

DAGONS BARN

FÖRUTSÄTTNINGAR

Scenariot förutsätter att platsen det utspelar sig på ligger i närheten av havet. En större sjö kan också fungera, men havet är att föredra.

BAKGRUND

På en ö utanför samhället finns resterna av kulten DAGONS BARN. Förr i tiden var kulten stor och mäktig, men nu finns endast ett fåtal medlemmar kvar. Medlemmarna i DAGONS BARN ser ut ungefär som människor fram tills de når puberteten, då de införlivas i kulten och genomgår förvandlingen till en fullvärdig medlem. Invigningen förändrar också deras fysiska utseende och förvisar dem för evigt från människornas samhälle.

Det är nu mer än hundra år sedan den senaste invigningen, men nu är det dags igen. En ung flicka som hittills bott människorna ska invigas, men till kultens stora förtret gör hon motstånd. För att genomföra invigningen krävs tre delar av en amulett. En av delarna hålls av kultens ledare, en av personen som ska invigas, och den tredje av kultens präst. Alla tre måste vara närvarande för att ritualen ska gå att genomföra. Men den här gången är det problem. Prästen har blivit av med sin del (den har på något sätt hamnat på samhällets hembygdsmuseum eller liknande), och flickan som ska invigas gör allt hon kan för att slippa. Det är här rollpersonerna kommer in i berättelsen.

Flickan som ska invigas är en klasskamrat till en eller flera av rollpersonerna. Hon ber dem hålla sin del av amuletten hemlig, och att de absolut inte får förlora den. Hon beger sig därefter ner i vattnet för att be om ursäkt för att hon förlorat amuletten och hoppas att de låter henne leva resten av sitt liv bland människorna. Kulten går inte med på det och

kommer bege sig upp för att söka rätt på de borttappade delarna. Kan rollpersonerna rädda sin klasskamrat från hennes hemska öde, eller får kulten tag på de båda delarna och lyckas genomföra sin ritual?

PERSONER OCH PLATSER

Astrid

Astrid är en eller flera av rollpersonernas klasskamrat. Hon har alltid varit lite av klassens utböling. Hon har stora, utåtbuktande ögon, ovanligt hög panna, glämgig hud, och en mun som nästan jämt hänger halvöppen. Och hon luktar konstigt. Astrid är ofta borta från skolan i perioder kring fullmånen som sträcker sig ungefär en vecka (något hennes lärare aldrig ifrågasätter). När hon kommer tillbaka känns hon alltid lite mer frånvarande än innan. Hon håller sig för sig själv. Ingen av hennes klasskamrater har varit hemma hos henne. Många har dock smugit efter henne hem och nästan alla vet om att hon bor i en husbåt med sin konstiga pappa Konrad.

Konrad

Konrad är en fiskare som bor i en husbåt nere i hamnen. Han är tystlåten och håller sig borta från övriga samhället så gott det går. Konrad togs till fånga av kulten för ett antal år sedan, och de använde honom för att avla fram den första nya kultmedlemmen på över hundra år - Astrid. Till en början kände han förakt och hat mot henne, men började så småningom acceptera henne som sin dotter. Han agerar nu som kultens "ambassadör" eller spion på land, och går deras ärenden. Det är möjligt att få över Konrad på rollpersonernas sida om de vädjar till hans kärlek för sin dotter.

Museum

Det finns något slags museum eller annan samling i samhället där en av delarna av amuletten kan förvaras. Det är upp till spelledaren vad det kan vara för plats.

Ön

Hur ön ute i havet är utformad är upp till spelledaren att avgöra. Det bör finnas konstiga saker på den, såsom stående stenar med mystiska tecken eller lustiga symboler i marken. Det går spökhistorier om ön, och nästan ingen vågar ta sig ut till den. Ingen vet riktigt vad de mystiska grejerna på ön är för något, och samhällets vuxna verkar vara ointresserade av att försöka ta reda på mer. De verkar nästan rädda för den.

HÄNDELSER

ATSIRD HÄLSAR PÅ. En dag dyker Astrid upp där rollpersonerna brukar hänga. Hon ger dem en ask med en sten i och ber dem att hålla den säker, att lova att ingen annan kommer över den. Stenen ser ut som den är en del av en helhet, som att den är avbruten från en större sten. Tittar man noga kan man se utnötta inristningar i stenen, som ser ut som vågor.

KULTENS AGENTER. Två personer med lustigt utseende rör sig i närheten av där rollpersonerna brukar hänga. De påminner en del om Astrid till utseendet, fast värre. Deras hud är blöt och kläderna ser ut som om de är tjugo år gamla. Om de ser rollpersonerna kommer de aggressivt börja fråga efter amuletten, och de tar till våld om rollpersonerna vägrar berätta. Om rollpersonerna gör motstånd ger de snart upp och snabbar sig ner mot vattnet. De går ner i vattnet och försvinner. Dessa individer är så kallade agenter för DAGONS BARN. De är med i kulten, men förvandlades aldrig fullt ut när de invigdes. De har fortfarande det mesta av sitt mänskliga utseende kvar, och kan röra sig bland folk i kortare perioder utan att väcka allt för mycket uppmärksamhet.

KONDRAD STJÄL AMULETTEN. Konrad smyger runt omkring museet där stenen finns. Om han inte blir upptäckt kommer han bryta sig in och försöka stjäla den.

ASTRID ÅTERVÄNDER FRÅN HAVET. Hon är rädd och frusen och ber rollpersonerna gömma henne. Hon har ingen tid att förklara. När hon lugnat sig kan hon berätta lite av vad hon vet. Hon vågar troligtvis inte berätta allt då hon vet hur vansinnigt det låter. Om rollpersonerna är påstridiga kan hon avslöja att de måste försöka få tag på alla delar av amuletten och ha sönder den ute på ön. Det är enda sättet att stoppa kulten.

Om det drar ut på tiden och rollpersonerna fortfarande har en eller flera av delarna till amuletten kommer ett tjugotal av DAGONS BARN snart komma upp ur vattnet och börja genomsöka samhället. De attackerar inte aktivt människor, men om de känner sig hotade kommer de inte dra sig för våld. Om en del av amuletten fortfarande finns på museet kommer det vara deras första mål, därefter börjar de leta sig fram mot där rollpersonerna håller sin del av stenen gömd.

MONSTER

Dagons barn

En gång i tiden var DAGONS BARN en mänsklig kult som tillbad havsguden Dagon. Med tiden kom de att förvandlas till otäcka vattenlevande humanoida varelser. De kan fortfarande para sig med människor och få barn. Dessa barn lever och ser nästan ut som människor upp till puberteten, då de antingen kan invigs i kulten och blir fullfjäddade medlemmar och utvecklas till de vattenlevande varelserna majoriteten av kulten består av eller blir en så kallad agent. Kultens agenter är varelser som är något slags mellanting av de vattenlevande varelserna och människor. I dåligt ljus är de nästan oskiljbara från människor, men deras utåtbuktande ögon, höga panna och glåmiga hud och andra obehagliga drag gör att de sticker ut om någon granskar dem närmare.

Kultmedlem

Färdigheter

KLÖSA 3

Förmågor

DRÄNK 2. Om en kultmedlem får tag på en Rollperson i vattnet kan den försöka dränka henne genom att hålla henne nedanför vattenytan. Varje runda Rollpersonen befinner sig under vattnet tar hon ett automatiskt TILLSTÅND. Spelledaren måste spendera två MONSTERPOÄNG varje handling kultisten gör för att den ska klara att hålla Rollpersonen nere. Rollpersonen kan ta sig loss under sin runda genom ett lyckat slag för passande FÄRDIGHET.

Egenskaper

ANDAS UNDER VATTEN. Kultmedlemmen kan spendera tid under vatten utan att någonsin behöva gå upp till ytan för syre.

ANDNÖD PÅ LAND. Varelsen kan bara spendera ett dygn i taget uppe på land innan den måste tillbaka till vattnet. Stannar den uppe längre börjar den torka ut. Alla offensiva handlingar i konflikt ger dubbel effekt mot en uttorkad kultmedlem.

Kultens agenter

Färdigheter

SLÅSS 2

Förmågor

-

Egenskaper

ANDAS UNDER VATTEN. Kultmedlemmen kan spendera tid under vatten utan att någonsin behöva gå upp till ytan för syre.

Kultledaren

Färdigheter

KLÖSA 5

Förmågor

DRÄNK 1. Se Kultmedlem.

Egenskaper

ANDAS UNDER VATTEN. Se Kultmedlem.

ANDNÖD PÅ LAND. Se Kultmedlem.