

Främlingar på tåg

ett drama i tre akter till Call of Cthulhu för tre till sex spelare och en spelledare

Akt I

Scen 1 : I dödsskuggans dal

Rollpersonerna är på väg från Prag till Wien. Året är 1911. det är natten mellan den 22 och 23 december. Ute blåser det en isande vind och snön yr kring det tåg med vilket rollpersonerna färdas; men inuti de varma sovkupéerna ligger resenärerna stilla och sover.

Då plötsligt skakar det till. Rollpersonerna vaknar ur sin slummer. Tåget börjar kränga. Det är som om marken under har börjat ge vika. Luften fylls av det skrikande ljudet från metall som förvrids och dånet av trä som bryts och knäcks. Sedan börjar allting att snurra, virvla och kastas omkring. Hela tågsetet rasar ned genom tomheten. Med en fruktansvärd smäll träffar den åter mark och förvandlas till en rykande hög av söndertrasade vagnar och människolik.

En vagn har dock delvis klarat sig. Likt ett torn höjer den sig ur ruinhögen, stående på högkant, svagt svajande. Längst upp i denna vagn var det rollpersonerna som befann sig. De kan kravla sig ut och klättra ned, blåslagna och omtöcknade, men vid liv och utan några allvarligare skador.

Ser de sig omkring märker de att de befinner sig i en långsmal dal, med höga klippväggar som omsluter dem på båda sidor. Det faller en tung blötsnö och vinden blåser kall. Mer än nattkläder har de inte. Om de vill kan de söka igenom tåget och hitta mer rejäla kläder, men det sker till priset av att se otaliga människokroppar, groteskt deformerade av olyckan.

De som tittar mer noggrant uppåt lägger märke till att det inte ser ut att finnas några rester av brofästen. Men snön gör att sikten är dålig och det är svårt att säga något bestämt. Inte heller nere i ravinen verkar det dock finnas några spår efter en kollapsad bro.

Längre bort i dalen förefaller det som om det brinner något slags ljus. Men det syns endast svagt och stundtals är det nästan som om det försvunnit. Fast det verkar ändå som om det inte bara är ett tillfälligt sken utan att det verkligen finns något där.

Att klättra uppför bergsväggarna är omöjligt, de är både hala och branta och kylan gör att ens fingrar stelnar. Men också att vandra genom dalen är mycket arbetsamt. Snön är tung och djup. Vinden blåser hårt. Det är svårt att andas och snö piskas ständigt mot ens ansikte. Vidare är det mycket mörkt och rollpersonerna har inga fungerande lyktor med sig. Det ljus som ibland fladdrar till i fjärran är mycket svagt. SL bör göra vandringen plågsam, också för spelarna, men inte så mycket att de tröttnar.

Scen 2 : I de blindas värld

Just som rollpersonerna känner att deras krafter håller på att svika dem ser de närmare det ljus mot vilket de strävat. Det är en lykta som lyser på utsidan av ett lågt hus vars tak är helt övertäckt av snö och vars storlek är svår att bedöma eftersom man inte ser mycket mer än en framskottad ingång, en liten dörr med en lykta bredvid. Något fönster syns inte till.

Knackar man på blir man insläppt. I stugan bor sju blinda bröder vid namn Horst, Günther, Heinrich, Joseph, Dietrich, Franz och Ludwig. De heter alla Klausner i efternamn och är i åldrar mellan runt 60 (Horst) till drygt 20 (Ludwig). Lyktan är för om de får besökare från den näraliggande byn Schlarffen. De tycker mycket om besökare och ställer gärna till med långa korsförhör. Etikett kan de inget om, men de kan laga en mycket god och närande rosv- och rotsoppa. De vet inget om omvärlden, men kan mycket om snö och storm. De har själva inte varit i Schlarffen, men de tror att man kan ta sig vidare därifrån till vart man nu vill ta sig. Själva trivs de bra med att sitta i sin stuga och ibland gå

ut och leta rötter och ved till den gamla rostiga kaminen. Stugan de lever i är större än man först kan tro, den har fyra rum och innehåller diverse bråte bröderna samlat på sig under åren. Allting är oerhört smutsigt och nedsotat, det mesta är till färgen något slags brunt – allt från de nedsotade gamla möblerna till brödernas gulbruna tänder. Bröderna Klausner själva är alla klädda i rockar så lappade att det knappt finns något kvar av ursprungsmaterialet och vidare har de alla stora, toviga skägg, utom minstingen Ludwig. Bröderna är hjälpsamma, men något påfrestande. De är mycket nyfikna på hur saker och ting egentligen ser ut (de har alla varit blinda sedan födslen) och tröttnar aldrig på att få håra sådant. De försöker att hålla kvar rollpersonerna så länge som möjligt. De är emellertid varken våldsamma eller ohederliga – om rollpersonerna frågar berättar de att Schlarffen ligger en timmes vandring därifrån. Ett något udda fenomen är att hur länge rollpersonerna än blir i denna dal är det hela tiden mörkt – kanske är det bara det svåra vädret som gör det så...

Scen 3 : Den fantastiske Orlovskij

Schlarffen är en liten by vid slutet av dalgången. Den består av ett trettiotal hus grupperade kring en gata. Det finns bara ett hus som har mer än en våning, det är något som ser ut som ett slags värdshus; utanför det hänger nämligen en skylt med ett stop öl över vilket en örn svävar (stället heter nämligen Stopet & Öرنen). Det hörs trallvänlig musik från det upplysta huset och på utsidan av ingången finns en affisch på vilken det står att "Den fantastiske Orlovskij" uppträder med sin magiska föreställning. Så är också fallet på insidan. Hela byn är samlad inuti och det är proppfullt framför den lilla scenen inne i värdshuset. Mat och dryck går dock ändå att få av den hjälpsamme, men hemlighetsfulle värden Alfred.

Den fantastiske Orlovskij är en liten man i mörka kläder och med skarpa drag, små svarta ögon och kraftiga mustascher. Han är ensam på scenen och utför till en början enkla trick som att leka med kort och dra kaniner ur hatten. Efterhand blir showen mer avancerad. Orlovskij trollar bort dörrarna till rummet och fortsätter sedan med att trolla bort en del människor och förvandla andra till stora blomsterbuketter respektive diverse djur. Rummet tycks allteftersom dessutom bara bli större och större. Det förvandlas till en gigantisk teatersalong med förgyllningar och kristallkronor. Orlovskij trollar fram flygande valar och det regnar rosenblad av alla upptänkliga färger över publiken.

Till slut blir plötsligt allting mörkt. En ogenomtränglig tystnad lägger sig över salongen. En ensam spotlight lyser mot Orlovskij. En röst som tycks komma från ovan förklarar att Den fantastiske Orlovskij nu skall försöka sig på sitt allra svåraste nummer – att trolla bort hela världen. Orlovskij uttalar några uråldriga ramsor och plötsligt börjar hela teatern att dras mot den lampa som lyser mot honom. I en enda stor virvel dras allt in i lampan; ljuset försvinner och rollpersonerna känner hur de upplöses i intet.

Akt II

Scen 1 : Resa till morgonens ände

Rollpersonerna vaknar av det mjuka vinterljuset som behagligt silar sig in genom de fördragna gardinerna till deras sovkupéer. Det är morgon. De känner sig något trötta, men i övrigt är de vid full vigör – några blåmärken eller liknande har de inte.

Utanför fönstret breder en gnistrande vacker vinterslätt ut sig, så vit att det nästan gör

ont i ögonen att se på den. Allting är som sig bör; rollpersonerna kan gå och ta sin frukost i restaurangvagnen. Notera dock att de förutom att ha delat kupéer med varandra egentligen inte känner varandra sedan tidigare. Här följer en lugn stund under vilken de kan bekanta sig och eventuellt tala om drömmar de haft.

När SL tröttnat på denna diskussion eller efter vad som är lämplig tid, börjar de åter hända saker. Först tycks det bara som om tåget håller på att sakta in. Men sedan märker rollpersonerna att också medpassagerarnas rörelser saktas ned. Till slut står allting utom rollpersonerna still. Sedan börjar tåget och passagerarna åter att röra sig, men baklänges.

Förutom rollpersonerna går nu allting baklänges. Folk spottar upp saker på tallrikarna som de sedan formar till maträtter osv. De går baklänges, de talar baklänges. Och farten på detta bara ökar. Landskapet susar förbi. Solen börjar att gå ned, fast inte i väster utan i öster. Hastigheten bara ökar och ökar, tåget skakar och rollpersonerna kastas runt som vantar medan de övriga resenärerna går till sängs igen. Solen går ned och allting blir helt mörkt.

Scen 2 : Katedralen vid evighetens tre portar

När ljuset återkommer befinner sig tåget inuti en gigantisk gotisk katedral vars välvda tak tycks sträcka sig kilometertals upp i luften och vars väggar är ofattbart långt från varandra. Rollpersonerna finner snart att de är ensamma på tåget, vilket har kört in i ett av katedralens sidoskepp. Några räls syns dock inte till. Ett lätt månsken tycks lysa upp katedralens innandörme genom enorma fönster (alla belägna ca. 100 m upp) vars skiftande, böljande färger ibland tycks härstamma från fönstrena själva, ibland från det som finns bortom dem. Det är ett mäktigt och färgsprakande ljusspel; fast om man tittar för länge på dessa fönster känner man snart ett slags onämnbart illamående som kryper under ens hud, som får ens hjärna att vrida sig likt en mask i sitt håll.

Svaga ljus syns från mitten av katedralen, det är som ett slags lång, vindlande procession. Närmar man sig mitten hör man snart ett svagt, pinglande ljud av tusentals små klockor som slår i en myllrande kör. Ljudet kommer av ett långt led av humanoida gestalter som klädda i gråa kappor och med hukande huvuden sakta vandrar genom katedralen. De håller alla sina händer framför sig, knäppta och hållandes svaga ljus med darrande lågor. De visar inte några ansikten öppet; men om man tittar närmare finner man att de alla har fullständigt anonyma utseenden, de är bleka, släta, hårlösa och blinda. Släcker man något av deras ljus faller de ihop som livlösa säckar och sjunker sakta genom golvet.

I ena änden av katedralen finns den stora ingångsporten vilken består av ett brännande intensivt ljus, så starkt att man inte kan närma sig det mer än fram till en tjugo meter ifrån det. Ur detta ljus kommer processionen. I andra änden av katedralen finns en nedgång i golvet. En vindlande, uråldrig trappa (i någorlunda mänskliga proportioner, bara ca tjugo meter bred) sträcker sig nedåt i mörkret. Processionen följer denna nedåt. Trappan är ungefär en halv kilometer lång och går ned genom ett gigantiskt, mörkt tomrum. Till slut delar den upp sig i tre mindre trappor som alla leder till tre lysande portaler: en blå (överst), en gul (i mitten) och en röd (nederst). Processionen fördelar sig jämnt på dessa portar. Gestalterna går in och försvinner sedan. Går rollpersonerna in i någon av dessa portaler känner de hur de slits sönder i tusentals små bitar och virvlar omkring i blindo. För några ögonblick känner de fortfarande som om de har något slags kontakt med sina beståndsdelar, men sedan svartnar allt.

Akt III

Scen 1 : Slutstationen

Rollpersonerna vaknar av det mjuka vinterljuset som behagligt silar sig in genom de fördragna gardinerna till deras sovkupéer. Det är morgon. De känner sig något trötta, men i övrigt är de vid full vigör – några blåmärken eller liknande har de inte.

Tåget är i färd med att stanna in. Rollpersonerna befinner sig nu på en gigantisk järnvägsstation med hundratals spår och oräkneliga tågset. Ett myller av människor går omkring på perrongerna och i de stora väntsalarna. Ånga och sot fyller luften och öronskärande gnisslanden hörs från de stora loken. Alla människor pratar ett språk som rollpersonerna inte förstår, men som vagt låter slaviskt. Vid stationens ena kant skjuter en mörk klippa upp. På denna klänger en mängd slottsbyggnader och högst upp finns ett gigantiskt svart torn med en knotig, och uråldrig lökkupol.

Plötsligt hör rollpersonerna barngråt från perrongen, bara ett par meter därifrån de själva står. Det är en liten pojke som ropar "mamma". Han är klen byggd och ljushyld. Han är mycket rädd och försiktig, men tyr sig till rollpersonerna om de är vänliga mot honom. Han berättar dock ogärna vem hans mamma är (det är Shub-Niggurath). Den lille parveln är dock utmärkt på att leda rollpersonerna i rundor på stationen letandes efter den plats där han sist såg sin mamma.

Efter en tid kommer en man i livré fram till rollpersonerna och förklarar för dem att greve Orlovskij gärna skulle se dem som gäster på kvällens bal och att denna skulle kunna förklara allting för dem. Det är dock upp till rollpersonerna om de vill komma, förklarar betjänten. De kan stanna på stationen hur länge de vill (från denna station går det inga tåg, de bara anländer dit för att stanna). Så länge rollpersonerna stannar på stationen kommer det dessutom att vara dag. Någon sol syns inte för att det är så disigt, men ljuset förblir av samma styrka.

Från stationen leder en smal väg upp till slottets mäktiga portar. Dessa är dock alltid öppna och det finns inga vakter; däremot tas man väl om hand av betjänter och tjänsteflickor.

Scen 2 : En bal på slottet

Beger sig rollpersonerna till slottet kommer de att bli tvagade och försedda med nya, eleganta kläder (frackar till herrar, balklänningar till damerna). Högst upp är det stor ballföreställning. Balsalen är gigantisk (600 m tvärsöver) och rymmer inom den gigantiska lökkupolen. Alla är mycket ståtligt klädda och en stor orkester spelar småktande valser, så perfekta i sin harmoni att även den mest odansante flyter fram likt en fjäril över dansgolvet. Jättelika, men mycket smala och något asymmetriska fönster avslöjar en stjärnpydd natthimmel utanför tornet.

Balens centrum är greve Orlovskij (misstänkt lik "den fantastiske Orlovskij"), klädd i utsökta kläder och med ett medaljbehängt bröst; en guldbågad monokel pryder honom också. Det är möjligt att gå fram till Orlovskij och tilltala honom; han avvisar dem då med att sanningen skall uppenbaras för dem vid tolvslaget – detta säger han dock snarast helt i förbifarten, alls inte med någon illvillighet.

Det är mycket gott om gäster, tusentals och åter tusentals. De talar många olika språk. En del av dem talar tyska och kan berätta historier liknande rollpersonernas (tema med variationer). De har alla de gemensamt att de är personer som står något utanför samhället. Några är konstnärer, andra tillbakadragna akademiker, ytterligare några andra är vanliga

yrkesarbetare som ändå haft drag av grubblare över sig. Rollpersonerna kan konversera, de kan dansa, de kan göra mycket, men de kan inte gå därifrån. Omärkligt har dörrarna försvunnit och ersatts med sten av samma sort som resten av väggarna.

Tiden på denna plats flyter något annorlunda, dvs SL bestämmer själv när klockan bör slå tolv.

Scen 3 : Dansa med Cthulhu

Till slut slår en klocka. Vid första slaget verkar den fjärran, men sedan blir dess slag allt högre och tydligare. Den slår tolv gånger, ständigt starkare slag. Mot slutet dånar det så att hela slottet skakar. Murbruk börjar att falla från taket, möbler trillar omkull etc.

Plötsligt slutar klockan att slå; men tornet som rollpersonerna befinner sig i svajar fortfarande något. Det finns en vag känsla av rörelse över det hela. Tar man sig mot ett fönster och tittar ut finner man att tornets kupol likt en blomsterknopp strävar upp genom världsrymden. Underdelen av tornet slingrar sig som en stjälk nedåt. Hastigheten är svindlande; planeter, stjärnor och galaxer virvlar alla förbi på bara några ögonblick. Färgerna förändras också. Den mörka rymd vi känner förbyts i ett svindlande kaleidoskop av färger som dansar kring och om varandra till tonerna av en slingrande och oräkneligt polyfon musik.

Tornet skakar till ännu en gång, denna gång till och med kraftigare än förr. Likt blomsterblad viker tornväggarna ut sig och öppnar sig mot det universums centrum där den blinde guden Azathoth dansar sin vansinniga dans omgiven av otaliga tjänare, alla lika förvridna och imbecilla som han själv; det är en fullkomligt vansinning dans, meningslös intill det absurda i sitt överdådiga groteskeri, hela tiden till en onämnbart oregelbunden men ändå rytmisk musik. Det är en sinnesomvälvande syn.

Så händer något med rollpersonernas kroppar, de känns lättare, men samtidigt blir de också större; detsamma gäller de andra gästerna också. De börjar att sväva ut i rymden, upp mot centrum. Allteftersom de närmar sig gudarna växer de tills dess att de själva är som gudar. De sluter upp i gudarnas led, de dansar tillsammans med Shub-Niggurath, Hastur, Tsathogghua och otaliga som dem. Nyarlathotep, store Cthulhu och andra bjuder upp rollpersonerna, för dem ut i den vansinniga, virvlande dansen. Rollpersonerna förlorar av hela detta händelseförlopp 10t100 i Sanity. De blir fullständigt galna och kastar sig dreglande och lallande ut i den vilda dansen kring Azathoths tron, virvlande som löv i en vansinnesstorm som sträcker sig till universums slut och bortom det.

SLUT.

Anmärkningar till spelledaren

-Dela ut alla karaktärsbladen till spelarna; låt dem sedan sätta ihop sin egen grupp rollpersoner. Oavsett hur de väljer kommer de inte att känna varandra utöver de artighetsfraser som utväxlats till följd av att de sover i samma del av tåget.

Karaktärsbeskrivningarna är tämligen kortfattade. De är bara avsedda att ge en bas för spelarna. Meningen är inte att spelarna skall göra om sina karaktärer, men meningen är att de skall ha friheten att finjustera dem.

-Notera att båda de första akterna slutar med att mörker sänker sig över rollpersonerna (för att de sedan skall vakna igen på tåget). Det gör att även om rollpersonerna avviker från den utstakade kursen kan man utnyttja dessa övergångar mellan akterna till att föra dem

tillbaka till huvudleden. De mörkläggande aktsluten behöver inte inträffa på det vis som anges i scenariot – SL avgör själv det sätt på vilket man bäst avslutar akterna. Tidpunkten är lämpligen den då det inte längre verkar som man kommer att få något mer utav den aktuella akten.

–Handlingen är extremt linjär, men den är bara en bas för scenariot. Att improvisera är både tillåtet och rekommendabelt. Det finns oräkneliga sätt att låta äventyret spåra ut fullständigt, men ändå åt rätt håll. Det är en drömvärld som rollpersonerna befinner sig i – allt kan hända. Det är fullt möjligt att spelarna blir så frustrerade att de försöker låta sina karaktärer bryta sig ur scenariot. Förse i så fall inte scenariot med absoluta, hårda "väggar" utan var flexibel.

–Någon "poäng" med detta scenario finns inte. Det finns inget "så här skulle ni ha gjort istället..." som du som SL kan säga till spelarna efteråt. Rollpersonerna är dömda på förhand, och om spelarna finner detta orättvist kan du alltid hänvisa till gamle Lovecraft vars berättelser egentligen för det mesta handlar om olika människors vägar till undergång genom vansinne snarare än om hur hagelbösseförsedda bibliofiler räddar världen.

