

Rovdjur i Norrbotten

JOSEF UTBULT

July 18, 2021

Contents

1	Bakgrund	1
2	Äventyrets början	1
2.1	Annas Middag	1
2.2	Utanför Annas lägenhet	2
2.3	Mordet	2
3	Service desk	4
4	Karaktärer	6
4.1	Anna Olofsson	6
4.2	Konstapel Carl Svidstål	6

1 Bakgrund

Luleå Universitet är (i det här fiktiva universumet) ett universitet som anlades utanför Luleå år 1886. De institutioner som är främst aktiva här är Institutionen för naturhistoria, där botanik och zoologi forskas om, Institutionen för teknik, som sysslar med matematik, mekanik och fysik, och Institutionen för filosofi, där allt mellan historia, religion, samhällskunskap och konsthistoria studeras. Det mycket få vet om är att det även finns en till institution, Institutionen för signeri- och rationellt avvikande teknik, som sysslar med att dokumentera det okulta, studerar *taumaturgi* (Läran om magi, ritualer och transmutation) samt samlar på övernaturliga artefakter och verk.

Äventyrarna i denna kampanj är alla studenter vid Luleå Universitet, och lär känna varandra igenom *Anna Olofsson* (Sektion 4.1), en literaturstudent som också är ansvarig utgivare för *Luleå studentkårs magasin*. Det hela börjar med att de blir inbjudna till Annas lägenhet på middag. Natten efter detta upplever alla äventyrare samma dröm, och när de väcks av en polis vid deras dörr får de reda på att Anna har funnits död, med stora klösmärken över hennes strupe...

2 Äventyrets början

Luleå Universitet är Norrlands metropol när det kommer till den akademiska världen. Trots att antalet bildade i den norra delen av Sverige är mycket låg, beslöt sig självaste *Gustaf VI Adolf* att ett universitet ska byggas i Sveriges nordligare del. Detta för att underlätta både de biologiska studier som utförs på Norrlands flora och fauna, samt för att bidra med teknisk kompetens till alla närliggande industrier.

Ni är några av de få som valt att flytta ända upp till denna avlägsna plats, för att studera vid detta universitet. Men för en kväll har ni alla valt att skjuta studierna åt sidan för att medverka på den middag som er vän bjudit er till. *Anna Olofsson* är en ung dam som studerar litteratur vid Luleå Universitet och är ansvarig utgivare för *Luleå studentkårs magasin*, en tidsskrift ämnad åt studerande och anställda vid Luleå Universitet. Ni träffar alla varandra vid trappuppgången till hennes studentlägenhet.

2.1 Annas Middag

Äventyrarna blir snart insläppta i Annas lägenhet, en tvåa med en kokvrå, ett vardagsrum och ett sovrum. De serveras en stek med potatis och kokta

grönsaker och Anna börjar småprata. Hon nämner att hon haft sådana problem på tidningens kontor, de har fått en skokartong med en död råtta i levererat till deras antre. Hon misstänker att de är “De satans ungarna från Porsöligan igen”. De har uppenbarligen trakaserat tidsskriftens arbetare flera gånger efter att de publicerat ett avslöjande som fick en av medlemmarna att hamna i fängelse. När äventyrarna lämnar Anna verkar hon sömnig, men ändå väldigt glad över sin middag.

2.2 Utanför Annas lägenhet

När ni kommer ut från lägenheten är det mörkt ute. Det ni ser är upplyst av de gatulyktor som finns placerade på den gångväg som är upplyst runt det här kvarteret av lägenheter.

Alla utredare får slå ett slag för Finna dolda ting. Om denne lyckas med ett svårt slag kan de se en skugga, som snabbt hukar sig bakom en husvägg, ca 30 meter bort. Om utredarna springer mot skuggan, märker de snabbt att den individ som spionerat på dem är borta.

2.3 Mordet

Sedan när alla sover.

Under natten kommer det till er en dröm. Ni befinner er alla, själv, i ett mörkt rum fullt av dimma. Ni ser ett stenlagt golv, som ni verkar stå hukande på, som att ni är helt utmattade. Ni kan inte urskilja hur de ser ut, men ni ser två skuggiga människor som ser ner på er. Den ena säger “Sök vidare. Vad vet hon egentligen?”.

Ni vaknar kallsvättiga av att någon knackar på ytterdörren.

Utanför era dörrar står en poliskonstapel. Han hämtar utredarna en åt gången, och ber dem följa med honom till stationen. Börja med en utredare, där konstapeln plockar upp denne och sedan går till nästa utredare (med den första i följe), och fortsatt till alla utredare. Konstapeln introducerar sig som *Carl Svidsstål* (Sektion 4.2) och är mycket tydlig med att utredarna inte är annhållna, utan att detta endast är ett förhör.

Utredarna leds alla till en bil (eller två) som för er till Luleås Polishus. Där förs de in i ett väl upplyst rum med ett bord och stolar. Konstapel Svidstål kommer snart in med en portfölj. Han ser alvarlig ut, men också något sorgsen ut.

Han undrar vart utredarna var igår, när de senast såg Anna Olofsson, och vad alla gjorde när det lämnat hennes lägenhet. Konstapeln berättar med en sorgsen röst att det skett ett mord, och att offret är utredarnas vän Anna. Han tar upp sin portfölj, och berättar för utredarna att de absolut

inte måste se på de bilder han har, men att han förstår att det kan vara viktigt för att förstå allvaret i situationen.

På den första bilden ser ni Annas kropp, livlös på en brits. Hennes vanligen så vackra ansikte är blekt och insjunket. Bilden inefattar hennes huvud ner till hennes bröstorg, och ni kan se de fasansfulla snitt som går tvärs över hennes hals. Det är tre djupa sår som går parallellt med varandra, med ett mellanrum på tre centimeter mellan varje jack.

Den andra bilden föreställer Annas ben, visat bakifrån. Man kan se ännu en skada, men här verkar det vara ett mycket större ingrepp. Baksidan av hennes lår är borta, och det som finns kvar är ett stort köttår från nedre delen av hennes stjärt ner till hennes knäveck. Ni kan se att det blod som än gång pumpats igenom hennes värmande hjärta, nu har koagulerat och torkats bort. Det enda som syns är hennes kött och vitan av hennes lårben.

Alla utredare som ser på bilden tappar $1/1T4 + 1$ i sinneshälsa.

Konstapel Svidsstål beklagar ypperligt, och säger till utredarna att de är fria att gå. Han uppmanar dock till att utredarna inte ska gå till bråttsplassen, då Anna inte längre förvaras där. Ni skjutsas åter hem till era lägenheter.

3 Servicedesk

I hus B på Luleå Universitet kan man gå till *Servicedesk*, något utav en lobby för universitetet. Där jobbar en dam vid namn *Karolin Markesjö*, en äldre kvinna som fungerar som hjälpperson för de som undrar saker om universitetet. Hon kan hjälpa äventyrarna att hitta professorer inom de fält som de undrar om. Här är en lista på några. Ett - i deras område syftar på att de fungerar som en placeholder för spelledaren att snabbt skapa en professor innom något abstrakt fält.

Professorer		
Namn	Fält	Rum
Stefan II Eriksson	Matematik	E890
Valdemar Ros	Fysik	E138
Anders Ros	Appl. Mekanik	E142
Björn Ekdahl	Zoologi	A142
Göran Wall	Ornitologi	A320
Simon Abreo	Botanik	A342
Henrik Carlsson	Ekologi	A109
Elbert Seidel	Europeisk och Nordamerikansk Historia	F295
Denis Kleyko	Asiatisk och Rysk historia	F194
Urban Tornvall	Svensk Urhistoria	F213
Benjamin Klip	Svensk och Nordeuropeisk kultur	F239
Holger Petersson	Skandinavisk religion	F152
Migele Chapdelain	Europeisk religion	F114
Tomas Olofsson	Asiatisk och Afrikansk religion	F103
Rune Sahl	Konsthistoria	F301
Bertil Säf	Filosofi	F203
Christer Stocker	-	-
Roger Birk	-	-
Gustav Unrot	-	-

Här är också lite övrig personal.

Professorer		
Namn	Fält	Rum
Börje Verhn	Rektor	B382
Karl Hansson	Vaktmästare	B103
Ingrid Hansson	Städerska	D121
Ebba Björnberg	Städerska	D121

4 Karaktärer

4.1 Anna Olofsson

Anna

4.2 Konstapel Carl Svidstål

Carl