

# HISINGSVANDRAREN

Detta är ett mikroäventyr till *Call of Cthulhu Sverige*, skapat kvällen den 27 oktober 2020 som del av en utmaning för ensidsscenario på [www.rollspel.nu](http://www.rollspel.nu). Det används lämpligen som ett sidospår i en större kampanj i Göteborgstrakterna.

**Text:** Julius Bengtsson **Design:** Helena Petersdotter

Året är 192x, och det är en vacker sommardag ute på Hisingen strax norr om Göteborg, i närheten av **S:t Jörgens mentalsjukhus**. Utredare som passerar förbi, kanske på nöjes-tur eller på resa mellan Göteborg och kust-städer som Marstrand och Kungälv, kommer skymta en ung kvinna liggandes medvetlös på en äng vid sidan av landsvägen.

Fröken **Sofie Lillienau**, dotter till herr Ferdinand Lillienau (direktör för ett ångbåts-bolag i Göteborg, med adliga rötter och kommunpolitiskt inflytande), har sedan tre månader tillbaka varit intagen på S:t Jörgens (frivilligt, men naturligtvis på faderns rekommendationer). Hon klassas som "hysterisk" med depressiva drag. I själva verket är hon fullt frisk, om än lite impulsiv och fritänkt, men liksom många andra stora konstnärer - från Erich Zann till Richard Pickman - har hon ett mycket aktivt under-medvetet, som drar till sig både det ena och det andra. Detta har tidigare ställt till problem, och så även nu.



Sofie brinner för sin konst, och den tar upp allt större del av hennes vardag. Hon inspireras av målare som Marcel Duchamp och Francis Picabia. Under vistelsen vid S:t Jörgens har hon drivits till att måla en mycket speciell tavla. På grund av faderns status behandlas Sofie, till skillnad från övriga patienter, med silkesvantar, och får därför röra sig mer eller mindre fritt under dagarna, så länge hon håller sig inom synhåll. Idag har hon vandrat ut med sitt staffli så långt hon kan, till en äng bredvid landsvägen. Nu händer det. Nu skall tavlan bli klar! Den *måste bli* det, känner hon.

Hon själv kallar de underliga mönstren "dadaistiska" med inspiration av de franska konstnärer hon beundrar, men i själva verket föreställer tavlan ett **skyddstecken** som hennes undermedvetna har lett henne till att skapa, för driva bort en alltför närgången **dimensionsvandrare** (se sida 257 i *Väktarens handbok* för statistik och beskrivning). Detta väsen har av oklara anledningar fattat tycke för Sofies unika energier, och har nu kommit för att skörda dem.

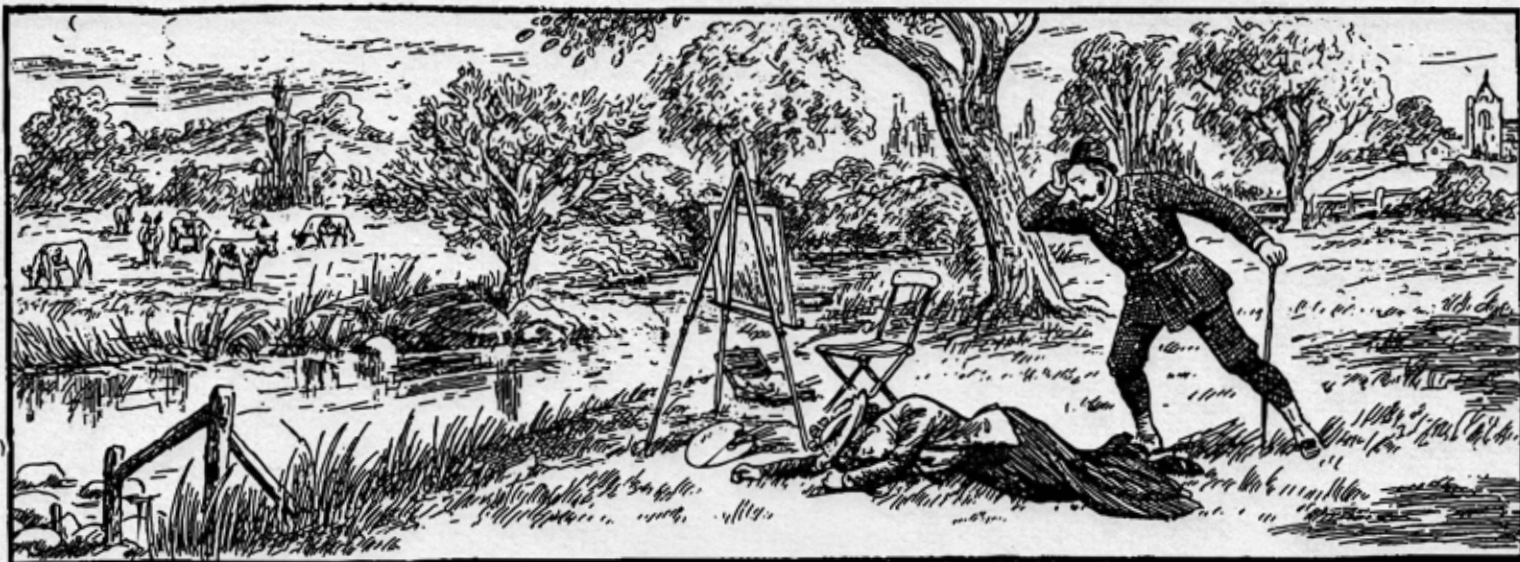
## SOFIE LILLIENAU, 24 ÅR

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

**Sinneshälsa:** 50 **KP:** 9 **Skadebonus:** -  
**Kroppbyggnad:** 0 **Förflyttning:** 9

> Handgemäng 30% (15/6), skada 1T3  
> Ducky 40% (20/5)

**Färdigheter:** Bluffa 30%, Charma 40%,  
Cthulhumyten 10%, Fingerfärdighet 40%, Finna  
Dolda Ting (40%), Lyssna 40%, Måla 80%, Psykologi  
40%, Smyga 60%, Språk (Franska) 50%, Språk  
(Svenska) 60%



En utredare hittar fröken Sofie Lillienau, fallen vid sitt staffli. Snart kommer dimensionsvandraren!

## HUR SLUTAR DET?

Dimensionsvandraren angrep Sofie precis när de sista penseldragen skulle dras, och skydds-tecknet är därför inkomplett. Medan hon ligger medvetslös påbörjar varelsen långsamt sin skimrande materialisering, förslagsvis bakom de tillspringande utredarna. En utredare som klarar ett slag mot **Lyssna** kommer upptäcka detta i tid, annars blir de överrumplade. Varelsen är besatt av Sofie och kommer inte kasta en blick mot utredarna om de inte står i vägen. Läger sig utredarna i uppstår däremot strid.

Sofie kan väckas med t.ex. ett framgångsrikt slag mot **Första Hjälpen**, och kommer då i hast försöka avsluta målningen, vilket resulterar i att dimensionsvandraren fördrivs. När Sofie för första gången ser varelsen kommer hon dock, liksom utredarna, riskera förlora 0/1T10 Sinnesshälsa, och därmed eventuellt råka ut för en vansinnesepisod. Detta omöjliggör målande. Ett framgångsrikt slag mot **Cthulhumyten** eller **Ockultism** – eller, för den mycket inspirerade konstnären, ett svårt slag mot **Måla** eller annan kreativ färdighet – kan dock leda en utredare till att själv lyckas avsluta Sofies verk, och därmed ändå driva bort dimensionsvandraren.

- Om Sofie överlever och förblir stabil kommer hon bestämma sig för att det är dags att lämna sjukhuset, och övertyga sin far om att bli utskriven. Hon återgår då till societslivet och överger sitt måleri... alternativt kan hon övergå till att bli en spelarkaraktär, förslagsvis för att ersätta en stupad eller sinnessjuk utredare under loppet av en större kampanj.
- Om Sofie överlever men drabbas av en vansinnesepisod kommer hennes vistelse vid S:t Jörgens mentalsjukhus förlängas på obestämd tid, med långt mycket hårdare restriktioner.
- Om Sofie dras med av dimensionsvandraren försvinner hon för alltid. Utredare som bevittnar detta förlorar 1T4/1T10 Sinnesshälsa. Om herr Ferdinand Lillienau får höra att utredarna setts i samband med dotterns försvinnande kan detta leda till problem.
- Om utredarna återför en medvetslös Sofie till S:t. Jörgens sjukhus utan att ha fördrivit eller besegrat dimensionsvandraren kommer den helt enkelt ta henne nästa natt när hon ligger inspärrad. En utredare som i efterhand får höra talas om detta förlorar 1/1T6 Sinnesshälsa.