

# Rovdjur i Norrbotten

JOSEF UTBULT

July 25, 2021

## Contents

<b>1</b>	<b>Bakgrund</b>	<b>1</b>
1.1	En kommentar om äventyret . . . . .	1
<b>2</b>	<b>Äventyrets början</b>	<b>1</b>
2.1	Annas Middag . . . . .	2
2.2	Utanför Annas lägenhet . . . . .	2
2.3	Mordet . . . . .	2
<b>3</b>	<b>Brådmans Bar</b>	<b>5</b>
3.1	Utanför Baren . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Prof. Olofssons kontor</b>	<b>7</b>
<b>5</b>	<b>Servicedesk</b>	<b>9</b>
<b>6</b>	<b>Professorers kontor</b>	<b>10</b>
<b>7</b>	<b>Prof. Migele Chapdelains kontor</b>	<b>11</b>
<b>8</b>	<b>Åkallelsen</b>	<b>12</b>
<b>9</b>	<b>Karaktärer</b>	<b>14</b>
9.1	Anna Olofsson . . . . .	14
9.2	Konstapel Carl Svidstål . . . . .	14
9.3	Generisk Professor . . . . .	14
9.4	Prof. Tomas Olofsson . . . . .	14
9.5	Prof. Migel Chapdelain . . . . .	14
<b>10</b>	<b>Föremål</b>	<b>15</b>
10.1	Borfima . . . . .	15
10.2	Leopardkniv . . . . .	15
<b>11</b>	<b>Varelser</b>	<b>16</b>
11.1	Leopardarm . . . . .	16
11.2	Leopard (Homunculus) . . . . .	17
11.3	Buse . . . . .	18

# 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 9.1), 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.

# 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 9.2) och är mycket tydlig med att utredarna inte är anhängna, 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 Svidsstål 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 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 kötsår 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 5).

### 3 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. 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 9.5). 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.

#### 3.1 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 dörroppningen 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 flå 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 11.1), 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.



## 4 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 brådskande 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 9.4) verkar vara en mycket artig man, och hälsar vänligt på utredarna. Han säger att han gladligen 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 professors 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 såren, 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 *Rätttegången 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*.”

## 5 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
Denis Kleyko	Asiatisk och Rysk historia	F194
Urban Tornvall	Svensk Urhistoria	F213
Benjamin Klip	Svensk och Nordeuropeisk kultur	F239
Holger Petersson	Skandinavisk reli- gion	F152
Migele Chapde- lain	Europeisk reli- gion	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.

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

## 6 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 professors 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 professors 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.

## 7 Prof. Migele Chapdelains kontor

Professor Chapdelains är för närvarande inte på sitt kontor, men utredarna kan lätt upptäcka att dörren är olåst. Kontoret verkar vara mycket sparsamt. 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. Det står ut mot rummet, och är tomt. Både kontorsstolen samt bokhyllan är gjorda i samma stil som bordet, och är lika tomma även dem.

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 ovasidan, 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 3).

## 8 Åkallelsen

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 natthimmelen är upplyst av gigantiska röda symboler som kretsar runt i en kilometerlång omloppsbana. Alla symboler färdas i olika hastigheter, flyter in i varandra och separeras ut till nya symboler. 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.

“Yegoth sak throga Sub-Niggorath.  
Ech’a et Yoogu’th san Leopardalis”

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 11.2) 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, som på en drake börjar forma sig bland molnen och hur ofantliga munnar öppnar sig och visar ett oändligt tomrum i deras svalg. Långa tentakler reser sig ur molnet och sträcker sig över hela natthimmelen, och tusentals get-hovar reser sig på långa rader som går runt hela molnet och rör sig i en utomjordisk marsch 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 altaret, som också börjar stiga upp igenom ljusstrålen mot skepnaden i himmelen. När dimman når molnet ser ni hur de blandas till en röd oförklarlig skepnad.

Från molnet hör ni hur dess monstruösa orkester blir starkare,  
och i ett fruktansvärt crescendo hörs dova vokaler från något  
bortom denna värld svara på professors bön.

“Yegoooooth saaaak”

Strålen från molnet försvinner direkt, likt en lampa som släcks,  
och dånen slutar ljuda.

Utredarna har bevittnat *Sub-Niggerath*, den getbehovade förvridna frukt-  
barhetsgudinnan. För detta tappar utredarna 1T10/1T100 i sinneshälsa.

## **9 Karaktärer**

### **9.1 Anna Olofsson**

Anna

### **9.2 Konstapel Carl Svidstål**

Carl

### **9.3 Generisk Professor**

Generisk Professor

### **9.4 Prof. Tomas Olofsson**

Tomas Olofsson

### **9.5 Prof. Migel Chapdelain**

Migel Chapdelain



## 10 Föremål

### 10.1 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.

### 10.2 Leopardkniv

## 11 Varelser

### 11.1 Leopardarm

Egenskap	Värde
STY	95
FYS	50
STO	10
SMI	95
VST	65

**KP:** 4    **Skadebonus:** +1T4

**Kroppsbbyggnad:** 0    **Förflyttning:** 0

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 lufttrör, 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.

## 11.2 Leopard (Homunculus)

Egenskap	Värde
STY	95
FYS	50
STO	10
SMI	95
VST	65

**KP:** 13    **Skadebonus:** 3

**Kroppsbyggnad:** 2    **Förflyttning:** 10

**Attacker per runda:** 2

**Stridsattacker**

- Strid 60%, skada 2T6 + 3
- Ducka 25%

**Rustning:** 2 poäng päls och hud.

**Färdigheter:**

- Smyga 30%
- Spåra 35%

En *leopard homunculus* 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 homunculus dör smälter de ihop till en sörja av blod och ben. Professorn kan bara åkalla en leopard per dag, igenom en utförlig ritual.

### 11.3 Buse

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

**KP:** 9   **Skadebonus:** 0

**Kroppsbbyggnad:** 0   **Förflyttning:** 8

**Färdigheter:**

- Hota 50%
- Strid (Handgemäng) 35%
- Smyga 40%
- Kasta 30%
- Språk (Svenska) 16%