

Call of Cthulhu scenario

LinCon 1995

PEKINGS APDJÄVLAR
PRESENTERAR

”...där vågor mot stranden slå.



Författare:

Markus Hallström
Tony Gustavsson

Illustrator:

Jimmy Berggren

A DREADFUL MONKEY THEATER PRODUCTION -95

Innehållsförteckning

Inledning	1	
Mytologisk bakgrund	1	
Kort om rollpersonerna	2	
Vad rollpersonerna har med sig till ön	2	
Synopsis	3	
Tidslinje	4	
Dag 1	Kväll	5
Dag 2	Förmiddag	5
	Eftermiddag	6
	Kväll	6
Dag 3	Förmiddag	7
	Eftermiddag	7
	Kväll	7
Epilog	9	
Ön och dess invånare	10	
Scen 1	11	
Scen 2	12	
Hallucinationen	13	
Drömmen	14	

Bilagor

Rollpersoner

Bilder

Handout

Inledning

CoC scenariot "...där vågor mot stranden slå" är vad många skulle kalla ett "klassiskt" scenario. Detta är dock bara halva sanningen, då det i scenariot förekommer vissa inslag som man inte med bästa vilja i världen kan kalla för klassiska. Ett exempel på sådana inslag är de inskjutna minnesbilder, som spelar en central roll i scenariot. Vidare är varken miljön, situationen eller ramberättelsen särskilt klassisk. Rollpersonerna däremot har klara drag av Cthulhu Classic karaktärer, och är om sanningen ska fram i det närmaste schablonbilder eller arketyper av något slag. Alla som någon gång har sett en Hollywoodproducerad äventyrsfilm från 30, 40 eller 50-talet kommer att nicka igenkännande när de läser rollpersonerna.

Mytologisk bakgrund

Gudarna stormade, världen kved, De uråldriga stred mot varandra. Kriget hade pågått så länge att människorna, om de hade existerat, skulle ha varit tvungna att räkna tiden i geologiska perioder. Efter kriget följde freden. Med Urgudarna som garanter beseglades freden i en ed, Väktaren sattes att vakta eden. Ordningen var återställd. I djupet lurade dock de mörka Gudarna på hämd, planer smiddes, intriger vävdes, ont spel var att vänta. Snart skulle en ny ålder gry. Så skedde ej.

Budbäraren upptäckte planerna och vände sig mot edsbrytarna, en efter en förvandlade Budbäraren varje edsbrytares citadell till öde nekropoler. R'lyeh, Sakkara, Irem, N'kai, Celeano - alla drabbades de av hans vrede.

Myter spanns bland människobarnen; coner, sömn, stjärnorna, vakande, drömmar - inte döda!

Inte alls sant!!!

Detta scenario är sprunget ur den situation som uppstod när Budbäraren skulle straffa edsbrytarna, en uppgift som sysselsätter honom fortfarande. Uppgiften är svår då Budbäraren fortfarande är bunden av eden. Till sin hjälp tar han fyra människobarn som kastas in i en malström av händelser, dessa människobarn ska bli Budbärarens redskap. Dessa människobarn är scenariots rollpersoner.

Kort om rollpersonerna

Professor DuChamp

En misantropisk, inåtvänd, på gräns till senil, belgisk professor i Kulturanthropologi. Samlar på fjärilar.

Fröken Hollingsworth

Professorns sekreterare. vansinnigt snygg med "legs from hell". Skollärarynnetyper som tar hand om professorn. Kommer att förvandlas till det klassiska våpet i den utsatta situation som spelarna hamnar i.

Douglas Rutherford

Douglas är den klassiske äventyraren. följde i sin ungdom i sir Richard Burtons fotspår och "återupptäckte" den vita Nilens källor. Under det stora kriget stred Rutherford på sir Lawrence av Arabiens sida i Palestina. En riktig Errol Flynn-typ vars främsta uppgift är att vara modig och beskydda de svaga (läs Hollingsworth).

Oliviera Juarez

Skum portugis med ondskefullt utseende. Rutherfords diametrala motpol. Som om inte detta skulle vara nog är Juarez en inkarnat av Nyarlathotep - Budbäraren.

Vad rollpersonerna har med sig till ön

Professor DuChamp

en komplett frack
en pipa, pipverktyg, tobak och tjugo tändstickor
en antecknings bok

Fröken Hollingsworth

en röd aftonklänning
ett hårspänne
ett pärlhalsband

Douglas Rutherford

smokingbyxor och skjorta
nyckeln till sin hytt på m/s New Amsterdam

Oliviera Juarez

byxor och linne
en fickkniv

Synopsis

Scenariot börjar efter att kryssningsfartyget m/s New Amsterdam har förlist. Detta som ett resultat av att Budbäraren beslutat sig för att spränga fartygets kolboxar för att bli av med en samling tröttsamma äventyrare som irriterat honom en längre tid. Detta är inte rollpersonerna.

Rollpersonerna, som tillhör de få överlevande, vaknar upp på en sandstrand i skymningsljuset. De befinner sig på vad de tror är en öde paradiso, men det visar sig snart att ön varken är öde eller ett paradiso, då de får öns vildsinta kannibalistiska infödingar efter sig.

Deras främsta uppgift blir att överleva. Här ges stort utrymme åt konstruktivt och innovativt rollspel.

På ön träffar de en gammal spetälsk man, en fransk-amerikansk konstnär, som levt på ön sedan kriget då han blev strandsatt där. Han lever i harmoni med infödingarna som fruktar honom, och han kommer att uppskatta rollpersonernas sällskap. Av honom får rpn:a veta mycket om de inhemska och hemska sedvänjor som infödingarna sysselsätter sig med, och han berättar med inlevelse om vad som kommer att inträffa natten till i övermorgon. Enligt traditionen ska en mörk rit hållas till "Han som vakar i djupets" ära. Riten inleds natten innan med en kort ceremoni.

Till denna ceremoni kidnappas Fröken Hollingsworth. Det blir nu dags för hjältedåd med våldsamma strider på den snåriga klippan där ceremoni skall äga rum. Fritagningsförsöket är dock dömt att misslyckas och Fröken Hollingsworth förs till det allra heligaste, infödingarnas helgedom, en undervattens grotta i en klippstod på andra sidan ön.

Parallellt med dessa händelser börjar Professorn återfå minnet av vad som hände på m/s New Amsterdam precis innan fartygets förlisning. Dessa minnesbilder spelas upp som två inskjutna scener i det löpande spelet.

Samtidigt ökar Budbärarens grepp om Juarez. Budbäraren är ute efter att straffa "Han som vakar i djupet", en av edsbrytarna från forntiden, genom att stjäla en kraftfull artefakt. Eden, som Budbäraren fortfarande är tvungen att följa, stipulerar bl a att ingen oinbjuden, inte ens någon av Urgudarna, får träda in i andra väsens helgedomar i sin ursprungsskepnad. Därför har Budbäraren tagit Juarez kropp i besittning.

Därefter fortsätter äventyrligheterna, rollpersonerna tar sig in i helgedomen, befriar Fröken Hollingsworth, stjälar artefakten, en hiskeligt ful statyett, och blir till slut upptäckta. En våldsam jakt följer. Under denna jakt klöser sig Budbäraren ut ur Juarez kropp som på ett märkligt sätt ändå överlever detta. Budbäraren är vred, då han har blivit avslöjad, och han sänker klippan i havet med en enorm explosion. Rpn:a flyr med statyetten och blir under kvällen räddade av ett engelskt handelsfartyg som sett explosionen.

Nu tror spelarna att scenariot är slut, men inte då! På kvällen som är nyårsafton 1928, blir rpn:a, efter att de fått vila upp sig, inbjudna till en nyårsmiddag vid kaptenens bord. Vid tolvslaget, när rpn:a i god engelsk tradition står upp kring bordet, hållandes varandras händer, och sjunger "Auld Lang Syne", brakar helvetet löst.

De oresonliga och långsinta infödingarna från ön har följt efter fartyget i sina katamaraner, och har beslutat sig för att hämnas skymfen och ta tillbaka den heliga artefakten. De nedkallar nu ett dussin bevingade tjänare till "Han som vakar i djupet" och dessa sliter rollpersonerna i bitar.

Ingen överlever.

Tidslinje

- 29/12 Kväll. Båten sprängs, rollpersonerna vaknar upp på ön.
- 30/12 Förmiddag. Första kontakten med infödingarna, träffar Gaul.
- Eftermiddag. Fröken Hollingsworth kidnappas.
- Kväll. Misslyckad räddning, hittar död conquistador.
- Natt. Oliviera drömmer ond dröm.
- 31/12 Förmiddag. Scen 1, läsa dagbok, bygga flotte.
- Eftermiddag. Scen 2, hallucination, bygga flotte.
- Kväll. Strid i grottan, räddas av handelsfartyg, Infödingarna hämnas.

Dag 1 29/12 1928

Kväll

Rollpersonerna vaknar upp på en varm sandstrand, som ligger i en skyddad vik på något som verkar vara en paradiso. Vid horisonten ser de en stor röd sol sakta sjunka ner i det stilla havet. Det är kväll och mycket lugnt och stilla. De är inte helt säkra på hur de har kommit hit, men har minnen av att deras båt exploderade och att de flöt hit på vrakspillror. De är alla oskadda.

Fröken Hollingsworth vaknar först, bredvid henne ligger Professorn medvetslös. När hon försöker väcka Professorn får hon syn på en stor, otäck orm som attackerar henne. Hon skriker antagligen. Inte långt därifrån vaknar Douglas upp, hör Hollingsworths skrik, springer dit och räddar henne. Professorn vaknar av oväsendet. Ormen är inget problem för Douglas. Juarez hör också skriket och dyker upp i mörkret.

Nu finns inte mycket mer att göra förutom att skaffa mat och eventuellt göra ett vindskydd att sova i. Om de går in i den kraftiga vegetationen redan på natten kan de höra en och annan exotisk fågel (Bau-Bau fågel?) och kanske något annat djur, men det är på det hela taget lugnet och tystnaden som härskar över ön. Det blir snart mörkt och därmed svårt att ta sig fram i den snåriga terrängen. Varken Professor DuChamp eller Fröken Hollingsworth är lämpade att leta mat eller monster under dessa omständigheter. Om de däremot stannar vid stranden får de i månskenet se en jättesköldpadda lägga sina ägg i sanden. Douglas drar sig till minnes att dessa ägg är ätliga. I Professorns tobaksetui finns några få tändstickor som endast är lite fuktiga. Kanske kan de göra upp en eld att konversera vid. Natten förflyter utan missöden.

Dag 2 30/12 1928

Förmiddag

Solen står högt på himlen när rpn:a vaknar. Det är dags att se sig omkring. När rpn:a vandrat en bit inåt öns mitt kommer de till en liten bäck. Mitt i bäckfåran, på ett par flata stenar, står en infödingskvinna och fyller ett lerkrus med vatten. Hon är endast iklädd ett litet höftskynke och på ryggen har hon en sele med ett spädbarn i. När hon får syn på rpn:a blir hon mycket rädd, och flyr snabbt från platsen. Om de följer efter henne kommer de efter ett tag skymta en samling hyddor inne i djungeln. Men det är de tre kranium försedda pålarna på stigen som dra till sig mest uppmärksamhet. De två meter höga pålarna står en bra bit ifrån byn och bör betraktas som en osmaklig varning. Kvinnan varnar ljudligt de övriga vildarna som beväpnade till tänderna ger sig ut för att jaga rpn:a.

Det bör inte vara några svårigheter att undkomma vildarna genom att antingen gömma sig eller snabbt ta sig därifrån.

Vid middagstid får de se en märklig syn. I en solupplyst glänta står en man och målar en tavla föreställande ett dignande fruktträd. Mannen är inlindad i gulnade linnebandage och över bandagen bär han ett par avrivna, grå byxor och en sliten, brun kavaj. Hans kropp är i det närmaste krokig och antyder att han är svårt sjuk, vilket stämmer väl överrens med verkligheten. Mannen lider av Lepra och är ohyggligt ful, näsan är fullkomligt sönderfränt och blottar tre långa, gula tänder som tränger in i det avskalade käkbenet. Han har bara ett öra och saknar tre fingrar på vänsterhanden. Han har inte längre något ögonlock på det vänstra ögat. Det högra finns inte, och ett djupt sår sträcker sig från ögonhålan upp över pannan och förlorar sig i ett grått, tovtigt hår. När mannen får syn på rollpersonerna brister han ut i ett mindre glädje skri och ett lågmält prisande av Gud. Han presenterar sig på engelska som Gaul (uttalas "gål"), förklarar att han är ofarlig trots sitt utseende, plockar ihop sitt staffli med ett mumlande att man aldrig kan veta med vildarna och ber rpn:a att följa honom. Han för rpn:a igenom djungeln längs en slingrande stig som slutar vid en liten förfallen hydda. Hyddan är spartanskt inredd med en liten pall, ett litet bord och en eldstad med primitiva husgeråd i lera. Väggarna pryds av Gauls egna impressionistiska verk som han målat på trästycken. När rpn:a kommit in i hyddan,

slagit sig ner på det trampade jordgolvet, blivit serverade en underligt luktande dryck i en kokosnöthalva, vilket han förklarar var öl han bytt till sig mot att ha målat ett porträtt av en inföding, och berättat hur de har kommit till ön, börjar Gaul berätta sin historia: Fransk mor, amerikansk far, båda konstnärer, började själv måla, fick spetälska och förlorade alla vänner. Fick höra om mirakelkur i sydostasien och beslöt sig för att åka dit trots det pågående kriget. Besättningen på båten som skulle föra honom till Mindao blev rädda för att han skulle smitta dem, de rånade honom och strandsatte honom på den här ön tillsammans med hans målarsaker.

Vad Gaul inte berättar, men som med all tydlighet bör framgå är att han blivit galen av den långa isoleringen, infödingarnas trakasserier och mörka riter, samt av det grumliga ölet han är en storkonsument utav.

Vad tiden lider gör sig naturen påmind hos Fröken Hollingsworth, det urindrivande ölet tar ut sin tribut och hon måste gå och göra sina ärenden. Hon hinner precis hitta en lämplig buske innan en hand läggs över hennes mun och fyra unga infödings "krigare" kommer fram ur vegetationen varifrån de bevakat hyddan.

Under tiden berättar Gaul om infödingarnas hemska riter, att han bytt bort ett hagelgevär till "vildarna" och att de är rädda för honom p g a hans utseende. "De tror nog att jag är någon sorts ond ande" säger han och skrockar obehagligt samtidigt som han lagar till den enda maträtt han ätit på ett decenium - Avocadomos. Tids nog blir de oroliga för Fröken Hollingsworth och beger sig ut för att leta efter henne, men inga spår står att finna. Gaul grinar och säger - "jag tror jag vet vad som hänt, det är infödingarna, de ska ha en rit i kväll. De har nog tagit henne som offer".

Eftermiddag

Fröken Hollingsworths eftermiddag är ganska lugn men otäck. Infödingarna för henne till byn där de stänger in henne i sin heliga hydda som är omgärdad av stora, hiskeliga träskulpturer föreställande de Gudar infödingarna tillber. Utanför hyddan står en vakt som tittar till henne då och då, och gör det omöjligt för henne att fly. Om hon tittar ut genom springorna i hyddan kan hon se infödingar som sysslar med vardagliga göromål. Hon ser mestadels kvinnor och barn. När hon suttit fången ett tag kommer en storvuxen manlig inföding, med en stor höknäsa, in i hyddan, han slänger ett snabbt ögonkast på henne och nickar godkännande. En halvtimme senare serveras hon gröt, bröd, frukt och öl, och ytterligare en halvtimme senare kontrollerar man att hon ätit maten, om inte tvångsmatas hon.

De andra rollpersonernas eftermiddag består antagligen av samtal med Gaul och försök att hitta Fröken Hollingsworth. Gaul förklarar att infödingarna skall ha en blodig offerrit på bergsplatån i väster. Han brukar se facklor, och höra dova trummor därifrån, två vanliga inslag tillsammans med bloddrickande, offer och hemska gudastatyer om man får tro Gaul (det får man). Rpn:a bör nu förstå att de kan rädda Fröken Hollingsworth under ceremonin och ger sig antagligen av till bergsplatån. Gaul vägrar under alla omständigheter att riskera sitt förhållande till infödingarna genom att hjälpa rpn:a under ett fritagningsförsök. Han avråder till med rpn:a ifrån det med motiveringen att om de ändå ska stanna på ön är det dumt att reta upp infödingarna. Att ge sig på infödingsbyn är lönlöst.

Kväll

Strax innan skymningen blir Fröken Hollingsworth utförd ur hyddan och förs av infödingarna till den heliga kultplatsen på bergsplatån under fladdrande facklors sken. Infödingarna trummar vildsint på sina trummor och några av dem har målat sina ansikten med en fränt luktande blåsvart lera. När de har kommit till bergsplatån börjar trummandet avta och infödingarna inleder en ceremoni till "Han som vakar i djupets" ära. Ceremonin består av vilda danser, underliga sånger och rituella drycker. Hur fritagnings försöket går till är omöjligt att förutsäga och överläts till spelledaren att fylla ut, men nedan är några saker som ska vara med:

- Någon gång när rpn:a smyger omkring på bergsplatån känner en av dem att marken ger vika under honom och han faller ner i ett hål. Hålet är ungefär en och en halv meter djupt, en meter brett och två meter långt. I hålet finner de resterna från en spansk Conquistador, dvs ett skelett med ett bröstharnesk. Bredvid honom ligger en anfränt värja, en hjälm och ett silverskrin. De finner även delar av Conquistadorens dagbok (se handout). Det är alldeles för mörkt för att man ska kunna läsa den nu, den är dessutom författad på spanska, vilket bara Oliviera kan läsa.

- Uppe på bergsplatån har man en enorm utsikt, och den slutar med ett stup mot havet i väster. Mitt på platån i en cirkel med en diameter på ca femtio meter har infödingarna placerat kranium försedda pålar med en och en halv meters mellanrum, och mellan dessa pålar har de stuckit ner facklor i marken. En av infödingarna (översteprästen) står i mitten och kastar något in i en stor eld. Varje gång han kastar flammor elden till i olika färger. Det är ungefär ett trettiotal infödingarna, två av dem bevakar Fröken Hollingsworth hela tiden.

- Fritagningsförsöket ska misslyckas och rpn:a jagas genom djungeln.

- På natten drömmer Oliviera en ond dröm (se drömmen).

Dag 3 31/12 1928

Förmiddag

Någon gång under förmiddagen ska scen 1 spelas (se scen 1).

Fröken Hollingsworth befinner sig fortfarande i samma situation som dagen innan, men kanske såg hon att de övriga rollpersonerna försökte rädda henne och i så fall bör hon vara vid bättre mod.

Var, när och hur det tre övriga rollpersonerna vaknar är helt avhängigt på hur de agerade kvällen innan. Nu ska de ta och undersöka det papper som de fann hos den döda conquistadoren, vilket bör ge dem tillräckligt med information för att få dem till klippstoden med grottan. Det är bara Oliviera som kan spanska. De kan också undersöka det silverskrin de fann: femton cm brett, tjugo cm långt, åtta cm högt. I skrinet invirat i ett tygstycke ligger ytterligare ett skrin, rikt ornamentat, men betydligt smalare och försett med ett ovalt glasfönster på ovansidan. Genom glaset kan man se en träbit som ursprungligen kommer från Jesu Kristi kors. Detta är ett relikskrin.

Klippstoden står rätt upp ur vattnet ungefär tvåhundra meter ifrån land och de behöver bygga en flotte för att ta sig dit. Det och problemet med att skaffa mat borde hålla dem sysselsatta även under eftermiddagen.

Eftermiddag

Någon gång under eftermiddagen ska scen 2 spelas (se scen 2).

Fröken Hollingsworth blir återigen serverad mat, men denna gång är den smaksatt med en hallucinogen drog (se hallucinationen). Efter att hon har hallucinerat förs hon till grottan i klippstoden.

Kväll

Vid kvällstid, samtidigt som flotten blir klar, kan de se en katamaran på väg ut till klippstoden. I båten sitter två infödingar och Fröken Hollingsworth, de är på väg för att förbereda riten och har tagit med sig bränsle till oljelamporna, de åker in bakom ett klippblock och försvinner in i klippstoden. Nu är det dags att slå till. Rollpersonerna paddlar försiktigt ut med sin flotte till klippstoden, och upptäcker att det mycket riktigt finns en grotta in i bergsväggen. Man är tvungen att paddla några meter in i grottan innan man kan kliva iland. Infödingarnas katamaran finns här.

Den kalla, mörka grottan gör en kraftig krök till höger och de kan bara ana ett svagt ljus framför sig. De smyger sig längre in i grottan och får tillslut syn på infödingarna

och Fröken Hollingsworth. De befinner sig i infödingarnas heligaste, en plats utsmyckad med dödsallar, hiskeliga Gudastatuetter och oljelampor och facklor som skapar otäcka skuggor som sveper över de ojämna grottväggarna. Längst in i grottan på en piedestal står en statyett som markant skiljer sig från de andra då den är gjord i ett rött stenmaterial. Det är den Budbäraren ska stjäla. De smyger upp bakom infödingarna, två unga spänstiga män, och försöker övermanna dem. En strid utbryter och tillsammans klarar rpn av de båda infödingarna.

När Oliviera kommer nära den röda statyetten får de övriga se en skrämmande syn, de får se Budbäraren i honom, Budbäraren växlar mellan tusen olika skepnader under tiden som han sträcker handen mot statyetten. Oliviera spelas nu av spelledaren. Statyetten är inte särskilt hög, bara några decimeter, men mycket välgjord, och kan knappast vara gjord av infödingarna då de har begränsade möjligheter att arbeta i sten. När Oliviera har tagit statyetten får de besök, resten av infödingarna har nu kommit hit för riten och de krigsmålade vildarna går genast till attack. Men innan de hinner göra någon större skada händer något förunderligt: Budbäraren klöser sig ut ur Olivieras bröstskorg med ett vrål och går till motattack. Budbäraren är stor, tre meter hög, svart, och har långa armar som slutar i enorma kloförsedda händer. Han ser mycket otäck ut. Infödingarna försvarar sig så gott de kan och flera spjut och pilar fastnar i Budbärarens kropp, men det stoppar honom inte nämnvärt. Under tiden har rollpersonerna en chans att fly ut från grottan. Oliviera är mycket matt efter händelsen och har svårt att springa. Hålet i bröstet slöts sig av sig själv efter att Budbäraren tagit sig ut. De paddlar tillbaka till ön, nu kanske i en katamaran. När de nått stranden sprängs klippstoden. Först rasar stora klippblock ner i vattnet, sen kan man se eldsflammar och till sist lyses hela himlen upp av en explosion och klippan sjunker. Några infödingar har klarat sig och är på väg till ön i sina katamaraner. Rollpersonerna får återigen fly genom djungeln. Under den spännade jakten får de syn på ett stort upplyst fartyg som ligger för ankar utanför ön, och en slup är på väg mot stranden. Rollpersonerna tar sig till stranden med infödingarna tätt i hälarna. Rollpersonerna ser hur den lilla båten kommer närmare, i den sitter brittiska sjöman iklädda vita uniformer får syn på rollpersonerna. Nu kommer infödingarna ifatt dem, ledda av en hagelförsedd, rasande hövdingason (bild 4), men de brittiska sjömännen är duktiga skyttar och håller infödingarna på avstånd så att rollpersonerna kan komma i båten som genast vänder tillbaka till det stora handelsfartyget m/s Port Harcourt.

Nu ska spelarna tro att scenariot är slut, försök få fortsättningen att verka som en epilög, som om ni skulle sluta spela när som helst.

Rollpersonerna blir väl mottagna på fartyget och kaptenen bjuder dem till nyårsmiddag lite senare. En annan person som hälsar dem varmt välkomna är Herr Fenlon som på ett mirakulöst sätt överlevt genom att flyta på en tunna i ungefär ett dygn. Han föreslår ett parti Shuffleboard lite senare. Eventuellt fångslas nu Oliviera Juarez för att ha sprängt m/s New Amsterdam. Det sker endast om Professorn anklagar honom för att ha gjort det. Han interneras i så fall i en hytt. Alla är mycket vänliga och de får låna kläder, hygienartiklar och hytter att vila upp sig i. Klockan elva på kvällen bjuds det på middag på akterdäck. Man har dukat upp en ordentlig festmåltid under ett stort kapell. Maten smakar bra och det är en glad och uppsluppen stämning. Vid tolvslaget ställer sig alla upp, tar varandras händer och stämmer upp i "Auld Lang Syne". Det är då helvetet brakar lös. Ett tjugotal infödingar har hunnit ifatt fartyget. Med en mässande sång, stående i fören på en av katamaranerna, nedkallar översteprästen ett dussin bevingade tjänare till "Han som vakar i djupet" (läs Byakheer) från den mörka himlen. Dessa sliter besättningen och rollpersonerna i stycken samtidigt som infödingarna äntrar skeppet och hämnas oförrätten. Om Oliviera har internerats får han genom sin hyttventil syn på infödingarna, men kan inte varna de övriga rollpersonerna och blir den enda som överlever vistelsen på huvudjägarnas ö, "där vågor mot stranden slå."

Epilog

Fyra dagar senare hittas m/s Port Harcourt drivandes vind för våg mitt ute på Celebessjön. Alla är döda utom möjligen Oliviera som hittas vansinnig instängd i en hytt.

I Sjöförklaringen avskrivs fallet med de mystiska händelserna på m/s Port Harcourt som ännu ett utslag av två scenariokonstruktörers sjuka fantasi.

Ön och dess invånare

Den lilla ön ligger i den västra delen av Celebessjön, inte särskilt långt ifrån Borneos östkust. Under 1500-talet utforskades området av både spanjorer och portugiser, men redan under 1600-talet minskade deras intresse och det kom att bli holländarna som koloniserade området, först under ledning av det holländska ostindiska kompaniet, senare, under andra hälften av 1800-talet, av den holländska staten.

Ön som figurerar i scenariot har dock undgått kolonisation och folket på ön lever som deras förfäder gjort sedan tidernas begynnelse. Ön bebos av ett folkslag som är avlägsna släktingar till Daiakern, det folkslag som lever på Borneo och även i andra delar av den indonesiska övärlden. Deras isolation har fört med sig att de inte mottagit några som helst influenser utifrån, varken från spanjorer, portugiser eller holländare. De har därigenom ej heller exponerats för Islams expansion i området eller för den Kristna missionen.

Infödingarna lever i små patrilineära stamsamhällen i byar som oftast ligger nära kusten, för närvarande finns det endast en by på ön, den på nordsidan. Infödingarna är i grunden samlare och jägare/fiskare, men en viss jordbruksproduktion förekommer bl a till öltillverkningen.

Det mest spännande med deras kultur, förutom att deras världsbild fullständigt är uppbyggd kring den så kallade Cthulhu mytologin, är att de fortfarande praktiserar kannibalistiska riter. Den materiella kulturen är inte särskilt högtstående, även om deras avgudastatyetter, trots deras groteska utseende, visar prov på stor hantverksskicklighet. Eftersom att detta är ett CoC scenario är infödingarna givetvis oresonliga krigiska vildar.

Ön ligger i den tropiska klimatzonen, med hög värme och rik nederbörd året om. Öns inre delar är något bergiga. Denna smala bergskedja löper parallellt med ön och övergår i en hög bergsplatå på öns västra del. Hela ön är täckt av en yppig tropisk regnskog (bild 5) och floran uppvisar en stor mångfald vad det gäller växter och träd. Marken är täckt av en kraftig undervegetation (bild 6) som, i kombination med den i övrigt oländiga terrängen, gör djungeln svårforcerad om man inte använder sig av de stigar infödingarna har trampat upp.

Ön har ett mycket rikt djurliv, här lever spindlar och andra otäcka insekter, ormar och fåglar, samt olika däggdjursarter. Till Professor DuChamps glädje finns det en stor mängd Papuansk drottningfjärilar. Det är alla dessa djur som ger djungeln liv och oavsett när på dygnet man befinner sig på ön hörs mystiska ljud inifrån djungeln: Lövgrodornas sång, Ullapans kurrande, Satansapans hemska skrik, Noshornsfågelns mystiska läten eller bara det Tretåiga trögjurets trasslande uppe i trädkronorna (bild 7-10), gör vistelsen på ön till en exotisk, men också skrämmande, upplevelse för rpn:a.

Scen 1

Denna scen skall rollspelas och utgör Professorns minnen av vad som hände strax innan explosionen på fartyget.

Det är den 26/12 och Professor DuChamp och Fröken Hollingsworth befinner sig på däck vid Shuffleboardspelet. De är just i färd med att spela ett parti med Herr Fenlon som står en bit bort vid poängtavlan. Det är vackert väder och havet är helt lugnt, och det är endast en knappt märkbar nyansskillnad i färg mellan himmel och hav. Två unga män i mörka kostymer närmar sig. En av dem stiger fram till Professorn och presenterar sig som Henry Abrahams och sin vän som John Hartley. De vet vem han är och säger sig vara beundrare av hans arbete och undrar om han möjligtvis kan signera en av hans böcker. Förhoppningsvis uppstår ett mindre samtal. En av dem tittar under samtalets gång uppskattande på Fröken Hollingsworth. De säger "på återseende" och försvinner därifrån. Det är nu Professorns tur att skicka iväg en trätrissa över däck innan det är dags för lunch.

Scen 2

Denna scen skall rollspelas och utgör Professorns minnen av vad som hände strax innan explosionen på fartyget.

Den 29/12 är det sen middag vid kaptenens bord, klockan är åtta och professorn och Fröken Hollingsworth sitter och äter en utsökt lammkotlet. Med vid bordet sitter också de två unga män Professorn pratade med tidigare på resan. De är mycket artiga och konverserar om ditt och datt med Professorn. John Hartley säger att han har något som han vill visa Professorn, vad vill han inte avslöja, men frågar om det passar bra efter middagen.

Från andra änden av bordet hörs ett högt skrik, Fru Harden har råkat spilla ut ett glas vin på sig själv och den vita duken. En mindre uppståndelse följer. En ung man går snabbt fram till John Hartley och lutar sig fram mot honom och säger några lågmälda ord i hans öra. Herr Hartley lutar sig över bordet och säger till Professorn: "Det är nog bäst att ni följer med, vi behöver er hjälp". De lämnar matsalen och går snabbt genom fartyget, ner för en trappa, en till, och ut i en korridor. De befinner sig nu någonstans bland maskinrummen. I änden av korridoren står en öppen dörr och man skymtar en man därinne. De två männen drar varsin revolver och närmar sig försiktigt rummet. Från rummet yr koldamm, och man kan nu se att kolboxarnas portar är öppna. Mannen i rummet vänder sig om och får syn på de två männen och Professorn. Mannen är Oliviera Juarez, i hans högra hand håller han en tändare. Herr Hartley skriker: "Ge dig din dåre, släpp tändaren". Oliviera Juarez skrattar otäckt och väser: "Jag är vorden döden, världars förstörare. Han tänder tändaren och koldammet antänds med en gigantisk explosion som följd.

Hallucinationen

Knappt har Fröken Hollingsworth ätit, eller blivit tvingad att äta av, maten som infödingarna gett henne, förrän hon börjar se märkliga syner.

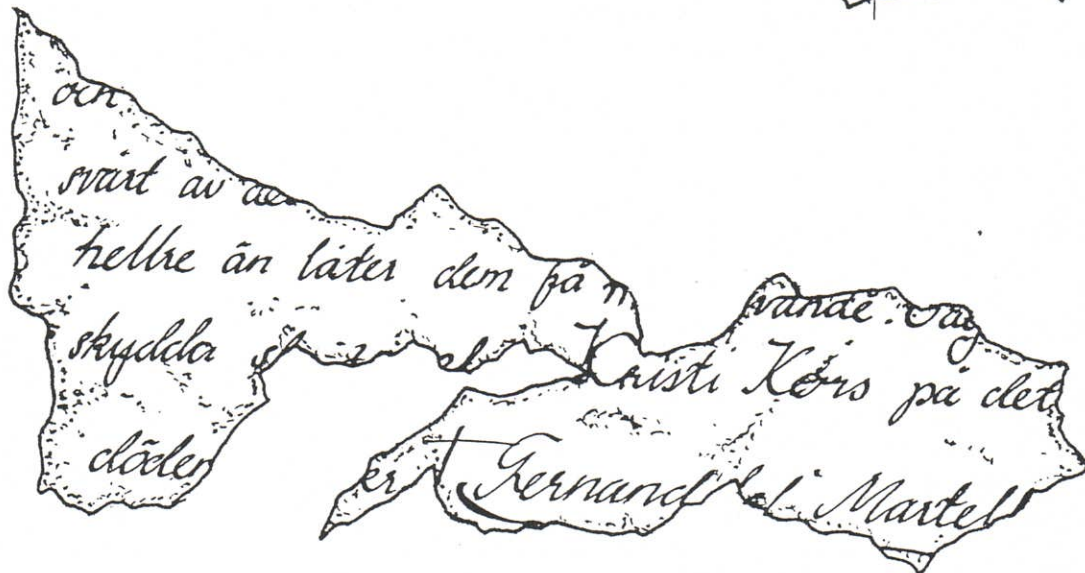
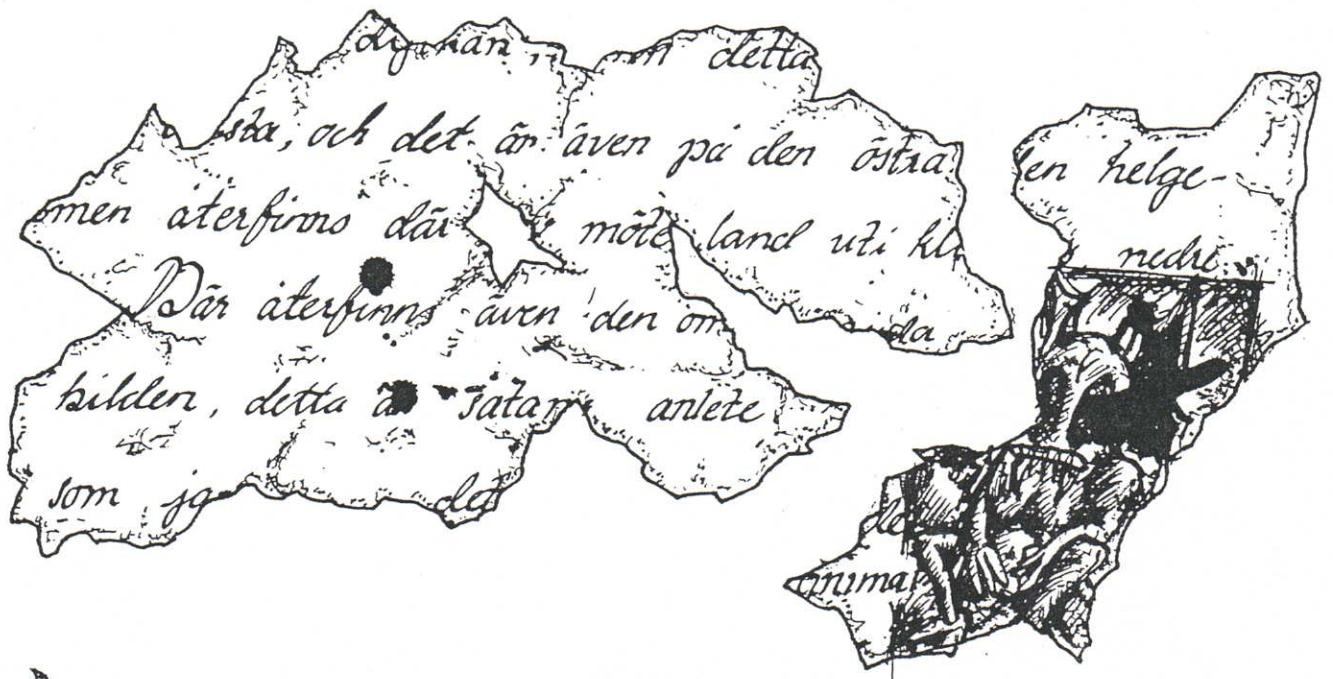
Den starka maten smakar underligt. Sakta börjar drogen som infödingarna kryddat maten med att verka. Verkligheten börjar luckras upp och omgivningens färger börjar smälta in i varandra. Efter ett tiotal minuter börjar allt snurra och Fröken Hollingsworth får svårt att hålla balansen, hon måste till slut sätta sig ner på hyddans golv. Därefter börjar hallucinationerna. Genom hyddans väggar silar solljuset in, Hollingsworth bländas och tvingas slå ner blicken för att inte få ont i ögonen. Ljuden från djungeln har tystnat. Sakta öppnas den tidigare låsta dörren och Fröken Hollingsworth är nu fri att ta sig därifrån. Väl ute upplever hon en stark känsla av överklighet, byn är tom på folk och ser ut att ha varit övergiven länge. Avguda statyetterna utanför hyddan är fortfarande kvar, men de är nu iklädda Bonjour och bär Fes. Från djungeln hörs musik från en Broadwaymusikal, hur otroligt det än kan låta. Plötsligt dyker "Fatty" Arbuckle (en stumfilmsstjärna) upp med en Coca-cola flaska i handen och ger Fröken Hollingsworth skamliga förslag. Han är mycket påfrestande och efterhängsen och kommer följa efter henne på avstånd var hon än går. Knappt har detta hänt förrän fyra mumier dyker upp ur djungelns snårskog och börjar jaga henne, de är ute efter hennes autograf. Om hon skriver en autograf nöjer de sig med detta, annars förföljer de henne och utslungar uråldriga förbannelser. Plötsligt befinner hon sig på en scen och hon ska just till att hålla ett tal inför en församling som visar sig vara nationernas förbund. Oavsett vad hon säger kommer folk ur församlingen att invända: "Detta är fullständigt befängt - Det är ju allmänt känt att Can-Can revyer leder till moralisk degeneration". En liten negerpojke kommer in på scenen och visar ut Fröken Hollingsworth. Sekunden efteråt förvandlas den lilla pojken till en stor reslig svart man som, till Fröken Hollingsworths förfäran, endast är iklädd en lila stola. Mannen granskar Fröken Hollingsworth noga, skakar på huvudet, och går ut från rummet de befinner sig i samtidigt som en bevingad svart antropomorf figur kliver in. Även denna figur granskar henne noga, ler ondskefullt, innan han överräcker ett paket inslaget i lila presentpapper och försett med vita sidenband. "Du ska bli min brud", säger han innan han försvinner in i ett starkt ljussken. paketet visar sig innehålla en ful statyett.

Fröken Hollingsworth vaknar upp i Herr Rutherfords starka armar, han säger: "Du har inget att frukta, du är med mig nu, ty jag...", Rutherford genomgår en dramatisk förändring och Fröken Hollingsworth befinner sig nu i Olivieras armar "...är vorden döden, världars förstörare", säger Oliviera innan Fröken Hollingsworth vaknar upp på hyddans golv. Hon har huvudvärk och känner sig matt.

Drömmen

Denna natt har Oliviera en ond dröm.

Han befinner sig liggande i sin hytt på fartyget m/s New Amsterdam. Han har just gått av sitt skift och ska till att somna in när dörren öppnas och en stor svart man kliver in och slår sig ner på en stol. Med ett aggressivt och forcerat sätt börjar mannen att tala med Oliviera: "Från och med denna stund är jag du och du är jag och du ska tjäna mig väl. Eoner har förflutit sedan eden bröts, men min mission pågår än, M'kai, Sakkara, Irem - alla dessa störtade citadell är nu öde nekropoler, det är mitt verk. Det är nu du ska tjäna mig". Oliviera finner sig nu stående i maskinrummet på m/s New Amsterdam. Alla portarna till kolboxarna är öppnade och luften är fylld av koldamm. Plötsligt dyker tre kostymklädda män upp med dragna vapen. De skriker ut order till honom. Oliviera vänder sig om, höjer händerna, ler ondskefullt och väser: "Jag är vorden döden, världars förstörare". Från en tändare som Oliviera håller i sin högra hand slår en låga upp. Ett otäckt skratt ekar genom maskinrummet innan koldammet antänds och en explosion blåser ut fartygets innandöme. Oliviera vaknar.



HÄR BOR GAUL

INFÖDINGSBYN

HÄR VAKNAR SPELARNÄ

DEN SNÄRIGA KLIPPAN

KLIPPSTOD MED GROTTA



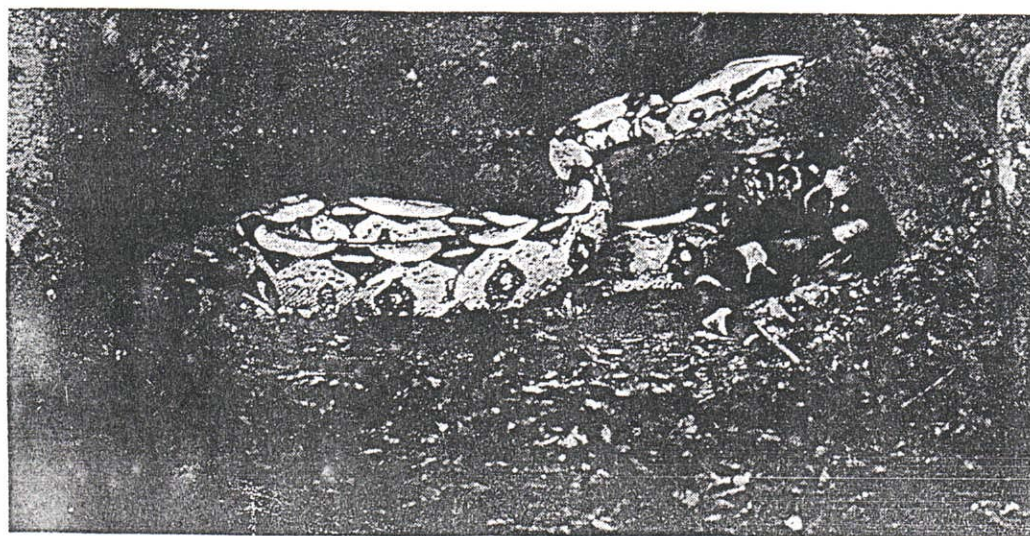


Bildbilaga

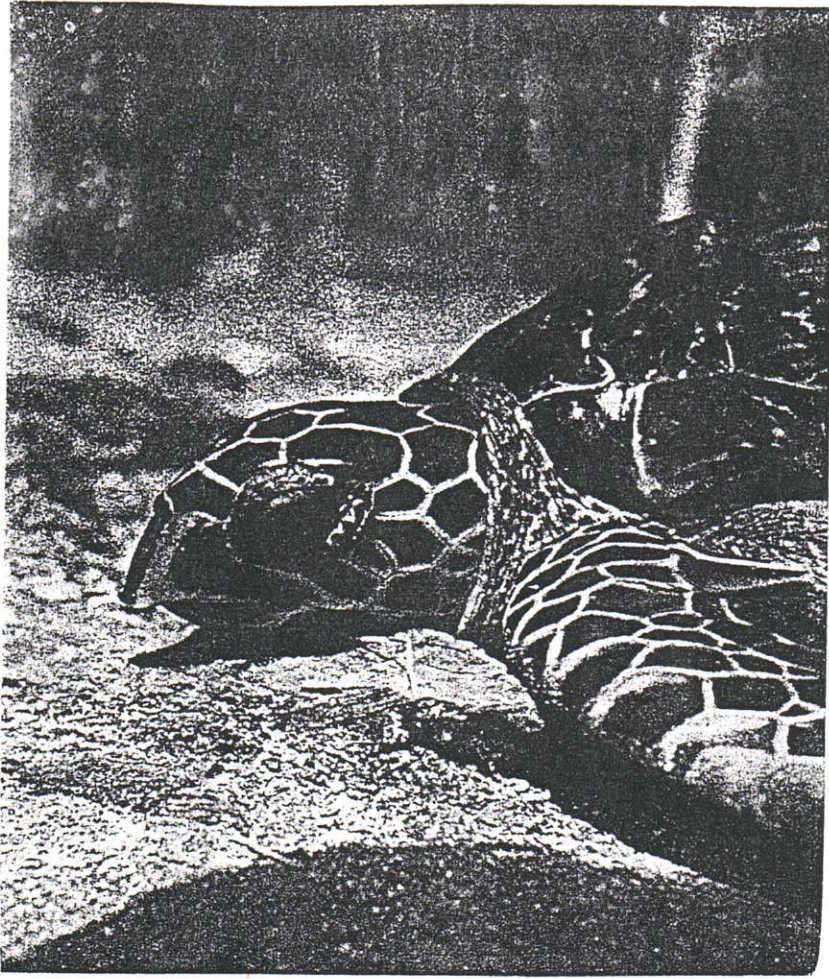
1. Stranden
2. Otäck orm
3. Jättesköldpadda
4. Den farligaste infödingen
5. Översikt över djungeln
6. I den snåriga djungeln
7. En Ullapa
8. En Satansapa
9. Den vackra Noshörnsfågeln
10. Ett tretåigt Trögdjur



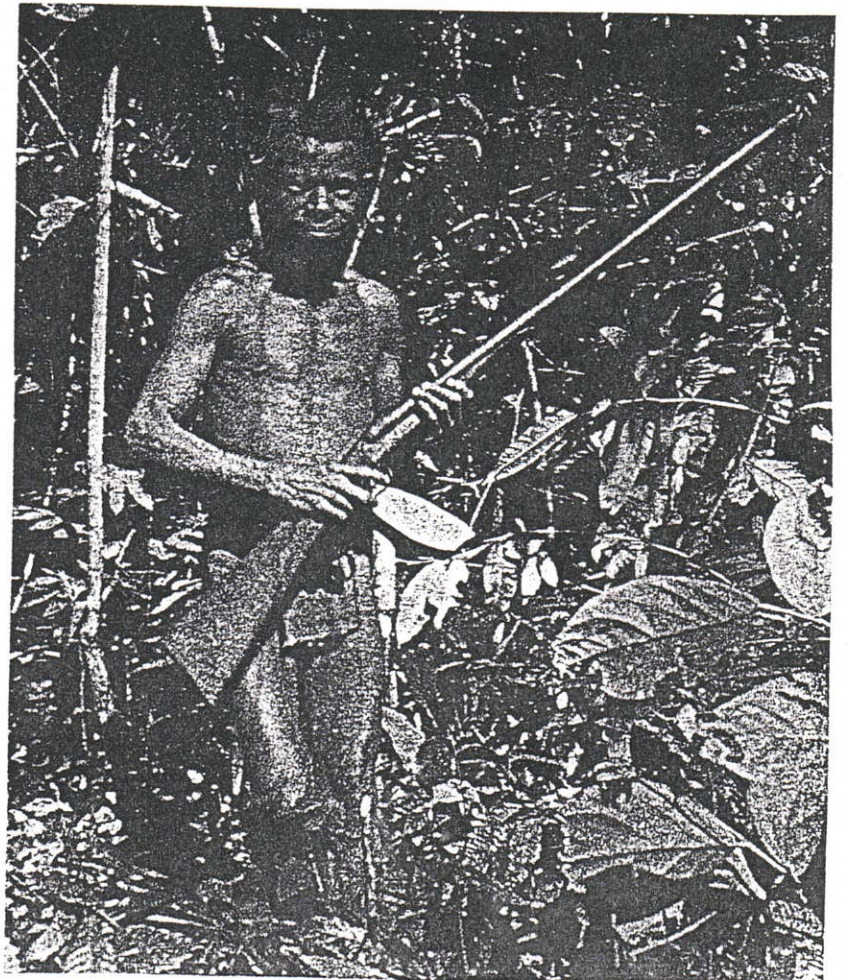
1.



2.



3.



4.

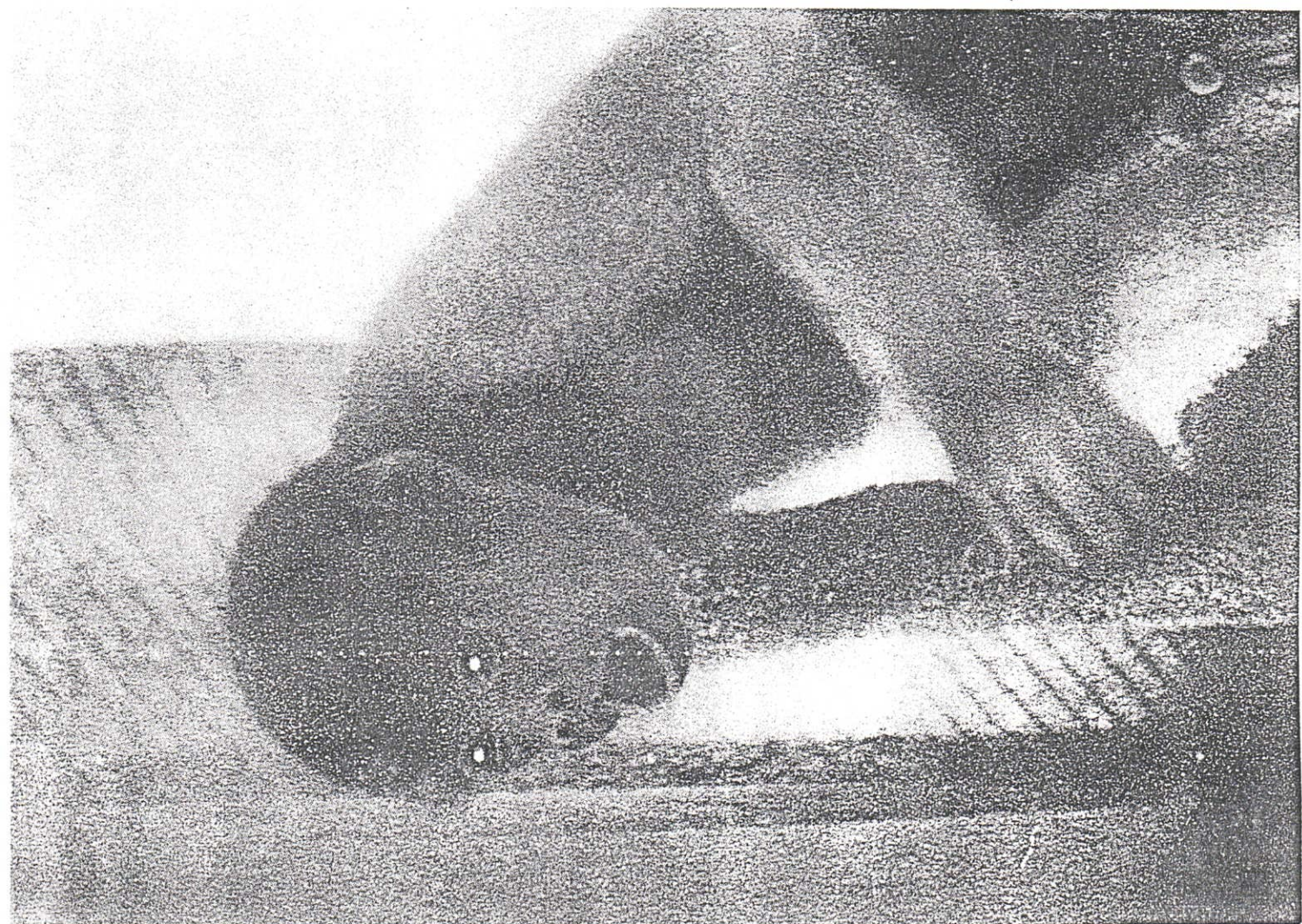


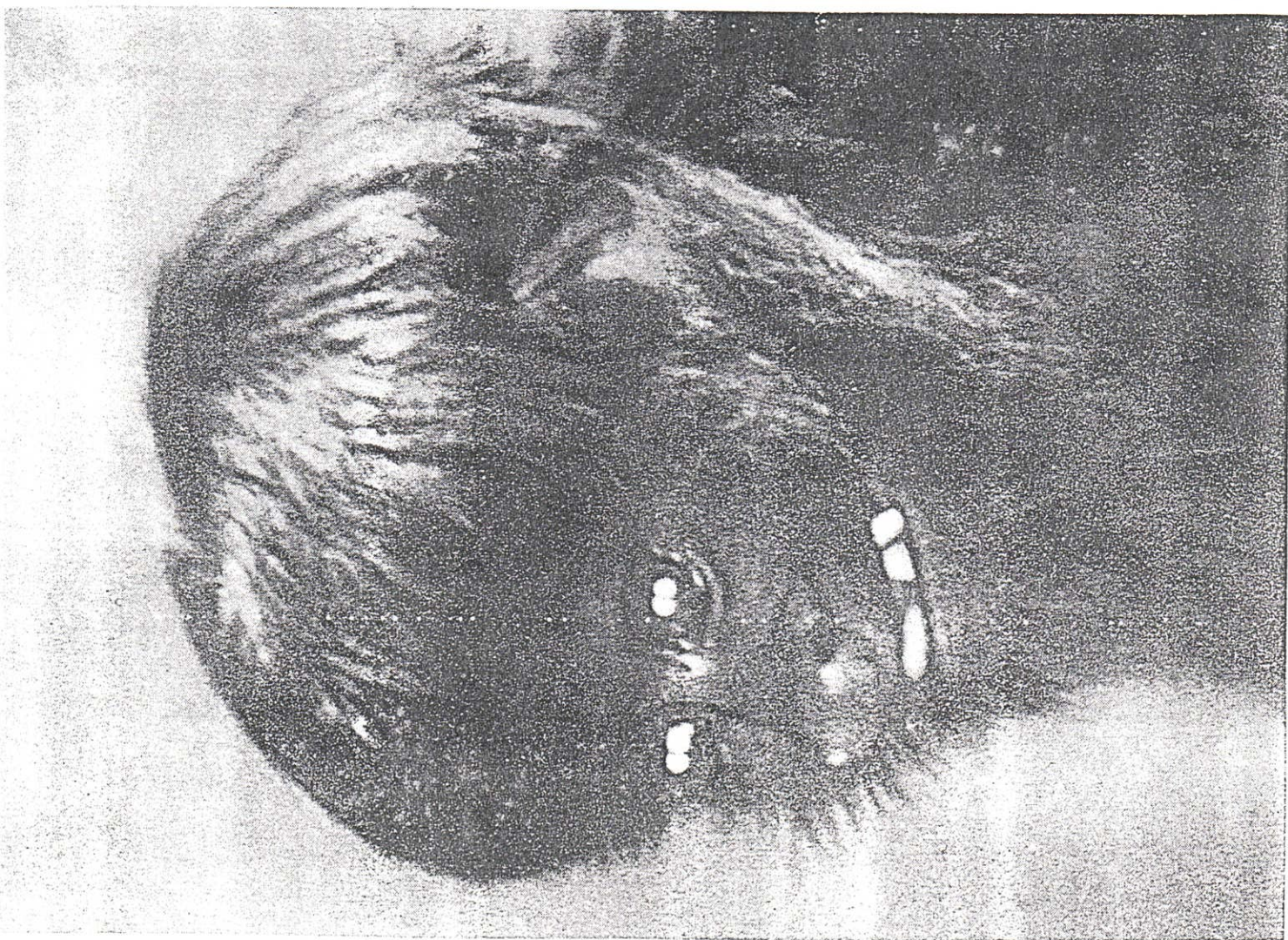
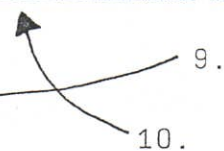
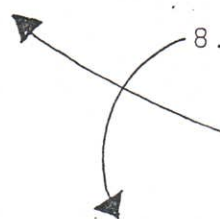
5.



6.

7.





Professor DuChamp

Levnadshistoria

Henri DuChamp föddes under dramatiska omständigheter en kall höstmorgon året 1864. Modern dog under förlossningen och Henri blev uppfostrad av en barnflicka och en fader som var förkrossad av sin frus bortgång. Henri fick ofta höra att det var hans fel att modern dött.

1882 började han studera vid Antwerpens universitet och efter fyra års flitiga studier blev han anställd på antropologiska institutionen, först som assistent åt en professor och senare som forskare. 1902 blev han klar med sin doktorsavhandling. Året efter gifte han sig med den tio år yngre Birgitte. Det blev ett kort äktenskap, då frun dog i barnsäng redan elva månader efter bröllopet. Dr DuChamp satte sin nyfödda son på ett barnhem, och grävde själv ner sig i sitt arbete, förbittrad av all oförtjänt otur. All den tid han la ner på sitt arbete gav utdelning 1913 då han blev utnämnd till professor.

Professor DuChamp är nu en av de främsta föreläsarna för den strukturfunktionalistiska skola inom kulturanthropologin som växt fram under tjugotalet. Han är en envis motståndare till den fysiska antropologin, och anser att tanken på att beskriva och klassificera olika folkslag utifrån rent fysiska kriterier är löjväckande. Trots att han har legat i polemik med stora delar av kulturanthropologins nuvarande auktoriteter har han själv kommit att bli en auktoritet. Hans idéer har blivit väl mottagna i vissa kretsar av disciplinen. Bland hans ivrigaste beundrare återfinns bland annat E.E Evans-Pritchard och A.R Radcliffe-Brown två mycket framstående forskare inom kulturanthropologin. Även hans egna fältstudier, hos bl a Ba-Tongafolket i centralafrika har rönt stor uppmärksamhet. Han arbetar för tillfället med ett rent teoretiskt projekt; att sammanfatta och vidare utveckla det klassifikatoriska släktskapssystemet.

Personlighet

Professor DuChamp är en strikt och konservativ man som på äldre dagar blivit mycket disträ och förvirrad. Han glömmer ständigt saker och har ett stort behov av hjälp för att klara sig igenom vardagen utan problem. Professorn tycker att han haft det tillräckligt eländigt i sitt liv och försöker njuta den tid han har kvar genom att äta och dricka gott, samt röka riktigt dyra cigarrer och dyr tobak. Han har i grunden en ganska pessimistisk människosyn, men håller vad det gäller värdeomdömen en låg profil och uttalar sig inte gärna högt om vad han anser om olika personer utan nöjer sig med att muttra några väl valda ord när ingen hör.

Den enda person som han umgås regelbundet med är hans personliga sekreterare, fröken Hollingsworth, som han anställde inte så mycket för hennes yrkesskicklighet som det faktum att hon liknar och påminner honom om hans bortgångne fru. Han förlitar sig helt på henne och tar gärna emot hennes hjälp.

På sin fritid samlar han på exotiska fjärilar som han håller i sin lägenhet i Antwerpen, och när någon intresserar sig för detta eller hans arbete kan han skina upp och visa sig mer än pratvillig.

Fröken Hollingsworth

Levnadshistoria

Amanda Elisabeth Hollingsworth föddes försommaren 1901 på en mindre gård utanför Harwich i England. Hennes föräldrar insåg snart att Elisabeth inte gjorde någon nytta på gården, och sparade för att kunna skicka henne till internatskola. Flickan Hollingsworth växte upp och blev fröken Hollingsworth, en vacker och ståtlig kvinna, som så snart hon kom tillbaka till föräldrarnas gård blev ett eftertraktat byte hos traktens ungar. Elisabeths vistelse på en internatskola i London hade dock gett henne en viss smak för storstadens glamour och flärd, vilket ingen i Harwichtrakten kunde ge henne. Hennes föräldrar insåg återigen att hon inte gjorde någon nytta på gården och skickade iväg henne ytterligare en gång, denna gången till London för att skaffa sig ett yrke. I London levde hon livets glada dagar några månader innan pengarna från föräldrarna tog slut, och hon blev tvungen att skaffa sig ett arbete. Efter ett mindre lyckat vikariat i en blomsterbutik fick hon anställning som sekreterare på Oxford University. Inkomsten från arbetet gav Elisabeth möjligheten att resa till Paris, och även om det inte var förstaklass njöt hon storstilat av resan. På universitet fick hon i mars 1926 i uppgift att ta hand om en belgisk professor som gästföreläste om sina senaste upptäckter. Professor DuChamp uppskattade att Elisabeth både var en duktig maskinskriverska och en kvinna som kunde föra sig, två kvalitéer han ansåg vara mycket viktiga för en sekreterare. Elisabeth saknade lite spänning i livet och tackade genast ja när professorn frågade om hon ville börja arbeta som hans privata sekreterare, något som den minst sagt förvirrade professorn verkligen behövde. Nu befinner sig Elisabeth och professorn på den stora kryssaren m/s New Amsterdam. Det är en tillvaro bestående av shufflespel och middagar vid kaptenens bord.

Personlighet

Fröken Hollingsworth är en kvinna av sin tid, hon har en rejäl uppfostran och hon vet hur hon ska uppföra sig i alla situationer. Hon är mycket verbal och artig, något hon lärt sig i sitt yrke, då det är hon som sköter alla professors kontakter utåt. Hon är ordentlig, på gränsen till pedant, och så pass huslig att hon både kan laga kläder och en tre-rättersmiddag. Detta till trots är hon fortfarande ogift. Att hon inte är gift kan man förklara med hennes överromantiska syn på kärleken. Hon väntar fortfarande på sin drömprins.

Hennes förhållande till professor DuChamp är inte endast yrkesmässigt, Elisabeth är som en mor för honom. Hon är tvungen att hjälpa honom med det mesta när de reser tillsammans, något hon bara tycker är trevligt, då hon känner att hon gör någon nytta. Professorn har verkligen varit mycket förvirrad på sistone, något som oroar Elisabeth som är mycket fäst vid honom.

Hon är känslig och gråter när hon läser sorgliga romaner och hon har svårt att somna efter att någon har berättat en spökhistoria.

Herr Rutherford

Levnadshistoria

Douglas föddes 1892 i en välbärgad medelklassfamilj i London. Fadern var lektor på Oxforduniversitetet. Då fadern undervisade och modern var upptagen av sociala aktiviteter samt av uppfostran av Douglas tre systrar blev han lämnad ensam med sina äventyrsromaner under sin barndom.

Douglas lydde sin fars råd att försöka sig på en akademisk karriär, och påbörjade sina universitetsstudier vid Oxford 1910. Som huvudämne valde han litteratur, men hans ungdomsårs äventyrsböcker hade satt sina spår och det akademiska livet var inte tillräckligt spännande.

1911 fick Douglas syn på ett anslag som talade om att Professor Hospers vid etnografisk institutionen sökte folk till en expedition som skulle avresa till Sydamerika och utforska det inre Amazonas, en plats där ingen vit man någonsin satt sin fot. Trots att Douglas egentligen saknade kvalifikationer anmälde han sig som intresserad av att följa med. Professor Hospers blev övertygad om hans lämplighet tack vare hans entusiasm, och expeditionen avreste på hösten 1911 och varade i över ett år.

När han återvände till England i början av 1913 visade det sig att en avlägsen fastär hade gått hädan och lämnat ett icke oansenligt arv efter sig - Douglas blev ekonomiskt oberoende.

Därefter reser Douglas världen över på jakt efter äventyr och berömdelse.

Personlighet

Douglas är en man med ganska normala moraliska och sociala värderingar för sin tid, men har tack vare sina resor fått en större tolerans mot andra kulturer.

Spänning, exotiska miljöer samt äventyrsupplevelser av pojkboksmodell är den stora drivkraften i Douglas liv. När något spännande och intressant sker blir Douglas impulsiv och engagerad.

I det vardagliga livet kan han uppfattas som arrogant och har en ful ovana att tala å andras vägnar.

Eftersom att han är ekonomiskt oberoende tycker han att ekonomiska göromål är oväsentliga och hyser liten förståelse för andras brist på pengar.

Douglas ogillar två urtyper av personer föräldrade auktoriteter samt hetsiga människor. Han har svårt att förlåta R.B.G.S för att de vägrar honom inträde på att han inte har en akademisk utbildning.

Kvinnor anser Douglas vara ett nödvändigt ont och har beslutat att inte inleda något förhållande på ett bra tag framöver.

Douglas berättar gärna och på ett mycket spirituellt sätt om sina äventyrliga resor.

Douglas resor i kronologisk ordning:

1913-14 tillbringade han i östafrika, där han bl a tillbringade stor tid hos Kikuyofolket i Kenya. Följde i sir Richard Burtons fotspår och fann vita Nilens källor.

1914-15 stred på sir Lawrence av Arabiens sida mot turkarna. Trivdes ej i sir Lawrence sold.

1918 Följde ännu en gång i sir Richard Burtons fotspår och sällade sig till den lilla skara av icke muslimer som besökt helgedomen i Mecka.

1920 Anordnade han en liten och hemlig expedition med syfte att obemärkt ta sig in i Jemen och söka reda på drottning Sabas försvunna stad. Misslyckades tyvärr.

1920-22 åter i östafrika.

1922-25 tillbaka i England. Startade importfirma för exotiska föremål.

1925 befann han sig i Indien och blev först i världen med att fotografera insidan av Taj Mahal.

1926-27 försökte hitta Noaks ark på Ararat i östra Turkiet misslyckades dock.

1928 semestrandes i Singapore.

Oliviera Juarez

Levnadshistoria

Oliviera Juarez föddes 1899 i Faro, Portugal. Hans far var portugis och hans mor spanjor med ett stänk negerblod i sig. Oliviera hade ingen lätt uppväxt, han fick stryk så fort hans far fick syn på honom, vilket i och för sig inte blev särskilt ofta. Han umgicks med ett gäng kriminella ungar som livnärde sig på ficktjuveri och undvek sitt hem så mycket som möjligt. Olivieras mor tvingade honom att gå i söndagsskola hos en präst, vilket gjorde att han lärde sig räkna och läsa hjälpligt.

Vid sexton års ålder mönstrade han på ett fartyg på väg till England, därefter mönstrade han på ett annat o.s.v.

Oliviera har nu rest världen över, men har aldrig brytt sig om sevärdheter och dylikt. Varje hamn betyder samma sak: sprit, prostituerade, hasardspel och slagsmål. Efter tretton år på sjön har han tröttna och börjat lägga undan lite pengar för att kunna slå sig till ro.

Personlighet

Oliviera är en girig och egocentrisk man, han ser alltid till sig själv först och andra sen. Han har inga moraliska problem med att stjäla och ljuga, men skulle aldrig kunna döda någon om det inte var absolut nödvändigt, men han är en jävel på att kasta kniv. En liten del av hans katolska uppfostran sitter fortfarande i och han är till och från en gudsfruktig man. Han brukar drömma om den fårfarm han skall köpa i Argentina när han har fått ihop tillräckligt med pengar. Trots sin bristfälliga utbildning har han en naturlig fallenhet för språk och har lärt sig tala många under sina otaliga resor. När han kommer över billiga böcker brukar han faktiskt läsa dem. Han håller just nu på att läsa Clausewitzs mastodontverk "Om kriget".