

Rovdjur i Norrbotten

JOSEF UTBULT

7 mars 2022

Innehåll

1	Bakgrund	1
1.1	En kommentar om äventyret	1
1.2	Utredarna	1
2	Äventyrets början	2
2.1	Annas Middag	2
2.2	Utanför Annas lägenhet	3
2.3	Mordet	3
3	Vid biblioteksentrén	5
4	Biblioteket	5
5	Brådmans Bar	7
5.1	Utanför Baren	7
6	SRT	9
6.1	Att ta sig till G huset	9
6.2	G Huset	9
7	Prof. Chapdelains kontor	11
8	Prof. Olofssons kontor	12
9	Prof. Olofssons Villa	14
10	Övriga platser	16
10.1	Servicedesk	16
10.2	Professorers kontor	17
11	Åkallelsen	19

12 Epilog	21
13 Karaktärer	22
13.1 Anna Olofsson	22
13.2 Konstapel Carl Svidstål	22
13.3 Generisk Professor	23
13.4 Prof. Tomas Olofsson	24
13.5 Prof. Migel Chapdelain	25
13.6 Frank Åsman	26
13.6.1 Nattvaktarna	26
14 Föremål	28
14.1 Borfima	28
14.2 Leopardkniv	28
15 Varelser	29
15.1 Leopardarm	29
15.2 Leopard (Homunculus)	31
15.3 Buse	31

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 ockulta, studerar *taumaturgi* (Läran om magi, ritualer och transmutation) samt samlar på övernaturliga artefakter och verk.

Den 16 december 1912 hölls en rättegång i byn Bangbama, Sierra Leone i sydvästra Afrika. Rättegången var emot en stor skara människor från olika byar runtomkring, som alla var medlemmar i det fruktade *Leopardsällskapet*. Dessa individer tillbad ett föremål som de kallade *Borfima*, ett blodsoffer från innehavarens egna familj.

Äventyret utspelar sig på Luleå Universitet våren 1913, och utredarna i denna kampanj är alla studenter vid Luleå Universitet. De har lärt känna varandra igenom *Anna Olofsson* (Sektion 13.1), en litteraturstudent 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...

1.1 En kommentar om äventyret

Detta äventyr, som de flesta andra Call of Chtulu-äventyr, utspelar sig under en mycket problematisk tid. Universitetets anställda professorer är alla män, vilket jag låtit hållas enligt denna tidsålder. Jag ber om ursäkt om någon finner detta stötande.

Äventyret infattar även kommentarer angående människor från Afrika. Även fast de mer anstötliga tidsenliga namn för dessa skulle kunna användas, har jag ändå valt att referera till dem i det jag anser som den minst problematiska versionen för de tidsenliga uttrycken. De nämns i det här äventyret som *svarta* eller *den svarte mannen*. Jag ber om ursäkt om även detta anses anstötligt, men det är den kompromiss som jag valt.

1.2 Utredarna

Idén med de äventyr som utspelar sig på Luleå Universitet är att Utredarna ska vara studenter vid universitetet. Detta är absolut inte skrivet i sten, de kan vara folk som lever runt omkring universitetet eller någon

som jobbar där. Undvik dock att låta utredarna vara en professor, då denne skulle ha för bra kontakt med resterande lärarkår, och därför behöva veta ganska mycket mer om äventyret. Ett alternativ till en professor är isåfall en doktorand, som nyss har börjat med sin avhandling vid universitetet.

Förslag på yrken till utredarna är *student, författare, ingenjör, präst, psykolog* eller *journalist*.

Då utredarna är studenter kan du be dem slå om sitt slag för utbildning ifall de får över 80%, då det skulle varit färdigutbildat för länge sedan.

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 tidskrift 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 redaktion, de har fått en skokartong med en död råtta i levererat till deras entré. Hon misstänker att de är "De satans ungarna från Porsöligan igen". De har uppenbarligen trakasserat tidskriftens 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 kallsvettiga 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 fortsätt till alla utredare. Konstapeln introducerar sig som *Carl Svidsstål* (Sektion 13.2) och är mycket tydlig med att utredarna inte är anhallna, 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 allvarlig 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 infattar hennes huvud ner till hennes bröstkorg, 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 köttssår 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 brottsplatsen, då Anna inte längre förvaras där. Ni skjutsas åter hem till era lägenheter. Har utredarna svårt att besluta vad de ska göra kan du låta dem slå ett idéslag. Lyckas de med ett normalt slag kan du tipsa dem om att Anna nämnt att hennes tidskrift haft problem med Porsöligan. De kan antingen försöka lista ut vart Porsöligan håller hus, eller gå till redaktionen. Lyckas de med ett svårt slag kan du även tipsa dem om att det kan finnas professorer som vet något om den sortens skador som Anna har fått, och att det bästa sättet att få kontaktuppgifter till en professor är att gå till *Servicedesk* i Hus B (Sektion 10.1).

3 Vid biblioteksentrén

Ni rör er mot B husets södra ingång, mot ängen. Det är en av skolans större ingångar, då den betraktas som en huvudentré. Utanför entrén sitter en man i slitna kläder och en pälsmössa bredvid en papperskorg. "Har ni några slantar över för en gammal man?" frågar han er.

Mannen är Frank Åsman (Sektion 13.6), en hemlös man som är delaktig i *Nattvaktarna*. Han vet några saker som han kan tänka sig berätta om utredarna är trevliga emot honom.

- Bibliotekarien Rosa Edensdag är "en satans jävelskärring" som hatar att han sitter utanför biblioteket.
- Frank har varit boxare en gång i tiden, och känner Thomas Olofsson från professorns tidigare karriär.
- Folk har sett mystiska saker på universitetet. Rovdjur som rört sig i skuggorna och skrämt livet ur både studenter och arbetande.

4 Biblioteket

I biblioteket jobbar en äldre dam vid namn Rosa Edensdag. Hon är lätt grinig, men kan hjälpa utredarna hitta vad de vill ha med en normalt lyckat slag för övertyga. Annars kan en utredare slå ett slag för bokföring och lyckas med ett normalt slag hitta professor Olofssons avhandlingar/böcker. Med ett slag för bokföring eller historia kan en utredare med ett svårt lyckat slag hitta följande, eller med ett normalt lyckat slag ifall denne vet vad den ska leta efter. I professorns bok *Poro-, Leopard- och Krokodilsällskapet; Naturreligioner i Sierra Leon och nordöstra Afrika*.

Borfima

Enligt den svarte mannen kring Sierra Leon, är en borfima en typ av avbild använd av *Leopardsällskapet*, till för att blidka en gud; i dessas fall deras *Leopard-gud*. En borfima består av en påse oftast gjord i läder, men även övriga textilier har setts användas. Denne ska fyllas med blod, fett, äggvita, blodet av en tupp och ris. Enligt de medlemmar i sällskapet som lyckats övertalats att avslöja denna sekt, är dock det som krävs för att borfiman ska uppnå dennes fulla potential blod från ett mänskligt offer. Mer specifikt ska offret vara *från bärarens kött*, helst en son eller dotter men övriga offer från familjen har även inträffat. När denna borfima fyllts på, det gruppen kallat att

mata borfiman, ska denne bringa lycka och makt åt innehavaren. En dåligt skött borfima ska däremot bringa olycka på hela dennes familj.

Utdrag ur *Poro-, Leopard- och Krokodilsällskapet; Naturreligioner i Sierra Leon och nordöstra Afrika*, Prof. T Olofsson.

5 Brådmans Bar

Luften i baren är fylld av dova samtal och röken från cigaretter. Bakom den stora ek-baren står en herre och verkar vänta på kunder. Han stirrar på er när ni träder in. Diverse folk sitter runt olika runda bord. Många ser ut som studenter, men det är även en hel del övrigt folk här.

Om utredarna lyckas med ett svårt slag för psykologi kan de märka att det verkar vara en dålig stämning vid ett bord, mellan en grupp ungdomar och en äldre herre. De verkar väsa kalt gentemot varandra och argumenterar intensivt. Låt utredarna göra vad de vill ett tag i baren. Efter en stund händer följande.

Plötsligt reser sig en äldre herre vid ett av borden hastigt. Han verkar börja röra sig mot utgången, men de tre yngre männen vid hans bord reser sig och hindrar honom. En stark röst från en av dem säger "Vart fan tror du att du är påväg?". Den äldre herren säger, med kraftig fransk brytning "Om ni inte kan fullfölja er del av avtalet så är det här samarbetet över!". Mannen försöker återigen röra sig mot entrén, men de yngre männen blockerar fortfarande vägen för dem.

Låt utredarna slå ett slag för att finna dolda ting, och om de lyckas med ett normalt slag kan de se att en lapp faller ut ur fickan på mannen när han knuffas till (Sektion 6.1). Väljer utredarna att ingripa drar en av männen en kniv och säger "Det här rör inte er!". Under en strid kommer männen att dra sig ifrån baren om de känner sig övermannade, eller om utredarna lyckas hota dem.

Mannen är Professor Migel Chapdelain (Sektion 13.5). Hjälper utredarna professorn är han tacksam och bjuder dem alla på varsin drink. Frågar utredarna honom om vad han och de yngre männen håller på med säger han att "De där busarna har varit och vandaliserat fönstret till mitt kontor. Jag ville sätta dem på sin plats". Han sitter gärna och samtala med utredarna en stund om de vill. Han påstår dock inte att han vet någonting om vare sig mordet eller något mystiskt runt universitetet. Han är bra på att ljuga, vilket betyder att utredarna behöver lyckas med ett svårt slag för psykologi för att förstå att han inte berättar hela sanningen.

Lyckas utredarna fånga och hota en av de yngre männen kan de berätta att Prof. Chapdelain anlitat dem för att spionera på Anna Olofsson. Om utredarna fokuserar på busarna lyckas dock professorn smita iväg.

5.1 Utanför Baren

Dörren ut ur baren leder till en mörk gränd mellan huset där baren ligger och Porsöns handelsbod. Det enda ljuset i gränden

är det värmande skenet från glaset i barens entré. Den murade gången leder både till en öppning söderut, mot en bilparkering, och norrut mot handelsboden.

Om utredarna låtit Prof. Chapdelain rusa ut från baren står han vid dörröppningen och röker. Han verkar något uppjagad, men vill utredarna prata med honom kan du ge dem dialogen från föregående paragraf, men han är något mer tillbakadragen och mindre villig att berätta saker. Sedan lämnar han utredarna.

När han har gått kan en av utredarna antingen luta sig mot en vägg. Om de vägrar, låt denne bli tagen av monstret från kullerstenen. Låt utredarna (Utom den valda) slå för att finna dolda ting och om de lyckas med ett svårt slag (Mörk gränd, svårt att se) ser de det följande, mycket fort. Annars ser det detta samtidigt som nästa beskrivning.

Du ser, i skårorna av kullerstenen bakom den valda utredaren, att något börjar röra sig. Det rinner någonting rött trögflytande ner för väggen. Vätskan klumpar ihop sig på olika ställen. Klumparna verkar forma något. Plötsligt spricker en tunn hinna, och innehållet i en av dessa bölder träder fram. Det är en klump av hår insmetat i blod och var som rör sig ner för väggen. Trådar formas i vätskan, och flätas ihop till fibrer av muskler. Bitar av ben träder fram och tar formen av en läm.

Om utredarna ser detta och varnar den mot dörren får den möjlighet att slå ett slag för att ducka och kan lyckas med att ta sig bort från väggen med ett lyckat svårt slag. Annars händer följande.

Du känner att en varm fläck formas på baksidan av din axel. Kanske har du lutat dig i något som satt fast på väggen? Precis innan du hinner vända dig om för att titta bakom dig kommer en arm fram, lägger ett grep omkring din hals och håller dig mot väggen. Det du hinner uppfatta är att den är blodig och slemmig, nästan som att du skulle få någons arm medan denne fortfarande lever. Du ser fläckar av päls som verkar växa fläckvis på armen. Flikar av hud börjar ta form, och vecklar ut sig över din hals. Du känner en brännande smärta då klor och tänder tar form längst med armen, och färdas som en såg över din hals. Dess blod blandas med ditt, och du känner hur huden från armen lägger sig över dina sår och växer ihop med ditt kött.

Armen som håller i utredaren är en *Leopardarm* (Sektion 15.1), och kommer att hålla fast utredaren tills den förlorat alla sina kroppsöäng. Den kommer också att riva och bita i utredaren, och försöka växa samman med dennes hals.

6 SRT

Institutionen för signeri- och rationellt avvikande teknik, eller förkortat; SRT, är en sektion under Luleå Universitet som inte många känner till. Denna institution är dock en stor anledning till att universitetet över huvud taget finns till, då dess systerinstitution under Den Kungliga Tekniska Högskolan behövde en utpost i Norrland för att studera diverse fornlämningar och dylikt. Denna institution är belägrad i det som kallas *G huset*, en katedral-liknande byggnad som ligger placerad i en dimensionell ficka på andra sidan vägen av C huset.

6.1 Att ta sig till G huset

För att ta sig till G huset krävs det att Utredarna utför en simpel ritual, bestående av att gå en specifik slinga mellan husen på universitetet. Denna slinga finns beskriven i form av en dikt på lappen som Professor Chapdelains tappar på Brådmans Bar (Sektion 5). Dikten på lappen lyder.

*Ut ur hus F en allé jag ser.
Jag går åt det håll dit där solen går ner.*

*Tre fram, en höger och sedan två bak.
När jag till sist går till vänster,
är där tornet även idag.*

För att ta sig till G huset måste Utredarna gå följande slinga.

1. Utredarna börjar vid en av de två ingångarna till F huset som ligger på regnbågsallén.
2. Utredarna rör sig längst med regnbågsallén till slutet av D huset.
3. Utredarna går norr, runt kanten av D huset till dess baksida.
4. Utredarna rör sig tillbaks på baksidan av alla hus till gångvägen mellan E huset och F huset.
5. Utredarna går söderut, ner för gångvägen till parken som ligger söder om universitetet.

6.2 G Huset

Viker utredarna av från den specificerade vägen nollställs ritualen, och de måste åter igen börja från F huset. Om de kommer till vägen mellan E huset och F huset händer följande.

När ni går runt hörnet och börjar gå längst vägen mellan E och F ser ni det gröna koppartaket av den katedralliknande byggnaden som ligger mitt emot A, bredvid den park där ni spenderat många sommark dagar. Ni går förbi A och kommer fram till huset, en åldrande byggnad av svart tegel och stora färgade fönster, där ni möts av en mörkt blå metallisk obelisk. På denna står det en förkortning som ni inte vet vad den syftar på; SRT. Den stora porten in i byggnaden står stängd.

Om någon av spelarna undrar vad det här egentligen är för byggnad, kan du be dem slå för historia eller navigera. Om de misslyckas med ett normalt slag tänker de att de inte har någon aning riktigt. Med ett lyckat normalt slag inser de att de verkligen borde veta och inte kan förstå varför de inte vet. Det är som att byggnaden alltid varit där, men att du aldrig har reflekterat över den.

Vid porten kan utredarna knacka på, försöka höra/se vad som pågår i byggnaden eller smita in. Trots att målet med ett rollspel är att utredarna ska få göra vad de vill, bör du inte släppa in dem i byggnaden, då det förstör mystiken något.

Försöker de lyssna hör de en man med fransk brytning diskutera högljutt med någon okänd. Ser de in igenom något fönster kan de lägga märke till att detta är Professor Chapdelain (Sektion 13.5) som språkar med någon som ser ut att vara en student.

Beroende på hur lång tid det tar för utredarna att göra något, kommer professorn snart ut ur byggnaden. Han hälsar förbryllat, på utredarna och frågar vad de gör där.

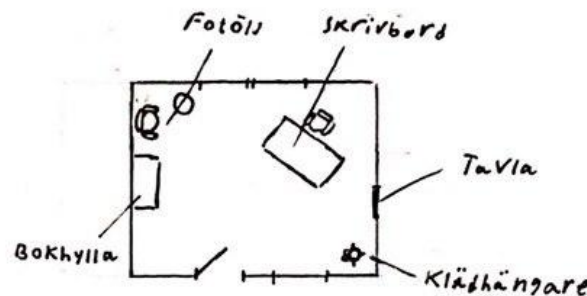
Ifall de frågar om byggnaden menar han att den alltid varit där, och låtsas inte förstå varför utredarna är såpass förvirrade. Frågar de om vad han gör där, säger han endast att de inte har med det att göra.

Pratar de dock om Anna, ser professorn fundersam ut, men räknar snabbt ut att detta är Professor Olofssons systerdotter. Han visste inte att det var hon som var mördad, och pusslar nu ihop att det antagligen har något att göra med hennes morbror. Han vill inte avslöja för mycket, men nämner att han länge varit misstänksam emot professorn.

Chapdelain föreslår att utredarna ska ta en närmare titt på professor Olofsson. Den konkreta informationen han kan ge är att utredarna bör prata med Servicedesk om att få den information som är publik angående professorn. De skulle även kunna kolla med skolans bibliotek om de har mer information angående hans professionella historia.

Börjar utredarna ställa till med oreda ropar professorn på några förbipasserande som kommer till hans undsättning. Detta gör att byggnaden försvinner när utredarna inte ser på den, och de förbipasserande ingriper.

7 Prof. Chapdelains kontor



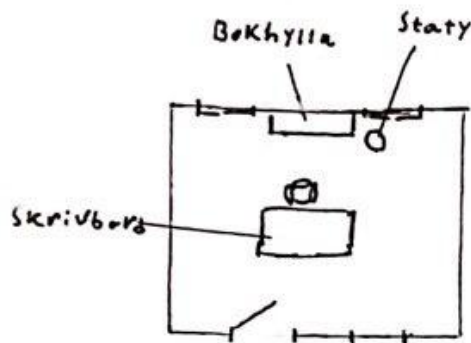
Professor Chapdelains är för närvarande inte på sitt kontor, men utredarna kan lätt upptäcka att dörren är olåst. Kontoret verkar vara mycket spartanskt. Det finns en tom bokhylla, ett skrivbord, en kontorsstol samt ett konstverk.

Tavlan föreställer ett lila moln, eller kanske en vortex, som verkar strömma ut ur målningen. I botten på tavlan kan man se siluetter av människor som verkar utföra någon form av ceremoni eller tillbedjan. Verket är omslutet av en mörk träram.

Skrivbordet är en massiv pjäs i mörkt trä, med en tillhörande kontorsstol. Det står ut mot rummet, och är tomt.

Med ett normalt lyckat slag emot intelligens inser utredarna att både skrivbordet och bokhyllan är täckta i ett tjockt lager damm. Om utredarna kollar i en av de två skrivbordslådorna hittar de där en gammal bibel. Om utredarna vill undersöka bokhyllan så är den för hög för att man ska kunna se ovansidan, så de behöver antingen assistans från en annan utredare, eller något att stå på för att göra en genomgående undersökning. Lyckas denne slå ett lyckat svårt slag för finna dolda ting när de kan se hela bokhyllan hittar de en bit tejp på den översta hyllan som verkar fästa i någonting på baksidan av bokhyllan. Med ett lyckat normalt slag för fingerfärdighet kan de fiska upp den lapp som sitter på baksidan av bokhyllan. De kan även försöka flytta bokhyllan med ett normalt lyckat slag, och på så sätt få tag i lappen. Lappen är densamme som Migele har i rockfickan när de träffar på honom på Brådmans Bar (Sektion 5).

8 Prof. Olofssons kontor



Om utredarna kommer till Prof. Olofssons kontor den första dagen är inte professorn där, utan en handskriven lapp är fäst på hans dörr.

Ursäkta min brådsökande frånvaro, men av tragiska familjescäl har jag blivit tvungen att ta tjänstledigt. Jag beklagar, då jag har nämnt för mina studenter att jag ska vara närvarande idag, samt ber jag om ursäkt för de möten som jag tvärt blivit tvungen att ställa in. Jag är dock åter igen imorgon under mina vanliga arbetstider.

- Prof. Olofsson

Om utredarna slår ett lyckat normalt slag för finna dolda ting kan de se en våt fläck på pappret som har torkat in. Kommer utredarna en senare dag är Prof. Olofsson på sitt kontor.

När ni kommer till professor Olofssons kontor står dörren öppen. Där inne, vid ett skrivbord sitter en äldre man med grått hår, små glasögon och ett pipskägg. Han är klädd i en vit skjorta och kavajbyxor, och han verkar för närvarande läsa en bok. På väggarna hänger tavlor med orientaliska mönster och masker i både lera och trä. Fönstret i rummet är täckt i vackra tyger. Han har en stor bokhylla bakom sig, full med både böcker och andra föremål. Det är kompasser, små målade stenar, armband och flätade korgar. Rummet luktar något unket och instängt. Bredvid bokhyllan står även en staty i sten, föreställande en mans kropp, men med ett leopardhuvud.

Prof. Olofsson (Sektion 13.4) verkar vara en mycket artig man, och hälsar vänligt på utredarna. Han säger att han gladeligen pratar med studenter

så ofta han får möjlighet, och alltid försöker vara till hjälp. Om utredarna slår ett lyckat normalt intelligensslag emot professorn, noterar de att hans skjorta verkar ostruken och hans kavajbyxor verkar inte ha pressats på ett tag. Frågar utredarna om Anna berättar professorn följande.

Ni ser plötsligt hur professorns annars muntra uttryck blir dystert och allvarsamt. "Jaså ni är vänner till Anna. Jag beklagar verkligen hennes tidiga bortgång. Även fast det inte känns rationellt, klandrar jag ärligt talat mig själv något för hennes död. Om hon bara inte hade flyttat från min bostad, kanske hon inte hade varit ensam den natten."

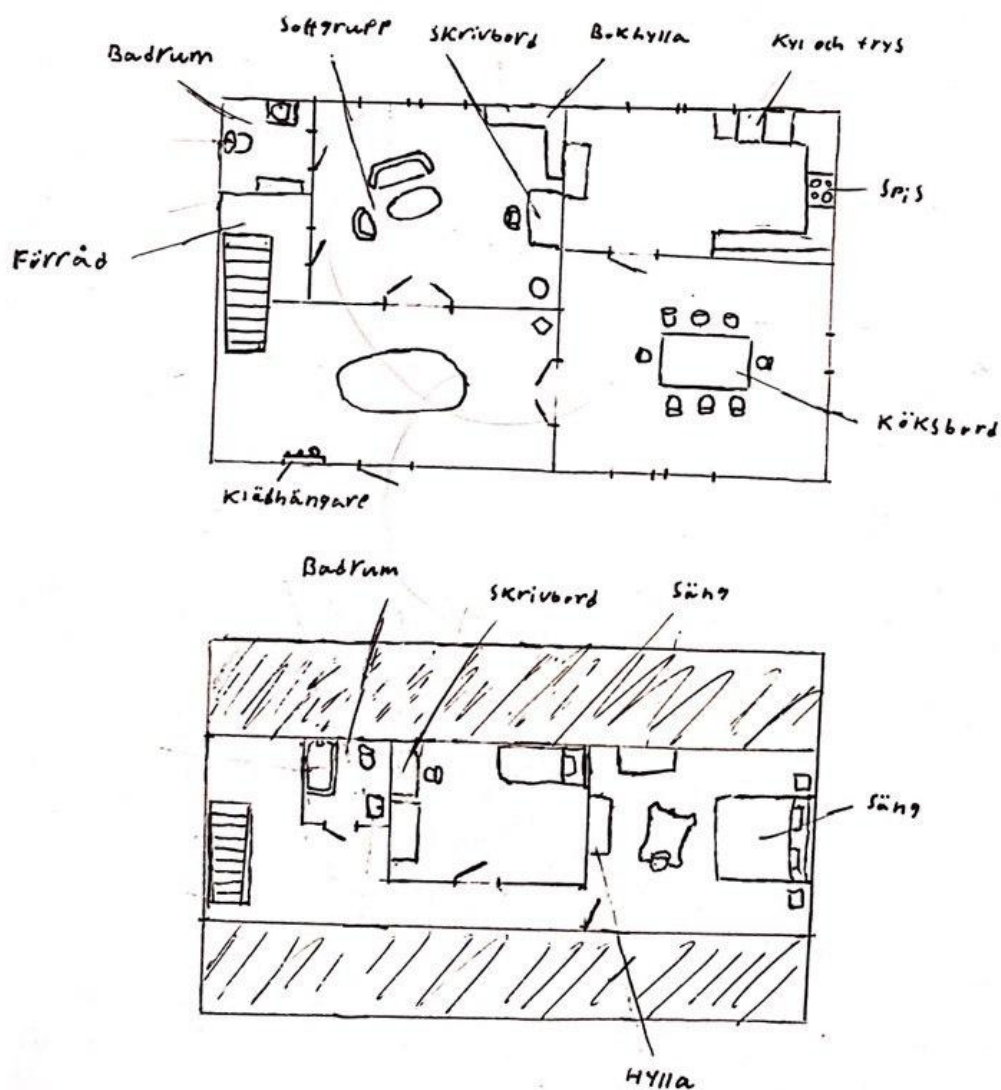
Professorn är mycket riktigt släkt med Anna. Han är hennes morbror, och Anna har även bott i hans hem ett år när hon började studera. Det var ingen osämja mellan dem som fick henne att flytta ut, utan bara att hon kände att hon behövde ett eget hem. Frågar utredarna om hennes skador säger professorn.

Jag har sett hennes sår i person, och som tidigare läkare kan jag garantera er: Det där är inte från något rovdjur härifrån. Ingen björn eller varg kan ha gjort det där. Nej antingen är det en människas verk, eller så är det från något helt annat. Det närmaste jag sett de där sår, är när jag var på den Afrikanska savannen och hjälpte en maasaikrigare läka ett sår från ett lejon.

Om utredarna frågar mer om professorns tid i Afrika så svarar han följande.

"Jag var senast där för bara fyra månader sedan. Jag var närvarande i det som kom att kallas *Rättegången emot Leopardsällskapet*. Det var en religiös grupp, eller ja snarare en kult, av främst högt uppsatta män ifrån diverse byar och stammar i nordvästra Afrika. En ohygglig grupp kannibaler, som offrade människor och tillbad en leopard-gud." Professorn pekar mot den statyett som står vid hans bokhylla, föreställande en leopardman. "Jag blev kallad dit av mina kollegor från England, för att bidra i rättsprocessen med min expertis inom afrikanska naturreligioner. Jag håller faktisk just i detta nu på att korrekturläsa det dokument som jag var del i att författa om händelsen; *En uppföljning av rättsprocessen i Bangbama, Sierra Leone, emot Leopardsällskapet*."

9 Prof. Olofssons Villa



Professorns villa ligger utanför Porsön, men inom promenad avstånd. När man kommer in i villan känner man en instängd doft av ett dåligt vädrat hem full av gamla möbler, och dåligt belysta rum med gardiner över alla fönster. Villan har en stor hall, ett bibliotek med ett skrivbord, en matsal med ett kök, två sovrum och två badrum. Det är bara professorn som bor i hemmet sedan Anna flyttade ut, vilket gör att ett av sovrummen står tomt. I det högra nattygsbordet i professorns sovrum (sett från dörren) ligger det vapen professorn dödade sin systerdotter med; en *Leopardkniv*

(Sektion 14.2).

10 Övriga platser

10.1 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 inom 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
Urban Tornvall	Svensk Urhistoria	F213
Benjamin Klip	Svensk och Nordeuropeisk kultur	F239
Holger Petersson	Skandinavisk religion	F152
Migele Chapdelain	Litterär historia	F114
Tomas Olofsson	Asiatisk och Afrikansk religion	F103
Rune Sahl	Konsthistoria	F301
Denis Kleyko	Kommunikationsteori	F194
Bertil Säf	Modern Filosofi	F203
Christer Stocker	-	-
Roger Birk	-	-
Gustav Unrot	-	-

Här är också lite övrig personal.

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

10.2 Professorers kontor

Här är några kontor du kan använda om Utredarna går till någon av professorerna, förutom Prof. Migele Chapdelain eller Prof. Tomas Olofsson.

Kontor 1

Utredarna ser ett mörkt rum, fyllt med kartonger och diverse bråte. De mörkt röda persiennerna är nerdragna, och när ni känner på dörren är den låst. Om Utredarna väljer att dyrka upp dörren är det ett svårt slag, då universitetet använder säkra lås för sina kontor. I kontoret kan dock utredarna finna dokument och mindre verktyg som korresponderar med professorns fält, samt en en mindre kniv använd för att öppna kartonger samt brev.

Kontor 2

Utredarna kommer till ett kontor med ett skrivbord centrerat i rummet. Bakom skrivbordet sitter professorn och läser i en tidskrift. Om någon undersöker tidskriften kan man lätt se att det är den senaste volymen av *Luleå studentkårs magasin*. På skrivbordet står en skrivmaskin och en massa papper samt böcker är utspridda runt omkring.

Kontor 3

Utredarna ser ett rum med skrivbord, hylla samt en soffa som alla är intryckta emot väggarna. I mitten av rummet står någonting relaterat till professorns fält. Det kan vara:

- En stor maskin som är avslagen.
- Ett terrarium för djur/växter
- En ofärdig staty
- En elektrisk maskin, med massa reläer och lampor (En gammaldags dator)

I rummet håller professorn på med sitt projekt. Om utredarna frågar professorerna vet de detta:

- De vet att Anna har dött, och beklagar utredarna över detta. Hennes farbror Prof. Olofsson är förkrossad över detta och har tagit dagen ledig.
- Prof. Chapdelain är en oklar man. De brukar inte se honom runt sitt kontor, förutom här om dagen när hans fönster hade funnits krossat.

- Annas sår vet de inget om, men de föreslår att de ska prata med Prof. Carlsson som är ekolog, eller Prof. Olofsson själv som har spenderat en del tid med att jaga lejon i Afrika.

11 Åkallelsen

Åkallelsen som professor Olofsson kommer utföra var planerat två dagar efter mordet på Anna, och kommer också utföras då ifall utredarna är för långsamma. Om de pratat med bibliotekarien Rosa om att de letat efter professors bok, har dock professorn fått reda på detta igenom Rosa. I det fallet har han skyndat på och planerar att utföra åkallelsen samma kväll. Utredarna kan få tag i professorn på sitt kontor. Han kommer neka till allt, men lyckas de övertala polisen och lägga fram bevis som fäller honom kommer de att försöka häkta honom, så länge åkallelsen inte redan är utförd.

Kvällen då åkallelsen utförs, sker följande.

Plötsligt hör ni ett ofantligt högt skall, som en blandning av åska och en ensemble av horn som spelar en fruktansvärd harmoni av osammanhängande toner. Ett bländande ljus skiner in igenom fönstret och färgar hela rummet rött.

När utredarna kommer ut ser de.

Den mörka natt himmelen är upplyst av gigantiska röda symboler som kretsar runt i en kilometerlång omloppsbana. I mitten av cirkeln ser ni att ett ensamt åskmoln börjar formas. De ohyggliga tonerna verkar ljuda ifrån molnet, och verkar nu ackompanjeras med dova rytmiska pulser. Direkt nedanför ser ni en ensam skepnad, med en äldre auktoritär röst som ljuder en ström av ord, okända för era öron.

“Moder av mödrar, hör min bön då jag villigt står i din dödsskuggas dal, och ta emot mitt offer, blod från mitt blod. Du, Sub-Niggorath, skogens svarta get med tusen avkomma. ”

Ni ser att molnet börjar svälla och växa sig större. Rösten skriker nu ut “Försök inte hindra mig! Fasansfulla saker kommer att hända om inte riten fullbordas”.

Låt utredarna välja om de vill göra nått. Försöker de röra sig mot Prof. Olofsson ser de hur en leopard (Sektion 15.2) rör sig ur skuggan framför dem och ställer sig mellan dem och professorn.

Ni ser hur molnet börjar att bubbla och växer sig ännu större. Snart täcker det nästan hela himmelen ovanför er och ni ser hur delar av molnet börjar ta form. Ni ser hur taggar, munnar, tentakler och hovar reser sig ur molnet och rör sig över dess yta. En stråle av rött ljus träffar mannen, som ni nu kan se är

Professor Olofsson. Han står framför en leopardstatyett med en kniv i ena handen och en påse av läder i den andra. Professorn sprätter med en snabb gest upp påsen, vars blodiga innehåll droppar ner på altaret och verkar börja koka och fräsa. En röd dimma formas snart runt honom och ni hör den monstruösa orkester blir starkare, och i ett fruktansvärt crescendo hörs dova vokaler från något bortom denna värld svara på professorns bön.

“Sub-Niggerath, skogens svarta get med tusen avkomma”

Ljus börjar strömma ner mot professorn som snart faller ner på knä och skriker. Han håller sig för huvudet och ropar “Nej! Nej! Inte mer!”. Åska mullrar medans röda blixtrar börjar slå ner. Vissa långt borta i de djupa skogarna bortom staden, och vissa rakt ner i marken framför er. Allt som träffas av dessa blixtrar börjar sakta röra sig. Det krälar och kryper bland kulor, tegel och till och med i marken under era fötter. Delar verkar försöka forma sig, armar, ögon och munnar, men allt faller samman då dessa döda ting inte kan bära liv.

Strålen från molnet försvinner på ett ögonblick, likt en lampa som släcks, och dånen slutar ljuda. Allt är tyst.

Utredarna har bevittnat *Sub-Niggerath*, den getbehovade förvridna frukthetsgudinnan. För detta tappar utredarna 1T10/1T100 i sinneshälsa. Professorn har fått se saker ingen människa bör se och ligger nu på marken och gråter, spritt sprängande galen.

12 Epilog

Lyckas Utredarna att föra leopardkniven till polishuset, och visa *Carl Svidsstål* (Sektion 13.2) denna, har polisen nog grund för att anhålla Professor Olofsson. De tar sig till professorn hus för att arrestera professorn. Olofsson gör inget motstånd och följer med till polishuset där han sätts i en cell. Månader efter uppmärksammar ni en artikel i Luleå lokaltidning.

Professor Thomas Olofsson hittades tidigt i morse liggande i parken utanför Luleå Universitet, rabblande och till synes spritt språngande galen efter den natt av oklara oväder runt området. Professorn, som tidigare i veckan blivit villkorligt frigiven för att vänta rättegång i fallet angående hans systerdotter Anna, har nu lagts in på Sunderby institut. I hans tillstånd kommer professorn inte längre kunna delta i den rättegång som hålls emot honom, utan han kommer representeras fullt ut av sin advokat.

Orsaken till professorns plötsliga infall är ännu oklart, men många individer som varit i området under natten kan vittna om “ovanliga ljusfenomen” och “odjur som kryper i skog och snår”. Polismyndigheterna undersöker för tillfället dessa vittnen och har get kommentar.

“Vi vet inte exakt vad som har hänt, men vi kommer att gå ut med vårt resultat så fort de kan klargöras” - Kommissarie Svidstål.

Det som har hänt är att professorn har undergått riten beskriven under *Åkallelsen* (Sektion 11), vilket resulterat i hans oåterkalleliga galenskap. Det spelarna dock inte vet är att denna ritual inte bara påverkat professorn, utan också de varelser som lever i våra svenska skogar.

13 Karaktärer

13.1 Anna Olofsson

Egenskap	Värde
STY	40
FYS	55
STO	55
SMI	70
KAR	60
INT	45
VST	55
UTB	50

KP: 11 Skadebonus: 0

Kroppbyggnad: 0 Förflyttning: 8

Färdigheter:

- Språk (Svenska) 75%
- Språk (Franska) 40%
- Bibliotekskunskap 25%
- Konst och hantverk (Författare) 40%
- Övertyga 60%

Anna Olofsson är en litteraturstudent som också är ansvarig utgivare för *Luleå studentkårs magasin*. Hon är även vän till Utredarna, och den som samlar dem. Annas familj bor i Stockholm, alla utom hennes morbror Prof. Tomas Olofsson. Anna bodde det första året hos honom när hon började studera, men flyttade ut då hon kände att hon behövde ett eget hem.

13.2 Konstapel Carl Svidstål

Egenskap	Värde
STY	60
FYS	60
STO	60
SMI	50
KAR	45
INT	40
VST	75
UTB	60

KP: 12 Skadebonus: -

Kroppbyggnad: 0 Förflyttning: 8

Färdigheter:

- Språk (Svenska) 60%
- Språk (Tyska) 20%
- Övertyga 60%

Konstapel Carl Svidstål är en konstapel vid Luleå Poliskår. Han har blont kort hår och en kraftig skäggstubb. Carl var först på platsen när mordet på Anna rapporterades av en anonym källa. Det blev även hans uppdrag att berätta för utredarna vad som hänt.

13.3 Generisk Professor

Egenskap	Värde
STY	40
FYS	45
STO	50
SMI	55
KAR	35
INT	75
VST	80
UTB	80

KP: 9 Skadebonus: -

Kroppbyggnad: 0 Förflyttning: 7

Färdigheter:

- Språk (Svenska) 80%
- Språk (Franska) 60%
- Språk (Tyska) 40%
- Språk (Engelska) 40%
- Bibliotekskunskap 70%
- Vetenskap () 75%
- Vetenskap () 60%

Generisk Professor används som stand-in för någon annan professor som utredarna skulle stöta på. Välj två fält inom vetenskap som de ska ha färdigheter inom.

13.4 Prof. Tomas Olofsson

Egenskap	Värde
STY	70
FYS	50
STO	60
SMI	40
KAR	55
INT	70
VST	80
UTB	80

KP: 13 Skadebonus: +1T4

Kroppsbyggnad: +1 Förflyttning: 7

Färdigheter:

- Språk (Svenska) 80%
- Språk (Franska) 60%
- Språk (Tyska) 35%
- Språk (Engelska) 30%
- Bibliotekskunskap 60%
- Vetenskap (Religion) 85%
- Vetenskap (Historia) 70%
- Handgemäng(Boxning) 50%

Prof. Tomas Olofsson är professor inom *Asiatisk och Afrikansk religion*.

Professorn är även Annas morbror. Han är en kraftig man med en rejäl mustasch och lite kort brunt hår kvar på huvudet. Han är en tidigare boxare, och han har trots sin ålder fortfarande en del muskler kvar.

De senaste åren har han jobbat med att dokumentera rättegången mot *Leopardsälskapet*, en kult i Sierra Leon som offrade människor för att mätta det de kallade *borfima*. Professorn blev dock övertygad om denna borfiman magiska krafter och blev snart en del av kulten. Efter många månader av studier förstod sig tillslut Tomas på hur borfiman skulle användas; med ett offer från hans egna blod kan han fylla den och uträtta en ritual för att framkalla Sub-Niggerath och för att ge honom vishet och framgång. Framgång han desperat behöver, då han vet att hans professors tjänst på universitetet kommer upphöra inom en snar framtid. Detta drev professorn till att, med en rituell leopard kniv, ta livet på sin egna systerdotter.

13.5 Prof. Migel Chapdelain

Egenskap	Värde
STY	60
FYS	55
STO	70
SMI	45
KAR	65
INT	70
VST	80
UTB	90

KP: 12 **Skadebonus:** 1T4

Kroppsbbyggnad: 1 **Förflyttning:** 7

Färdigheter:

- Språk (Svenska) 50%
- Språk (Engelska) 50%
- Språk (Tyska) 50%
- Språk (Franska) 80%
- Bibliotekskunskap 55%
- Övertyga 60%
- Ockultism 70%
- Cthulumyten 20%

Professor Migel Chapdelain är en fransman med en professors tjänst på LTU. Han är en charmig man; lång, med brunt hår och ett kraftigt skägg, samt en lapp för hans vänstra öga. Officiellt är han en professor inom litterär historia, men det få vet är att detta bara är en fasad för det han egentligen jobbar med; ockultism och övernaturliga fenomen. Professor Chapdelain är även ansvarig för institutionen SRT som befinner sig i hus G (Sektion 6).

Professorn har dock inte alltid varit en skolad man. Tidigare i sin ungdom var han nämligen delaktig i *Den gula herrens sammankomst*, en sammanvärjning med målet att framkalla Den Gula Kungen. Han undergick ett antal ritualer, där en av dem var det så kallade *Odensoffret*, något som gav honom insikter om verkligheten i utbyte mot hans öga.

13.6 Frank Åsman

Egenskap	Värde
STY	65
FYS	70
STO	55
SMI	60
KAR	60
INT	60
VST	55
UTB	35

KP: 11 **Skadebonus:** 0

Kroppsbyggnad: 0 **Förflyttning:** 8

Färdigheter:

- Språk (Svenska) 75%
- Språk (Franska) 40%
- Språk (Tyska) 40%
- Ockultism 40%
- Chtulumyten 40%
- Övertyga 60%

Frank Åsman är en hemlös man som brukar hålla till runt porsön. Han må påstå att han endast samlar mynt utanför universitetet men han fungerar också som spion för *Nattvaktarna*, för att hålla koll på SRTs aktiviteter (Sektion 6). Frank har ett öga för det ockulta och övernaturliga, och har sett en ökad aktivitet av onaturliga varelser runt universitetet. Han känner även Professor Olofsson sedan tidigare, då de brukade boxas tillsammans. Men han vet ingenting om professorns senare handlingar.

13.6.1 Nattvaktarna

“I nattens mörker ser jag ögon stirra tillbaks”

“Ögon som vaktar, vakar när de i ljuset sover”
- *Hälsningsfras bland Nattvaktarna*

Nattvaktarna är en organisation bestående av hemlösa, kriminella och övriga personer som samhället har gett upp på. Lever man på gatan tenderar man att lägga märke till det som kryper i skuggorna och rör sig på gatorna under natten. Därför har en organisation inrättats, för att hålla

ett öga på det som händer och leverera information till de som organisationen ser passande. De är *våktarna på gatorna* och *de som vakar i mörkret*. Nattvåktarna har ett utskott i Luleå, där de primärt håller ett öga på SRT (Sektion 6).

14 Föremål

14.1 Borfima

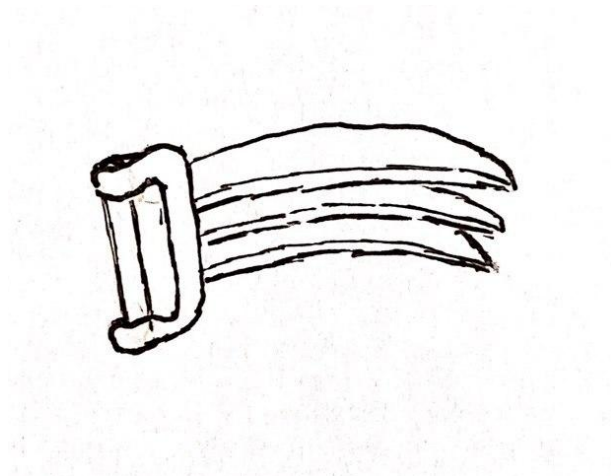
En *borfima* är en läderpåse innehållande blod, fett, äggvita, tupp-blod och ris. Denna borfima tillbads av *Leopardsällskapet*, och skulle ge innehavaren lycka och framgång, men till ett högt pris. Borfiman behövde nämligen “matas” så att säga. Den skulle fyllas på med kött, fett och blod från människor, specifikt ifrån innehavarens egna familj. Om borfiman var nöjd gav detta innehavaren framgång, men var den inte det drog den med sig olycka. Det är mycket få som vet detta, men en borfima är egentligen inget mer än en avbild av *Shub-Niggurath*, en perverterad fruktbarehetsgudinna som har makten att förvränga verkligheten och ge sin tillbedjare det den vill ha. När borfiman behövde matas bad innehavaren en underhuggare i Leopardsällskapet att mörda en familjemedlem till innehavaren och ta med dennes kropp till en offerplats. Där, framför en staty föreställande en man med leopardhuvud, offrades kroppen av medlemmarna i Leopardsällskapet, borfiman matades och medlemmarna åt av kroppen. En väl omhändertagen borfima kan låta en innehavare åkalla följande besvärjelser.

- Köttets Skydd
- Nyogathas Grepp
- Smälta Kött
- Åkalla anden av en leopard.

Med mer kunskap och studier kan borfiman även användas för att åkalla *Shub-niggurath*. Denna åkallan måste göras under en klar natthimmel, med borfiman och framför ett leopardaltare. När den mörka gudinnan är åkallad ska borfiman, som fungerar som ett människooffer, sprättas upp och tömmas över altaret.

14.2 Leopardkniv

En *Leopardkniv* är ett vapen som primärt används av Leopardsällskapet för strid och för att mörda sina offer. Prof. Olofsson har fått en som en gåva ifrån en medlem i sällskapet, som han använde för att offra sin systerdotter. Den ligger nu i professorsnattygsbord i hans villa. Kniven har tre krökta blad och ett grepp vinkelrätt emot dess blad.



Figur 1: Leopardarm

15 Varelser

15.1 Leopardarm

Egenskap	Värde
STY	95
FYS	50
STO	10
SMI	95
KAR	-
INT	20
VST	-
UTB	-

KP: 4 **Skadebonus:** +1T4

Kroppsbyggnad: 0 **Förflyttning:** 0

Färdigheter:

- Strid (Handgemäng) 80%
- Ducka 20%

En *leopardarm* är en åkallad åkallelse från Prof. Olofsson som materialiseras från en tegelvägg och tar tag i en utredare. Den kommer att börja riva och bita i utredarens hals och försöker sedan växa ihop med dennes upprivna kött. Det sker i den här ordningen, en per spelrunda. Under varje spelrunda som utredaren är vid medvetande kan denne försöka ta sig fri

från greppet. Det blir ett styrkeslag mellan utredaren och armen. Om armen blir skadad kommer den börja röra sig och skaka utredaren, men den kommer inte att försvara sig.

1. Klor och tänder börjar röra sig över armen i en sågrörelse, och utredaren börjar känna en brännande känsla av att deras kött börjar växa ihop. Utredaren tar 1 KP skada. Armen kan fortfarande dras av utan att det orsakar mycket smärta för utredaren, men denne kommer fortfarande ha en uppskuren hals.
2. Köttet börjar sitta ihop. Blodådror börjar formas mellan de olika kropparna. Utredaren tar 1T2 KP i skada. Armen kan fortfarande slitas av med lite kraft, men det kommer göra mycket ont. Isåfall måste utredaren lyckas med ett normalt slag för viljestyrka för att inte svimma.
3. Nerver börjar formas mellan de olika kropparna och utredaren börjar känna den oerhörda smärtan från blottat kött emot tegel, samt all fysisk skada som görs på armen. Utredaren tar 1T4 skada. Armen måste nu avlägsnas kirurgiskt, eller slitas av med ett lyckat svårt slag för styrka. Då måste utredaren lyckas med ett svårt slag av viljestyrka för att inte svimma. Utredaren tar också 1T4 i skada.
4. Armen är nu en del av utredaren. Den måste nu avlägsnas kirurgiskt, men om någon lyckas med ett extremt svårt slag för styrka kan de slita av den. Det skulle kännas som att slita ut någons adamsäpple, och utredaren måste klara ett extremt svårt slag för viljestyrka för att inte svimma. Den tar också 2T4 i skada.
5. Armen växer in i utredarens luftrör, och denne börjar kvävas. Utredaren kommer att kvävas efter fem spelrundor. Denne får slå ett slag för viljestyrka för att inte svimma, och måste klara stegvis ökande svårighetsgrader för varje runda. Efter fem spelrundor är utredaren död.

När armen går till 0 KP kommer den bli livlös. Om den suttit på utredaren mer än två spelrundor kommer den fortfarande vara vid liv, men handlingslös tills den avlägsnas från halsen. Annars kommer den börja likvideras till en klump av kött och ben utsmetat på väggen och marken.

15.2 Leopard (Homunculus)

Egenskap	Värde
STY	95
FYS	50
STO	90
SMI	80
KAR	-
INT	30
VST	-
UTB	-

KP: 13 **Skadebonus:** 1T6

Kroppsbyggnad: 2 **Förflyttning:** 10

Färdigheter:

- Strid (Handgemäng) 80%
- Ducka 60%
- Smyga 40%
- Spåra 30%

En *leopard homonculus* är en kropp, lik en leopard, som har animerats av Prof. Olofsson. Dessa agerar mycket som vanliga leoparder, men de klarar mycket mer stryk och kan fortsätta strida även om de är lemlästade. När en leopard homonculus dör smälter de ihop till en sörja av blod och ben. Professorn kan bara åkalla en leopard per dag, igenom en utförlig ritual.

15.3 Buse

Egenskap	Värde
STY	65
FYS	50
STO	45
SMI	40
KAR	35
INT	30
VST	35
UTB	30

KP: 9 **Skadebonus:** 0

Kroppsbyggnad: 0 **Förflyttning:** 8

Färdigheter:

- Hota 50%

- Strid (Handgemäng) 45%
- Smyga 40%
- Språk (Svenska) 25%

En *Buse* är en av medlemmarna i Porsöligan, en kriminell organisation som håller till runt Porsön. De är inga kriminella genier, men de kan ändå hålla sig i en strid. Det förekommer att de har en kniv på sig för konfrontationer, som har en skada på 1T4.