

Under isen



av Åsa Roos
Ett skräckäventyr till Fear Itself
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån ointres.se och
tillhör public domain.



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Artikel ur Svenska Dagbladets nätupplaga:

Femtonåring försvunnen

En femtonårig flicka är sedan onsdagsförmiddagen försvunnen ifrån sitt hem i Skråhult, polisen har satt in en stor spaningsstyrka.

“Vi har satt in alla tillgängliga resurser i sökandet efter flickan” säger Petra Salomonsson vid polisen i Skråhult till TT.

Caveat lector!

Under isen är ett äventyr i 20.000-teckenserien och som sådant är det inte helt komplett. Jag rekommenderar därför att du som skall spelledda läser igenom äventyret ett par gånger innan du börjar, och att du kompletterad med information där det behövs.

Under isen är det andra äventyret i 20.000-teckenserien som baserar sig på en Kate Bush-låt. I det här fallet handlar det om "Under Ice". Det första var "Experiment IV". Äventyret är också inspirerat av Neil Gaimans fantastiska bok "American Gods".

Synopsis

I den lilla staden Skråhult har en rad unga människor försvunnit, en varje vinter så länge Skråhult har funnits. I år är det Katja Halonen som gått ett ovisst öde till mötes, men i år är förutsättningarna något annorlunda. Katja Halonen är Mika Halonens dotter, och Mika Halonen är en högt uppsatt kommunpolitiker i Skråhult som dessutom har kontakter i Stockholm. Katja Halonen var dessutom god vän med Aila Svensson, en gothbrud som efter Katjas försvunnande givit sig ut på egen hand. Rollpersonerna hinner träffa Aila innan hon försvinner och hon kan ge dem en hel del upplysningar om Skråhult. När hon också försvinner börjar polisen få svårt att svara på frågor runt vad som görs för att återfå flickorna. Katja fördes bort på kvällen då hon åkte skridskor på sjön Skrån. I sjön bor ett gammalt väsen som funnits i Skrån sedan urminnes tider och som varje år förtär en ung kvinna eller man i utbyte mot lycka och framgång för den lika åldersstigna familjen Ossner. Bror Ossner, familjens överhuvud är den enda som känner till det här fördraget och han är också den som sett till att Katja fanns på isen när väsendet krävde sitt offer. Bror räknade dock inte med Ailas reaktion eller med hur mycket tid Mika investerar i sökandet efter sin dotter. Aila har begivit sig ut och letat efter Katja varje dag och under äventyrets gång hittar hon grottan där vidundret bor och försvinner hon med. Mika Halonen engagerar dags- och kvällspress i jakten på sin dotter och försvarar livet för snart sagt alla involverade i sökandet.

Rollpersonerna kommer till Skråhult som specialbjudna sökare efter Katja, och senare också Aila. Det blir efter ett tag uppenbart att Katja inte rövats bort an en "normal" person, utan att något övernaturligt har ett finger med i leken.

Rollpersonerna hittar ledtrådar i Skråhults förflutna som leder till familjen Ossner och framförallt till Bror Ossner. De hittar också Ailas dagbok där hon skrivit ner både fakta och konspirationsteorier om Katjas försvinnande. Det framgår också att Katja och Aila hade ett förhållande med varandra.

Efter undersökningar hittar rollpersonerna till slut den grotta där väsendet håller till. Bror Ossner försöker stoppa rollpersonernas expedition till väsendets håla, men lyckas inte.

Slutgiltigen följer en kamp mellan väsendet och rollpersonerna där både Aila och Katja hjälper till så gott de kan.

Varelsen förintas och Skråhult - med familjen Ossner i spetsen - blir sig aldrig likt igen.

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna kan vara polis, gamla vänner till Mika Halonen eller Ailas mor. Det viktigaste är att de på något sätt är knutna till Skråhult. De kanske är kryptozoologer eller kanske undersökande journalister. De måste i vilket fall vara nyfikna och ha hyfsat rätt sorts egenskaper. Eftersom det här är ett äventyr till Fear Itself är det också viktigt att rollpersonerna har någon form av personlig krok i äventyret, något som får dem att dras till Skråhult. Kanske har de förlorat syskon till sjöss, varit på skolutflykt då någon försvunnit spårlöst etc. Du som spelleder har fria händer att göra om äventyret så att det passar just din spelgrupp.

Äventyret utgår ifrån att de är bekanta med Mika Halonen.

Mika Halonen, kommunpolitiker i Skrås kommun, ringer upp en av rollpersonerna sent på kvällen. Han berättar att hans dotter Katja har försvunnit någon gång mellan sju och halv åtta på kvällen. Han bönar och ber rollpersonerna att de skall komma till Skråhult och reda ut försvinnandet. Poolisen kan ännu inte göra så mycket eftersom Katja knappt varit borta i en timme än, men Mila säger att han känner på sig att Katja blivit kidnappad. En bakgrundssökning på Skråhult ger vid handen att det varje år sedan staden grundades har försvunnit ett barn mitt i vintern från Skråhult. Rollpersonerna kan också få reda på att familjen Ossner som grundade Skråhult har bott vid sjön Skrån ända sedan 1700-talet. Kanske ännu tidigare.

Familjen Ossner är en av de rikaste familjerna i Sverige medn verkar inte ägna sig åt något särskilt som får dem att förtjäna den statusen.

Skråhult

Skråhult är en liten sömnig småstad med ett pappersbruk och några få småindustrier som gör Skråhult till en välmående liten kommun, mitt i Sverige. Sjön Skrån är en av de djupaste sjöarna i landet, näst efter Vättern.

Skråhult har ett par hotell, en utomhusbassäng och en livlig turism på sommaren.

När rollpersonerna anländer är det dock mörkaste vinter, snön är djup och isen är tjock.

Sägner om Skrån

Det finns en rad sägner och myter runt Skråhult och sjön Skrån. Många av myterna går att hitta på Wikipedia om man slår på Skrån eller Skråhult.

Första omnämmandet

Redan i mitten av 1600-talet skrev kyrkoherden Evert Runke om Skråns sjöodjur. Beskrivningen av Skråns odjur skiljer sig dock ifrån de mer klassiska odjuret.

Istället för en ormkropp sägs odjuret vara en långsmal människolik varelse, täckt av fint svart hår och med klor istället för fingrar.

Odjuret visar sig bara på vintern och det finns en rad vittnesberättelser från Skrån ända sedan 1800-talet och framåt. Folklorister har ofta påpekat hur ovanligt riklig mytbildningen runt Skråhult är och hur rikt materialet att ösa ur förefaller. Skrån är en unik plats på det viset.

När isen är som klarast har isfiskare sett den avlånga kroppen röra sig under ytan och ibland rapporteras det att deras fiskar stulits rakt från linan.

Det finns även rapporter om personer som försvunnit spårlöst när de varit ute på isen och fiskat. Några av de personerna har senare återfunnits fulla eller irrande runt i skogarna runt skråhult. Alla har berättat att de jagats av ett långt, hårigt monster, som av någon anledning senare låtit dem löpa.

1883 skapades ett sällskap som av dåvarande konungen fick i uppdrag att fånga odjuret. I spetsen för bolaget stod Kettil Ossner, dåvarande präst i Skråhults församling. En rad händelser har sedan dess rapporterats till sällskapet, men ingen framgång har nåtts i sökandet.

Sanningen är så klart den att familjen Ossner alltid sett till att leda sällskapet så att ingen information om odjuret kunnat bekräftas. Just nu är Bror Ossner den som är överhuvud för sällskapet. Deras agenda har gått ifrån bekräftelse till skepsis. Nu jobbar de mest med att motbevisa mobilfilmer och liknande för att undergräva sanningen om Skråluden som varelsen kallas.

Andra myter om Skrån

Det finns en rad myter och sägner runt Skrån. Bland annat är Skråhults vintrar alltid kalla och snörika. Det beror delvis på sjön själv, men den konsekventa kylan har givit en mängd meteorologer huvudbry. Skråhultarna verkar dock oberörda. De har till och med fasta datum för första och sista snön och vet att 15:e Mars är dagen då våren anländer.

Utöver vädret finns en rad spekulationer om ormliknande varelser som setts röra sig i sjön. Kryptozoologer tror att det är samma typ av varelse som finns i Storsjön som rör sig nere i Skrån djup. Du som spelleder kan hitta på lite vad som helst runt odjuret i Skrån.

Skråluden

Skråluden är den uråldriga ondska som bor i sjön Skrån. Familjen Ossner som slutit ett förbund med Skråluden, ingick förbundet genom att offra den yngsta sonen i familjen.

Sedan dess har familjen varje år sett till att en ung flicka eller pojke offrats till Skråluden i utbyte mot att familjen Ossner förblir välmående och framgångsrik. Ibland har offren varit medlemmar i familjen Ossner, andra gånger inte.

Skråluden är ett övernaturligt väsen som med hjälp av sina krafter håller familjen Ossner välmående och rika i utbyte mot beskydd och ett årligt vinteroffer som Skråluden förtär långsamt under hela vintern.

Skråluden fryser fast sitt offer i sin håla och suger livet ur det under vintern. På våren återstår bara benknotor.

Det är en synnerligen obehaglig död.

Skråluden är över 2 meter lång och täckt av fin päls. Fingrarna avslutas i grova klor, perfekta att hugga sig igenom isen med. Skråluden är en form av Wendigo med starka övernaturliga egenskaper.

Skråludens största svaghet är eld och värme.

Skråludens håla

Skråludens bo ligger direkt under Skråhult. På vintern måste man bryta sig igenom isen för att ta sig in i hålan.

Ett vattenlås blockerar vägen in i hålan. Det är en kort men brutalt kall passage in till den grotta som utgör Skråludens hem.

Det senaste offret, Katja, är fastfusen i golvet men lever än. Aila ligger på golvet bredvid Katja. Hon är svårt nedkyld men har haft sinnesnärvaro nog att krypa ner fullt påklädd med en termofilt omkring sig i sin vattentäta vintersovsäck. Hon försöker uppenbarligen frita Katja, för det ligger en ishacka bredvid sovsäcken.

Stanken i hålan är obeskrivlig. Trots iskylan är den klibbiga doften av förruttnelse tung i rummet. En hög ben ligger en bit bort i grottan. Några av behögarna har fortfarande skinnet sträckt över sig, som mumifierade rester av människor.

Skråluden ligger en bit in på en bädd av löv och ris. Kylan verkar stråla ifrån varelsen som sover nyckfullt i sitt bo.

Aila

Aila kan berätta, om de får liv i henne, att hon hittade ingången sent igårkväll och packade sin våtdräkt och lite annat i en vattentät ränsel som hon haft med sig in i hålan. När hon kom in såg hon Skråluden stå och slicka på Katjas ansikte, men hennes närvaro var tydligen för mycket - och för varm - för Skråluden, för varelsen gäspade stort och gick och lade sig. Aila har försökt få loss Katja sedan igår, men till slut blev det för kallt och hon var tvungen att sova.

Skråluden är mycket riktigt känslig för värme, men i det här fallet var den bara mätt. Den ser heller inte Aila som ett hot och hade inga problem att somna. Katja är fast i en besvärjelse som enbart lättar om Skråluden dör.

Att frita Katja och Aila

Det enklaste sättet att frita Aila och Katja är att bränna Skråluden. Att starta en eld i hålan är dock inte lätt, så rollpersonerna måste vara väl förberedda innan de försöker sig på det.

Skråluden kan i sin tur andas is på dem, slicka i sig deras själar och fästa dem i ett tillstånd av statis med hypotermi som följd.

Skråluden har också vassa klor att riva med och en hämndlysten personlighet. Hur den avslutande konfrontationen med Skråluden går till är som alltid upp till spelledaren.

Ankomsten till Skråhult

Rollpersonerna anländer till Skråhult en dag då solen får det tjocka lagret snö på gatorna att gnistra. Den sömniga lilla staden Skråhult är en samling bostadshus och parker. Längre bort från staden, nära vattnet ligger ett pappersbruk som är välkänt inom konstnärskretsar för sitt högkvalitativa papper. Det finns ett fåtal höghus men de flesta bostäderna är eleganta villor med mycket snickarglädje.

Sjön Skrån ligger vilande vid kanten av staden, och det finns både en utomhusbassäng som nu är tom och ett kallbadhus nere vid stadens hamn. En ångbåt ligger förtöjd och i vinterdvala vid en av bryggorna och en skylt förkunnar att potentiella resanden är hjärtligt välkomna åter i April.

Av Mika Halonen har rollpersonerna fått instruktioner att bege sig till polishuset.

Där tar ett uppbåd av journalister emot på trappan in och i lobbyn.

Mika Halonen själv sitter i ett lunchrum som han uppenbarligen omvandlat till sin egen spaningsledning.

I rummet finns också Bror Ossner och Greta Svensson, Ailas mamma.

Katjas försvinnande

Katja Halonen var ute på isen och åkte skridskor tillsammans med Skråhults konståkningsklubb strax innan hon försvann. Ishallen var avstängd på grund av rasrisk.

Katja skulle träffa Aila halv åtta och de skulle gå på bio tillsammans, men när Aila ringde vid åtta och frågade om Katja var hemma så var hon försvunnen.

Av konståkningstränaren, Viljar Asplund, fick Mika Halonen svaret att träningen slutat sju, men att Katja stannat lite längre på isen.

Ledtrådar

Det finns en rad ledtrådar som kan hjälpa rollpersonerna att inse att allt inte står helt rätt till.

- Skridskon på isen - det ligger en skridsko på isen nära en öppen vak. Vaken var inte där när konståkningsklubben tränade.
- Ailas dagbok - Aila och Katja var tillsammans, och Aila blev helt förstörd när Katja försvann. Aila bad sin mamma Greta att ge polisen hennes dagbok om hon också försvann. I dagboken finns en rad anteckningar om de myter som omger sjön Skrån.
- Sista anteckningen i dagboken är hastigt nedskriven. "Jag måste varna

skridskotjejerna. Skråluden håller till vid Aspudden!”

- Spelledaren får gärna lägga till detaljer i Ailas dagbok som rollpersonerna kan ha nytta av.
- Ishallen stängdes på order av Bror Ossner - egentligen utgör snölasten på taket ingen fara, men Bror Ossner stängde ishallen ändå.
- Aila Svensson har ett rykte om sig att vara häxa. Martin Ossner (Brors son) har tillsammans med Erik Falk och Urban Järne misshandlat Aila och åtalats för det. Trots att Martin Ossner var den som drev på misshandeln slapp han undan med dagsböter och skadestånd, medan Erik och Urban har fått sitta av tiden på ungdomsvårdsanstalt.
- Katja Halonen har varit tillsammans med Martin Ossner, men gjorde slut med honom när Aila började på samma skola.
- Aspudden är den tjugigaste delen av Skråhult, även kallad Guldkusten. Familjen Ossner bor i ett stort trähus vid vattnet. Ailas dagbok pekar ut det som platsen där Skråluden finns.

Om Aila är försvunnen

Aila sade till sin mamma Greta att hon skulle ge sig ut för att hitta Katja. Greta försökte stoppa sin dotter, men när hon skulle säga godnatt till Aila var hon borta. Hon hade tagit med sig vådräkt, sovsäck och ishacka.

Aila försvann någon dag eller ett par dagar efter att Katja försvann. Om spelledaren villkan rollpersonerna träffa Aila innan hon försvinner. Katja kommer att klara sig länge, Aila är mer utsatt för väder och vind.

Händelser på vägen

När rollpersonerna anländer till Skråhult har Mika Halonen bokat in dem på Bellevue, Skråhults flashiga stadshotell från slutet på 60-talet. Bellevue ligger en bit bort från Aspudden och har utsikt över sjön Skrån.

Varelsen under isen

Rollpersonerna kan mycket väl vara skeptiker när de anländer till Skråhult, men för att de skall kunna lösa äventyret måste de bli troende.

En kväll eller kanske till och med på kvällen då de anländer ser de i gatljusens sken och i lamporna som riktats från kallbadhuset ut mot isen en avlång människoliknande form som rör sig snabbt över isen.

Den stannar, hukar och börjar bryta upp isflak. När det hål den brutit upp är tillräckligt stort dyker den ner. Om rollpersonerna undersöker isen ser de att den har åverkats och att en vak har öppnats i den blanka ytan. Isen är kanske 10 - 20 cm tjock. Det är hårt arbete att ta sig igenom det locket.

Om rollpersonerna frågar runt får de svaret att de förmodligen sett Skråluden, en mystisk varelse som håller till runt Skråhult.

Bror Ossner lägger sig i

Bror Ossner har polisledningen i Skråhult säkert i sitt grepp, så när det dyker upp en ny variabel i utvecklingen så är det så klart ett problem, i synnerhet om de börjar rota i Skråludens existens.

Bror Ossner ber att få träffa rollpersonerna på aftonen då de anlät, alternativt när de har börjat ställa besvärliga frågor om Skråluden.

Bror kommer till en början att försöka avstyra vidare intresse för myten/sågnen, men om han inte får som han vill kan han börja hota rollpersonerna att hålla sig borta.

Aila försvinner

Aila försvinner ett par dagar efter Katja, helst vid en tid då rollpersonerna hunnit prata med henne och fått en uppfattning om att Aila tror att det är Skråluden som ligger bakom Katjas försvinnande.

Greta Svensson och Mika Halonen söker tröst hos varandra och rollpersonerna är bland de första som får veta att Aila har försvunnit, i och med kopplingen till Mika.

Greta säger att Aila var väl rustad för vintern, men att hon inte kan förstå behovet av en våtdräkt.

Mötet med Aila

Rollpersonerna är en stor nyhet i lilla Skråhult. Deras ankomst är skvallermaterial och en stor nyhet. Aila Svensson vet varför de har kommit och söker upp dem så snart hon kan. Aila är en femtonårig gothbrud som klär sig i stora svarta tröjor, militärmönstrade byxor, skramliga smycken och till räkligt mycket eyeliner för att ögonen skall se ut som vita fläckar i svärtan.

Aila har tillbringat mycket tid på biblioteket och kan bekräfta allt om myterna runt Skrån. Hon har skrivit ner allt i en svart Hello Kitty-dagbok med plastlås.

Aila kan också berätta att Mika Halonen varit osams med Bror Ossner på grund av att Mikael Ossner inte accepterat ett nej från Katja och att Mikael dessutom legat bakom misshandeln av Aila. Aila visar ett långt ärr i bakhuvudet där Mikael kört in hennes huvud i ett plåtskåp.

Aila berättar att Katja och hon blev ett par förra året och att Mikael då började mobba Aila.

Aila är övertygad om att familjen Ossner hänger ihop med Skråluden. En av hennes vildaste teorier är att Bror Ossner är en varulv.

Spelledarpersoner

Mika Halonen (authority figure)

Mika Halonen är kommunpolitiker i Skråhult. Han har finskt påbrå och bryter mjukt på finlandssvenska. Trots att han är i övre 40-årsåldern är han fortfarande i god form och han äger en stark integritet där han plirar med sina stålgrå ögon bakom svarta ramar.

Mika Halonen är mycket karismatisk och en innerligt god människa med stor inre styrka.

Katja Halonen (brain)

Katja är i femtonårsåldern och kommer att bli en fantastisk skönhet när hon växer upp. Hon är vältränad för att vara femton och ser framför sig en karriär som konstnär. Katja har varit tillsammans med Mikael Ossner men gjorde slut med honom till förmån för Aila.

Vera Halonen (burn out)

Vera är en stram och i det närmaste vacker kvinna i sena 40-årsåldern. Hon är blek och tård och har inte alls samma energiska utstrålning som sin make. Det kan bero på Katjas försvinnande, men Vera verkar urholkad på något vis, som om hon inte är riktigt närvarande.

Greta Svensson (good girl)

Greta Svensson är en liten, elegant om än mullig kvinna i sena 30-årsåldern. Hennes ansikte lyser av intelligens och ödmjukhet och hon blir mycket orolig när Aila försvinner.

Hon älskar sin dotter högt och har inga problem med Ailas homosexualitet. Däremot är hon mycket arg på Bror Ossner och hans skyddande av sin son Mikael som misshandlade Aila när Katja gjorde slut med honom och började träffa Aila istället.

Bror Ossner (authority figure)

Bror Ossner är en stor, bred och lång man som överflödar av vitalitet och livskraft. Han kan bli riktigt hotfull i sitt uttryck om han så önskar, men för det mesta ger han ett positivt och upplyftande intryck.

Bror Ossner är familjen Ossners överhuvud och den enda i familjen som för tillfället känner till Skråluden. Hans planer inbegriper att inviga Mikael i hemligheten när Mikael blivit 18 år.

Bror Ossner drar sig inte för att hota, utöva utpressning eller till och med att döda om hans hemlighet skulle vara i farozonen.

Spelledaren har fria händer att låta Bror Ossner bete sig som det passar. Han är hänsynslös och har i flera års tid offrat ett barn om året till Skråluden, precis som hans förfäder gjort i flera hundra år.

Bror Ossner är dessutom överhuvud för sällskapet som bildades 1886 för att hitta bevis på att Skråluden faktiskt existerar, så han har mycket erfarenhet av att "motbevisa" de skrönor som går runt Skråluden. Han ser dessutom Aila som ett hot och en hora som kommit mellan Mikael och Katja. Han avser att straffa Katja. Det är därför hon har valts till årets offer.

Mikael Ossner (jock/ stud)

Mikael Ossner är precis som sin far en karismatisk person med mycket livskraft och vitalitet. Mikael är också psykopat och har en långt svartare själ än någon i staden har kunnat ana. Aila är hans andra misshandelsfall, det första var Julia Bengtsson som han dessutom våldtog. Julia har flyttat ifrån Skråhult eftersom Mikael friades i hovrätten på grund av att brott inte kunde styrkas.

Mikael känner till sin fars relation till Skråluden, men tänker att han berättar när han är redo.

Mikael har långt gångna planer på att döda Aila och kidnappa Katja.

Skråluden

Skråluden är baserad på Cloutie-varelsen som går att hitta på s 24 i Book of Unremitting Horror, ett supplement till Fear Itself. Jag har ändrat bakgrund och svagheter för att passa äventyret, men i övrigt är det samma varelse.

Allt som återstår

Bevisinsamlande: Skråluden lämnar aldrig några fysiska bevis efter sig. Om den skulle bli av med kroppsdelar förvandlas de till is och smälter sedan bort. Om något lik skulle hittas av Skråludens offer är det alltid indränkt i sötvatten, ibland finns det sten och sjögräs på kroppen. Första intrycket är nästan alltid att kroppen spolats upp på land ifrån en drunkningsdöd.

Rättsmedicinsk undersökning: Skråluden suger långsamt livet ur sina offer och håller dem vid liv så länge den kan. Offren framstår därför som utmärklade och undernärda. En undersökning visar att de inte drunknat, utan snarare dött av köld eller hunger. Slutsatsen blir ofta att man tror att offret gått ner sig i sjön efter att ha blivit kraftigt försvagat först.

Patologi: Offren för Skråluden (om de överlever, vilket de sällan gör) är ofta i svår chock och uppvisar tecken på köldskador. Offren är stumma och intar en fosterställning, som en person som genomgår ett psykiskt sammanbrott. Undersökningar av kroppen avslöjar underliga röda utslag på bröstkorgen som uppför sig som eksem.

Spelstatistik:

Athletics 4

Health 10

Scuffling 20

Hit threshold: 4

Stealth Modifier: +1 (very quiet movement)

Weapon: +2 (Hooks)

Armor: +2 vs Scuffling, +1 vs Shooting

Bowel Rake: Skråluden kan använda sina klor för att slita upp vidriga sår i sitt offers kropp. Skråluden kan använda två poäng Scuffling innan en attack för att ge ytterligare två i health damage om den skulle träffa med attacken.

Rend Armor: Skråluden kan också använda sina klor för att förstöra rustning. Den gör detta efter att den träffat och skada har slagits. Den kan offra en poäng skada för att kunna ta bort ett poäng rustning från målet. Rustning som inte har några poäng kvar är förstörd.

Discorporation: Fysisk skada som inte orsakas av värme eller eld kan inte döda Skråluden. Om dess hälsa reduceras till noll på andra sätt så förvandlas den till is och splittras. Skråluden kan sedan manifesteras igen kommande natt.

Det enda sättet att döda Skråluden är med eld eller värme.

Under isen

Fear Itself

Dreadful Gaze: Skråludens tomma ögon fyller vem som än ser dem med djup skräck, som om den iskalla sjöbotten väntar på dem. Skråluden kan välja att stirra på sitt offer istället för att attackera. Om en rollperson blir stirrad på måste den genast slå ett -4 stabilityslag. Detta slag måste slås om varje gång Skråluden använder sin blick. Rollpersoner som får en mentalsjukdom som ett resultat av den här stabilityförlusten blir vanligtvis drabbade av hydrofobi, särskilt när det gäller sjöar.

Spirit Gouge: Skråluden kan välja att angripa offrets själ snarare än dess kropp (vilket är vad den gör med sina årliga offer). I det här fallet slickar den bort offrets livskraft. Offret tar ingen fysisk skada, men varje attack söndrar offrets mentala status, och ger skada på Stability precis som om det hade varit hälsa.

Stability som förlorats i en Spirit Gouge-attack kan inte återfås genom Shrinkfärdigheten, men kan återfås naturligt över tid, så länge offret har tillgång till sina Stability-källor.

Rollpersoner som får sin Stability minskad till noll hamnar i en djup och permanent koma. I speltermen är offret lika förlorat som om det blivit permanent galet.

Under isen

Fear Itself

Under Isen

Artikel ur Svenska Dagbladets nätupplaga:

Femtonåring försvunnen

En femtonårig flicka är sedan onsdagsförmiddagen försvunnen ifrån sitt hem i Skåhult, polisen har satt in en stor spaningsstyrka.

“Vi har satt in alla tillgängliga resurser i sökandet efter flickan” säger Petra Salomonsson vid polisen i Skråhult till TT.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>