mot honom.

HP: 17

DB: +1D4

Svärd: Attk: 60%, Parry: 30%, Impale: 12%, ger i skada: 1D10+2

Hammare: Attk: 50%, Parry: 30%, ingen Impale, ger i skada: 1D8

Arnar anfäller normalt med svärdet och parerar med hammaren, men om han slåss mot två motståndare samtidigt struntar han i att parera och anfäller istället med båda vapnen. Vapen med möjlighet till Impale gör endast minimal skada mot Arnar, distansvapen har dessutom endast halv chans att träffa hans magra lekamen. Den sega och hårda ytan på hans kropp fungerar som ett 1-poängs Armor. Han rör sig långsamt och är lätt att springa ifrån. Han låter inte någon komma i närheten av boken och går inte att lura iväg från den. Det bästa sättet att göra slut på honom är att använda magi, förslagsvis "Destroy Zombie", som fungerar alldeles utmärkt.

Om de inte lyckas dräpa Haukur inom två rundor

Gnistor av statisk elektricitet börjar slå från boken åt alla håll, Haukur, som ju har handen på boken, får en stöt och kastas bakåt och ett fräsande, sprakande ljud hörs, blandat med ljudet från monotont pipande flöjter. En skimrande port till en annan värld öppnas i luften över boken och vidgas snabbt. Haukur vänder sig mot porten och börjar, med utsträckta armar, mäsas igen. Spelarna har nu en runda på sig att dräpa Haukur, annars lär det gå mycket illa för dem. Om de lyckas förhindrar de Haukur från att ge den "Lesser Other God", som strax kommer att kliva igenom dimensionsporten, ordern, eller kanske snarare det goda rådet, att förinta sällskapet. En "Other God" tar inga direkta order av någon, men eftersom de saknar INT kan en skicklig och djärv magiker ibland lyckas få dem att göra som han vill. Haukur har viss färdighet i det och dräper de honom inte nu så anfäller guden dem målmedvetet. När den väl kommit igång bryr den sig inte om Haukur dör i nästa runda eller ej, nu vet den ju varför den är här.

Vad som händer är att taket på huset blåses av med ett öronbedövande tordön, spillrorna sprids upp till 200 meter från gården, väggarna rasar utåt och en gigantisk Other God gör dem sällskap. Det första som kommer genom porten är ett halvt dussin tandade tentakler, täckta av håriga och slemiga fjäll och översållade med körtlar som ständigt utsöndrar en kraftigt frätande syra. Sedan följer en formlös massa av muskelvävnad, pälsbevuxna "köttpåsar", tandlösa munnar som då och då spy ut en napalmliknande substans och givetvis ytterligare några dussin tentakler. Guden svävar 5-6 meter över marken. Strax hitom hästhagen blir nu källan till det monotona och disharmoniska flöjtspelet synlig; en "Servitor of the Other Gods", denne guds "assistent". SAN loss enligt kopior ur regelboken. De som uttryckligen säger att de inte tittar åt flöjtspelarens håll slipper se den. Guden kan utan större ansträngning nå alla närvarande med sina krossande, skärande och frätande tentakler. Alla fiender till Haukur inom 100 meters radie dör. Det blir inte mycket kvar av gården men Haukur, boken och Arnar överlever förödelelsen.

Om Haukur dör innan han hinner instruera guden så saknar den direktiv och kommer ägna sig åt att lite förstrött och planlöst förinta slumpmässigt valda delar av sin omgivning för att sedan återvända till varifrån den kom. De som springer mycket, mycket snabbt har då en chans lika med sin Luck roll att undkomma med livet i behåll, åsamkade kroppslig skada uppgående till endast två tredjedelar av sina kvarvarande HP (avrunda snällt), från blandade bränn- och frätskador. Någon CON roll är inte nödvändig, men den som hamnar på en eller två HP måste bäras från platsen. Den som blir liggande medvetslös i närheten av guden måste slå en ny Luck roll för att inte brännas/frätas till aska. Gården totalförstörs, men boken ligger oskadd kvar i ruinerna efteråt. Även Arnar förstörs.

The End

Nu återstår bara att göra sig av med boken, vilket inte är helt triviale. Den brinner inte, dränks den in sprit eller fotogen brinner vätskan upp, men boken påverkas inte. Det går inte heller att hugga, skjuta eller slå sönder den. Magi kan fungera, av de spells Nils-Rutger har till sitt förfogande kan man tänka sig att en lyckad "Call Cthugha" skulle göra susen, Cthugas förstörande kraft är mäktigare än bokens skydd. Att beordra en nedkallad och bunden Byakhee att förstöra den på något listigt specificerat sätt är inte helt snett. Att lämna den till Nyarlathotep är det absolut värsta man kan göra. Att angripa dess POW-backup med tex "Dread Curse of Atzathoth" är fullständigt livsfarligt, attacken kopplas så att säga vidare till kraftens källa, dvs "The Other God", som i kraft av sina 60 POW blixtnabbt kontrar med samma mynt, plus, som en bonus, en "Mindblast". Om sällskapet ännu inte fått uppleva gudens närvaro svarar den istället med att komma på besök. Den betar sig då som i det senare fallet ovan. Om Nils-Rutger frågar och lyckas med en CM kan han få antydningar om vilken effekt en viss spell

skulle kunna ha.

Andra möjligheter är att slänga ner den i en het källa, vulkan, eller liknande, den förstörs inte men blir väldigt svåråtkomlig. Att slänga ner den i shaktet i Arnarhof är farligt men effektivt, Flying Polyps läser inte böcker och får sällan besök av någon som överlever ett möte med dem. Om man dessutom blockerar grottgången med ett Elder Sign är det ännu bättre.

Att ta med boken hem är inte smart, den skulle mycket snart försvinna spårlöst, stulen av någon hängiven kultist, vägled av drömmar som boken själv förmedlat. Att försöka läsa allt utom just de ödesdigra runtextsidorna är ytterst vanskligt, boken försöker ständigt förleda läsaren. Den faller alltid upp till dessa sidor om man öppnar den på måfå. Det hjälper inte att man inte förstår runor eller fornisländska och det räcker att man studerar sidan mer än några sekunder för att det skall vara kört.

Person- och orsnamn (uttal)

Kommentar: ð uttalas som th i tex the, men med en liten svag nyans av d, jag skriver nedan detta uttal som dh.

Namnen är listade i ungefär samma ordning som i scenariot.

Friherre Gustaf Adolf Järpensparre- det är han som har försvunnit.

Alzrabókinum (altzrabååkinum) - den isländska versionen av Al Azif; Necronomicon.

Haukur Árnason (höijkur aurdnason) - magiker, innehavare av Alzrabókinum, bor i Arnarstaður.

Arnar (ardnar) - magiker från 1300-talet, har legat död i ett gravröse inne i Arnarhof i över 500 år, fungerar nu som Alzrabókinums livvakt.

Thórshöfn (thårshövn) - liten fiskeby i Ofeigsfjörður på norra Island, här sammanstrålar expeditionen.

Ofeigsfjörður (åfeijgsfjörður) - fjord på norra Island, i den ligger Thórshöfn.

Ofeigsdalur (åfeijgsdalur) - dal som sträcker sig mot inlandet från Ofeigsfjörður, där den möter havet ligger Thórshöfn.

Ofeigsá (åfeijgsau) - älv som rinner genom Ofeigsdalur.

Oddivatn (áddivatn) - sjö som ligger längst uppe i Ofeigsdalur.

Hörður Sverrison, kallad "ellimaður Hörður" (etlimadhur) - ålderman i Ofeigsdalur, bor längst uppe i dalen.

Svörtadalur - dalen som ligger ovanför Ofeigsdalur, nås via hängbro.

Svörtá (svörtau) - fors som rinner från Svörtadalur ner till Ofeigsdalur.

Arnarhof (ardnarhov) - gammal hednisk kultplats i bergen mellan Ofeigsdalur och Svörtadalur.

Arnarstaður (ardnarstadhur) - gammal gård som ligger längst uppe i Svörtadalur, här bor Haukur Árnason.

Arnolf (ardnålf) - ledde upproret mot trollkarlen Arnar under slutet av 1300-talet, ristade runorna på stenen som förseglade det inre Arnarhof.

Einar/Einulf (einulv) - biskop på norra Island under tidigt 1100-tal, nämns i citat i friherrens anteckningsbok.

Steinar - man som läst Alzrabókinum, nämns i citat i friherrens anteckningsbok.

Guttorm - nämns i citat i friherrens anteckningsbok.

Gjavvald suröga - förde Alzrabókinum till Svörtadalur, nämns i citat i friherrens anteckningsbok.

Hravn - dräpte Gjavvald suröga, nämns i citat i friherrens anteckningsbok.

Kalv Asgeirson - bonde i nedre delen av Svörtadalur.

Torlak Steintorson - bonde i övre delen av Svörtadalur.

Asgerd - Torlak Steintorsons fru.

Alv den gamle - 80-årig gubbe i övre delen av Svörtadalur, tog hand om Järpensparre.

Ingibjörg Gisledottir - Alv den gamles fru.

Flying Polyps (Greater Independent Race)

Description: *A horrible elder race of half polypous, utterly alien entities. ... They were only partly material [and] had the power of aerial motion, despite the absence of wings. ... There were ... suggestions of a monstrous plasticity and of temporary lapses of visibility ... singular whistling noises and colossal footprints made up of five circular toe marks seemed also to be associated with them. (The Shadow Out of Time, by H. P. Lovecraft)*

Notes: This unnamed species came to earth out of space about six hundred million years ago to prey on the native animals. They built basalt cities with high windowless towers and inhabited three other planets in the solar system as well. On earth, they were warred on and finally forced underground by the efforts of the Great Race of Yith, but near the close of the Cretaceous era (about 70 million years ago) they rose up from their subterranean haunts and exterminated the Great Race. The polyps still remain in their caverns and seem content to remain there, annihilating the few beings chancing across them. The entrances to their dwellings are mostly deep within ancient

ruins, where there are great wells sealed over with stone. Inside these wells dwell the polyps.

They have the power to use great winds in combat or wartime in three ways. The first way is by directly blasting their foes. The *windblast* has a range of 20 yards. All within a 10-yard diameter area (an area shaped like a cylinder emanating from the polyp) are affected. The blast does damage equal to the polyp's damage bonus, or usually 5D6 points of damage. The blast can extend further than 20 yards, but loses 1D6 of damage for each multiple of the basic distance travelled. Victims of the windblast literally have their flesh stripped from their bones, their skin dehydrated and wind-burned, and are blown backwards for a number of yards equal to the points of damage they have taken.

Example: A polyp with a damage bonus of 5D6 uses a windblast on a patrol of soldiers spread out along a road. Those soldiers within the 10-yard diameter of the windblast and within 20 yards of the polyp take 5D6 points of damage each. Those 21-40 yards away take 4D6 damage, those 41-60 yards off take 3D6 damage, those 61-80 yards away take 2D6 points of damage, and those at 81-100 yards take 1D6 points of damage. Those further away take no damage, but may lose their helmets, etc. from the strong gust of wind.

The polyp's second use of wind is for capturing prey. This is the most mysterious use. When used in this mode, the wind has a range of 1000 yards (a little over half a mile), and can blow around corners or up through winding hallways. Although the wind emanates from the polyp, it has a peculiar *sucking* effect on the victim, slowing him down. It forces the target to resist using his STR vs. half of the polyp's POW each turn. If the polyp wins the resistance struggle, the victim cannot move forward that turn. If the victim wins, he may move normally that turn. If the victim is within 200 yards of the polyp, he must resist vs. the polyp's full POW instead of half. This technique may be used on multiple targets, in which case 05% is added to the chances of the victims resisting for each extra target. The polyp may choose not to affect certain victims in order to affect the others more potently. All targets must be within around 30 yards of each other for multiple targeting. The flying polyp can move at full speed while using this tactic, so it will usually be chasing it's prey while slowing them down at the same time.

Example: A polyp with a POW of 14 is trying to get Harvey Walters and his four manservants. Harvey's STR is 4, and each manservant has a STR of 9 (what a coincidence ...). They are further away than 200 yards, so must resist vs. half of the creature's POW, or 7. A 7 vs. 9 gives a 60% chance that Harvey's servants will resist, and 7 vs. 4 gives only a 35% chance for Harvey to resist. However, since the creature is trying to get five individuals instead of one, +05% is added to each person's chance to resist for each victim over the first, or +20%, so that the servants each have a 80% chance of resisting, and even Harvey has 55%. This is not good enough for the polyp which is rapidly coming up behind them, so it decides to attack only two of the victims. Since the polyp doesn't

know the STRs of its targets, two victims are chosen randomly, and Harvey is not one of them. The two attacked have a 65% chance (60 + 5 more for an extra target) of escaping, and must check for movement each round.

The last way that a polyp can raise a wind is in conjunction with its fellows in an effort to make a great wind-storm. A polyp can make such a wind with a speed of 1/2 mile per hour per point of POW it possesses. This wind loses 5 mph of force for every 200 yards it travels. These massive winds are used because they can cover such a vast area, and can blanket tens of square miles of countryside with their unnatural storm.

Example: 12 flying polyps with a combined POW of 198 are gathered to destroy an Australian hamlet. They can create a wind with a force of 99 mph. They are 300 yards away from the town, so the wind force is reduced by 5 mph to 94 mph, which is still a high hurricane force, certainly sufficient to destroy the entire village.

Each of the polypoid wind abilities cost them a magic point per turn to use.

A polyp can turn invisible at will, costing a magic point per turn, but they can still be located by the constant nauseous piping sound that accompanies them. When invisible, anyone trying to hit the polyp must make a Listen roll to tell where it is, and then has 50 percentiles subtracted from his chances of hitting. Thus a marksman with a 90% chance to hit that fired at an invisible polyp would only have a 40% chance of hitting, and could fire only if he made a successful Listen roll during the same round he fired at the polyp. When the polyps are visible they change form and phase in and out of visibility, so a polyp's POW is subtracted from its chance of being hit. For example, a polyp with a POW of 17 would subtract 17% from the chance of any foe to hit it. When a polyp is invisible, it may not attack physically using its tentacles, but may still use wind force as a weapon or cast spells.

The polyps continually form and dissolve tentacles from their body. Each round, roll 2D6 to determine how many tentacles may attack in that particular round. The tentacle damage is always 1D10. Because of the partially non-material nature of these entities, the tentacle's damage is done directly to the target's hit points. No armor counts. The wound takes the form of a wind burn or dessication of tissue.

Characteristics	Average
STR	4D6+36 50
CON	2D6+18 25
SIZ	4D6+36 50
INT	4D6 14
POW	3D6+6 16-17
DEX	2D6+6 13
Hit Points	38
Move	8/12 flying
Damage Bonus	5D6, but only used in figuring of windblast damage



Weapon	Attk%	Damage
Tentacle	85%	1D10

Armor: 4 points worth of armor, plus invisibility (see above). Also, due to the extraterrene nature of their bodies, a flying polyp takes only minimal damage from physical weapons. Thus, a gun doing 2D6+3 points of damage would automatically do only 5 points of damage to a polyp (and even this would be reduced by 4 points due to the monster's skin armor). A gun that impaled and normally did 1D8+2 points of damage would automatically do 6 points (minus the 4 points of armor). Enchanted weapons will do full normal damage, and forces such as heat or electricity will also do full normal damage.

Spells: To determine spells known by a flying polyp, roll 1D20. If the roll is higher than the polyp's INT, it knows no spells. Otherwise, the polyp knows a number of spells equal to the die roll.

SAN: Viewing a polyp can cost a viewer 1D20 points of SAN unless a SAN roll is made. There is a 1D3 loss if a successful SAN roll is made.

Servitors of the Other Gods (Greater Servitor Race)

Description: These creatures are amorphous beings, which progress by rolling or slithering. They have a visual kinship to frogs, as well as to squids or octopi. Because of their ever-changing shapes, it is hard to be certain of any specific form.

Notes: The Servitors of the Outer Gods will accompany their masters as required. These are the demon flautists that play the flute-like music for their masters to dance by. They sometimes play for groups of cultists as well, as a sort of background dirge, or in order to summon various beings.

Each round a servitor can attack physically with 2D3 tentacles. Each tentacle does damage equal to twice the creature's damage bonus (minimum of 1D6 pts of damage).

Characteristics	Average
STR	4D6 14
CON	3D6+6 16-17
SIZ	4D6+6 20
INT	5D6 17-18
POW	2D6+12 19
DEX	3D6+6 16-17
Hit Points	18-19
Move	7

Weapon	Attk%	Damage
Tentacle	45%	2D6

Armor: None, but normal weapons can not harm a servitor. Magical weapons will do normal damage. A servitor, additionally, regenerates 3 points of damage per round until dead.

Spells: All Servitors know at least 1D10 spells. In addition, they are capable of summoning at least 1 type of

being by piping on their flutes. A given Servitor is able thus to summon 2D6-6 different types of beings (minimum of 1). The being will arrive 1D3+1 rounds after the Servitor starts to "whistle it up." Summoned beings may (and often do) include a deity as one of the possibilities. Summoned servitor races depart when dismissed by the Servitor or within 2D6 rounds after the Servitor's death. If the being summoned is a deity, it need not leave unless it wishes to. Summoning a being costs the Servitor a magic point, and another magic point for every 5 rounds that the summoned being remains. Each summoning brings only a single being.

SAN: Seeing a servitor costs 1D10 SAN unless a SAN roll succeeds, in which case 1 point is still lost.



Lesser Other Gods

Description: In addition to the important, named, Other Gods, there is a company of entities which seems to be minor or at best less important Other Gods. This includes the beings known to dance for Azathoth and several beings worshipped in various places. They are capable of giving spawn to monstrous larvae which may grow into new Gods.

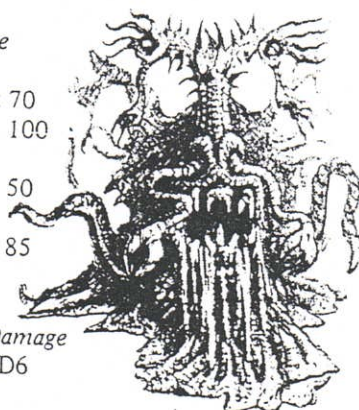
Cult: These beings possess only small cults, and their names should be determined by the keeper. Although most of them are as mindless as their master, Azathoth,

they possess less power, so they are safer to approach. Their worshippers may gain protection from their gods through worship, or they may be able to exploit the god by using it to perform tasks for them unwittingly.

Notes: Since almost all these deities are at least a little different from one another, their powers and attacks should vary. This is up to the keeper. In conjunction with their masters these gods can manifest much greater power. Also, other types of lesser Other Gods exist than the type described here, including some types with INT, greater SIZ, and so forth.

Characteristics	Average
STR	4D20 42
CON	1D100+20 about 70
SIZ	1D100+50 about 100
INT	0 0
POW	1D100 about 50
DEX	1D10 5-6
Hit Points	about 85
Move	1D8-1 0-7

Weapon	Attk%	Damage
Smash	60%	8D6



Armor: Usually none. If it reaches 0 hit points, the Other God is dispelled, rather than dying.

Spells: These beings are able to summon servants and slaves to aid them. Each god has at least one servitor subject to it (usually a Servitor of the Other Gods) which will come and go for it. They usually have no other true spells, as their being and presence is powerful enough.

SAN: Anyone viewing the Lesser Outer Gods must make a SAN roll for each one viewed, with a loss of 1D20 points of SAN for every missed roll. Successful rolls still indicate the loss of 1 point of SAN.

AKTUELL OTHER GOD

STR	58	
CON	80	
SIZ	110	
INT	0	
POW	60	
DEX	7	
HP	95	
MOVE	6	
Weapon	Attk%	Damage
Tentacle	70	11D6

Cthugha (Great Old One)

Description: Cthugha resembles an enormous burning mass continually varying in shape. It dwells at or near the star Fomalhaut, from whence it may be called. It is one of the most obscure and remote of all the Great Old Ones.

Cult: There does not appear to be a cult connected with Cthugha. Cthugha is served by entities known as fire vampires. In some books, the fire vampires are stated to be ruled by a being known as Fthagghua, but this is uncertain.

Notes: When Cthugha is summoned, it always brings 1D100x10 flame vampires with it which immediately begin to set the area alight. Cthugha itself will float over the summoning locale, blasting and burning the entire site. Humans remaining in the area will take damage from the heat, starting on the first round after Cthugha comes. Each round, the humans must attempt to roll CONx5 or less on D100. Once they fail, they begin to take damage at the rate of 1 point per round. The only way to survive is to flee the area. Once a character has begun to take

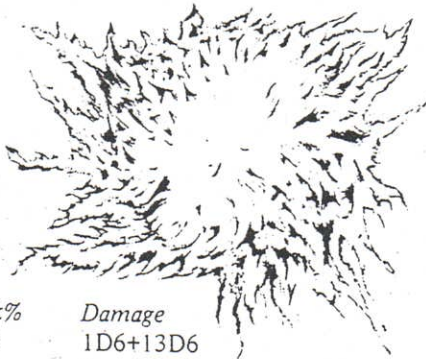
damage, he may attempt no more CON rolls. Further damage is automatic.

Cthugha and his minions will affect a roughly circular area with a diameter of 2D10 x 20 yards. It will not depart until that area has been thoroughly blasted and burned, unless it is dismissed through some spell.

Each round, Cthugha can form 1D4 pseudopods from its formless mass to attack with. It may belch forth fire instead of using pseudopods. The flame burst has a range of 150 yards, and blanket the target site with fire, coating an area 20 yards across. All within the area must resist with their CON vs. Cthugha's POW on the resistance table, or take damage equal to Cthugha's POW. If they successfully resist, they still take damage equal to half Cthugha's POW. Armor does not help vs. this damage.

Characteristics

STR	80
CON	120
SIZ	140
INT	28
POW	42
DEX	21
Hit Points	130
Move	0



Weapon	Attk%	Damage
Pseudopod	40%	1D6+13D6
Flame burst	60%	Special

Armor: None, really, but all hand-held weapons take 14 points of damage on any round in which they strike Cthugha. This damage is taken before Cthugha is struck, and if the weapon is destroyed, Cthugha takes no damage. Bullets and other high-velocity missiles will be melted into small blobs of liquid, doing 14 less points of damage upon striking Cthugha. Roll a bullet's damage normally, and then subtract 14 from the total. A score of less than 0 equals 0.

Spells: Cthugha knows all spells dealing with summoning or otherwise working with entities of flame and itself. It has the usual telepathic abilities common to the Great Old Ones, but does not seem capable of communicating with humans in any fashion, and must be summoned to be dealt with.

SAN: Those beholding Cthugha must succeed in a SAN roll or lose 1D20 points of SAN. If the SAN roll succeeds, they lose 1D3 points anyway.

Byakhee (Lesser Servitor Race)

Description: ... there flapped rhythmically a horde of tame, trained, hybrid winged things. ... They were not altogether crows, nor moles, nor buzzards, nor ants, nor decomposed human beings, but something I cannot and must not recall. (*The Festival* by H. P. Lovecraft.)

Notes: The byakhee are an interstellar race often serving He Who is Not to be Named (Hastur the Unspeakable). Composed of conventional matter, though highly organized, they are vulnerable to ordinary weapons such as pistols. They are capable of flying through interstellar space and carrying a rider, if that rider is protected from the vacuum and cold by suitable spells or potions. They do not have any bases on earth, but are sometimes summoned by humans to perform deeds or serve as steeds.

In combat, a byakhee may either strike with both claws simultaneously (getting two attacks in the round), or it may attempt to bite the victim. If the bite strikes home, the byakhee will remain attached to the victim and begin to drain his blood. Each round the byakhee remains attached, including the first, the blood drain subtracts 1D6 points of STR from the target, until his STR reaches 0, when he dies. This STR loss is not permanent, and may be recovered by transfusions or by resting 1 day per point of STR lost. Once it has bitten a victim, the byakhee will remain attached, not otherwise attacking, until it is slain or the victim dies.

Characteristics		Average
STR	5D6	17-18
CON	3D6	10-11
SIZ	5D6	17-18
INT	3D6	10-11
POW	3D6	10-11
DEX	3D6+3	13-14
Hit Points		14-15
Move		5/20 flying



Weapon	Attk%	Damage
Claw	35%	1D6+1D6
Bite	35%	1D6+1D6 plus blood drain

Armor: 2 points of fur and tough hide

Spells: Byakhees with a POW of 14 or more have at least 1D4 spells. Normally, byakhee know only spells relating to Hastur and his associated beings.

Skills: Listen 50%, Spot Hidden 50%

SAN: Seeing a Byakhee costs 1D6 points of SAN if a SAN roll is failed. If the roll succeeds, the viewer still loses a single point of SAN.

Mindblast: The victim of this spell loses 1D4 SAN and goes insane, as from a terrible shock (that is, lose 5+ SAN and succeed on an Idea roll). The spell costs the caster 1D3 SAN and 10 magic points. To succeed, he must overcome the target's magic points with his own, on the resistance table. The target is affected for that number of hours equal to 20 minus his INT, after which he or she recovers.

Hej Keeper!

Jag vill uppmana dig att mycket nogsamt studera karaktärsbeskrivningarna, ty det är i första hand rollspel som kommer ge poäng i turneringen. En del av karaktärerna är ganska så komplexa, läs och begrunda. Tänk gärna ut någon kortfattad presentation av karaktärerna, som du kan ge som vägledning för spelarna när de skall fördela karaktärerna sinsemellan. Du får givetvis inte delge "ditt hemmalag" någon som helst information från vare sig scenario eller karaktärsbeskrivningar. Scenariot är omfångsrikt och kräver nog ett antal uppmärksamma genomläsningar innan alla bitar faller på plats. Läs karaktärsbeskrivningarna först, det bör underlätta förståelsen av varför vissa saker är som de är i scenariot. Tänk på att de isländska namnen ofta inte uttalas som man vid första anblicken förleds att tro, använd listan över person- och ortsnamn. Läs gärna på lite om Island så att du kan ge extra lokalfärg åt din presentation av miljön. Eventuellt tillkommer en liten lista över användbara isländska fraser och uttryck.

Poängsystem presenteras vid spelledargenomgången, missa inte den! Vikt kommer att läggas vid gott rollspel och rimligt mått av förmåga att komma någon vart utan att klanta sig fatalt. Det viktiga är inte att överleva och lyckas med scenariot, det viktiga är att rollspela och att ha roligt under spelets gång.

För att möjliggöra mental förberedelse vill jag även nämna att det kan komma att bli lite knappt om extra tid till fikapauser och dylikt. Detta beror på att skolan vi kommer att sitta och spela i måste utrymmas före en viss tidpunkt.

Om du har några frågor eller kommentarer som du vill delge mig så slå gärna en signal.

Henric Oscarsson

tfn: 031-81 12 97

(alternativ tfn helger: 033-29 53 52)

Handout-"Runor"

Arnolf ristade runor: till varning och skydd: att Alzrabókinums läsare må vila ostörd: män av Svörtalur rösade väl hans grav: må ingen man bryta denna port: i döden skall han förbli: ofridsmannen från Arnarstaður: till Nidhögs dagar: det inte eld förtär må av år förgås: och aldrig mer orden läsas: må vindarna ta den som söker bryta denna port

Kand. Nyholm vet att "Nidhögs dagar" är en omskrivning av den yttersta tiden, då Nidhögg flyger över likslätten efter Ragnarök, som beskrivs i Völuspas sista strof;

I svensk översättning:

Då kommer dunklets
drake flygande,
en blank orm, nedifrån,
från Nidafjällen.
I fjädrarna bär,
och flyger över slätten,
Nidhögg lik.
Nu skall hon sjunka.

Eller i fornisländskt original:

Thar kemur inn dimmi
dreki fljúgandi,
naður fránn, neðan
frá Nidafjöllum.
Ber sér í fjöðrum,
flygur völl yfir,
Nidhöggur nái,
nú mun hún sökkvast

Handout-"Järpensparres anteckningsbok"

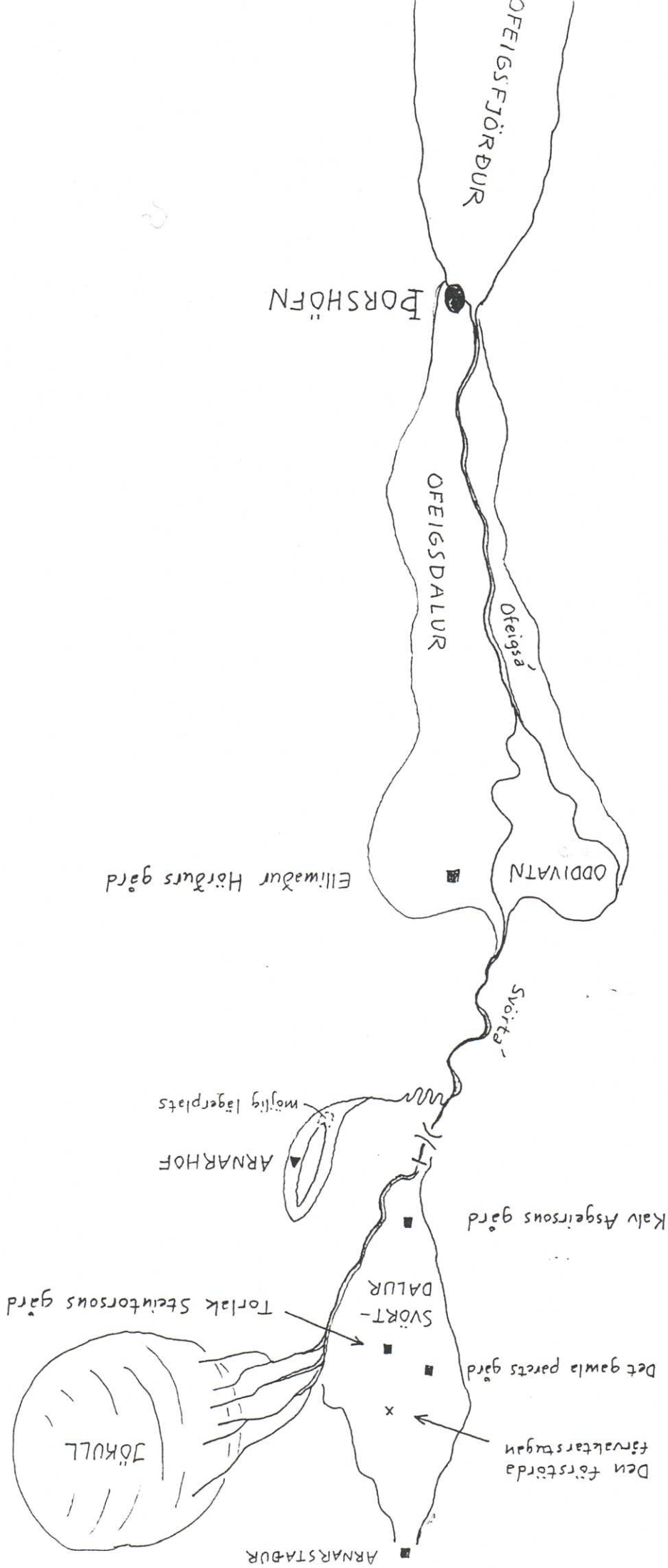
Järpensparre nämner tre tänkbara områden där boken skulle kunna finnas, Ofeigsdalur är ett av dessa. Biskop Einar tror han är identisk med en av norra Islands första biskopar, som för all del hette Einulf (det fanns ingen som hette Einar), och daterar därför händelsen till tidigt 1100-tal. Citaten ges i lösryckt form, utan några referenser eller hänvisningar.

Steinar hette en man. Han var från Nordlandet och känd för att vara en hård och ond man. Man sade om honom att han läst i den bok som av vissa kallas för Alzrabókinum och att han därur lärt sig gala galdrar och annat otyg. Han var illa sedd, men ingen vågade dräpa honom, ty ryktet sade att en man i Norsfjörður som försökt, fallit död till marken bara av att Steinar lyft handen och förbannat honom. Med denne man lierade sig nu Guttorm...

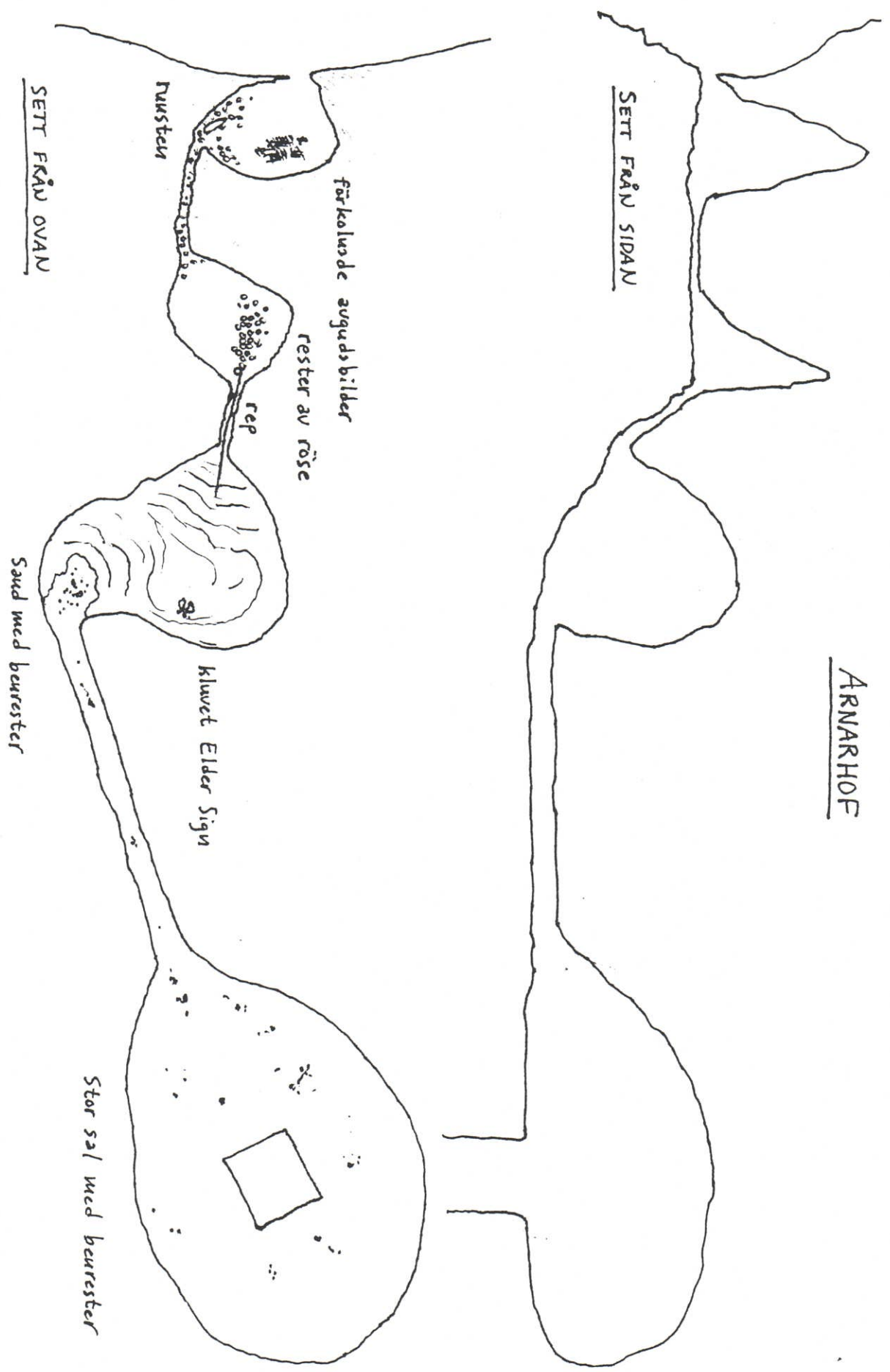
Gjavvald suröga hette han, som fört Steinars bok till den trakt där Arnarhof en gång legat. Om honom hade ingen något gott att säga och alla höll det för en god sak att han blev grundligt dräpt av Hrafn och hans bröder.

...och han berättade även om en plats kallad Arnarhof, där de gamla gudarna tillbetts långt in i kristen tid, som renades med eld under biskop Einars tid. Var den låg ville han inte säga, ty den skulle helst lämnas ifred och inget gott kunde komma ur ett besök där. Han sa att vinden talade där och att det inte var vackert att höra.

...och så som folket från dalen vid Arnars faders gård slutligen reste sig mot sin plågoande och rösade båd honom och källan till hans ondska, så skulle även de gå man ur huse för att med bitande järn i hand rista hämndens runor i blod på dessa uslingars ryggar.



ARNARHOF



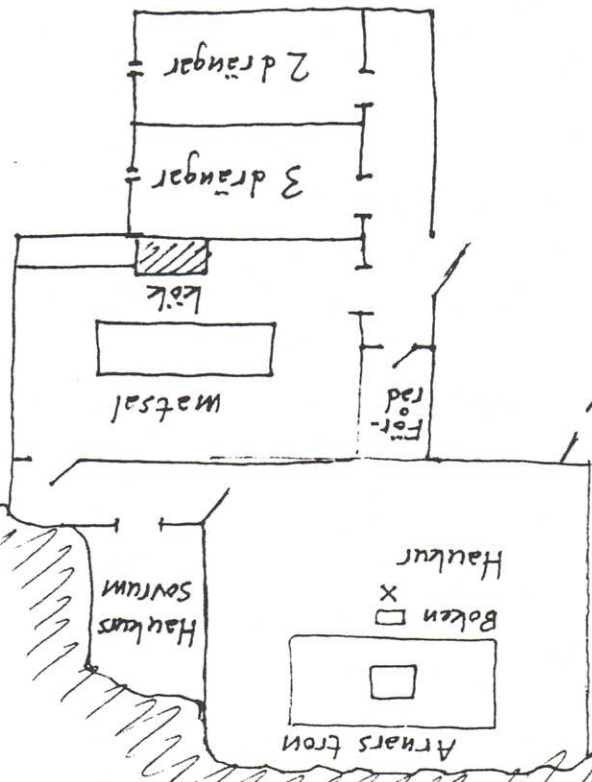
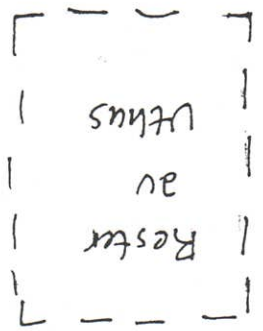
SETT FRÅN SIDAN

SETT FRÅN OVAN

SKALA: $\square = 2 \times 2$ meter

↑
Svörtaldalur

SKALA = 2x2 meter



Hásthage

ARNARSTAÐUR

Stor
Rauk

↑
N

ARNSALUR

CALL of CTHULHU®

Name *Amos Kings*
 Occupation *Police* Sex *M* Age *29*
 Nationality *Swiss* Residence *Uppsala*

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. *16*. DEX *17*. INT. *12*. Idea. *60*..
 CON *18*. APP. *15*. POW *12*. Luck. *60*..
 SIZ. *15*. SAN *94*. EDU *15*. Know *75*..
 Schools *Officerskassalen*
 Degrees *Kovstern 10-timig*
 Damage Bonus/Penalty *+1D4*

MAGIC POINTS

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

HIT POINTS

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



SANITY POINTS

(Insanity)

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

INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10)	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	<input type="checkbox"/>	History (20)	<input type="checkbox"/>	Read/Write. <i>Swedish</i> (00) <i>75</i>	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	<input type="checkbox"/>	Law (05)	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	<i>80</i> <input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	<input type="checkbox"/>	Speak <i>Swedish</i> (00) <i>15</i>	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	<input type="checkbox"/>	Speak <i>Swedish</i> (00) <i>5</i>	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	<i>5</i> <input type="checkbox"/>	Occult (05)	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	<i>75</i> <input type="checkbox"/>
Debate (10)	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	<i>32</i> <input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	<i>58</i> <input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	<input type="checkbox"/>	Track (10)	<i>65</i> <input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
<i>Rifle</i>	<i>70</i>	<i>2D6+3</i>	<i>14</i>
<i>Handgun</i>	<i>55</i>	<i>1D10+2</i>	<i>11</i>
<i>Sabre</i>	<i>80</i>	<i>1D8+1</i>	<i>16</i>	<i>80</i>	<i>20</i>
.....
.....
.....
.....
.....

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....

CALL of CTHULHU

Name. *Åke Sorenson*
 Occupation *Professor* Sex *M* Age *58*
 Nationality *Dansk* Residence *Köpenhamn*

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. *14* DEX *10* INT. *17* Idea. *85*
 CON *12* APP. *12* POW *17* Luck. *85*
 SIZ *17* SAN *99* EDU *22* Know *110*
 Schools *Köpenhamn, Uppsala, Berlin Univ.*
 Degrees *fil. kand., fil. lic., fil. dok.*
 Damage Bonus/Penalty *+1.D4*

MAGIC POINTS

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

HIT POINTS

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



SANITY POINTS

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

INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10)	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	<input checked="" type="checkbox"/>	Psychology (05)	<input type="checkbox"/>
Anthroology (00)	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	<input type="checkbox"/>	History (20)	<input type="checkbox"/>	Read/Write. <i>Danska</i> . (00)	<input checked="" type="checkbox"/>
Astronomy (00)	<input checked="" type="checkbox"/>	Jump (25)	<input type="checkbox"/>	Read/Write. <i>Svenska</i> . (00)	<input checked="" type="checkbox"/>
Bargain (05)	<input type="checkbox"/>	Law (05)	<input type="checkbox"/>	Read/Write. <i>Isländska</i> . (00)	<input checked="" type="checkbox"/>
Botany (00)	<input checked="" type="checkbox"/>	Library Use (25)	<input checked="" type="checkbox"/>	Ride (05)	<input checked="" type="checkbox"/>
Camouflage (25)	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	<input checked="" type="checkbox"/>	Listen (25)	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	<input type="checkbox"/>	Speak <i>R/W. Tyska</i> . (00)	<input checked="" type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	<input type="checkbox"/>	Speak	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	<input checked="" type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	<input checked="" type="checkbox"/>
Debate (10)	<input checked="" type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	<input type="checkbox"/>	Track (10)	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
<i>Fist</i>	<i>80</i>	<i>1D3</i>			
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....

CALL of CTHULHU

Name *Kjartan Þórðurson*
 Occupation *Kraftvork* Sex *M* Age *36*
 Nationality *Islendingur* Residence *Norra Island*

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. *18* DEX *16* INT. *13* Idea. *65*
 CON. *18* APP. *9* POW. *12* Luck. *60*
 SIZ. *17* SAN. *99* EDU. *9* Know. *45*
 Schools
 Degrees
 Damage Bonus/Penalty *+1D6*

MAGIC POINTS

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

HIT POINTS

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



SANITY POINTS

(Insanity)

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

INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10) <input type="checkbox"/>	Geology (00) <input type="checkbox"/>	Psychology (05) <input type="checkbox"/>
Anthropology (00) <input type="checkbox"/>	Hide (10) <input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5) <input type="checkbox"/>
Archaeology (00) <input type="checkbox"/>	History (20) <input type="checkbox"/>	Read/Write. (00) <input type="checkbox"/>
Astronomy (00) <input type="checkbox"/>	Jump (25) <input type="checkbox"/>	Read/Write. (00) <input type="checkbox"/>
Bargain (05) <input type="checkbox"/>	Law (05) <input type="checkbox"/>	Read/Write. (00) <input type="checkbox"/>
Botany (00) <input type="checkbox"/>	Library Use (25) <input type="checkbox"/>	Ride (05) <i>.75</i> <input type="checkbox"/>
Camouflage (25) <i>.35</i> <input type="checkbox"/>	Linguist (00) <input type="checkbox"/>	Sing (05) <input type="checkbox"/>
Chemistry (00) <input type="checkbox"/>	Listen (25) <i>.70</i> <input type="checkbox"/>	Sneak (10) <input type="checkbox"/>
Climb (40) <i>.55</i> <input type="checkbox"/>	Make Maps (10) <input type="checkbox"/>	Speak <i>Islöndska</i> ... (00) <i>.50</i> <input type="checkbox"/>
Credit Rating (15) <input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20) <input type="checkbox"/>	Speak <i>Svenska</i> ... (00) <i>.30</i> <input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00) <input type="checkbox"/>	Occult (05) <input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25) <i>.70</i> <input type="checkbox"/>
Debate (10) <input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00) <input type="checkbox"/>	Swim (25) <input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05) <input type="checkbox"/>	Oratory (05) <input type="checkbox"/>	Throw (25) <input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2) <i>.36</i> <input type="checkbox"/>	Pharmacy (00) <input type="checkbox"/>	Track (10) <i>.60</i> <input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20) <input type="checkbox"/>	Photography (10) <input type="checkbox"/>	Treat Disease (05) <input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10) <input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05) <input type="checkbox"/>	Treat Poison (05) <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) <input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00) <input type="checkbox"/>	Zoology (00) <input type="checkbox"/>
First Aid (30) <i>.50</i> <input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00) <input type="checkbox"/>	<i>Fiske</i> <i>.65</i> <input type="checkbox"/>

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Tung kniv	<i>65</i>	<i>1D4+2</i>	<i>13</i>	<i>65</i>	
Fist	<i>80</i>	<i>1D3</i>			
Grapple	<i>80</i>	<i>Special</i>			

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....

Nils-Rutger Järpensparre

Atletiskt byggd med god hållning. Blond och blåögd, kortklippt hår i sidbena, slätrakad. Välklädd och stilig.

Född 1883 i en förnäm gammal adelssläkt, fadern friherre och hängiven amatörforskare. Nils-Rutger fick en aristokrats uppfostran och lärde sig tidigt hur man för sig i de övre samhällsskikten. Inspirerad av sin farbror, som var överste, valde Nils-Rutger tidigt den militära banan. Som duktig ryttare sökte han sig till kavalleriet. Då Nils-Rutger visade sig vara inte bara fysiskt stark utan också en lysande ledarbegåvning, avancerade han snabbt och nådde tidigt kaptens grad. Som en likaledes lysande studiebegåvning läste han mycket och plockade så småningom ihop en fil. kand vid Uppsala Universitet. Huvudämnet var antropologi och han fascinerades mycket av främmande och okända kulturer, särskilt naturfolkens ockulta traditioner. Hans överordnade hade föga förståelse för detta intresse och Nils-Rutger själv tröttnade snart på den intellektuellt torftiga regementsmiljön och lämnade 1908 det militära. Den akademiska världen föreföll alltför stillasittande och dammsamlade för Nils-Rutgers smak och han längtade bort till fjärran länder. 1909 deltog han i en kortare expedition till Centralafrika och redan året därpå organiserade han en egen expedition, också denna till Centralafrika. Med sig hade han, som bas för fotfolket, den unge löjtnanten Anders Klinga, som han lärt känna, vid officershögskolan, som en plikttrogen, ärbar och duglig karl. Expeditionen var lyckad och fler följde, alla till olika delar av Afrika. Under en av expeditionerna lärde Nils-Rutger känna en häxmästare, som efter lång tvekan slutligen delade med sig av en del av sina magikunskaper. Han gav bla Nils-Rutger en liten amulett, som sades skydda mot onda andar, som Nils-Rutger fortfarande bär i en snodd runt halsen (diskret innanför skjortan). Nils-Rutger var mycket fascinerad av vad han fick lära sig och ägnade alltmer tid åt ämnet. Idoga litteratursökningar, ofta via faderns mångförgrenade kontakter, har gett honom möjlighet att studera så rara verk som von Junzt's "Unausprechlichen Kulten", den fragmentariska "Nyhargo Codex" och Dr Rachemann-Wirtz's obskyra reseskildring "Im Tal den Göttern". I rent studiesyfte lärde han sig till och med några av de besvärjelser som stod att finna i dessa böcker.

Under den senaste av expeditionerna hände något som kom att radikalt förändra Nils-Rutgers syn på verklighetsanknytningen i det stoff han så länge betraktat som mytologisk fiktion. Långt inne i Kongos ångande urskogar, i ett hittills utforskat och mycket svårtillgängligt område, fann man sensationella ruiner, tusenåriga lämningar av en svunnen civilisation. När de labyrinthiska gångar, som ledde ner djupt under jord från en av de märkliga byggnaderna, skulle utforskas stötte man på patrull. En gigantisk amöbalik varelse av oefterliknerlig vederstyggelse frigjorde sig plötsligt ur skuggorna och gick till anfall! Åsynen av detta berg av svart slem, översållat av självlysande ögon, som rusade mot sällskapet, skrämde fullständigt vettet ur den annars så faste löjtnant

Klinga, som blindgalen försökte fly mot utgången. Nils-Rutger behöll dock sinnesnärvaron och lyckades, med hjälp av en av de besvärjelser han lärt sig, men kanske mest tack vare sin amulett, hejda entitetens framfart något, så att han och Anders kunde ta sig levande därifrån (de bärare som följt med ner var inte lika lyckosamma). Väl ovan jord väntade dock ännu en obehaglig överraskning; lägret hade attackerats av en hord varelser som inte kunde beskrivas som annat än levande döda. Han och den nu närmast mekaniskt handlande Anders fick hugga sig fria med sablarna och flydde sedan genom djungeln. De nådde med nöd och näppe, efter väldiga strapatser, eftertruppens läger, beläget vid närmsta farbara flod. Där tog expeditionens läkare hand om Anders och man vände snarast hemåt. De inblandade beslöt att det var bäst att tala tyst om det som hänt, så officiellt avslutades expeditionen i god ordning.

Nils-Rutger är medveten om att vår bild av världen inte är helt med verkligheten överensstämmande, det finns något mer, något större och detta något är av den arten att mänskligheten gör bäst i att gå mycket varligt fram i sina kontakter med det. Han är övertygad om att den breda allmänheten till varje pris måste förskonas från den farliga sanningen, se bara hur det gick för stackars Anders! Han forskar vidare i ämnet, ensam och utan att dela med sig av sina fynd till någon, inte ens sin far. För närvarande förbereder han en expedition till norra Indien, i gränsområdet mot Nepal, eventuellt ända in i Tibet.

Nils-Rutger är utåt trygg och fast, i hans inre har dock ett frö av oro börjat gro. Den kunskap han bär är en tung börda. Han vet att magi är en kraft att räkna med, men endast extrema omständigheter kan få honom att utnyttja sina kunskaper i denna farliga konst.

Nils-Rutger vet att Anders Klinga är obrottsligt lojal mot honom och att han troligen skulle göra vad som helst som Nils-Rutger bad om. Han vet också att Anders, efter vad som hände i Afrika, lider av klaustrofobi i någon form, även om denne själv inte vill erkänna det. De talar inte om det och Nils-Rutger tror att det är bäst att förskona Anders från upprörande minnen. Endast expeditionens läkare vet, förutom Nils-Rutger, sanningen om Anders sjukfrånvaro efter hemkomsten (officiellt: "någon otäck tropisk sjukdom"). Han har fullt förtroende för Anders, men är lite orolig för vad som skulle kunna hända i en likartad situation.

Professor Åke Sørensen är en gammal vän till hans far och Nils-Rutger har känt honom sedan barnsben. Åke är en trygg "gammal farbror" som Nils-Rutger i sitt vuxna liv lärt sig uppskatta för dennes oerhörda kunnande och vetenskapliga pregnans. De har träffats alltmer sällan under de sista åren och Nils-Rutger tror att den naturvetenskapligt skolade Åke skulle fnysa åt Nils-Rutgers hemliga kunskaper. Åke är levnadsglad och skojfrisk. Han är med på expeditionen främst tack vare sin långa erfarenhet av Island. Han är den ende av expeditionens medlemmar som tidigare varit på där och det är han som har engagerat islänningen Kjartan Þórðurson.

Summoning Servant Races

There are a group of spells, each summoning a different being, but sharing several characteristics in common, which are discussed under this heading. All these spells are distinguished by the use of the word "Summon" in the title. Knowing one of these spells is of no use whatsoever in attempting to cast any of the others.

All the Summonings require the expenditure of magic points at the rate of 1 MP per 10% chance for success (exception: Summon Servitor of the Outer Gods). For each MP that the character is expending in the spell, he must spend at least 5 minutes in chanting and gesticulations. The character may spend as many magic points as he likes, but more than 10 points is counterproductive. Even if 10 points are expended, there is still a 5% chance for failure — if the caster rolls 96-00.

If the spell is a success, the desired being will appear within 2D10 minutes after the chanting ends. Only one being will appear per spell cast. The caster loses 1D3 SAN each and every time that he casts a Summon spell. Other Summon spells besides these certainly exist, but this list should give a good starting point. Of course, when the Summoned being arrives, it may cause additional SAN loss. Most of these spells require a material component.

Summon Byakhee: This spell requires the material adjunct of a whistle, which must be blown during the Summoning. For each point of POW permanently expended in enchanting the whistle (knowledge of how to do this may or may not be included in the original spell's description, at the keeper's option — it may be found in a different place altogether), 10% is added to the spell's probability for success. Such a whistle may be used again and again. This spell may only be cast successfully at night when Aldebaran is above the horizon (October through March are the best months). The byakhee will flap down out of the sky, still icy from space.

Binding Servant Races

For each Summon spell, there is an appropriate Bind spell. Thus, there is a Bind Byakhee, Bind Dark Young of Shub-Niggurath, Bind Dimensional Shambler, and so forth. All these spells are specific to type; the Bind spell for one monster never will work on another.

To cast a Binding spell, the user must spend a combat round intoning the spell's chant, and then expend a magic point. He then matches his magic points vs. the magic points of the creature he is trying to control. If he overcomes the creature's magic points on the resistance table, it is bound. If he fails, it will always attack him. He may not try to Bind a creature currently engaged in melee with him. A Binding spell must always have a specified, visible target, with one exception: if a successful Summoning spell has been cast, but the creature has not yet arrived, a Binding spell may be cast upon the not-yet-arrived being, so that when it comes it will already be bound by the caster.

A being may not be bound if it is already under the influence of a Binding spell cast by some other individual, or if it is more than 100 yards off (unless it has been summoned by the character attempting the binding).

Once a being has been bound, it must obey one order of the caster, after which it is free to go again. It is considered to be under the influence of the caster's spell until it has fulfilled the letter of his command (if not the

spirit). This order must be specific and limited in duration. For example, "Protect me from all harm." would not be a legal command, but "Slay those four men who are attacking me." would. A being could be summoned to carry one somewhere, preside at a cult ceremony, go to a specific location and slay all found there, or any other deed the keeper's fevered brain can imagine.

The command given the creature by its binder, may not have more words than the INT of the creature, though the binder can point ("Go thataway.") or make other simple gestures.

Each attempted casting of a Binding spell, successful or not, costs the user a point of SAN.

Contact Deity

Deities may be contacted as well as lesser races. The procedures are different from those followed in Calling a deity, and so are the results. Knowing a Contact spell for one deity does not help in casting any other Contact spell.

In casting any Contact spell, the caster must expend 1 point of POW permanently. This gives him a chance of success equal to half his new Luck roll. Once success is achieved, the deity contacts him in a more-or-less friendly manner, according to its personality and whims. The keeper should play the deity carefully. Since investigators generally will not worship these beings except in passing, they are unlikely to give the characters very good magics or knowledge. The deity will generally not appear personally, but a sending or projection of the god will come.

The deity will contact the spellcaster within 24 hours or so after it has been successfully Contacted. Each casting of any of these spells costs 1D6 SAN.

Dread Curse of Azathoth: By repeating the secret name of Azathoth, one can generate respect for oneself in any being conversant with the mythos. This is due to the "curse" effect. By repeating the secret last syllable of the Name of Azathoth, and directing the effects of that Name against a particular foe (a roll on the resistance table matching Magic Points vs. Magic Points is necessary), one causes the target to lose (permanently) 1D3 POW. This spell is usually used to coerce and threaten recalcitrant creatures. Each use of the Name costs the speaker 1D6 SAN and 4 magic points.

Voorish Sign: This is a complex hand-gesture that serves to aid in the casting of other spells. All spells have their chances for success increased by 5% if the Voorish Sign is performed with it. Using the Voorish Sign costs the user 1 magic point and 1 SAN.

Elder Sign: The Elder Sign may be formed into the shape of a leaden seal, carved in rock, or drawn in the sand. When emblazoned across an opening, it makes that path unusable to the minions of the Great Old Ones and Outer Gods. The Sign is star-shaped, with an eye with a flaming pupil in the center of the star. This is the most effective technique for sealing off an entrance to the Outer Gods, Great Old Ones, and their minions. Making an effective Elder Sign also involves permanently sacrificing 2 POW (but no SAN).

Call Deity

It is possible to summon some of the demon-gods of the Cthulhu mythos to one's aid or detriment. The actions of the being when summoned are given under the description of that particular being. As usual, knowledge of one of these spells gives no help in casting any of the others.

All of the Call Deity spells have the same basic chances for success. In each case, one individual must act as the caller for the entire group. He must know the spell, and may expend as many magic points as he desires. Anyone else knowing the spell may expend as many magic points as he desires as well. All others in the group may only expend 1 magic point each. Add up the total number of

magic points being used, and this gives the percentile chance that the spell will work.

For each 1% chance of the spell's success, the entire group must chant for a full minute. Thus, a ritual with a low chance of success will normally take less time. However if the total percentage chance for success exceeds 100%, the extra percentage points may be subtracted from the total time necessary (down to a minimum of 1 minute).

Example: Harvey Walters wants to summon Cthugha to destroy a certain site. He knows the right spell and acts as the caller. He has 6 compatriots, one of whom also knows the spell, and others of which do not. Harvey expends 8 Magic Points (all but one), and his knowledgeable friend expends 12 of his Magic Points as well. Each of the other 5 investigators spend their 1 point each for a total of 5 Magic Points more. The grand total is $8+12+5=25\%$ chance for success. Harvey's group must chant for 25 minutes.

A second, possibly more important use of these Call Deity spells is in Dismissing said deities. The spell to Dismiss any deity is contained within the Call spell, so that anyone knowing how to Call a given deity also gains the knowledge of how to Dismiss it.

Dismissing a deity takes 1 magic point per 5 points of POW or fraction thereof that the deity possesses. In addition, an *additional* magic point must be expended for each 5% cumulative chance of success in the dismissal.

Example: Harvey Walters and his friend George encounter Nyogtha, whom they naturally enough wish to Dismiss. Both Harvey and George know the spell for Calling (and thus Dismissing) Nyogtha, so they go to it. Nyogtha has a POW of 28; they must expend 6 magic points, plus 1 more magic point per 5% chance of dismissal. They have nothing to lose, so each of them give up their entire store of magic points (9 for Harvey and 12 for George). This makes a total of 21. Since 6 points must be spent just to activate the spell, their chance is equal to $21-6$ or $15 \times 5\% = a 75\%$ chance of success in Dismissing Nyogtha.

Most Call Deity spells require special adjuncts or times when or where the spell may be cast successfully. This does not apply to the Dismiss Deity use of these spells. A Dismiss spell may be cast at any time and at any place.

Casting any Call Deity spell costs the caster 1D10 SAN. Dismissing a deity costs no SAN.

Call Cthugha: No adjuncts for this spell are needed other than a flame of some sort, which the casters must move during the spell's intoning. A match or torch would both be suitable. The spell may only be cast at night when Fomalhaut clears the horizon. September to November are the best months for Fomalhaut.

Call Zombie

Calls all zombies within a mile to the caster. The chant costs 2 magic points and 1D3 points of SAN.

After sunset, the caster inscribes a circle on the ground, then stands in the center and chants. The circle protects the caster or casters from the undead as long as they remain within. A circle holds no more than four people.

The zombies approach the circle and then stop at its edge, staring hungrily at those inside. The zombies must remain at the circle's edge until dawn, unable to escape from attacks.

Destroy Zombie

Kills one zombie per successful use. It costs 5 magic points to cast, and the caster loses 1D4 SAN for each use. This short chant is punctuated by breaking the neck of a live bird. This causes the instant collapse and rapid decay of the zombie at which the dead bird is thrust. Each zombie requires another bird.

Anders Klinga

Stor och bredaxlad, med stram militär hållning. Rör sig smidigt. Blond och blåögd, kortklippt hår i sidbena, präktiga knävelborrar. Ansedd som en stilig karl. Oftast klädd i uniform även på fritiden.

Född 1890 i en gammal soldatsläkt, fadern kapten i infanteriet. Anders visade sig tidigt vara en mycket duglig militär; stark, snabb och med järnfysik. Han sökte sig till kavalleriet eftersom det ansågs vara tuffast och är nu en av regementets främsta ryttare och sabelförare. Som officer är han hård men rättvis och överlag uppskattad, ibland beundrad och alltid respekterad, av manskap och kollegor. Fritiden ägnas åt idrottsliga övningar, färdighetsförkovran, fest och gamman med kollegorna samt, då och då, uppvaktandet av någon vän kvinnovarelse. Anders är en officer och gentleman. Han är en man av heder och försvarar omutligt det han håller för högt och sant. Konung och Fosterland är han obrottsligt trogen, tapperhet och mannamod värderar han högt och ärlighet och "fair play" är för honom något självklart.

Under sin tid vid officershögskolan lärde han känna kapten Nils-Rutger Järpensparre. När denne senare lämnade det militära, för att ägna sig åt att utforska jordens sista "okända länder", ville han gärna ha Anders med sig för att basa över fotfolket. Anders såg det som en utmaning och en möjlighet att komma närmare mer "action" än vad kaserngården kunde bjuda på. Tack vare goda relationer till sina överordnade fick han nödvändiga tjänstledigheter och har deltagit i ett antal strappatsrika expeditioner till olika delar av Afrika. Ibland har det gått hett till och han är en av de få på regementet som använt sabeln mot levande mål. Under den senaste av dessa expeditioner hände något som kom att sätta djupa spår i Anders inre. Långt inne i Kongos ångande urskogar, i ett hittills outforskat och mycket svårtillgängligt område, fann man sensationella ruiner, tusenåriga lämningar av en svunnen civilisation. När de labyrintiska gångar, som ledde ner djupt under jord från en av de märkliga byggnaderna, skulle utforskas stötte man på patrull.

En gigantisk amöbalik varelse av oefterliknerlig vederstyggelse frigjorde sig plötsligt ur skuggorna och gick till anfall! Åsynen av detta berg av svart slem, översållat av självlysande ögon, som rusade mot honom blev för mycket för Anders; hans världsbild rasade, hans hjärna tappade fullständigt all kontroll och han sprang skrikande från platsen. Hans minnen av vad som hände är högst fragmentariska men en sak vet han och det är att det inte var hans egen förtjänst att han kom levande från denna fördömda plats på vår jord. Hade det inte varit för Nils-Rutgers kalla och rådliga handlande hade det gått för dem som för så många av deras bärare. Flykten genom djungeln, jagade av levande döda, minns han i brottstycken från sentida mardrömmar, färden ner för Kongofloden och hemresan till Sverige är ett töcken av en febrig hjärnas kamp för självkontroll och överlevnad. De inblandade beslöt att det var bäst att tala tyst om det

som hänt, så officiellt avslutades expeditionen i god ordning.

Anders är nu så gott som återställd och inga andra än Nils-Rutger och expeditionens läkare, hädanefter Anders husläkare, känner till sanningen om hans sjukfrånvaro efter hemkomsten (officiellt: "någon otäck tropisk sjukdom"). Ännu kvarstår dock en stark olustkänsla förknippad med trånga, mörka utrymmen, speciellt under jord, och en gastkramande mardröm någon gång ibland. Anders hatar att behöva visa svaghet eller (Gud förbjude!) rädsla, så han gör allt för att dölja detta, även för Nils-Rutger. Innerst inne känner Anders att han svikigt Nils-Rutger och expeditionen och i slutändan alla sina "mandom, mod och morske män"-ideal. Detta skäms han väldeligen för och försöker ständigt kompensera för. För Nils-Rutger, som han redan tidigare beundrade, hyser Anders stor vördnad och respekt och han skulle utan att tveka gå i döden för honom om det vore nödvändigt. De talar inte om det inträffade, Anders tror att Nils-Rutger vill förskona honom (och kanske sig själv) från upprörande minnen.

Professor Sørensen har Anders bara träffat några få gånger tidigare. Den bullrige dansken är en utpräglad civilist, men skojfrisk och underhållande nog för att även Anders ibland kan ha svårt att hålla sig för skratt. När det drivs med krigsmakten eller majestätet lägger dock Anders sig till med en bister och fördömande min. I egenskap av framgångsrik professor är Sørensen en person att visa viss respekt för, även om han är dansk.

Kandidat Nyholm har Anders inte heller träffat så många gånger tidigare, men ofta nog för att ha en klar bild av honom. I Anders ögon är han en odräglig liten vekling, som borde skickas raka vägen till minst 6 månaders stenhård träning. Grabbhalvan är ju något av det klenaste Anders någonsin sett och dessutom klumpigare än en järnvägsvagn i en porslinsaffär! Att han ständigt orerar om "de gamla svear och göters fornstora dagar, då män var män och inga möss, osv" gör inte saken bättre. Bokmalens uppmaningar och goda råd uppskattas inte av Anders.

Alexander Nyholm

Liten och klen, rör sig klumpigt. Blond, blåögd, kortklippt hår i sidbena, runda glasögon av modell buteljbottnar, endast lätt fjunig skäggväxt. Stora utstående öron. Klär sig prydligt men töntigt.

Född 1895 i en anrik akademikersläkt i Uppsala, fadern professor i arkeologi. Fysiskt klen och ynklig, men utrustad med ett lysande intellekt, tillbringade Alexander merparten av sin barndom i familjens omfångsrika bibliotek. Där drömde han sig bort till fjärran länder och forna riken och där formades hans världsbild. Främst av allt fascinerades Alexander av de "morska svear och göter", som i fornstora dagar styrde och ställde i kraft av sin obändiga vilja och starka svärdsarm. Alexander är en fanatisk göticist och en glödande nationalromantiker och han hyllar de stora och ädla ideal som en gång hans resliga förfäder stod upp till, att han själv är nästan löjligt svag och osannolikt klumpig är en annan femma. I hans ögon så är han en viking, en kämpe, om än lite dåligt övad och kanske mer till ande än till kropp, men ändå! Alexander tar detta på stort allvar och eftersom han har nästan inget som helst sinne för humor, står han frågande och oförstående inför folk som försöker skoja med honom.

Alexanders historia är hans studiers historia. Han började tidigt läsa vid universitetet och har nosat på en mängd olika ämnen. För närvarande håller han på med en doktorsavhandling i ämnet fornnordisk mytologi. Han har jobbat på sin avhandling i flera år och lär inte vara klar än på ett tag, stoffet bara sväller och sväller och han har väldigt svårt för att begränsa ämnet tillräckligt snävt. Han har bla tangerat en del udda ockulta föreställningar som inte riktigt stämmer överens med den sedvanliga asatron och dess världsuppfattning. Under de senaste åren har han finansierat sina studier genom att jobba som privat forskningsassistent åt friherre Järpensparre, som har en av världens största och finaste privatägda samlingar av isländska handskrifter. Alexander är duktig på fornisländska och en kännare av hela den isländska sagolitteraturen. För honom har det varit ett rent drömjobb att sköta om friherrens samling och hjälpa denne i hans forskning. Han och friherren har kommit väl överens och Alexander hyser stor tillgivenhet och respekt för den gamle mannen. Han är beredd att utstå en hel del för att bidra till att bringa klarhet i Järpensparres försvinnande.

Alexander är idérisk och entusiastisk, han kommer ofta med otaliga, i hans ögon briljanta, inlägg och förslag, det ena djärvare och vildare än det andra. Han är själv mycket djärv och framåt, åtminstone i teorin, när det kommer till det praktiska genomförandet kan det vara lite si och så med den saken. Han är i vilket fall självsäker och bestämd och driver gärna på andra att göra vad han själv skulle göra om han bara vore lite robustare byggd. Alexander har aldrig varit utomlands tidigare (han har de facto sällan varit ens utomhus tidigare) och ser fram emot att få vidga sina vyer lite.

Nils-Rutger Järpensparre, friherrens son, känner Alexander ytligt. Nils-Rutger är inte hemma så mycket och när han är hemma så håller han mest till i sitt egna studierum. Dit släpper han inte in någon annan, utom möjligtvis sin far. Nils-Rutger talar sällan om sina studier, men Alexander har förstått att han ägnar sig mycket åt de primitiva naturfolkens magi och mytologi. Vetgirig som han är, kan inte Alexander låta bli att vara lite nyfiken på vad det är den yngre Järpensparre sysslar med som föranleder så stor slutenhet och avskärmning. Nils-Rutger är en handlingens man och Alexander beundrar honom för hans djärva driftighet och ser i honom en hel del av sina forntida hjältar återspegla sig.

Nils-Rutgers gamla officerskollega och följeslagare i fjärran länder, löjtnant Anders Klinga, har Alexander endast träffat några få gånger tidigare. Han förefaller vara en riktig kämpe, en rejäl karl som inte låter sig ruckas utan vidare. Att han inte tillhör den intellektuella eliten må så vara, om inte annat så finns ju Alexander med och kan tala om för honom vad han skall göra.

Professor Åke Sørensen känner Alexander lite bättre. Han är en gammal god vän till familjen Järpensparre och en mycket duktig vetenskapsman. Alexander, som är en allvarlig ung man, har lite svårt att förstå sig på den skojfriske och bullrige dansken och hänger sällan med i svängarna när Åke försöker skämta med honom.

Åke Sörensen

Stor och bullrig, klart överviktig men med en hel del muskler också. Blå ögon, rödbrunt, relativt långt, okammat och rufsigt hår, stort yvigt helskägg, buskiga ögonbryn. Något rödmosig i ansiktet. Klär sig respektabelt, men gammaldags och utan att bry sig särskilt mycket.

Född 1861 i en förmögen köpmanssläkt i Köpenhamn, fadern sträng i sin uppfostran. Tidigt en stor studiebegåvning, men något vild som ung. Boxades ett tag i en amatörklubb och blev riktigt duktig. Gick till sjöss under några år i ett ovanligt långlivat utbrott av ungdomsrevolt, relationerna med familjen på gränsen till total brytning. Den levnadsglade Åke festade gärna loss rejält när tillfälle bjöds, han var flera gånger inblandad i barslagsmål och hade otaliga kvinnoaffärer i olika hamnar. Han fascinerades under sina vida resor av naturens mångformighet och rikedom och närde en växande önskan att försöka förstå världen. Tillfälligt hemma i Köpenhamn, utan att hälsa på familjen, mötte han sitt livs stora kärlek; en ung dam vid namn Lise, som lyckligtvis blev lika kär i honom som han i henne. Nu lugnade Åke ner sig betydligt, han började läsa vid universitetet och gjorde stor lycka där. Naturvetenskapligt intresserad provade han på lite olika ämnen och fastnade slutligen för geologi. Tids nog försonades han med familjen och gifte sig med Lise veckan efter sin fil. kand. examen. Ett tag läste han i Uppsala och lärde där känna en ung adelsman, Nils-Rutgers far, som han kom att hålla kontakten med genom åren. Efter att ha disputerat i Köpenhamn 1890 forskade han några år vid Berlins universitet. Inspirerad av Järpensparres berättelser från dennes resor till Island började Åke intressera sig för denna geologiskt spännande ö och var snart helfrälst. Han har tillbringat mycket tid med att resa omkring på Island och studera vulkaner och lavafält m.m. Han är nu professor i geologi vid Köpenhamns universitet och en av världens ledande auktoriteter inom sitt forskningsfält. Åke och Lise är lyckligt gifta och har två döttrar.

Åke är en varm och generös människa, han tycker om att umgås med folk och tackar inte nej till en sejdel öl eller en god middag. Han älskar att skoja med folk och kommer han på något kvickt kan han sällan hejda sig. Som vetenskapsman drivs han av en outsinlig nyfikenhet och kan lätt bli distraherad, från vad det vara må, om något intressant forskningsobjekt eller uppslag kommer i hans väg.

Åke har känt Nils-Rutger sedan denne var barn och har gladeligen iklätt sig rollen av en snäll gammal farbror. Att Nils-Rutger först valde den militära banan ansåg Åke vara ett slöseri med en stor studiebegåvning och han gladdes då Nils-Rutger sadlade om och ägnade sig åt antropologi. Nils-Rutgers karriär som upptäcktsresande har han följt med intresse och han hyser ett visst mått av beundran för den djärve unge mannens driftighet. Han är dock inte odelat positiv till Nils-Rutgers växande dragning till stammagi och mytologi. Med Åkes naturvetenskapliga betraktelsesätt är antropologi flummigt nog i sig, utan att man specialiserar sig på hokus-pokus och annat trams. Av respekt undviker Åke att skoja alltför grovt med Nils-Rutger, åtminstone inför andra.

Nils-Rutgers gamla officerskollega och följeslagare i fjärran länder, löjtnant Anders Klinga, har Åke endast träffat några få gånger tidigare. Han förefaller vara en rejäl karl, men eftersom han är yrkesmilitär, och dessutom som klippt och skuren för rollen, har Åke lite svårt att ta honom på allvar.

Den äldre Järpensparres privata forskningsassistent, kandidat Alexander Nyholm, känner Åke lite bättre. Den unge mannen är förvisso en lysande begåvning och mycket kunnig, men ack så allvarlig och humorlös! Att han är en svärmande romantiker och göticist gör inte saken bättre. Han varken röker, dricker eller verkar särdeles begiven på kvinnfolk; vad är det för fel på pojken? Dessutom är han ju klen som en myra och klumpig som en elefant. Åke gör sitt bästa för att driva med honom, men tycker samtidigt lite synd om pojken och försöker undvika att gå till överdrift (även om det inte alltid är så lätt).

Islänningen Kjartan Thordhurson är den mest råbarkade man Åke någonsin mött. Stark som en tjur och med till synes outtömliga krafter undgår han inte att imponera. Åke har anlitat honom som fixare och allt-i-allo under sina två senaste resor till Island och har fullt förtroende för hans förmågor, dock ej för hans moraliska tillförlitlighet. Bistrare surpappa får man leta efter. Åke har aldrig sett honom le och gör allt som står i hans makt för att driva med honom. Om inget annat hjälper så brukar några grova pikar om islänningarnas förmenta oförmåga att klara sig på egen hand, utan danskt kolonialstyre, alltid ta skruv. Ett annat favoritämnesområde är vidskepliga vanföreställningar om småfolk, vättar, alver och annat oknytt. I likhet med så gott som alla islänningar som Åke mött verkar Kjartan ta dessa löjeväckande amsagor på blodigt allvar.

Kjartan Thórðurson

Stor och mycket kraftigt byggd. Mörkt ovårdat hår, blå ögon, kraftiga ögonbryn, orakad. Kantigt, brett, väderbitet ansikte, tjock hals, bister, sur min. Stora grova händer. Inte någon skönhet.

Född 1883 i en fattig bondesläkt på norra Island, fadern alkoholiserad kraftkarl och hustruplågare. Redan tidigt stod det klart att Kjartan ärvt sin fars styrka och mer därtill. Kjartans far var en pina för hela familjen och när Kjartans älskade mor dog i sjukdom, hjälpt på traven av sin mans misshandel, hade Kjartan fått nog. Han slog ihjäl sin far och drog hemifrån, gården tog hans äldre bror över. Kjartan var då 15 år och redan stor nog att ge vem som helst på käften, vilket han också gjorde om det var någon som stack upp. Efter att ha jobbat som kringstrykande dräng under några år hamnade han på en fiskebåt där han blev kvar en längre tid. Han uppskattades alltid för sin förmåga att ta i för två (eller kanske till och med tre), men var mindre omtyckt för sin ständigt sura min och bistra uppsyn. Att han slog folk fördärvade om de retade honom (eller han retade sig på dem) och att han kunde bli fullständigt livsfarlig när han blev full var heller inte till hans fördel.

Ett tag bodde Kjartan i ett av de fiskeläger på norra Island som sillfiskande svenska och danska fiskare sökte sig till i händelse av hårt väder. I umgänget med dessa lärde han sig en del svenska, danska vägrade han befatta sig med på grund av Danmarks roll som utsugande kolonialmakt. Ofta blev det bråk och eftersom Kjartan inte var den som backade ur ett slagsmål i första taget slutade det ibland illa. När han en gång råkat slå ihjäl en dansk fiskare såg han det för gott att fly fältet och hålla sig undan ett tag. På jakt efter jobb i obygden råkade han komma i kontakt med en svensk botanisk expedition och fick anställning som guide och allt-i-allo. Han undvek bråk, skötte sig väl och fann snart att det här var ett jobb som tilltalade honom. Hans första arbetsgivare rekommenderade honom till andra och på den vägen var det. Han jobbar hårt och flitigt, är pålitlig och bråkar inte om betalningen när priset väl är fastställt. Han har med tiden lärt sig att behärska sitt humör och har till och med jobbat åt danskar utan att slå dem på käften, så tex professor Sørensen från Köpenhamn. Han är dock fortfarande lika sur och bister och ler i princip aldrig. Eftersom utlänningar sällan begriper sig på isländska förhållanden, fungerar Kjartan ofta som mellanhand mellan dem och ortsbefolkningen och gör då sitt bästa för att mildra potentiella kulturkrockar.

Kjartan är en råbarkad man, både fysiskt och psykiskt, och han har inga egentliga hämningar för att dräpa "någon som förtjänar det". Vem som förtjänar det bedöms från gång till gång, men Kjartan är generös, det krävs inte så mycket för att platsa i gänget. Ett gott skäl är att Kjartan vinner ekonomiskt på hädanfärden. Systematiska rånmord ägnar han sig dock inte åt, om inte annat så är han inte sugen på ett liv som fredlös brottsling. Kjartan skyltar inte med sin potentiella tjänstvillighet på detta område, men om tillfälle bjuds och förutsättningarna är de rätta, dvs låga risker och bra ersättning, så

är han långt ifrån omöjlig att övertala. Han föredrar att "jobba med händerna", men har alltid en stor, respektinjugande kniv till hands.

Kjartan är inte rädd för något av denna världen, han har ett stort självförtroende och är mycket självsäker, även gentemot utländska "professorer och höga herrar", men han har en svaghet. I likhet med så många av sina landsmän tar han de folkliga föreställningarna om småfolk, vättar, alver och annat oknytt på största allvar. Han hyser stor respekt för övernaturliga varelser och fenomen. Hemsökta platser, spöken och onda andar får honom att kallsveppas bara han tänker på dem. Eftersom utlänningar oftast inte begriper sig på så känsliga saker försöker han hålla tyst med det och om möjligt ange något svepskäl till varför någon viss plats inte bör besökas eller dylikt. Han hatar att behöva visa sig rädd eller feg, oavsett omständigheterna, så han försöker alltid hålla god min.

Professor Åke Sørensen känner Kjartan från dennes två senaste geologiexpeditioner till Island, då han jobbat åt honom. Professorn är glad och generös, men en fullständig plåga vad det gäller att försöka förmå Kjartan att dra på munnen. Än så länge har Kjartan dock inte så mycket som smålett åt någon av hans lustigheter. Professorn skämtar om allt, driver med Kjartan, Island och islänningar i största allmänhet och är helt respektlös gentemot småfolk och oknytt. Kjartan gör allt för att behärska sig och ignorera övergreppen, men kokar bitvis inombords av raseri och kan ibland inte låta bli att käfta emot, då oftast i form av korta, kärnfulla yttranden.