Stormens öga

Häfte I - Scenario

Stormens öga

-Scenario till turneringen i Call of Cthulhu, SydCon 1995.
Författat av: Johan Brännmark

Inledning

Det här är ett scenario som till viss del avviker från hur Call of Cthulhu brukar utformas. Det finns inte någon gåta att lösas och inte heller finns det för rollpersonerna några fiender eller hinder de kan bekämpa och överkomma. Från scenariots första stund är de förlorade; resten är bara den långa vägen till ett oundvikligt slut. På en del sätt påminner scenariot mer om ett Kult-äventyr, om än med ett par hinkar mindre blod och slem. Till den som tycker att det inte är lämpligt att på detta sätt avvika från vad som kan sägas vara den vanliga stilen i Call of Cthulhu kan bara sägas att en av målsättningarna med detta scenario har varit att hellre vara trogen H.P. Lovecraft själv, och på den punkten är det scenarioförfattarens ödmjuka förhoppning att han inte förbrutit sig alltför grovt. De främsta inspirationskällorna till detta scenario har varit Lovecrafts *Dreams in the Witch-House* och *The Rats in the Wall*, sir Peter Maxwell Davies opera *The Lighthouse*, samt ett avsnitt av *Star Trek: the Next Generation* som jag glömt namnet på.

Bakgrund

Under ön Flann i de Yttre Hebriderna vilar en Great Old One, vid namn H´Glnyak-Gortha, en fasansfull demon från bortom stjärnorna, vars blotta tankar en gång kunde slita sönder hela kontinenter i våldsamma stormvirvlar. Han och hans broder Cyaegha svävade över jorden på den tid då det ännu inte fanns liv där, då allt som existerade var en enda stor böljande ocean av glödande lava. Deras viljor var kaos och deras viljor var lag. Men allteftersom årmiljonerna gick föll ett mörker över H´Glnyak-Gorthas medvetande; han kände för att vila, kanske för att drömma. H´Glnyak-Gortha dalade från skyarna och landade på jorden, där han blev begravd och bortglömd. Ovanför honom kom världen att förändras, civilisationer att födas, blomstra och dö. Men trots att han sov virvlade det ännu stormar kring den plats där han vilade, stundtals bara brisar, men ibland hemska orkaner, allteftersom H´Glnyak-Gorthas drömmar skiftade.

Kring Kristi födelse kom det sig att öarna kring Flann, där den mäktiga

gudomen vilade, blev befolkade av ett piktiskt folkslag. De levde ett hårt och svårt liv i de Yttre Hebriderna, ständigt utsatta för havets och stormarnas nycker. Men de kom efter ett tag underfundmed att på en viss ö var stormarna alltid mer stillsamma: Flann. De fann på denna karga klippö en väg ned, genom en klippskreva, till dess innandöme. Där mötte de något de aldrig hade kunnat föreställa sig i sina vildaste drömmar.

H´Glnyak-Gortha hade aldrig sett några människor förut; de var de första livsformer han någonsin kommit i kontakt med av de som bebodde jorden efter det att the Great Old Ones hade blivit tvungna att vila medan stjärnorna stod i ogynnsamma lägen. Deras rädsla, hela deras myller av livaktiga känslor, fick honom att kvickna till. Men det var fortfarande som genom ett töcken han såg allt; tankarna flöt trögt genom hans sinne. Efter att pikterna flytt från platsen somnade han åter in, men mycket oroligare än förut; han var plågad och hans plåga piskade upp havet till en vredgad dans. Pikterna återvände för att blidka honom: de offrade av sina unga; de dödades ångetsfyllda skrik var som ett ädelt vin för N´Glnyak-Gortha, fick honom att känna sig levande igen. Av och till föll han åter ned i dvala; men hans drömmar blev lugnare, hans sömn mer behaglig. Stormen bedarrade.

År 800 kom nordmännen till trakten kring Flann. De stannade inte; men de dödade pikterna eller drev dem därifrån. H'Glnyak-Gortha var åter ensam. Han sjönk djupare och djupare ned i sin sömn. Folk i området undvek trakten kring Flann, det sades att den bringade dålig tur. I över tusen år kom det att vara på det viset. Men 1886 byggdes ett fyrtorn på Flann för att hjälpa den sjötrafik som gick i närheten av ön. Gradvis började stormarna åter att tillta. Genom sin vilas dimmor försökte H´Glnyak-Gortha nå ut. Han invaderade drömmarna hos de fyrvaktare som vistades på ön, han försökte dra dem till sig, men lyckades bara driva dem därifrån. Men det dök alltid upp nya.

Så en dag i året 1900 lyckades han verkligen nå fram till en av de tre fyrvaktare som då fanns på ön. Fred Darby, som han hette, drömde om en grotta under fyrtornet. Och allteftersom galenskapen växte inom honom, började han söka efter en väg ned dit. Han fann den. Han fann H´Glnyak-Gortha. Gudomen grep tag i Darby, trängde in i hans sinne och sög i sig av hans fruktan och hans vansinne. Och de våldsamma känslorna fick den gamla gudomen att kvickna till. Genom Darby lyckades han snart locka till sig också de andra två fyrvaktarna. De blev alla tre hans tjänare. Men den länk som hade upprättats innebar inte bara att H´Glnyak-Gortha helt och hållet kunde kommendera fyrvaktarna. Den innebar också att han fick kontroll över deras känsloliv. När de känner något översvallande är det som om en ström av vällust

far genom gudomens medvetande. Han lät sina fyrvaktare sköta sina plikter, närmast helt mekaniskt. När de sedan sov, gav H´Glnyak-Gortha dem de mest fasansfulla mardrömmar och skräcken som fyllde deras sinnen fick den uråldriga gudomen att skälva av njutning. På ön fanns dessutom ett mindre antal råttor. Dem har H´Glnyak-Gortha nu dragit till sig, han låter dem äta av hans onämnbara kött och han driver dem runt i panik. De har mångfaldigat sig till enorma antal.

Så en dag närmar sig ett skepp den karga ön. H´Glnyak-Gortha är osäker på vad han skall göra. Samtidigt som han är fylld av längtan efter större kontakt med omvärlden är han också rädd för den. Alla de känslor som måste finnas ute i världen skrämmer honom. Han drar sina lojala slavar till sig och bestämmer sig för att under några dygn testa de nyanlända.

Råd till spelledaren

Vad gäller inledningen finns det en handout om bakgrunden till scenariot. Om du vill kan du bara läsa upp det rakt av, men det går också att utifrån den skrivna texten själv berätta. Efter att du är klar kan du i vilket fall som helst ge dem handouten i fråga. Försök att redan från början betona det fruktansvärda vädret: stormen och regnet och kylan. Det är inte lika illa på ön som ute på havet, men det är fortfarande ganska hemskt.

Den observante spelledaren lägger säkert märke dels till att scenariot är tämligen linjärt, dels att det i stor utsträckning kommer att inge såväl spelare som karaktärer en känsla av hjälplöshet. Det senare är i och för sig meningen, men SL bör vara vaksam på att inte trycka spelarna allt för sjupt ned i skorna förrän i slut-akten eftersom det annars finns en risk att de tappar sugen i förtid. Det är förmodligen en för högt ställd ambition att försöka få spelarna själva att bli vansinniga, men syftet med scenariot är att åtminstone få dem att förstås att deras karaktärer blir det.

Den första akten är av någorlunda traditionellt CoC-snitt, dvs det SL här bör sträva efter är att bygga upp en känsla av mysterium. Viktigt här är också timing; det finns en del undersökande som rollpersonerna kan utföra på ön, men det är egentligen inte fråga om något som kan hjälpa dem att "lösa scenariot", därför bör SL helst låta problemet i form av febern ta sin början redan innan de upptäckt allt; låt de svettas ett tag innan de en efter en förlorar medvetandet. Exakt hur lång tid man låter passera är ointressant, det beror mycket på vilket tempo rollpersonerna håller. Avsluta akten när det känns att det inte finns mer att hämta på ön.

För att mellanakten skall kunna fungera bör du var väl förtrogen med karaktärsbakgrunderna. Börja förhöret lugnt och sakligt. Kasta sedan överraskande fram hypotesen att rollpersonerna mördat fyrvaktarna och låt det spåra ur från det ögonblicket. Spela utfrågaren som en ondsint Perry Mason ungefär, låt honom inleda artigt och snällt för att sedan urarta i våldsamma anklagelseakter. Hånskratta åt rollpersonernas försök att försvara sig. När det väl blir dags för domen, då bör du låta saker och ting ske ganska snabbt; meningen är att överumpla och förvirra spelarna. När domaren först får ordet bör man låta honom verka mer vettig och civliserad än resten av rättssalen, men det är bara för att höja hoppet innan bilan faller.

Poängen med den sista aktens inledning är att åstadkomma en skarp kontrast med föregående akts avslutning. När fyrskötarna dyker upp bör du spela dem ytterst lugna och loja; de blir inte upprörda över någonting. Närgångna frågor viftar de bara bort. De behandlar allt som bagateller. Själva avslutningen lämnas i stort upp till spelledaren. Se bara till att avsluta lagom till att frustrationen gör att de börjar tappa greppet om sina karaktärer helt.

Akt I : Den långa natten

I land på Flann

Rollpersonerna befinner sig när scenariot börjar stående på kajen till ön Flann. De är genomvåta in under sina regnrockar. Normalt brukar alltid någon av fyrvaktarna komma ned och möta dem, men ingen är där. Ön är ungefär 100x150 meter. Det finns en karta bland handoutsen som du kan ge till spelarna när väl rollpersonerna gått runt på ön något varv. Det finns två byggnader på ön: fyrtornet och fyrvaktarnas bostad.

Fyrtornet

Det är runt, 5 meter i diameter och ungefär 15 meter högt. Längst upp är det ett par meter bredare och har en glasvägg som sträcker sig runt hela överdelen. Dörren är liten och bastant, av järnbeslagen ek. Den är olåst. Inuti i tornet finns på bottnen en lucka och dessutom en spiraltrappa uppåt. En motbjudande stank fyller hela fyrtornet. Den påminner om den kväljmande doften

av kraftigt förruttnat kött och härsket smör, men har samtidigt en biton av från blodsdoft.

Under luckan finns en stege som leder ned i ett förrådsutrymme. Där finns diverse lådor och gamla tomma dunkar, en del kartonger konserver och en hel del bråte. Stanken är här nere är närmast obeskrivligt stark. Den som vistas för länge här nere kommer att bli så illamående att han får andnöd och börjar kasta upp. På golvet finns det också mycket gott om råttor. De springer paniskt kring runt sakerna i rummet om någon kommer ned i utrymmet och de försvinner sedan in i ett hål i tegelväggen. Om man knackar hårt på väggen kommer man att finna att det finns ett hålrum på det ställe där råttorna försvinner in. Från det hålrummet går det via smala skrevor att ta sig ned till H´Glnyak-Gortha, men bara om man har en råttas storlek. Täpper man igen hålrummet ordentligt kommer den verdervärdiga stanken att minska betydligt.

Följer man spiraltrappan kommer man till ett utrymme, ca två meter till tak, som är beläget under själva fyrrummet. En liten metallstege går upp till en lucka i taket. I mitten av utrymmet finns en otymplig dieselmotor vars axel går upp genom taket. Från motorn går en avgasslang till en ventil i väggen. Runt omkring väggarna finns diverse hyllor på vilka det ligger olika reservdelar och verktyg. Väggarna är dessutom kantade av en rad små fönster gluggar, av vilka alla går att öppna. Här finns också ett litet bord och några stolar. På bordet ligger en tubkikare och en loggbok. I loggboken verkar fyrvaktarna ha fört in de skepp som passerat. Det förefaller som om det i snitt passerar en åtta-nio skepp i veckan, åtminstone av sådan storlek att de blivit införda. Det senaste införda är från morgonen samma dag, ett skepp vid namn Gerontius. Enligt loggen är det Terry Frazer som skrivit in det. På ett ställe av väggen sitter dessutom en klocka.

Ovanför luckan i taket finns själva fyrrummet. I mitten av det finns en roterande, fotogenlampa av avsevärd styrka och med en reflektor som formar ljuset till en stråle vilken kastas ut över havet. Väggarna domineras av en fönsterrad. Det finns inte något övrigt i rummet förutom ett antal dunkar inehållande diesel respektive fotogen som står mot en vägg.

(Notera: fotogen behöver fyllas på var åttonde timme och diesel var fjär de. När rollpersonerna anländer på ön är klockan runt halv fem på eftermiddagen. Diesel kommer att behöva fyllas på klockan 18 och fotogen klockan 24. Dieselmotorn mår litet dåligt av att bli tomkörd, men det är inte någon katastrof och den går att få igång igen, möjligen med en reservation för om Herbert Finnis försöker laga den).

Fyrvaktarnas bostad

Ett lågt hus i vitkalkad tegel. Fönstrena är små och försedda med rejäla luckor. Det lyser genom springorna på dem och det ryker ur skorstenen på taket. Dörren är liten, men kraftig. Om man knackar är det ingen som svarar. Den är dock olåst och går att öppna. Innanför dörren finns en trång hall i vilken tre oljerockar är upphängda. På golvet står tre par rejäla stövlar. Det finns två dörrar härifrån.

Den vänstra dörren leder till ett kök. Här finns en vedspis och ett antal skafferier. Förutom konserver finns en del insaltad fisk som förmodligen har fångats från ön. Letar man väl kan man hitta en halvfull whiskyflaska också.

Bakom den högra dörren döljer sig ett något större rum. Där finns tre sängar, ett bord, tre stolar och en järnkamin, Sängarna är bäddade. På bordet ligger en kortlek. Kaminen är het. Här finns även en del skåp och byråer som innehåller en del kläder, böcker, gamla tidningar osv. Det enda av intresse man kan hitta är instoppat i en av huvudkuddarna, något man förmodligen lättast upptäcker om man försöker sova i sängen i fråga. Det förefaller vara en dagbok, tämligen nyligen påbörjad (handout). Den har tillhört Samuel Wilks, vilket man kan ta reda på genom att jämföra med handstilarna i loggboken i fyrtornet.

Sprickorna

På öns sydvästra del finns ett antal stora sprickor i klippan. Det är ett område på ca 20x30 meter. Stenen verkar något mindre stadig här och det förefaller som om vågorna har eroderat så att de upptstått ett antal sprickor som löper utifrån havet och in på ön. En del är så smala att man knappt kan får ner en hand i dem, andra är såpass breda att det skulle kunna går för en människa att ta sig ner i dem, om än med vissa svårigheter.

Ristningarna

En bit från fyrtornet har någon ristat in ett antal symboler och enkla teckningar i klippan. De är svårt slitna av väder och vind. Därför är de mycket svåra att hitta och om rollpersonerna inte går över ön centimeter för centimeter lär de inte hitta dessa förrän i akt III då vädret har blivit litet bättre.

Man kan skönja teckningar av skepp, en del av dem brutna. Där finns dessutom ristat ett stort nät över en mängd av de människor liknande de som satt i båtarna. Ovanför allt svävar ett stiliserat öga. Andra teckningar är mer svårtydda, en går möjligen att tolka som ett avbildande av något slags människooffer. En del runor är också inristade, men det är omöjligt att säga

vad dessa betyder. En sak som dock inte avslöjas på dessa ristningar är hur man tar sig in i H´Glnyak-Gorthas grotta. Det är något som man får leta reda på själv, företrädelsevis när det är lågvatten (det går att vistas inne i grottan vid högvatten också, men det är svårt att hitta öppningen då).

Övrigt

Med sig har rollpersonerna två brev, ett till Darby och ett till Frazer. Det till Frazer är från en systerdotter som inbjuder honom till sitt bröllop den 24 maj. Brevet till Darby finns som handout. Det är från hans bror som Fred Darby i ett tidigare brev bett undersöka ön Flann. Brodern har faktiskt gjort det också, men uppmaningen kommer förstås för sent.

Mardrömmar

Redan under den första natten på ön drabbas rollpersonerna av svåra mardrömmar; de uppstår när N´Glnyak-Gortha undersöker deras sinnen. Alla drömmarna är sådana att de inleds med ett falskt uppvaknande och om spelarna är någorlunda följsamma är det möjligt att genomföra dessa drömscener i ett slags dialogform - annars kan alltid spelledaren ge en lämplig beskrivning. För det fortsatta scenariots skull bör dessa drömmar spelas ut enskilt.

Roger Corby. Väcks av ett intensivt vitt ljus. Han ligger på en parkbänk. Området omkring honom är mycket märkligt: det liknar nästan ett slags park, men är fylld av rymliga glaskupoler. I dem finns samlade människor i lyckosamma scener; där finns otaliga av historiens hjältar i sina största och mest djärva ögonblick, Nelson vid Trafalgar, Ceasar vid Rubicons strand, general Gordon i Khartoum etc. Där finns också Corbys bror festande tillsammans med sina universitetskamrater och mycket mer. Där finns kapten Dinkins som avgår med sitt skepp. Varje utställningobjekt andas framgång och beslutsamhet. Ingen av personerna i burarna lägger märke till Corby och det är omöjligt att ta sig in i dem. Till slut kommer han till en kupol med bara en ensam gammal man som sitter utanför ett fattighus för gamla sjömän. Dörren öppnas och en mäktig storm suger in Corby där. Allt blir svart.

Andy Duggan. Vaknar till. Finner att han slumrat till vid en kamin. Men så blir han varse en stark ondska i rummet, ett hot riktat mot honom, mot allt som är gott och fint i världen. En vedervärdig stank av billig whiskey fyller hans näsborrar, frå honom nästan att ragla av yrhet. Det finns ett tjugotal sängar i rummet. Under lakanen försigår underliga rörelser. Han finner sig ha en eldgaffel i handen. Han måste försvara sig. Han böjar gå lös på det som ligger under lakanen, dunkar dem rödfärgade. Han slår och slår tills han är så utmattad att allt svartnar.

Herbert Finnis. Vaknar av att någon tilltalar honom. Han har legat och sovit över ett barbord på en hamnkrog. En rad tomma glas står uppradade på bordet. Någon frågar honom om han vill ha ett glas till och ger honom sedan ett tomt glas. Det är en liten sjöman med hånfullt leende; denne fortsätter att trakassera Corby och hans brister som sjöman tills dess att det blir bråk mellan dem. Då reser sig plötsligt ett tiotal sjömän med liknande uniformer och börjar röra sig mot Corby; de spärrar dessutom av dörren ut. En flicka som han känner vagt igen står vid en bakdörr och vinkar åt honom. Det är hans enda flyktväg. Men när han springer in där visar det sig att det bara är ett lagerutrymme utan andra dörrar. Sjömännen kommer in och misshandlar Finnis. Lagom när han håller på att bli medvetslös kommer några poliser in och avbryter det hela. Det visar sig dock att de leds av Frederick Quinn. sjömännen förklarar att Finnis försökt smita från sin nota och sedan hjälper poliserna till med att slå Finnis medvetslös.

Mike Kilpatrick. Kvicknar till liggande bland soporna i en liten gränd. Han hör skrik som kommer allt närmare. Snart dyker en mobb upp. Den är ute efter honom, ropar "ta fast mördaren" och "häng honom" omvartannat. De jagar honom genom mörka gator. Till slut springer han in i en återvändsgränd. Mobben saktar in och börjar gå mot honom. De ordnar med rep och snaror. Plötsligt finner han en pistol i sin ficka. Han börjar skjuta mot hopen. Magasinet verkar outtömligt. Till slut ligger hela mobben död på marken; men nu ser de bara ut som små oskyldiga barn allihopa. Blodsstanken fyller hans hjärna. Han tuppar av.

Nathaniel Porter. Blir väckt av en uniformsklädd yngling som tilltalar honom som amiral och som informerar honom om att slaget mot den ryska flottan är nära förestående. Han hjälper Porter upp på däck och berömmer honom för den väg de tagit - de kommer säkert att överumpla ryssarna. Uppe på däck märker han att han står på bryggan för hennes majestäts flaggskepp i spetsen på en flotta av över femtio första klassens skepp. Plötsligt börjar skeppen gå på grund. Samtidigt anfaller ryska flottan i flanken. Allt förvandlas till ett inferno av brandrök och skrik från drunknande sjömän. Porter står kvar på

bryggan och ser sin flotta förintas innan också han hamnar i vattnet, sjunker ned och drunknar.

Feber

När rollpersonerna vaknar på morgonen efter att de haft sina märkliga drömmar känner de sig alla väldigt risiga. Det värker i deras ljumskar och armhålor, deras halsar känns igensvullna och det är med ansträngning de överhuvudtaget andas. Under hela denna dag blir det bara värre och värre. Till en början kan de fortsätta att undersöka ön, även om vädret är lika uselt som föregående dag och det inte ens mitt på den är mycket ljusare än på kvällen tack vare de mörka molnen.

Rollpersonerna fortsätter att bli sämre och sämre: de fryser och huttrar, de svettas ymnigt och värken sprider sig genom hela kroppen. Till slut blir det för mycket, de somnar in en efter en.

Akt II - De fördömdas domstol

Konvalescenter i Edinburgh

När rollpersonerna vaknar befinner de sig på en sjukhusavdelning. De ligger i varsin säng. Salen är rymlig, det ligger ett tiotal personer till där. De har alla magrat avsevärt och de känner sig utmattade och med värk i lemmarna. En ung sjuksköterska kommer fram till dem och förklarar för dem att de befinner sig på St Mary´s Hospital i Edinburgh. De har legat sjuka ett bra tag, det är nu den 26 februari. Hon hämtar sedan en läkare som förklara för dem att de lidit av en febersjukdom som närmast verkat vara av tropisk natur. De har inte kunnat finna ut vad det var för slags åkomma och länge trodde de att rollpersonerna inte skulle överleva, men plötsligt vände det och nu ser det ut som de kan skrivas utom inom ett par veckor, kanske mindre om de har tur.

Senare på eftermiddagen kommer till dem Reginald Goodall från rederiet de arbetar för. Han förklarar att Prince Charlie ligger uppe i Wick och att rederiet självklart står för alla sjukhuskostnader. Han berättar dessutom att historien om de tre försvunna fyrvaktarna har blivit riktigt omskriven. En del mindre nogräknade tidningar har till och med försökt få det till att Flann skulle vara något slags spök-ö, men det är ju förstås bara löjligt. Han avslutar med att han har ordnat så att det obligatoriska sjöförhöret om händelsen skall hållas redan dagen därefter. Goodall lägger till att det förmodligen inte kan bli fråga om något säkert uttalande från sjöfartsdomstolens sida, men att det skulle vara bra om rollpersonerna kunde klarlägga huruvida det lutar åt självmord eller en olyckshändelse. Även om det bara handlar om en enkel utfrågning rekommenderar Goodall rollpersonerna att tänka igenom vad de skall säga under morgondagen eftersom rederiet helst inte vill se att några av deras anställda bidrar till alltför vilda spekulationer kring försvinnandena, eftersom rederiet helst inte vill ha ett av sina fartyg kopplat till till mystiska försvinnanden. Därefter lämnar Goodall dem efter att ha förklarat att han kommer att hämta upp dem nästa dag.

Sedan kommer några sjuksköterskor till rollpersonerna och de tillbringar resten av dagen med att mjuka upp rollpersonernas muskler. De är efter så långt sängliggande tämligen förtvinade och det är faktiskt med vissa möda som de överhuvudtaget kan gå omkring för egen maskin.

Justitiemord genom hängning

Dagen därefter kommer Goodall och hämtar rollpersonerna. De får hjälp av sjukhuspersonalen ned till en rymlig vagn och sedan bär det av. Sjöfartsdomstolen är belägen i en rymlig tegelbyggnad, något nedgången. Karaktärerna leds till en av salarna inne i byggnaden. Goodall förklarar för dem att det faktum att tidningarna har skrivit en del om saken gör att det förmodligen kommer att vara gott om åhörare. Mystiska försvinnanden är väldigt populära nuförtiden. Goodall ber karaktärerna att bortse från detta faktum, det har ingen betydelse för den utfrågning som skall ske.

Mycket riktigt är rättssalen full av folk. De sitter alla uppe på läktarna. Nere på "golvet" finns ett bord med notarier och ett domarsäte. Där finns också en bänk på vilken de vittnen som skall höras sitter och ett bord vid vilket utfrågaren är placerad. När rollpersonera kommer in i salen sitter där redan tre personer på vittnesbänken. (En rekommendation till spelledaren kan vara att placera spelarna så att de sitter på rad, detta eftersom att sitta runt ett bord tenderar att ge en viss konferens-stämning, vilket det inte bör vara fråga om här.)

Det finns dessutom en utfrågare vid namn Nicholas Gordon, en satt och något rundmagad man med korpsvart hår och ett par stirrande ögon. Han

börjar med att förhöra de tre andra innan han komer till rollpersonerna. Ordningen är som följer.

Edward Sanders. Kapten på Hesperus, det skepp som hade hittat rollpersonerna på ön den 10 februari. Han förklarar att de hade lagt märke till att fyren inte längre fungerade och därför gick in till Flann. På ön hittade de de fem besättningsmännen från Prince Charlie, alla i mycket dåligt skick. I övrigt hittade de inget särskilt på ön.

Harold Darby. Far till Fred. Han förklarar att hans son var en redig, nykter och allmänt ordentlig pojke och att han inte tror på att det skulle kunna vara fråga om ett självmord. Han blir även tillfrågad huruvida Fred trivdes på sin post med tanke på sin ungdom; fadern svarar då att Fred var en hederlig och arbetssam ung man och att han säkert trivdes bara han fick uträtta ett rejält, hederligt dagsverke.

Nancy Weston. Systerdotter till Terry Frazer. Hon berättar att den gamle alltid varit litet egen och enslig av sig, men att han varit en redig, nykter och allmänt ordentlig man. Hon nämner att han ibland skickat en del brev till henne där han förklarade att han tyckte bra om tjänsten på Flann på grund av dess avskildhet.

Utfrågaren fortsätter sedan med att meddela att han inte lyckats hitta någon närstående till Samuel Wilks, men att det inte finns något som tyder på att han skulle skilja sig markant från de andra två i fråga om god karaktär. Efter att ha förhört de ovanstående övergår utfrågaren till att fråga rollpersonerna om vad de uppfattat på ön. Det hela är mycket sakligt och metodiskt och sker i ett lugnt och sansat tonfall. Mot slutet ber utfrågaren rollpersonerna att spekulera i vad som kan ha hänt. Vad de än kommer fram med för idéer svarar han med att slå fast deras orimlighet. Han föreslår sedan en ny hypotes, nämligen att det blivit bråk mellan fyrvaktarna och rollpersonerna och att de senare har slagit ihjäl de förra och dumpat dem i havet. Till en början gör han detta med lika saklig och resonlig stämma som han sagt allting annat. Stilla frågar han sina vittnen vad de tror om saken.

Hädanefter tar saker och ting en bisarr vändning. Utfrågaren byter helt stil och blir ytterst aggresiv och manipulerande. Han sätter sig för att om inte knäcka rollpersonerna så i alla fall snärja dem. När man skall börja pressa rollpersonerna är förmodligen den följande ordningen den lämpligaste. En

möjlig variation är att byta plats på (3) och (4), men klokt är nog i vilket fall att börja med Finnis och avsluta med Corby. Dock måste dock SL vara beredd att vara flexibel. Utfrågaren kommer nämligen att konstant försöka att vrida och vända på det som rollpersonerna säger, hela tiden i syfte att försöka vända det mot dem. Om de till exempel berättar att stövlar och oljerockar hängde kvar i stugan kommer han att säga att det gör det rimligt att de blev mördade inne i sin bostad. Berättar de inte det kommer han att undra varför de inte gjorde så (kom ihåg att utfrågaren vet allt om rollpersonerna, från deras djupaste hemligheter till allt de tagit sig för på ön). Bums rollpersonerna avviker från sanningen kommer utfrågaren att motsäga dem med hänvisning till "den tekniska undersökningen". Denna undersökning har också kommit fram till att brevet och dagboken mycket väl kan vara förfalskningar.

(1) Herbert Finnis. Rollpersonerna kommer förmodligen att protestera mot utfrågarens anklagelser och om denne spelare sköter sin karaktär någorlunda lär han vara den som protesterar allra vildast. Utfrågaren slänger då genast ur sig att Herbert Finnis knappast är något sanningsvittne - är det ändå inte trots allt så att Finnis inte sagt ett sant ord under hela sitt liv, att han bara ljugit sig fram genom hela tillvaron, att han knappt vet vad som är fram och bak på en ångmaskin, att han aldrig tjänstgjort på ett skepp tidigare trots att han sagt sig ha erfarenhet från alla de sju haven, att han inte tagit ett hederligt handtag i hela sitt liv och att han var så upptagen av skolk och smitande i skolan att han knappt ens lärde sig läsa. Dessutom har han visat sig vara en känslolös smitare när han lämnade den stackars Nelly Quinn som han gjort gravid efter att ha lurat till sig en stund med henne under löften om giftermål.

(2) Mike Kilpatrick. Utfrågaren har belagt att karaktärerna är kapabla till lögn. Rimligtvis fortsätter han med att visa att de är kapabla till mord. Det gör han genom att rikta sig mot Kilpatrick och kallt konstatera att denne trots allt mördat förut. Om han möts av nekande fortsätter utfrågaren med att konstatera att den gången rörde det sig om fem personer, nedskjutna i kallt blod - vad betyder då tre till? Han nöjer sig dock inte bara med att konstatera utan börjar också fråga saker som till exempel hur det kändes att sätta det andra skottet i den lilla sjuåriga flickan när hon låg framför hans fötter och grät. Det är Kilpatrick som kommer att bli anklagad för att ha förfalskat dagboken och brevet; trots allt har han ju hållit på med så mycket fuffens i Belfast att han säker vet hur man gör förfalskningar också...

(3) Nathaniel Porter. Rollpersonerna kommer förmodligen att fortsätta att protestera vilt mot utfrågarens alla utsagor. Han kommer då att svara genom att börja anklaga dem för arrogans och högmod. Som exempel kommer han förstås att ta de katastrofala följder som Porters orderåsidosättande fick en gång i tiden. Han kommer dessutom som ett ytterligare tecken på Porters omedgörlighet ta upp att han vänt sin familj ryggen; kanske har han ännu mer att dölja eftersom han inte tagit kontakt med sin bror, den sjunde earlen av Dansbury, utan föredrar att gömma sig på små förfallna skepp på undanskymda rutter.

(4) Andy Duggan. Av naturliga skäl lär inte Duggan vara huvudperson vid den här delen av scenariot. Det betyder dock inte att utfrågaren kommer att låta honom vara. När han känner sig färdig med de ovanstående kommer han att vända sig till Duggan och hävda att denne inte längre kan gömma sig bakom sin infantilitet. Han har slagit ihjäl sin egen far i vredesmod. Vad är det som säger att han inte kan ha gjort liknande saker igen - en person med så låg begåvning kan ju mycket väl ta till grovt våld utan att tveka och utan något större motiv. Om spelledaren känner för att bre på kan han gå in för att knäcka Duggan och få denne att erkänna för sig själv mordet på fadern (eventuellt kan man dessutom provocera genom att antyda att den verkliga anledningen var att han själv lustade efter sin moder, men det beror på hur freudiansk spelledaren känner sig).

(5) Roger Corby. Av de fem personerna är ju denne den mest oskyldige; han har inte gjort något - och just det kommer att vara utfrågarens anfallspunkt. Han inleder med att håna Corby för att inte vara någonting, för att inte ha lyckats med någonting, för att inte ens ha försökt. De andra må ha sina fel, men de har ju i alla fall tagit för sig av livet, de har vågat leva! Efter att ha försökt förudmjuka Corby vänder han sedan det till att kanske Corby ändå till slut fick till den beslutssamma handling han drömt om när han mördade fyrvaktarna.

Mot slutet av utfrågningen är publiken är publiken närmast i uppror. De skriker okvädesord åt rollpersonerna och burop hörs när de försöker ta till orda för att försöka försvara sig.

Till slut lyckas domaren få ordet. Han tillrättavisar skarpt åhörarna för sitt beteende och påminner om att detta är en civiliserad domstol i ett civiliserat land. Han ber också Mr Gordon att försöka behärska sig något och fortsätter sedan med att påminna åhörarna om att rollpersonerna endast är på plats i egenskap av vittnen, och inte som anklagande. Emellertid är det samtidigt så att när man har att göra med så hänsynslösa och brutaliserade individer som de fem man har att göra med här, då finns det andra hänsyn att ta också, nämligen att se till att rättvisa verkligen skipas. Medan han förklarar detta tar domaren fram en svart duk som han sedan lägger på sitt huvud. När han gjort det förklarar han att rollpersonerna härmed dömes till döden genom hängning.

Spontant jubel och hurrande bryter ut i salen. Ett antal vakter och polismän tar sig fram till rollpersonerna och sliter tag i dem. De förs ut genom en dörr i bakre delen av rummet och finner att de står på en mörk bakgård. Mitt på denna har en stor träställning byggts upp. På den finns fem galgar. Kring ställningen står gott om folk som viftar med nävarna och skriker elaka saker. Rollpersonerna (som fortfarande är mycket svaga och har svårt att ens gå själva) förs upp på ställningen. De får varsin huva över sin huvuden och snaror läggs sedan runt deras halsar. Deras händer bakbinds. Plötsligt försvinner golvet från under deras fötter. För ett ögonblick är det som om de svävar i luften, men sedan känner de hur deras nackar bryts av med ett kraftugt ryck. Allt blir svart.

Akt III : Ögat och vansinnet

De dödas återkomst

Plötsligt vaknar rollpersonerna - alla samtidigt. De befinner sig där de var när de förlorade medvetandet i slutet av akt I, med ett undantag: om de var på sitt skepp finner de sig istället liggande på en filt eller i en säng i fyrvaktarnas bostad. De känner sig alla friskare nu och om de tittar ut märker de att stormen har bedarrat. En ömmande känsla kring deras nackar och halsar påminner dem om vad de just upplevt. Det är inte direkt vackert väder, men regnet har slutat, himlen är inte mer än grådaskig och det är nästan helt vindstilla. Den ruttna stanken från fyrtornets källare ligger dock nu över hela ön.

När rollpersonerna kommer ut ur huset finner de att fyrvaktarna åter

befinner sig på ön. Till en början är de i fyrtornet alla tre, men sedan går de runt på ön och utför sina små bestyr. De hävdar alla att de varit på ön hela tiden och till och med att de sovit i sina sängar under nätterna som gått. Går man upp i fyrtornet och ser efter finner man nu att det senast införda skeppet är från föregående kväll och verkar ha varit ett fartyg vid namn Pickman. Några andra spår finns dock inte efter att fyrvaktarna skulle ha befunnit sig på ön sedan dess att rollpersonerna anlände dit.

Fyrvaktarnas beteeende är på det hela taget mycket märkligt: de är hela tiden mycket lågmälda och försynta, visar aldrig några större känslor än allmän liknöjdhet. Vad man än säger till dem, vad man än gör mot dem, reagerar de på sin höjd med ett jaha. De avdramatiserar allt, tillmäter inte någon betydelse till någonting. Om rollpersonerna får för sig att tortera någon av fyrvaktarna kommer denne bara att hålla på och avbryta dem med frågor om varför de gör så och försäkringar om att det verkligen inte är nödvändigt. Den normala proceduren är att en av dem sitter i fyrtornet medan de andra två vilar och tar igen sig. De kommer att vara ytterst artiga mot rollpersonerna (erbjuda dem att vara med och spela litet kort etc), men de kommer inte att visa minsta förståelse för rollpersonernas förmodligen vid det här laget ganska heta känslor.

Går man ned till kajen finner man att den är tom. Prince Charlie är helt enkelt borta. Påpekar man detta för fyrvaktarna höjer de inte ens på ett ögonbryn utan bara jahar och säger något i stil med att "den kommer kanske tillbaka". Det gör den dock inte. Rollpersonerna är fast på ön och de kommer aldrig att komma ifrån den med både livet och sinnesron i behåll.

H´Glnyak-Gortha i sin håla

Nere vid den nordöstra sidan av ön finns en spricka som går att komma åt vid lågvatten. Det var hit fyrvaktarna begav sig när rollpersonernas skepp anlände. Det är fråga om en tämligen small skreva som sedan blir allt vidare. Följer man den in kommer man ut i en stor grotta belägen under den höjd på vilken fyrtornet står. Det myllrar av råttor här. På marken, genom luften och längs väggarna finns en mängd gråbrungröna, slemdrypande tentakler, stundtals tunna som trådar, på andra ställen tjocka som trädgrenar. Slemmet från dem är källan till den fruktansvärda stanken på ön. I mitten av grottan finns ett slags svartoljig slempöl i vilken ett gigantiskt (5x7 meter) öga flyter. Detta är N´Glnyak-Gorth: ögat är hans huvud, den svarta slempölen hans kropp och nätet av trådar och tentakler är hans lemmar. Om några nya människor dyker upp i rummet kommer han att fladdra med sitt tentakelnät tills dess att de blir intrasslade i det och sedan kommer han att dra dem till sig. Se "Hembesök i underjorden" nedan för mer information om vad som händer då.

Råttorna på platsen är fullt sysselsatta att gnaga på H´Glnyak-Gortha, något han inte bryr sig om eftersom han automatiskt regenerar skada. Han är i det närmaste oförstörrbar. Förutom de rent fysiska krafterna har han stora möjligheter att styra folks tankar och sinnesintryck. Denna förmåga växer allteftersom han lär känna sina offer bättre. De första mardrömmarna rollpersonerna har på ön är snarast en sidoeffekt av att N´Glnyak-Gortha går igenom deras minnen. Vid scenariots slut känner han rollpersonerna så väl att han kan påverka dem till en mycket låntgående grad. För att få verklig kontroll över dem måste han dock få kroppslig kontakt med dem (se nedan).

The End

Situationen för rollpersonerna är minst sagt svårhanterlig. De är fast på en karg klippö, ensamma tillsammans med en Great Old One och dennes tre lydiga mindslaves. Exakt hur kommer det hela att sluta då? Ja, det lämnas upp till spelledaren. Hur man går tillväga beror en hel del på vad man känner för och hur man tycker spelarna verkar. Här kommer sex möjliga slut att kort diskuteras. Om spelledaren känner för något annat är det bara att genomföra det. N´Glnyak-Gortha är mycket begränsad i faktiskt handlande, men när han väl har lärt känna rollpersonerna finns det inga gränser för vad han kan få dem att tro och se. Han kan få verklighet och dröm att flyta samman till ett för dem. Vansinne är hans livrätt.

Självmord. Egentligen är det här det enda sättet för rollpersonerna att fly. Om de vill göra något sådant är det lättaste förmodligen att slänga sig utför fyrtornet. Fönstrena på översta våningen i tornet går att öppna och ta sig ut igenom. Det är dock troligt att N´Glnyak-Gortha kommer att känna av vad som är på gång och i så fall kommer han att instrueera fyrvaktarna att försöka hindra rollpersonerna. Men de har inte någon verklig kraft att sätta mot en samlad anstormning.

Hembesök i underjorden. Om spelarna är av investigator-typen kan det vara lämligare att ge dem chansen till en showdown med N´Glnyak-Gortha. Man kan låta dem se när en av fyrvaktarna slinker ned till gudomen. Om rollpersonerna sedan följer efter kommer N´Glnyak-Gortha att ge dem all hjälp de kan behöva (t.ex. att låta en vattenvåg skölja in dem i den underjordiska

grottan). Väl där kommer han att sluta dem till sin förruttnade, stinkande barm och tränga in i samtliga av deras kroppshålor med olika tentakler. Under en närmast ofattbar smärta kommer de att känna hur deras fria vilja slits från dem och hur deras känslor och engegemang blockeras bort inom dem. De är N´Glnyak-Gorthas slavar.

Invasion of the Body Snatchers. En annan möjlighet är att plocka rollpersonerna en efter en. T.ex. kan fyrvaktarna i smyg bära med sig någon rollpersonerna ned till N´Glnyak-Gortha. De kommer sedan att återvända och bete sig lika underligt som fyrvaktarna. en efter en tas rollpersonerna sedan över. För att det här skall fungera krävs att spelarna är så pass disciplinerade att de kan tänka sig att i praktiken agera SLP under scenariots slutfas. Resultatet blir detsamma som i föregående variant, om än med en litet annan skruv.

Mardrömsöverväxel. N´Glnyak-Gortha har förmågan att påverka rollpersonernas sinnen. Om han anstränger sig betyder det att han kan ge dem ännu värre mardrömmar, men också att han kan börja befolka ön med otaliga illusioner. Han lär föredra sådant med vilket han har haft någorlunda direkt kontakt, vilket betyder att det kan bli fråga om återuppspelanden av pikternas ritualer eller möjligen den strid mellan pikter och nordmän som stod på ön för tusen år sedan. Men in i allt det kan han också blanda in starka minnen från de personer han har lärt känna. Och mitt i det hela traskar förstås fyrvaktarna omkring helt likgiltiga. Resultatet lär bli att rollpersonerna når vad som tekniskt skulle betecknas som SAN 0.

Brott och straff. En del spelare är aggressiva av sig och kanske kan tänka sig att använda våld mot de stackars fyrvaktarna. SL kan då eventuellt provecera spelarna litet till. Fyrvaktarna kan berätta att det var de som ordnade så att Prince Charlie drev ut till havs. Om karaktärerna drivs tillräckligt långt är det möjligt att de dristar sig till att attackera någon av fyrvaktarna. Denne kan då råka dö mycket lätt. Sedan kan t.ex. ett militärskepp komma in till ön för att de stött på Prince Charlie till havs; och vips är det dags att återupprepa rättegångsscenen. Fast kanske är det bara en dröm också denna gång, eller kanske är det verklighet.

När stjärnorna står rätt. Efter ett par dagar kommer ett skepp till ön. Dess besättning vandrar omkring på ön och undersöker den. Rollpersonerna kan omöjligen få kontakt med dem; försöker de röra vid dem passerar de rätt

igenom dem. Åren börjar flyta förbi. Fyrvaktare kommer och går. En del delar rollpersonernas öde. Fyren byggs om och till slut blir den helt automatisk. Sekler, kanske årtusenden går förbi, snabbt och långsamt på samma gång. Till slut öppnar sig själva ön. Upp svävar N´Glnyak-Gortha, i sitt väldiga nät drar han med sig alla sina trogna, däribland rollpersonerna. Han möter sin broder Cyaegha och de sliter upp hela städer i jublande glädje. De flyger över jorden, bevittnar de yttersta av dagar, då R´lyeh har rest sig ur havet, då Cthulhu själv vandrar över kontinenterna, då Nyogtha krälar sig upp ur sin glömda håla och låter sitt slingrande mörker linda sig runt världen och när alla de andra kreatur och onämnbarheter som bidat sin tid äntligen får festa på mänskligt vansinne och mänsklig död. Istället för att sända drömmar till rollpersonerna låter N´Glnyak-Gortha nu rollpersonerna delta i hans. Resultatet blir ofrånkomligen fullständig galenskap.

Lycka till med spelledandet!

Noter kring Cthulhu-mytologin

Som den erfarne spelledaren säkert förstått är N´Glnyak-Gortha inte hämtad från någon av regelböckerna utan är en eget påhitt från scenarioförfattarens sida. Men även om det är fallet har jag försökt att passa in denna kanske inte helt originella skapelse i den övriga Cthulhu-mytologin. Det sägs ingenstans att Cyaegha skulle ha en broder, men det antyds ibland att en del av de obegripliga varelser som kallas Great Old Ones skulle vara sammanbundna genom något slags onämnbar släktskap. Så det är ju inte omöjligt att Cyaegha skulle ha en brorsa. N´Glnyak-gorthas förmåga att sända drömmar kan liknas vid gamle Cthulhus, men jag tänker mig den senare som något mäktigare. N´Glnyak-Gortha skulle inte kunna sända drömmar över halva jorklotet och han har heller inte förmåga att hålla sig med några kultister andra än de som så att säga råkar hamna mitt i hans slemmiga knä på ön Flann.

Några siffervärden har jag inte satt på denna hiskeliga varelse, dels eftersom scenariot i sig är helt systemlöst, dels för att jag i vilket fall tycker det är en smula löjligt att försöka pressa in Great Old Ones i ett system som egentligen är uppbyggt för att beskriva människor.

Stormens öga

Häfte II - Spelmaterial

Poängbedömning till Call of Cthulhu, SydCon `95

För att bedömningen skall bli så rättvis som möjligt skall den ske efter vissa gemensamma och enhetliga kriterier. Det är lämpligt att man som spelledare informerar sina lag om åtminstone huvuddragen i de följande fem punkterna:

•Det rollspel som är under bedömning är det som sker sittandes på en stol. En del spelare har en mer fysisk stil och eftersom det är möjligt att de behöver sådana medel för att komma in i sina karaktärer behöver spelledaren inte nödvändigtvis försöka kväsa sådana försök; men i sig ger det inga poäng (till exempel att man skakar hand med SL när ens karaktär hälsar på någon eller att man går och tittar ut geom salens fönster när ens karaktär gör en liknande manöver i spelet).

•Humor är kul, men belönas inte. Vid sådana tillfällen då det är osannolikt att karaktärerna skulle skämta ger det avdrag om spelarna gör det. Bedömningen skall inte vara ett uttryck för hur roligt spelledaren hade det utan hur väl spelarna lyckats gestalta sina karaktärer.

•Konsekvent rollspelande belönas, med detta menas att den personlighet som spelarna antar inte bör variera alltför mycket under spelmötets gång.

•Månsidighet belönas. På karaktärsbladen anges vissa drag hos rollpersonerna, men det är upp till spelarna att levandegöra karaktärerna. Ett visst mått av karikerande är nödvändigt när man spelar rollspel, men om det blir för grovt bör poängavdrag ges. Att göra karaktärerna till kompletta personligheter är viktigare än att uppfylla varje punkt på karaktärsbladet.

•Både agerande i tal och handling bedöms, dvs det man gör bör vara rimligt utifrån karaktären.

Bedomningen görs i form av ett tal från 0 till 100 (där en under 10 innebär att personen sovit genom hela spelet och över 90 innebär att en oscar skulle vara en förolämpning). Normalt rollspel hamnar i intervallet 40-60. För betyg från 25 till 39 och från 61 till 75 fordras en liten skriftlig motivering. För än mer extrema betyg fordras att spelledaren övertalar arrangören.

Lagnamn:

Roger Corby

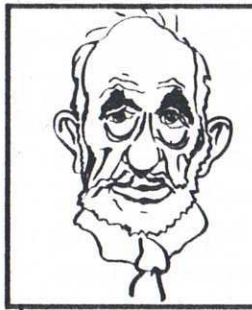
Andy Duggan

Herbert Finnis

Mike Kilpatrick

Nathaniel Porter

Spelledare:



Namn: Nathaniel Porter
Yrke: Sjökapten **Ålder:** 64
Hemort: London, England **Kön:** M
Utseende: Lång och något mager. Hans händer är grova och stadiga. Ansiktet är djupt fårat - det pryds av tunt vitt hår och ett tovigt skägg.

Fördelar:
Han är mycket erfaren till sjöss och har navigerat de flesta slags skepp i de flesta av vattnen kring de brittiska öarna. Han har alltid varit orädd, närmast dödsföraktande (även om det kanske inte märks i vanliga situationer). När han väl lyckats bestämma sig för något släpper han inte taget om det målet förrän han lyckats. Mot sina besättningmän brukar han vara vänlig, nästan på gränsen till faderlig. Hans överklassbakgrund (som han döljer väl) gör att han är en mångkunnig man, som behärskar det mesta från rävjakt till franska.

Nackdelar:
Tyvärr har åldern börjat ta ut sin rätt; ofta är han förvirrad och han har svårt att snabbt anpassa sig till nya situationer. Han har också en känsla av att inte ha lyckats åstadkomma något med sitt liv, vilket gör att han ibland kan sjunka ned i närmast depressiva tillstånd - även om han försöker hålla skenet uppe om han är bland sina besättningsmän. Trots missnöjdheten med sig själv tycker han sig ändå ha sett och hört allt det som är värt att se och höra, vilket gör att han har en otrevlig tendens att inte lyssna på vad andra säger. Fysiskt börjar han bli bräcklig och lider ibland av värk i ryggen.

Bakgrund:
Från början kom Porter från en fin familj, hans far var den sjätte earlen av Dansbury. I sin ungdom tjänade han i den kungliga flottan och var ett lovande befälsämne där. Det som hindrade honom från att klättra vidare på den militära karriärsstegen var en incident som inträffade då han tjänade som styman på kryssaren HMS Sullivan under några manövrar i Svarta havet 1857. Skeppet skulle ta sig genom en del besvärliga farvatten och Porter fick en order om vilken väg han skulle. Men Porter,

som också hade läst sjökorten, tyckte att det fanns en bättre väg - litet svårare, men mycket snabbare. Så han struntade i ordern viss i förhoppningen att framgång föder förlåtande. Fast han hade inte turen med sig den dagen. Skeppet gick på grund. 63 man miste livet. Porter fick avsked ur flottan, men det värsta för honom var tanken på vad han hade orsakat. Under resten av sitt liv har han hankat sig fram på olika kaptensposter i det civilia. Skammen fick honom att helt bryta kontakten med sin familj. Han har aldrig stannat särskilt länge på någon post och alltid trivts bäst på de svåraste rutterna. Befälet över Prince Charlie fick han 1897. Nu börjar han dock misstänka att åldern håller på att ta ut sin rätt och att det därför inte lär bli fler skepp för hans del. Porter är av den anledningen tämligen resignerad numera. Mycket av skötseln av fartyget lämnar han över till sin trofaste styrman Roger Corby, som arbetat under Porter sedan 1893.

Om de andra:
Roger Corby - en bra styrman, lojal och pålitlig. Tyvärr har han inte mycket av egna idéer värda namnet. Han verkar se upp till mig, så jag får se till att vara någorlunda artig mot honom.
Andy Duggan - en kraftkarl. Verkligen en resurs att ha med sig. Han är väldigt obortsad, men en bra eldare. En man som står upp oavsett hur hårt sjön går eller hur länge han har jobbat.
Herbert Finnis - ingen vidare maskinist. När han sysslar med motorerna verkar det som det blir fler problem efteråt än före. Han är trevlig att prata med och har god humor, men det räcker inte riktigt.
Mike Kilpatrick - en irländare, med allt vad det innebär. En vidskeplig typ som det sällan går att resonera förnuftigt med. Dessutom dricker han alldeles för mycket. Litet väl bildad för att vara eldare. Kverulant.

Namn: Mike Kilpatrick
Yrke: Eldare **Ålder:** 36
Hemort: Belfast, Irland **Kön:** M
Utseende: Kortvuxen, något satt och med grova drag. Håret är svart, med gråa stänk vid sidorna. Ansiktet är väderbitet och ser härjat ut.

Fördelar:
Han besitter ett slags till intelligens gränsande slughet. Han är en överlevare, som om något viktigt verkligen står på spel kan lyfta sig i kragen och se till att han gör något åt saken (även om han i det längsta alltid försöker få någon annan att göra något åt saken). Mike har haft många småjobb genom sin karriär, vilket gör att han besitter en mängd olika färdigheter, både lagliga och olagliga sådana. Han är duktig på att prata omkull folk och på att berätta långa historier. Mike lyckas alltid ha med sig en fickplunta whisky.

Nackdelar:
Han är mycket vidskeplig, tror fullt och fast på existensen av gastar, oknytt och annat; men framför allt har han en stark ödestro - något som hos honom dock inte väcker resignation utan snarare vrede. Han tror sig alltid på ett cyniskt vis veta vad som kommer att inträffa och han utgår alltid från att det värsta skall drabba just honom. Även om han utåt agerar en smula kall, hård, likgiltig och sarkastisk är han innert inne fylld av självömkan och orolighet. Det gör att han ofta blir gnällig och besvärlig när han stöter på svårigheter.

Bakgrund:
Han har alltid varit i närheten av havet. Han växte upp i en hamnstad; hans far och alla hans manliga släktingar var alla antingen sjömän eller varvsarbetare. Mike har provat på båda två, och en hel del annat därtill sedan han började som springpojke i hamnen som elvaåring. Men han har svårt för att hålla fast vid någon viss tjänst en längre tid.

Men fram till för några år sedan kretsade Mikes liv ändå kring Belfast. Fast det som hände i december 1891 skulle komma att förändra hans liv. Mike hade vid den tiden gått över till den breda vägen och

ägnade sig åt en del inbrott. Just den här natten skulle han in i ett rikemanshus där han hört att familjen skulle vara bortrest. Där fanns en hel del föremål i huset som var mycket värdefulla och Mike plockade på sig. Men plötsligt öppnades ytterdörren och familjen och deras tjänstefolk kom hem. De var fyra stycken och hade en betjänt med sig. Mike drog sin revolver och tvingade in dem i ett av vardagsrummen. Hela han darrade av nervositet - vad skulle han ta sig till? Fadern i huset märkte Mikes oro och tog tillfället i akt; han slängde sig över honom och de två kämpade om revolvern. Ett skott gick av; Mike var den som stod upp. De andra såg på honom med fasa. Han greps av panik; han var nu en mördare och det fanns fyra vittnen. Utan att ens tveka avlossade han ett skott, och ett till, och ett till, och ett till. Nu låg det fem personer i rummet. En av dem, den lilla dottern, hade han bara träffat i ena benet. Hon skrek högt. Han var tvungen att få henne att sluta skrika. Ett skott till. Hon blev tyst.

Han flydde från huset och han flydde från Belfast. Han drev runt i England, hankade sig fram på olika småjobb. Mike hade alltid druckit mycket, men sedan den där hemska natten hade det blivit värre. Särskilt när han bodde i Manchester, var han berusad nästan hela tiden. Till sjöss finns det färre chanser och han hade förmodligen varit död idag om han inte hade tagit jobbet på Prince Charlie, där han varit sedan 1898.

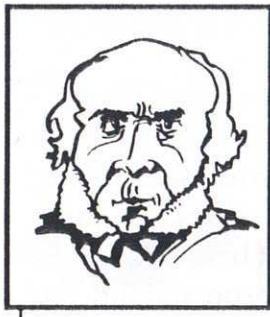
Om de andra:

Roger Corby - en insmickrande liten nolla. Han vill inget hellre än att bli kapten, och han verkar tro att det rätta sättet är att vara snäll och sliskig mot andra. Kul att driva med.

Andy Duggan - en stor luns som dock är litet efterbliven. Men stark är han. Jag skulle kunna driva hur mycket jag vill med honom, men jag gör det inte för han gör ofta mitt jobb åt mig.

Herbert Finnis - är inte bättre på maskiner än vad jag är. Fast han är trevlig och han förstår att njuta livets vatten. Ibland avundas jag hans förmåga att trivas mitt i all sin inkompetens.

Nathaniel Porter - kan sina saker som kapten. Synd bara att han skall vara en senil, gammal jävel. Han kan inte ha lång tid kvar på sjön. Synd om honom, för något annat kan han nog inte.



Namn: Roger Corby
Yrke: Styrman **Ålder:** 54
Hemort: Liverpool, England **Kön:** M
Utseende: Medellängd, något kraftig byggd. Hans runda ansikte är inramat av grått hår och polisonger och har ett bistert drag över sig.

Fördelar:

Bakom en något buttert yttre är han en mycket vänlig och artig person. Han har ett stort tålamod med både folk och situationer. Det skall väldigt mycket till för att han skall tappa humöret. Han försöker alltid att agera medlare då någon är osams. Roger är lojal och hederlig. Han är dessutom både intelligent och klarsynt. Han är beläst och vet det mesta som finns att veta om hur ett skepp fungerar. Han skulle nästan klara av att sköta ett skepp på egen hand.

Nackdelar:

Innerst inne vantrivs han med sin godhet. Han skulle egentligen vilja vara kapten, eller kanske rentav något mer. Men han inser att han saknar förmågan att ta för sig; hela sitt liv har han låtit andra få sådant som han skulle kunnat ha haft om han bara verkligen gjort en ansträngning. Men han är så rädd för konflikter att han gör vad som helst för att undvika dem. Han inser att han är född till att leva som en tvåa och det är en vetskap som plågar honom ständigt.

Bakgrund:

Född och uppvuxen i ett stabilt medelklasshem. Det enda unika med hans livshistoria är att det inte är något unikt med den utöver alla möjligheter som glidit honom förbi. Hela hans uppväxt var han medveten om att han var mycket klokare och mycket kunnigare än omgivningen omkring honom, men han lyckades aldrig bli behandlad som något annat än en meningslös nolla. Ingen tog honom på allvar. Familjen hade bara råd att skicka en av sönerna till universitet och det blev den yngre brodern Michael, trots att han inte alls var lika begåvad som Roger. Hans föräldrar var medvetna om det; men de hade fått intrycket att Roger inte ville. Egentligen ville han inget hellre, men han

kunde inte förmå sig att säga ifrån, när hans bror högljutt gapade om hur gärna han ville ligga vid universitet.

Och på det viset har det fortsatt. Blotta det faktum att han var uppvuxen i en hamnstad gjorde att det föll sig naturligt för honom att då gå till sjöss. Med sin begåvning borde han ha varit kapten för länge sedan. Men som styrman har han aldrig lyckats framhäva sig själv. Han skulle gärna vilja, men han har aldrig lyckats med mer än att hela tiden få de kaptener han tjänstgjort under att framstå i så god dager som möjligt. Nu senast är det kapten Porter som han tjänat under sedan 1893, nu senast på Prince Charlie, där de båda har varit sedan 1898. En gång var han faktiskt väldigt nära att få en kaptenstjänst, det var på skeppet Folger som gick på Sydamerika. året var 1890 och han hade tjänstgjort vid rederiet i fråga under ett tiotal år. Han hade kunnat få tjänsten om han tryckt på för det, men istället råkade det sig så att en god vän, Bernard Dinkins, bad Roger ordna platsen åt honom och Roger hade inte hjärta att säga nej till sin vän, som på Rogers rekommendation också fick tjänsten.

Om de andra:

Andy Duggan - en duktig eldare. Han kan ge ett efterblivet intryck, men jag tror att han är betydligt mer intelligent än han verkar. Ibland kan han komma med riktigt kloka synpunkter om man bara ger honom en chans att uttrycka sig.

Herbert Finnis - inte mycket till maskinist, men jag tror att han gör så gott han kan och han har faktiskt blivit bättre med tiden. Han är en skämtsam typ och verkar trivas med livet, vilket ju är trevligt att se.

Mike Kilpatrick - inte mycket till eldare. Jag begriper mig inte på honom. Han verkar intelligent, men är samtidigt vidskeplig. Hans högsta ambitioner verkar vara att få sig whisky så ofta som möjligt och att narras med mig. Jag låtsas dock som ingenting.

Nathaniel Porter - den mest erfarna kapten jag tjänstgjort under. Han har en känsla för havet som jag aldrig sett maken till. Tyvärr är han ibland litet förvirrad och då får jag försöka hjälpa honom.

Namn: Herbert Finnis
Yrke: Maskinist **Ålder:** 45
Hemort: Aberdeen, Scotland **Kön:** M
Utseende: Liten och spenslig. Hans händer är små. Håret är korpsvart. Ansiktet är något runt och med en godmodigt rödmosig ton.

Fördelar:

Han är mycket skicklig verbalt. Han brukar kunna klara av att lura de allra flesta. De flesta tenderar att tycka om honom till en början. Han har ett gott sinne för humor och har en förmåga att framstå som både godmodig och harmlös, något som gör att de flesta brukar stå ut med honom trots hans inkompetens. Hos det motsatta könet brukar han alltid ha stora framgångar, åtminstone på kort sikt - och något annat är han inte ute efter.

Nackdelar:

Han blir ofta sjösjuk vid hårda stormar. Han har endast rudimentära kunskaper om maskineriet ombord på skepp. Tyvärr för Herbert Finnis lever han i en uppdiktad värld. Han har alltid ljugit sig fram genom tillvaron. Han är en mytoman som alltid känner att han måste framstå som bättre än vad han verkligen är. Egentligen har han vare sig begåvning eller några framstående färdigheter. När någon ifrågasätter honom försöker han alltid att skämta bort det. Om någon dock forstsätter att pressa honom förvandlas han dock helt från godmodige Herbert och blir småsint och grinig, skyller ifrån sig och använder de grövsta skymfer mot sin motståndare.

Bakgrund:

Från det att han var en liten spoling till nu har han alltid bluffat sig fram. Hans skolgång gav honom knappt något mer än att kunna läsa halvdant. Han skolkade och smet och slingrade sig. Han har alltid varit en kringdrivande figur. Han tar ett jobb, lär känna nya människor, berättar lögner för att få dem som vänner och få dem att tro att han kan sitt jobb. Sedan brukar det alltid sluta med att han spinner sitt nät av lögner så komplicerat att det börjar bli svårt för honom attinte fatsna i det själv.

Istället för att backa ur drar han då till med ännu större lögner, ännu mer halsbrytande historier och bortförklaraingar ända tills dess att han går så långt att det leder till konfrontation: sedan driver han vidare till något annat ställe och börjar om på samma sätt igen.

Till sjöss har han inte varit förrän han började på Prince Charlie för snart ett år sedan, 1899. Enda anledningen till att han sökte sig dit var att han råkade göra en ung flicka, Frederick Quinn, med barn. Herbert ville förstås smita därifrån, men flickans far, Reginald, visade sig vara polismästare på Scotland Yard och det var på vippen att han lyckades tvinga igenom ett äktenskap. Herbert lyckades dock fly och bestämde sig för att ligga mycket lågt ett par år. Han mönstrade på Prince Charlie.

Om de andra:

Roger Corby - en hygglig prick. Han klagar aldrig på mig, och ibland kan han till och med tänka sig att hjälpa till litet. Han verkar bra som styrman också, fast jag vet inte så mycket om sådant.

Andy Duggan - inte direkt smart, men en sjuhelsikes eldare. Man kan väl inte direkt anklaga honom för att vara varken trevlig eller otrevlig. Han bara är.

Mike Kilpatrick - en sarkastisk liten jävel. Det bästa med honom är att han alltid har litet whisky med sig, så det gäller att hålla sig väl med honom, även om jag skulle vilja sparka honom hårt någontans.

Nathaniel Porter - väldigt erfaren, men det är något stroppigt över honom. Hade det inte varit för att han var en sådan senil gammal stackare hade jag nog tyckt illa om honom.

Namn: Andy Duggan
Yrke: Eldare **Ålder:** 29
Hemort: Glasgow, Scotland **Kön:** M
Utseende: Mycket storvuxen, både vad gäller längd och bredd. Dragen är mycket grova, förutom ansiktet; ögonen är naivt klarblåa

Fördelar:

Han är fruktansvärt stark, nästan övermänskligt så; lägg därtill en oerhörd uthållighet och en inte föraktlig portion smidighet. Som eldare är han oöverträffad, han skyfflar kol med en närmast mekanisk precision. Han blir aldrig sjösjuk, oavsett hur högt vågorrna går. Han är orädd för alla yttre svårigheter och mycket stabil under de flesta omständigheter.

Nackdelar:

Hans intellektuella kapacitet ligger i nivå med ett litet barns. Han kan varken läsa eller skriva. Förutom att skyffla kol in i ångmaskiner kan han egentligen inte något annat. Han lider av att han har svårt att artikulera sig, när han skall göra det håller han ofta på och skruvar sig och det han får fram blir för det mesta väldigt omständligt. Men han har ändå ett behov att få kontakt med andra människor. Bakom hans fasad av stabilitet finns dessutom en flodvåg av känslor sedan barndomen som han bara klarar av att hålla tillbaka genom det mekaniska lösandet av sina yttre uppgifter.

Bakgrund:

Växte upp i ett enkelt hem. Fadern arbetade som plåtslagare på ett lokalt industriföretag; han var en hustyrann av fasansfulla mått som ofta for hårt fram med både Andy och hans syskon. Andy tålde den biten, men vad som verkligen fick den lille pojken att lida var sättet på vilket fadern behandlade sin hustru: han brukade ofta håna henne och när hon gjorde något som inte behagade honom tog han genast till våld mot henne. En natt, när Andy var sex år gammal vaknade han av att modern skrek förtvivlat. Han kände att den här gången var han tvungen att rädda henne; närmast instinktivt sprang han förbi spisen och slet till sig en

eldgaffel. Han rusade in på föräldrarnas rum. Det var alldeles mörkt och det första som han uppfattade var stanken av billig whiskey. Sedan kunde han skönja hur två personer låg i sängen: hans mor nedpressad i madrassen och skrikande, hans far liggande ovanpå och våldsamt slitande i henne. Andy tog ett par steg framåt och svingade eldgaffeln så att den träffade fadern över nacken. Denne sjönk ihop, men Andy fortsatte: han slog och slog och slog. Han kunde höra hur modern grät och ville för varje slag få henne att sluta; men hon grät bara värre och värre. Till slut var han så trött att han inte längre orkade fortsätta. Han såg först då hur fadern låg som en blodig, sönderslagen massa i sängen. Modern låg undertill och grät i panik. Andy släppte eldgaffeln och sprang därifrån. Fortfarande kommer han ihåg alla dessa händelser som skedde de igår. Men någonting inom honom hindrar honom från att sätta ihop alla pusselbitarna, från att verkligen inse att han dödade sina fader.

Efter dessa tidiga händelser tillbringade Andy sin mesta uppväxt på olika barnhem och korrektionsantalter. Han vuxnade aldrig till sig, utan gick till stor del in i sig själv. En föreståndare på ett hem förstod att Andy verkligen inte längre var någon fara för någon och att om han bara fick rätt plats skulle han kunna fylla en funktion i samhället; han såg till att Andy fick ett jobb på Prince Charlie 1894. Där har han jobbat ända sedan dess. Han varken trivs eller vantrivs. Han bara gör sitt jobb.

Om de andra:

Roger Corby - han är snäll. Den ende som lysssnar på mig.
Herbert Finnis - när maskinerna inte funkar är det han som skall fixa dem. Men det gör han inte; inte så ofta i alla fall.
Mike Kilpatrick - han pratar mycket och dricker mycket, men han jobbar litet. Jag får ofta göra hans jobb.
Nathaniel Porter - han som bestämmer på båten. Han pratar aldrig med mig.

Bakgrund

Ni är alla fem besättningsmän på Prince Charlie, ett litet ångfartyg som trafikerar farvattnen längs den skotska nordkusten. Skeppet utgår från Wick och går sedan på en fem veckors tur bland Orkneys och Hebriderna. Sedan ligger den i hamn tre veckor och går därefter ut igen. Den går med förnödenheter, reservdelar, en del post och annat som behövs av de öbor som den levererar till. Andy Duggan är den som varit på skeppet längst, sedan 1894. År 1897 tog Nathaniel Porter befälet på båten tillsammans med sin styrman Roger Corby. Sedan dess har Mike Kilpatrick och Herbert Finnis tillkommit, 1898 respektive 1899.

Det är en mycket arbetssam rutt, sjögången är mycket hård i dessa farvatten och grunden är många. Ett av de värsta ställena är området kring ön Flann som ligger mellan Yttre och Inre Hebriderna. Stormarna där är alltid extremt våldsamma. På ön bor det endast tre fyrvaktare: Fred Darby, Samuel Wilks och Terry Frazer. Det är knappt ens ett år sedan de kom dit och de har inte verkat trivas särskilt bra de gånger ni har varit på besök där. Och ni kan förstå dem, ön är inte mycket mer än en klippa som reser sig ur havet. Där finns inte den minsta växtlighet och den är inte större än att man kan gå över den på ett par minuter. Samuel och Terry är två ganska surmulna gubbar, Fred är betydligt yngre, kring trettio, och brukar nästan vara jobbigt sällskaplig och pratsam när ni besöker ön varannan månad Normalt brukar ni anlända kring lunchtid och sedan fortsätta till ön Dirnle, där ni brukar ligga i hamn över natten för att sedan återuppta färden längs er rutt.

När scenariot tar sin början är det eftemiddag den fjärde februari år 1900. Ni var på väg till Flann för att göra en leverans som består av konserver, fotogen, dieselolja, ved, en del tidningar och ett par brev - ungefär som vanligt. Vad som dock denna gång inte var som vanligt var vädret. Nog för att det brukar vara stormigt här, men denna gång var det som helvetet öppnat sina portar i himlen ovanför er. Vågorna gick så höga att de nästan var som jättelika käftar, resande sig ur havet, vilt huggande och med sina sträva tungor piskande över däcket. Ibland trodde ni att de skulle slå sönder hela skeppet, ibland att de skulle dra ner er i djupet helt och hållet. I timmar kämpade ni mot stormen, ända tills ni lyckades ta er in till den enkla kajen på Flann. Stormen är något lugnare där; men kylan är fortfarande bitande och regnet vräker ner.

Dundee, 16 jan

Bäste Fred,

Jag har tittat på de där sakerna du bad mig om. Om själva ön Flann finns inte mycket att säga. Den har varit obebodd ända tills fyren som du nu arbetar på byggdes där för 14 år sedan. För tusen år sedan och en lång tid dessförinnan bebòddes öarna där uppe emellertid av något slags pikter, vilket kan förklara de där märkliga ristningarna du har hittat. Men de flesta pikterna blev antingen utrotade eller bortdrivna av nordmännen under åren kring 800.

Området runt ön förefaller alltid ha varit lika oroligt i fråga om väder. Just på Flann har många skepp förlist genom åren. Det är inte mycket mer än en klippa som reser sig upp ur havet, men den ligger vid en annars mycket gynnsam rutt för de fartyg som skall runda nordkusten. Att det byggts en fyr där är alltså inte särskilt konstigt; snarast är det underligt att det inte skett förrän nu. Faktum är att ett försök gjordes för drygt sjuttiofem år sedan, men alla byggare drabbades av någon märklig febersjukdom och bygget inställdes så småningom.

Den nuvarande fyren har som sagt funnits på platsen sedan 1886. Även den gången lär det ha varit problem med byggnationen. På företaget som byggde den är man väldigt förtegna, men vad jag förstått inträffade det i alla fall ett

par mycket otrevliga olyckor. Men vinsterna med att få en fyr där var vid det här laget så stora, förmodar jag, att de uppvägde eventuella förluster man led under själva byggnationen.

Sedan dess verkar det som om bemanningen av fyren varit ett konstant problem. Man har fått byta ut personal ett flertal gånger. Den första omgången fyrvaktare stannade bara tre veckor! Jag har inte några säkra bekräftelser, men det ryktas också om ett par självmord.

Om du vill höra min ärliga mening Fred, då tycker jag att du allvarligt bör överväga att säga upp dig från din postering. Inte för att jag egentligen hittat något konkret, men det verkar finnas något olycksbådande över hela det där stället. Jag tror inte direkt på spöken och sådana skepparhistorier, men <u>något</u> är fel på ön Flann, så mycket kan jag säga.

Hälsningar,
Anthony

PS. Far var inte så illa däran som det såg ut. Läkarna är mycket optimistiska och de tror att han snart kan skrivas ut från sjukhuset. DS.

15 jan

Min gamla dagbok är försvunnen. Egentligen är det kanske inte något att sörja, men den är nästan ett slags sällskap för mig. Jag har letat överallt, men det finns inget spår av den. Jag begriper det inte. Skulle inte förvåna mig om det är den där unge Fred som har knyckt den. Jag skrev ju en del saker om honom i den. Han har verkligen betett sig konstigt de sista veckorna. Mina mardrömmar har blivit värre också. Jag tycker inte om den här jävla platsen. Nästa gång Prince Charlie kommer förbi, tror jag nästan att jag skall följa med den härifrån.

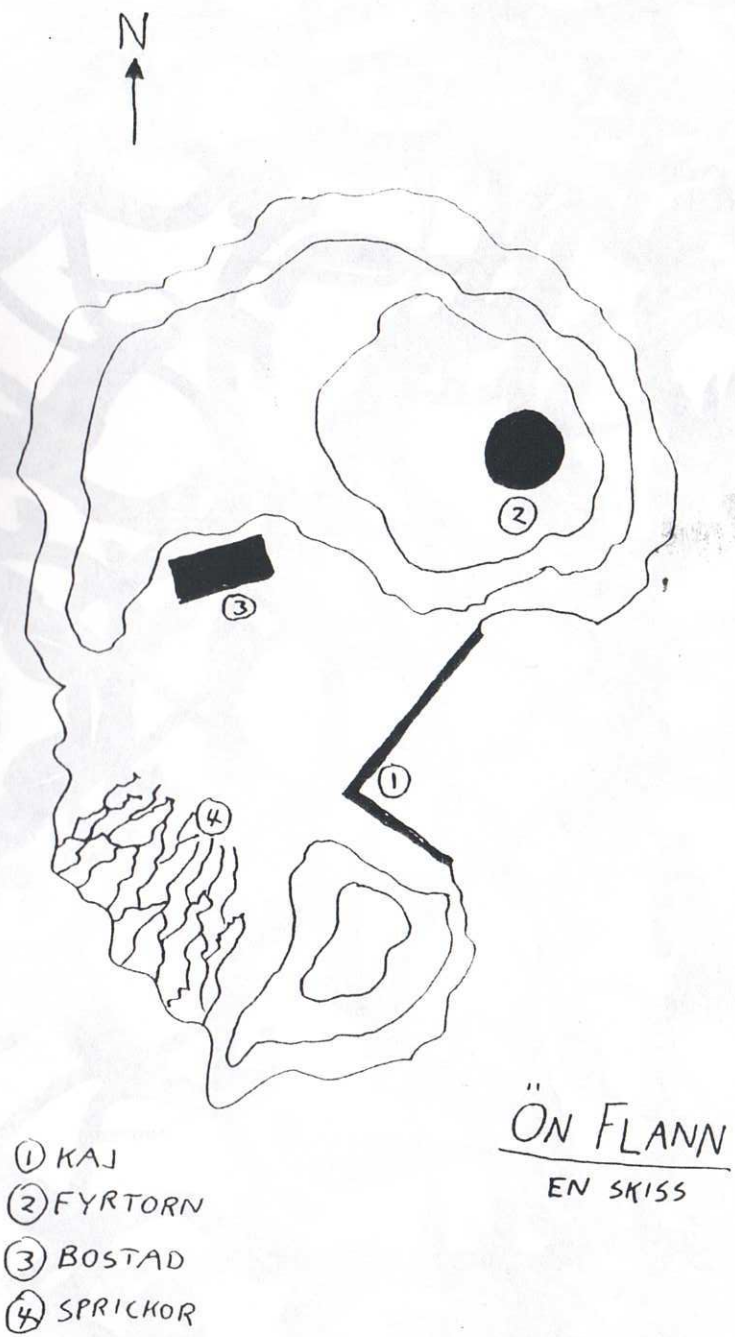
17 jan

Idag var jag nere i källaren på fyren. Det var gräsligt rent vad det var gott om råttor där nere! Jag begriper inte varifrån de kommer allihopa. Jag tror det finns något slags hålrum bakom väggen där de bor. Men riktigt vad de lever av vet jag inte, Vi förvarar inte några matvaror där nere.

20 jan

Idag var Fred verkligen konstig. Jag fann honom nere vid kajen. Han satt bara och stirrade ut över havet. Jag försökte tilltala honom, men det var som

om han inte ens märkte mig. Och han som var så pratsam tidigare. Jag gick därifrån och ett par timmar senare kom han bort till huset igen, men han var fortfarande mycket tystlåten. Jag undrar nästan om han inte håller på att bli tokig, den där grabben.

22 jan

Igår natt drömde jag om att jag i sömnen blev anfallen av en hel hord med råttor. Jag var vid medvetande, men kunde inte röra mig. Allt jag kunde göra var att ligga och se på medan de gnagde köttet av från mina ben. Det var obyggligt. Jag känner att jag håller på att förlora förståndet här!