Kthulu



Ett lovecraftskt mysterierollspel av Mikael Bergström



Ett lovecraftskt mysterierollspel av

Mikael Bergström





FÖRFATTARE
Mikael Bergström

MEDFÖRFATTARE
Lukas Sjöström

SPELTESTARE
Fredrik Sergler, Joel Möller, Erik Slesgård
Johan Nohr, Calle Niblaeus, Owlbearpig, Tomas Arfert
Marco Behrmann, Christian Sahlén, Mikael Persson, Karl Asp, Tomas Härenstam, Lukas Sernlind

ILLUSTRATIONER
Inlaga: Alf Joakim Persson, Fredrik Olsson
Regelillustrationer och diagram: Mikael Bergström
Omslag: Enmanuel Martinez
Logotyp: Johan Nohr

REDIGERING OCH KORREKTUR
Kathrin Hagmaier

KORREKTURLÄSARE
Nils-Erik Johansson, Jörn Joghans, Magnus Wåhlberg, Markus Linderum, Håkan Jonsson, Mats Burhammar, Lloyd Baltz, Ulf Schyldt, David Hagman, Magnus Olofsson

LAYOUTKORREKTUR
Anders Bohlin, Claes Tovetjärn, Henrik Skog

Detta verk, inklusive alla illustrationer, är licensierat under Creative Commons Erkännande 4.0-licens. Licenstexten finns i sin helhet tillgänglig på https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.sv. Det betyder att verket och alla tillhörande texter, bilder, regler och layout/designelement är helt fria att kopiera, modifiera och sprida efter behov och tycke. Det inkluderar kommersiell användning. Det enda vi insisterar på är attribueringsrätten; alltså att du talar om varifrån materialet kommer och vem som är upphovsperson. Du får däremot inte säga att vi stödjer eller rekommenderar just din användning av materialet.

Innehåll

Förord 5
Rollpersonen 7
Regler 25
Vansinne 35
Spelledande 51
Appendix A Angelicasällskapet 59
Appendix B Rollformulär 71

Förord



Kutulu är ett regelsystem för rollspelande i 1920- och 30-tal med fokus på detektivarbete, mysterier, problemlösning och en god portion kosmisk fasa i författaren H. P. Lovecrafts anda.

Kutulu spelas av minst två spelare som berättar en historia tillsammans. En av spelarna tar sig an rollen som spelledare och övriga skapar var sin rollperson.

I spelledarens uppgifter ingår att gestalta miljöer och alla som rollpersonerna möter i sin väg. Personer som spelledaren gestaltar kallas spelledarpersoner. Det är också spelledaren som förbereder berättelsens grundstomme på förhand, antingen helt utifrån eget huvud eller genom att läsa ett färdigt scenario som någon annan skrivit. Det finns ett stort utbud av scenarier som är skrivna för andra lovecraftska rollspel. Dessa kan med enkelhet anpassas till Kutulu.

De övriga spelarnas uppgift är att gestalta sina rollpersoner. Genom att reagera på de beskrivningar spelledaren ger, smida planer och beskriva sina rollpersoners handlingar driver de spelet framåt – ofta mot ett allt annat än lyckligt slut.

Influenser

- Agatha Christies böcker om Miss Marple, Hercule Poirot och andra mysterielösare
- Rollspelet Call of Cthulhu från Chaosium
- Rollspelet Trail of Cthulhu från Pelgrane Press
- Rollspelet Fallen Reich från Fallen Publishing
- Rollspelsmodulen Cthulhu Britannica från Cubicle 7
- Howard Philip Lovecrafts skräcknoveller

Rollpersonen



Liksom i flera andra lovecraftska rollspelsregelsystem är rollpersonerna i Kutulu företrädesvis akademiker, officerare och andra bättre bemedlade personer som har tid, intresse och ekonomisk möjlighet att kuska runt och undersöka mysterier med ockult anstrykning.

Valerija och Bo ska skapa rollpersoner till Kutulu. De har genom diskussion med varandra och sin spelledare kommit fram till grundläggande koncept.

Valerija tänker skapa Patricia Harcourt, en 23-årig dagdrivande drömmare som är intellektuell och grälsjuk, lever på pengar från sin familj och hugger kubistiska hundskulpturer ur sten och marmor. Hon är ständigt på jakt efter spänning och nya upplevelser.

Bo tänker skapa Chester Wylde, en 56-årig man som är långt mer försynt än hans efternamn antyder, har en kulmage och bor med tre katter. Han är intresserad av allt som kittlar intellektet, framför allt inom det ockulta och det övernaturliga.

Bakgrund

Svara på frågorna nedan, ur rollpersonens perspektiv, för att skapa dig en uppfattning om rollpersonens bakgrund. Gör gärna efterforskningar om berörda platser och historiska skeenden och knyt an till verkliga händelser. Det gör att rollpersonen känns mer trovärdig och rotad i sitt sammanhang.

Ursprung Härstammar du från platsen där äventyret eller kampanjen tar sin början? Om inte, varifrån? Nationalitet är viktigt, framför allt med första världskriget färskt i minnet.

Klass Vilken samhällsklass kommer du från? Har du gjort en klassresa eller ärvt ekonomiskt och kulturellt kapital från dina föräldrar? Var dina föräldrar bönder, arbetare, hantverkare, tjänstemän, nyrika eller adel?

Familj Kommer du från en välkänd familj? Har familjen några skelett i garderoben? Påverkades familjen av första världskriget och i så fall hur?

Valerija bestämmer att Patricia är född och uppvuxen i London och att hennes föräldrar skapade sig en förmögenhet under första världskriget. Hennes far är bildad men tillhörde arbetarklassen innan hans smarta investeringar under kriget gjorde honom rik. Pengarna har låtit honom öppna dörrar som tidigare varit stängda för både honom och hans familj. Eftersom familjen är nyrik så är de illa ansedda bland äldre välbemedlade familjer.

Bo ger Chester ett irländskt påbrå och bestämmer att han kommer från en familj med gott renommé men svag ekonomisk ställning. De brukade ha omfattande ägor, men familjens ekonomi återhämtade sig aldrig efter att Chesters farfar genomfört ett antal mindre lyckade fastighetsaffärer. Hans föräldrar hade tillräckligt med pengar och inflytande för att ge honom en god universitetsutbildning vid King's College i London.



Mycket få kände till vad medlemmarna i damklubben egentligen hade för sig på sina möten. Det var nog lika bra.

Sysselsättning

Bestäm vilken rollpersonens huvudsakliga sysselsättning är. Ett grundläggande antagande är att samtliga rollpersoner tillhör samhällets övre mellanskikt. De är inte stenrika men de behöver heller inte arbeta tio till sexton timmar per dag i en fabrik eller på ett fält för att ha råd med sitt uppehälle. Din rollperson förutsätts vara kapabel att ta lediga dagar och betala reseomkostnader. Om du vill spela en rollperson från ett högre eller lägre samhällsskikt så behöver du spelledarens godkännande.

Advokat eller domare Du arbetar inom eller i anslutning till rättsväsendet. Kanske är du en halvpensionerad domare som mest lever på avkastningen från välplacerade investeringar eller en advokat med tillräckligt gott renommé för att inte behöva göra allt pappersarbete på egen hand? De flesta i detta gebit är väl införstådda med att lagar bör appliceras olika beroende på de inblandade parternas sociala ställning; oliktänkande tenderar inte att bli långlivade i yrket. Hur ställer du dig till det? Har du varit inblandad i några större eller känsliga fall? I så fall vilka? Finns det något sammanhang där ditt rättspatos satts på prov? Vad hände?

Antikvarie Du tjänar ditt uppehälle genom att konsultera och bidra med expertis inom antikviteter och fornkultur. Är du fast anställd vid ett museum, knuten till en antikvitetsfirma eller frilansar du?

Antikvariatägare Du kanske har en liten bokhandel eller antikvariat, kanske en sådan som knappt skyltar och håller sporadiska öppettider. Är du specialiserad på någon speciell typ av litteratur? Tjänar du dina pengar genom att sälja massproducerad, lättsåld skräplitteratur till massorna eller handlar du framför allt med sällsynta dyrgripar?

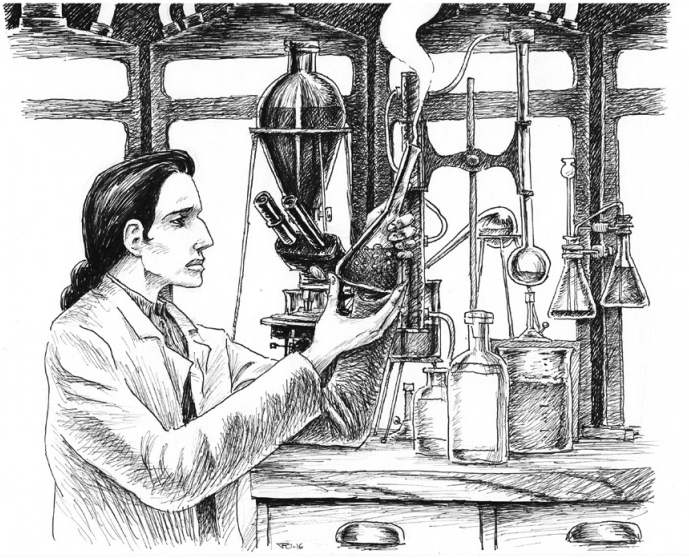
Dilettant Du är försörjd via periodvisa utbetalningar från ett stort arv eller av någon släkting som betalar dina levnadsomkostnader och är därmed fri att följa dina egna konstnärliga impulser. Kanske skapar du poesi, eller skriver på en bok som aldrig tycks bli klar. Du spenderar troligen en stor del av din tid på festligheter och tillställningar.

Författare Du har skrivit en eller flera böcker som fått ett tillräckligt positivt mottagande för att kunna ligga till grund för din försörjning eller åtminstone en viss namnkunnighet inom rätt kretsar. Du har antagligen ett kontrakt med din förläggare om nästa bok. Vad för slags böcker skriver du? Romantiska draman med erotiska undertoner, torra faktaböcker eller fantastik för en liten men fanatisk beundrarskara?

Läkare eller psykolog Du har antagligen en egen praktik där du tar emot patienter. En annan möjlighet är att du arbetar vid något större sjukhus, vårdhem eller institution. Om du är läkare, vilken är din specialitet? Vad är det värsta du sett i ditt yrkesliv? Om du är psykolog, bekänner du dig till Freuds psykoanalys, jungiansk psykologi eller andra psykologiska läror? Tror du att mentalpatienter kan bli friska, eller borde de spärras in på livstid?

Ingenjör Du arbetar med att utveckla och förbättra tekniska lösningar. Har du en egen firma som anlitas av andra eller är du en högt uppsatt kugge i ett större företagsmaskineri? Har du någon specialisering – gruvbrytning och malmbearbetning, ångmaskiner och förbränningsmotorer, arkitektur och byggteknik?

Journalist Din uppgift är att rapportera om viktiga händelser och se till att allmänheten hålls informerad och kapabel att vara med i den demokratiska processen. Samtidigt är det också ditt ansvar att skriva artiklar som säljer lösnummer. Vilken sorts texter skriver du – krönikor och kåserier eller stora avslöjanden? Ligger ditt fokus kanske på nya tekniska innovationer eller på pinsamma skandaler?



Doktor Chandra undersökte den svarta vätskan närmare.

Konstnär Du har välsignats, eller förbannats, med en konstnärlig läggning. Antingen lever du på att sälja dina verk, eller så har du någon annan form av försörjning – till exempel ett arv, ett stipendium eller en givmild mecenat – som låter dig fokusera på ditt skapande. Är du framgångsrik? Skapar du målningar med spöklika motiv, skulpturer som tycks vrida sig längs omöjliga vinklar och skrika med ohörda röster eller helt vanliga landskapsmålningar och alabasterbyster?

Kriminalare Du arbetar som polis och ägnar dig huvudsakligen åt att lösa brott av allvarligare karaktär, till exempel mord, dråp och rån. Du bär sällan uniform och förväntas inte dirigera trafik, ge böter för mindre förseelser eller fånga ficktjuvar. Du undersöker brottsplatser, förhör vittnen och lägger ihop två och två. Troligen började du din bana med ett antal år som uniformerad polis för att sedermera specialisera dig.

Är du en hederns man med bibehållet rättspatos, eller ser du mellan fingrarna med de som kan sticka till dig en slant? Har du någon gång planterat eller undanhållit bevis i ett viktigt fall, och i så fall varför?

Officer Du har – eller mer troligt, har haft – officerstjänst i något lands väpnade styrkor. Troligen fick du dina grader genom kontakter, kreditvärdighet och rätt efternamn. Vilken del av hans eller hennes majestäts styrkor tjänstgjorde du inom? Hur kommer det sig att du numera är civil? Är du pensionerad efter lång och trogen tjänst i kolonierna eller blev du avskedad under vanhedrande (och sedermera hemligstämplande) omständigheter?

Professor Du har vigt ditt yrkesliv åt sökandet efter och spridandet av kunskap. Antagligen har du en fast position vid något universitet och är en del av någon institutionsstyrelse. Vilket är ditt huvudsakliga ämnesområde? Vad har du specialiserat dig på? Vad är dina mest kontroversiella teorier och vilka är det som mest motsätter sig dem? Har du någon professionell nemesis bland andra akademiker?

Präst Ditt liv är lagt i Guds händer och din gärning är till hans ära. Vilken kyrka tillhör du? Hur är din ställning? Brukar du hålla i gudstjänster? Är dina predikningar fokuserade på kärleksbudskapet eller på gammeltestamentlig eld och svavel? Hur stor är din församling?

Att Patricia stämmer in på beskrivningen av en dilettant står bortom tvivel. Bo funderar en stund och kommer fram till att Chester ska vara stolt ägare till ett mindre och ganska undangömt antikvariat.

Tilltal och titel

Korrekt tilltal är i första hand yrkesbaserat; »överste«, »doktor«, »ingenjör«. Tilltalet skrivs framför namnet (»doktor Johnston«) och används som pronomen: »Önskar doktorn en kopp te?«

Om yrket är okänt eller personen saknar yrke används framför allt herr, fru, fröken och unge herr. Adeln bör tilltalas med »lord« eller »milord« respektive »lady« eller »milady«: »Önskar milady påfyllning?«

Bestäm vad din rollperson har för titlar och hur hen ska tilltalas.

Patricia saknar adelstitel, make och formell utbildning, så hon tilltalas »fröken Harcourt«.

Bo bestämmer att Chester lyckades uppnå en filosofie doktorstitel inom engelsk litteratur under sina studier vid King's College, varför han tilltalas »doktor Wylde«.

Egenskaper

En rollpersons förmåga att skaffa sig övertag i konflikter och ta sig förbi hinder beskrivs genom ett antal egenskaper. Egenskaper är antingen aktiva eller passiva. Skillnaden mellan dem ligger i hur de hanteras regelmekaniskt – när en aktiv egenskap ska prövas används tärningsslag för att avgöra resultatet, medan passiva egenskaper istället jämförs med en tröskel utan att tärningar blandas in. Se s 26 för detaljer om egenskapsslagen.

Fördela 13 poäng på egenskaperna. Som mest kan en egenskap ges värde 4 och minsta möjliga värde är 0.

Valerija och Bo diskuterar sinsemellan och bestämmer sig för att se till så att deras grupp inte helt och hållet saknar förmåga inom någon egenskap.



Mot vissa motståndare hjälper varken vapen eller list.

Aktiva egenskaper

De aktiva egenskaperna används huvudsakligen i sammanhang där en rollperson och en spelledarperson hamnar i en konflikt där det finns anledning att avgöra vem som vinner. Det händer också att de används för att se om en fysisk handling lyckas.

De aktiva egenskaperna är **Rörlighet**, **Styrka**, **Lönndom**, **Avståndsvapen**, och **Närstrid**.

En aktiv egenskaps värde avgör rollpersonens kompetens och chans att lyckas med handlingar relaterade till det område egenskapen täcker.

- 0 motsvarar en fullständigt okunnig stackare.
- 1 motsvarar en amatör som erhållit viss träning.
- 2 motsvarar en person som fått sin förmåga prövad i något sammanhang; fortfarande ingen yrkesperson men snäppet ovanför amatören.
- 3 motsvarar en person med yrkesmässig träning.
- 4 motsvarar en vältränad expert.

Chester är inte mycket för det här med konflikter, utan får värde 1 i Rörlighet, Styrka och Lönndom och värde 0 i Avståndsvapen och Närstrid.

Patricia får 1 i Rörlighet, Lönndom, Avståndsvapen och Närstrid samt 2 i Styrka. Det gör att hon överlag är något bättre än Chester vad gäller de aktiva egenskaperna; totalt har Valerija placerat ut 6 poäng här medan Bo bara placerat 3.



Passiva egenskaper

De passiva egenskaperna används för att ge tillträde till slutna sällskap, få tillgång till låsta arkiv och lösa upp de band som binder plikttrogna eller hemlighetsfulla tungor. Kort sagt, de är genvägar till kunskap och nycklar till sociala lås ni kan stöta på under era undersökningar.

Vilken av rollpersonens passiva egenskaper som kommer ifråga är i varje specifikt fall upp till spelledaren. En del spelledarpersoner imponeras föga av rikedomar och låter sig inte mutas, men litar alltid på en person från en god familj. För andra väger blodsband lätt – de fokuserar mer på personens anseende. Det finns klubbar som bara är öppna för de som har tillräckligt med pengar på banken och det finns hemliga arkiv vars väktare bara kan övertygas av en välsmord silvertunga.

Anseende beskriver ditt goda rykte. Ett gott anseende har den som gjort sig känd som en ädelmodig, rättfärdig och generös människa – kanske är du en välkänd filantrop eller en folkhjälte som räddat människor undan en svår situation. Kanske är du en krigshjälte som fick hem dina män helskinnade.

Övertala beskriver ditt munläder och din förmåga att manipulera människor att agera i enlighet med dina önskningar. Om du har en god övertalningsförmåga så har du en silvertunga, en säregen charm eller kanske en karisma som gör att folk du möter tenderar att se din sida av saken.

Börd beskriver din familjs status och namnkunnighet. Om du har en hög börd kanske din familj är adlig eller i vart fall har vad som brukar kallas »gamla pengar«. När du uppger ditt efternamn känner folk till det och visar dig aktning därefter.

Kredit beskriver din kreditvärdighet. Om du har en god sådan betyder det att banker och andra institutioner litar på dig, du är betrodd i ekonomiska spörsmål och har inga problem med att handla på kredit. Du behöver sällan hantera fysiska kontanter i din vardag.



Ingen av dem sågs någonsin till igen. Det var som om själva jorden slukat dem.

Valerija ger Patricia värde 3 i Kredit för att återspegla hennes familjs rikedomar och värde 2 i Anseende eftersom hon gjort sig ett namn i ockulta kretsar. Däremot är hon inte speciellt duktig på att övertala andra och hon kommer inte från någon väl ansedd familj – därför får hon värde 1 i Övertala och Börd.

Chester har ett betydande personligt rykte som duktig och diskret antikvitetshandlare och Bo ger honom värde 4 i Anseende. Han kommer från en fin och namnkunnig familj (Börd 3) och är vältalig (Övertala 3). Däremot är hans kreditvärdighet inte den bästa, mycket på grund av att han betalar av på skulder som hans familj ådragit sig. Därför får han Kredit 0.

Expertiser

När en rollperson funnit en ledtråd används hens expertiser för att analysera den. För de flesta ledtrådar räcker det att rollpersonen har ett värde i rätt expertis för att dess hemligheter ska avslöjas. För ytterligare information om hur det fungerar, se s 25.

Expertisens värde avgör hur pass kompetent och insatt rollpersonen är och hur djup analys hen är kapabel att göra.

- 0 motsvarar en fullkomligt okunnig lekman.
- 1 motsvarar en någorlunda insatt amatör.
- 2 motsvarar ett yrkesmässigt kunnande.
- 3 motsvarar en insatt expert.

Fördela 10 poäng på rollpersonens expertiser.

Antropologi och etnologi Analysera, ha kunskap om och relatera till folkgruppers beteenden, sedvänjor, klädeskultur och matvanor. Antropologin handlar om urfolk och utdöda kulturer medan etnologin är mer fokuserad på europeiska kulturer med deras klasser, sociala grupper och etniciteter.

- Bedöma vilka samhällsklasser och kulturer de två männen som möts på piren kommer från, givet deras tal och kläder
- Avgöra huruvida inte fröken Andersson verkar ha ett lite väl förfinat språk och vanor för att vara den enkla gruvarbetardotter hon utger sig för att vara
- Se vilket urfolk som kan ha producerat den stora trämasken, och vilken betydelse den i så fall har i deras mytologi.



Historia och arkeologi Kunna avgöra ruiners ålder och tillhörande kultur samt bedöma gamla krukor och stentavlors äkthet. Ha kunskap om historiska skeenden och en förmåga att bedöma historiska källors trovärdighet.

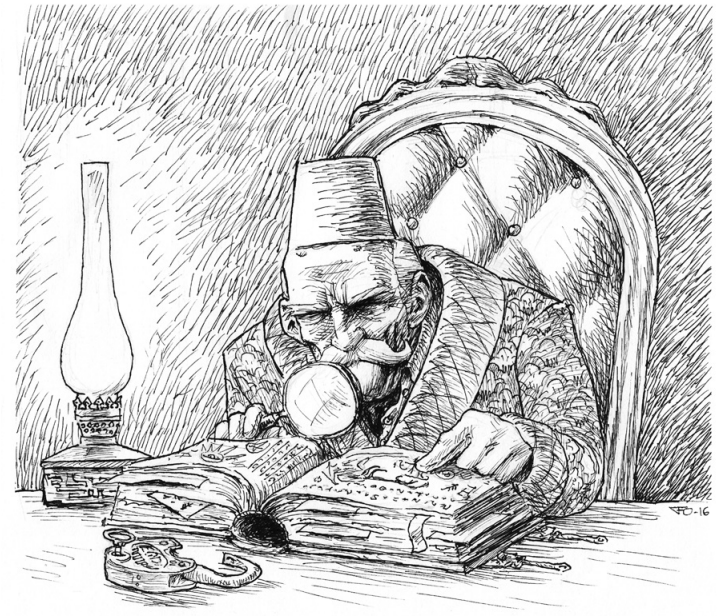
- Se vilken kultur de sjunkna ruinerna på fotografiet tillhör
- Bedöma om krukskärvan med Nekronomikon-strofer i kilskrift är äkta eller ett sentida falsarium
- Koppla det sigill som använts för att försegla brevet till rätt adelsfamilj
- Jämföra kultens legend kring slaget vid Lützen med vedertagen historieskrivning
- Se om boken som vittnar om en extraordinär händelse utanför London på 1700-talet är en trovärdig historisk källa.

Bibliotek och arkiv Hitta i boksamlingar och arkiv, få tillgång till förbjudna eller hemliga sektioner och förstå olika klassifikationssystem.

- Få tillgång till bibliotekets exemplar av Nekronomikon och kunna jämföra passagen i kultens dokument med originalet
- Hitta arkiverade artiklar som rör mordet på von Strucker
- Identifiera vilka volymer som saknas bland fader Levitz minutiöst ordnade böcker om obskyra kulter i England på 1600-talet.

Ekonomi och juridik Granska bokföring, deklarationer och kvitton för att upptäcka tillgångar, skulder och oegentligheter. Få tillgång till domstolsprotokoll, göra förutsägelser om rättsfall och minnas prejudicerande domar.

- Undersöka om fröken Morrow hade några större skulder eller betydande tillgångar vid sitt frånfälle
- Avgöra vem som egentligen äger tomten nere vid vattne
- Spåra källorna till den misstänkte Lord Hewitts rikedomar
- Undersöka om Harriet Jamison är inblandad i några juridiska tvister och förutse deras utgång
- Räkna ut vem som egentligen äger vad i släkten.



Efter flera timmars idogt genomsökande av klubbens mer obskyra volymer fann professor Conway den symbol han sökte.

Konst och hantverk Analysera konstverk och deras symbolik, sätta verk i konsthistoriskt sammanhang samt undersöka hantverk för att avgöra tillverkningssätt, tidsåtgång och hantverksutövarens kompetens.

- Är den återfunna Rembrandt-tavlan äkta?
- Vilken process har använts för att framställa den mystiska statyetten?
- Finns det någon dold symbolik i illuminationen som doktor Renfield hade i sitt kassaskåp?
- Se vad Nathan Graysons samling av konstnärliga fotografier säger om hans förmåga som fotograf.

Kriminalteknik Genomsöka brottsplatser, samla in och bearbeta bevismaterial.

- Avgöra skostorlek, längd och vikt på personen som spionerat in genom fönstret genom att analysera fotspåren i jorden utanför
- Se om dörren in till arbetsrummet brutits upp och i så fall från vilket håll
- Analysera blodstänkens infallsvinklar och avgöra var i rummet mordet på fröken Montgomery utfördes
- Är anledningen till att man inte kan se mannens ansikte på fotografiet att någon manipulerat det, eller är andra krafter inblandade?
- Avgöra om fotografiet på lady Hawthorne är taget på förmiddagen, som hon påstår.

Medicin Genomföra medicinska undersökningar, läsa recept och journaler, analysera hälsotillstånd och sjukdomsförlopp.

- Karvades symbolerna in i kroppen före eller efter dödens inträde?
- Se om hr Forbes, värd för kvällens festligheter, visar några tecken på sjukdom
- Avgöra huruvida doktor Phlegenheimer är en kvacksalvare utifrån de recept hon utfärdat
- Identifiera giftet i flaskan som lämnades kvar på fönsterblecket.



Mekanik Analysera maskiner och mekaniska konstruktioner; avgöra deras syfte och metod.

- Har någon saboterat fröken Greens bil, eller verkar hennes fästman ha rätt i att det bara var en olycka?
- Vilket syfte fyller den kompakta, urverksdrivna apparaten som är inbyggd i direktör Berghs arbetsbord?
- Bär den upphittade klockan, som inte tycks mäta någon jordisk tid, några tecken som skvallrar om dess upphovsman?

Naturvetenskap Att ha kunskap om naturen och världen, till exempel genom botanik och zoologi, fysik och kemi, geologi och astronomi.

- Vad är det för djur som ligger dött i fröken Herrigans resväska?
- Vilken växt är det som producerar giftet pilen doppats i?
- Sammanfaller ritualens höjdpunkt med någon rörelse hos himlakropparna?
- Var kan man hitta den svarta bergart som statyetten karvats från?
- Vad är det för kemikalie som ger ifrån sig en sådan stank?
- Beter sig vargflocken naturligt?

Ockultism Känna igen och identifiera ockulta symboler, känna igen ritualer från beskrivningar och lämningar. Här ingår också kunskap om religioner och myter, kulter och teologi, astrologi och spiritism.

- Är det en känd ockult symbol hr Roper karvat in i sin sovrumsvägg, och vad betyder den i så fall?
- Vad säger kultens ritualer och namn på olika väsen om den mytologi de följer? Vilka andra kulter har liknande myter?
- Utifrån Lady Henshaws vittnesmål, vilken sorts ritual verkar hennes make och hans kompanjoner ha genomfört?

Psykologi Analysera människors beteendemönster, ställa diagnos utifrån brev och lämningar, avgöra huruvida en människa själv tror sig tala sanning.

- Döljer överste Brown något, eller är han bara stressad av situationen?
- Vad säger den underliga korrespondensen mellan urmakare Harrison och hans fru om hans sinnestillstånd?
- Visar Lord Barrymore några tecken på det vansinne som drabbade hans far?

Språk Identifiera och översätta mellan moderna, levande språk och kanske också ett och annat dött.

- Är mademoiselle Delacroix accent äkta eller skådespelad?
- Vilket språk är det kulten mässar på? Vad är det de åkallar?
- Finns det något samband mellan den försvunna munkens nedkrafsade anteckningar och de mystiska symboler som pryder templets ingång?

Även här diskuterar Valerija och Bo hur de ska placera sina poäng så att deras lilla grupp blir så mångsidig som möjligt utan att deras rollpersonskoncept urvattnas.

Chester är en kunnig yrkesman som specialiserat sig på Bibliotek och arkiv, Konst och hantverk samt Ekonomi och bokföring – alla tre krävs för hans yrkesutövning som antikvariatsägare. Bo ger honom värde 2 i alla tre. Han bestämmer också att Chester ska ha värde 1 i Antropologi och etnologi, Juridik, Psykologi och Historia och arkeologi.

Patricia är mer av en mångsysslerska och Valerija ger henne värde 1 i Antropologi och etnologi, Fotografi, Konst och hantverk, Medicin, Mekanik, Naturvetenskap, Ockultism och Språk. Hon ger henne också ett brinnande intresse för Kriminalteknik, där hon får värde 2.

Regler

I en vanlig spelomgång Kutulu används reglerna i det här kapitlet inte i någon betydande grad. Huvudsakligen drivs handlingen framåt av att spelare diskuterar sinsemellan, ställer frågor till spelledaren och beskriver sina rollpersoners handlingar, snarare än av tärningsslag och regelmekanik.

I en del sammanhang behövs dock ett ramverk för att avgöra handlingars och undersökningars utgång. Det är då nedanstående regler tas i bruk.

Expertiser och ledtrådar

En expertis beskriver din rollpersonens förtrogenhet med ett kunskapsområde. Genom den mekanik som beskrivs här kan rollpersonen inneha kunskap som spelaren saknar, och abstraktionen låter spelarna fokusera på att dra slutledningar utifrån den information de kommer över.

Din rollperson behöver inte ha någon expertis för att upptäcka ledtrådar. Istället behöver du bara beskriva att din rollperson letar på rätt sätt och i rätt del av miljön. Om det finns en ledtråd där hen letar så kommer spelledaren att tillhandahålla den. Här finns inget utrymme för slump – finns det fotspår i rabatten och rollpersonen undersöker sagda rabatt så kommer hen givetvis att upptäcka fotspåren.

När det däremot handlar om att få ut användbar information ur ledtråden – hur stora skor som skapat avtrycken, till exempel – så krävs att någon rollperson som har möjlighet att undersöka ledtråden sitter inne på relevant kompetens.

De allra flesta ledtrådar kräver bara att rollpersonens värde i expertisområdet är större än noll. Har rollpersonen minst en ifylld cirkel bredvid erforderlig expertis på rollformuläret så får hen tillgång till all relevant information. Mer svårtolkade ledtrådar kan kräva två eller tre ifyllda cirklar.

Om ingen av era rollpersoner innehar rätt expertis, eller om den expertis de har är otillräcklig, så kommer de att behöva uppsöka någon form av sakkunnig expert på området.

I och med detta knyts självfallet nya kontakter och vänskapsband som spelledaren senare kan använda sig av för att locka in rollpersonerna i ytterligare äventyr.

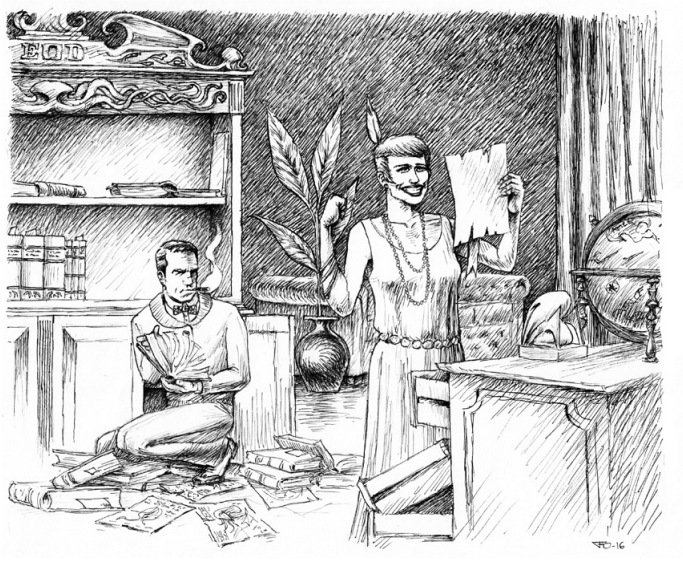
Om rollpersonen någon gång hamnar i en situation där hen själv förväntas producera något eller på annat sätt aktivt använda sig av någon av expertiserna så använder spelledaren värdet i relevant expertis för att bestämma utförandets kvalitet. Inget tärningsslag behövs.

Egenskapsslag

När din rollperson försöker utföra något och utgången är oviss, kan ett egenskapsslag vara lämpligt. Det betyder inte att det är tänkt att ni ska slå tärning stup i kvarten; spara tärningsslagen till situationer där det känns extra spännande. Det är alltid spelledaren som bestämmer om ett slag ska göras.

Några tumregler för när det passar med ett egenskapsslag:

- Slå bara när rollpersonen har begränsad tid på sig och inte kan göra upprepade försök. Annars bör spelledaren låta handlingen lyckas förutsatt att rollpersonens egenskapsvärde är minst 1
- Slå bara för handlingar som har en rimlig chans att lyckas
- Slå bara om spelledaren kan komma på intressanta utfall både för lyckade och misslyckade resultat. Annars väljer spelledaren det mest intressanta utfallet
- Slå bara om något står på spel



Det dröjde inte länge innan fru Darville hittade dokumentet. Nu gällde det bara att lyckas smuggla ut det förbi vakterna.

Spelledaren kan välja att slå egenskapsslagen dolt och bara beskriva effekterna för er spelare. En del spelare föredrar att slå sina slag själva. Diskutera gärna saken i spelgruppen på förhand så att ni är överens om hur ni vill göra.

Ett egenskapsslag går till som följer:

1. Spelledaren väljer en lämplig aktiv egenskap. Vilken egenskap som anses lämplig bör relateras till situationen och den handling slaget gäller.
2. Den som ska slå slaget slår så många sexsidiga tärningar som rollpersonen har som värde i den valda egenskapen.
3. De tärningar som visar fyror, femmor eller sexor är lyckade tärningar. De som visar ettor, tvåor eller treor är misslyckade tärningar.

4. Om ingen tärning är lyckad så misslyckas handlingen. Spelledaren beskriver effekten. Det behöver inte handla om att rollpersonen är en klumpeduns; i görligaste mån bör spelledaren sträva efter att låta hen behålla sin värdighet. Istället bör misslyckanden i hög grad beskrivas som en konsekvens av olyckliga yttre omständigheter.
5. Om en tärning är lyckad så lyckas handlingen nätt och jämnt. Spelledaren beskriver resultatet, som visserligen ska gå att betrakta som lyckat men kan innebära oönskade konsekvenser. Givetvis bör även detta ske med viss måtta – spelet får inte bli farsartat.
6. Om fler än en tärning är lyckad, så lyckas handlingen. Ju fler tärningar, desto bättre – om ett slag mot Rörlighet lyckas med tre eller fyra tärningar bör resultatet till exempel beskrivas som graciöst, smidigt och obesvärat.

Det egenskapsslag oftast används till är konflikter mellan rollpersoner och spelledarpersoner. Då gäller följande:

- Den deltagare som får flest lyckade tärningar vinner konflikten.
- Om ingen av deltagarna får några lyckade tärningar så vinner ingen av dem. Om det rör sig om en utdragen konflikt bör spelledaren i det här läget se till att någonting i omständigheterna förändras, så att handlingen inte stannar upp i väntan på att någon ska lyckas med ett tärningsslag.
- Om deltagarna får samma antal lyckade tärningar, så vinner i första hand den deltagare som slagit flest sexor. Om deltagarna har lika många sexor räknas antal femmor och därefter fyror.
- Om deltagarna slagit lika många fyror, femmor och sexor så lyckas båda med det de försöker göra. Om situationen bara medger en vinnare räknas båda slagen som misslyckade enligt ovan. Om en vinnare måste utses slås slaget om tills en vinnare utsetts.

Omständigheter och utrustning kan ge bonustärningar eller avdrag på antalet tärningar i slaget. När antalet tärningar modifieras på det sättet är det sällan med mer än två åt endera hållet.

– Vakten är på väg. Doyle, slå ett slag för Lönndom för att se om hon ser dig.

– Jag lyckades med två.

Spelledaren slår för vaktens Lönndom för att se om hon lyckas vara mer vaksam än Doyle är bra på att gömma sig. Resultatet blir en lyckad tärning, så Doyle vinner konflikten eftersom han hade två.

– Hon går bara förbi dig. Hon ser ut att vara på sin vakt dock, så du behöver nog vara försiktig när du rör dig vidare.

Sänkta egenskaper

Rollpersonens egenskaper höjs extremt sällan men det händer att de sänks. Det är sällan bra för vare sig fysisk hälsa eller socialt anseende att gräva ner sig i ockulta mysterier.

Om din rollperson skadas i en strid men överlever så väljer du en aktiv egenskap att sänka permanent med ett steg. Du och spelledaren kommer sedan överens om hur sänkningen ska motiveras i spelvärlden. Felaktigt läkta benbrott, nervskador och trasig muskelmassa kan förklara det mesta vad gäller darriga händer, stelhet och nedsatt styrka.

Passiva egenskaper sänks när din rollperson agerar på tvärs med dem:

- **Anseende** sänks när rollpersonen beter sig irrationellt eller illa i offentliga miljöer, bryter mot sociala normer, blir påkommen med lögner eller gör sig omöjlig hos personer vars anseende är lika med eller högre än rollpersonens.
- **Övertala** sänks om rollpersonen får ett hårt slag mot sitt ego, genom att till exempel bli förlöjligad eller förödmjukad offentligt. Rollpersonens förmåga att övertala kan också få sig en törn om dess charmanta leende blir av med några tänder. Det beror helt på vilket slags övertalning rollpersonen specialiserat sig på.



I fjärran tornade spindelmonstret upp sig. Dess konturer var otydliga, som en hägring. Laura visste att den inom kort skulle manifestera sig fullständigt. Då skulle det vara för sent. Hon bad en tyst bön att Anna skulle hinna genomföra ritualen i tid.

- **Börd** sänks om rollpersonen agerar illa nog i offentliga miljöer för att familjen ska börja ta avstånd från hen. Är man ett svart får kan man inte räkna med att kunna få några dörrar att öppnas med sitt efternamn. Börd kan också sänkas ifall familjens status i samhället sjunker.
- **Kredit** sänks om rollpersonen är alltför generös med sina pengar och drar på sig skulder som inte kan betalas. Rollpersonens kreditvärdighet kan också försämras om hen beter sig ansvarslöst och slösaktigt eller gör dåliga investeringar.

Normalt sänks passiva egenskaper bara med ett steg åt gången. Undantag kan göras för extraordinära omständigheter, om rollpersonen till exempel blir fullständigt bankrutt på kort tid eller råkar bli inblandad i någon väldigt komprometterande skandal som oåterkalleligen sänker dess anseende.

Strid

Att hamna i handgemäng eller – ännu värre – skjutvapenduell är definitivt något alla civiliserade damer och herrar med självbevarelsedrift håller sig undan från i görligaste mån. Tyvärr händer det att de undersökningar rollpersonerna genomför försätter dem i situationer där de inte har något val.

När någon tar initiativet till att utöva våld i någon form, så har personen ifråga initiativet, och agerar först. Den som styr personen som har initiativet deklarerar vilken sorts handling hen ämnar utföra. När det gäller val av egenskap att slå mot är det i fallet stridshandlingar i princip alltid Närstrid eller Avståndsstrid som kommer på fråga.

Personer som blir anfallna kommer att vilja utföra ett motanfall eller som allra minst försöka undvika att träffas av det anfall som riktats mot dem.

När anfall och eventuellt motanfall eller försvar utförts så går initiativet över till nästa person som ännu inte agerat eller reagerat. När alla deltagare i striden givits möjlighet att agera eller reagera återställs initiativet och alla är återigen fria att deklarera handlingar.

Det innebär att striden delas in i rundor, i vilka alla deltagare ska få en möjlighet att agera. I fiktionen varierar därför stridsrundornas längd men det rör sig sällan om längre tidsperioder än någon sekund eller två.

Ibland kan det bli kaotiskt då flera spelare vill deklarera handlingar samtidigt; då är det spelledarens roll att så snabbt som möjligt reda ut röran och avgöra vem som anfaller vem.

Fördelen med att agera tidigt och kasta sig över initiativet är att det ger viss kontroll över valet av motståndare i striden. Nackdelen är att man samtidigt låser upp sig själv och därmed öppnar sig för anfall från någon annan deltagare. Varje deltagare kan bara utföra en handling eller en reaktion per runda.

En handling som deklarerats kan inte återtas. Om den visar sig vara grundad på en missuppfattning om sakernas tillstånd så antas rollpersonen ha gjort en motsvarande felberäkning i den stressade situation en strid trots allt innebär.

Om en spelare tvekar alltför mycket kan detta räknas som att hen försuttit sin rollpersons chans att agera i innevarande runda.

	1	2	3	4	5	6
Patricia	x	x	x			
Chester	x	x				
Kultist 1	x	x	x			
Kultist 2	x	x				

Fig. 1. Med ett rutat papper kan spelledaren lätt hålla reda på vem som agerat. I figuren kommer Chester och kultist 2 att få agera innan Patricia eller kultist 1 får agera igen.

Spelledaren har möjlighet att tillfälligt eller permanent modifiera eller ignorera ovanstående regler ifall hen bedömer att det tjänar narrativet.

Anfall

När en deltagare i striden anfaller en annan så slås ett slag mot deltagarens Närstrid eller Avståndsstrid. Närstrid används för beväpnat och obeväpnat handgemäng medan Avståndsstrid som namnet antyder används när pistoler eller kastvapen är inblandade.

Personen som blir anfallen kan då välja att utföra en försvarshandling eller ett motanfall. I båda fallen slås ett slag mot ett egenskapsvärde personen har.

Vid motanfall används personens värde i relevant stridsegenskap – Närstrid eller Avståndsstrid. Motanfall innebär att den anfallna har en chans att skada sin anfallare.

Slagens resultat jämförs, som vid andra konflikter (s 28).

Vinnaren i konflikten åsamkar sin motståndare skada. Om det blir oavgjort och båda kombattanterna har lyckade tärningar så skadas båda.

Vid försvarshandlingar används personens värde antingen i relevant stridsegenskap eller i Rörlighet. Vid en försvarshandling kommer den anfallna inte att kunna åsamka sin anfallare några skador utan bara själv undkomma.

Det här innebär att försvarshandlingar huvudsakligen används om den anfallna har ett betydligt bättre värde i Rörlighet eller blir anfallen på avstånd och själv saknar avståndsbeväpning. Närstrid kan inte användas för försvar mot avståndsanfall och Rörlighet kan inte användas för att åsamka skada.

Beväpning

Beväpning ger bonus på tärningsslaget. De flesta vapen ger en tärning extra. Tyngre skjutvapen som hagelgevär avfyrade på kort avstånd och automatpistoler ger två tärningar.

Skador

Skadevärdet som åsamkas motståndaren är lika med antalet lyckade tärningar i anfallsslaget. Normala människor blir utslagna efter att ha fått sammanlagt tre skador. En utslagen person behöver omedelbar läkarvård för att inte dö. Om skadans värde överstiger rollpersonens tålighet med en betydande mängd så kan spelledaren bestämma att döden inträffar omedelbart.

När skador inträffar bör spelledaren beskriva dem kortfattat men tydligt. Spelledaren bestämmer vilken kroppsdel som blir skadad. Efter striden beskriver spelledaren skadan i mer grafisk detalj i samband med att ni bestämmer vilken aktiv egenskap som ska sänkas.

Förflyttning

En person som är inbegripen i en strid kan förflytta sig utan att det räknas som en handling. Förflyttning innebär att både den som förflyttar sig och de som försöker anfalla denne får en tärnings avdrag på sina slag i den runda där förflyttningen äger rum. Förflyttningen måste därmed deklareras innan tärningsslagen.

Avdragen är kumulativa – om två skyttar springer samtidigt som de försöker träffa varandra så kommer båda två att få två tärningars avdrag på sina slag.

Förflyttning kan utföras oavsett vilken typ av slag personen utför under rundan. En förflyttning kan ske mellan två närliggande delar av ett rum eller motsvarande; ett fåtal meter.

Omständigheter

I avståndsstrid kan begränsad sikt orsakad av till exempel dåligt ljus, dimma eller rök ge ytterligare tärningsavdrag för berörda parter. Detsamma gäller för den som försöker skjuta mot någon som delvis befinner sig i skydd.

En skytt som har möjlighet att ta stöd eller spendera en extra runda med att sikta får en extra tärning att lägga till sitt anfallsslag.

I närstrid kan avdrag eller extratärningar utdelas beroende på till exempel vapens relativa räckvidd – en person med kniv som försöker sticka någon som är beväpnad med en rejäl käpp kan till exempel få avdrag i öppna utrymmen, medan personen med käppen kan få avdrag i trängre utrymmen. Det är alltid spelledaren som bedömer huruvida avdrag eller extratärningar kommer ifråga.

Vansinne



Det här kapitlet beskriver tekniker vars syfte är att underlätta spelledarens arbete med att gestalta det tilltagande vansinne som ofrånkomligen drabbar rollpersoner som konfronteras med sanningar bortom mänskligt förstånd. Teknikernas grundprincip är att du som spelledare ska agera vad som i litterära sammanhang kallas en opålitlig berättare. Det betyder i klarspråk att spelarna inte kommer att kunna lita på dina utsagor om den fiktiva verklighet rollpersonerna befinner sig i.

Din uppgift kring spelbordet är normalt sett att beskriva den verklighet rollpersonerna upplever. Genom att beskriva världen på ett sätt som du egentligen vet inte stämmer så ger du spelarna en känsla av att inte kunna lita på sina sinnen, som kännetecknar den specifika sorts vansinne som drabbar människor som förirrar sig ner i den lovecraftska mytvärldens labyrinter.

Det tål att påpekas att vi här gör en åtskillnad mellan lovecraftskt vansinne å ena sidan och psykiska funktionsnedsättningar av traditionell, normalmänsklig typ å den andra. De senare befattar sig det här kapitlet inte med, av respekt för de som lever med dem i verkligheten utanför spelet.



De hade mödosamt tagit sig till den skogsglänta dagboken beskrivit. Nu försökte de enas om hur de skulle gå till väga för att återskapa ritualen. Ingen av dem insåg att området bevakades av ett ting från bortom stjärnorna …

Vansinnesinducerande företeelser

När rollpersonerna stöter på företeelser med koppling till den lovecraftska mytvärlden så är deras sinnen normalt sett otillräckliga för att ta in all information. Deras hjärnor aktiverar olika försvarsmekanismer för att mildra effekten och tillåta rollpersonen att fortsätta fungera med ett minimum av permanenta men.

Om rollpersonerna fortsätter att utsätta sig för vansinnesinducerande upplevelser så kommer deras hjärnors förmåga att försvara sig att försvagas. De byggs om för att kunna se mer av den större verkligheten och omsätta observationer av saker som ligger bortom människans uppfattningsförmåga i mer begripliga termer. Det betyder inte att de ser tingens faktiska natur, utan bara att deras hjärnor blir mer anpassade för att tolka denna natur.

Här följer några exempel på företeelser med koppling till den lovecraftska mytvärlden:

- Varelser (shoggothar, byakheer, tindaloshundar)
- Platser (Carcosa, Lengplatån)
- Böcker (»Kungen i gult«, »Nekronomicon«, »Förbjudna kulter«)
- Symboler (det gula tecknet, de äldres tecken, portens sigill)

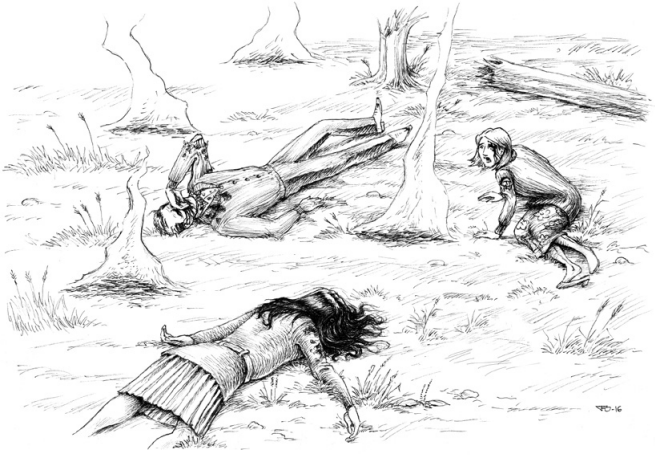
I Kutulu gestaltas det genom att sådana företeelser beskrivs enligt något av dessa steg:

1. **Förnekelse** Rollpersonerna kan till exempel uppleva att de förlorar tid, då deras hjärnor helt enkelt raderar minnet av upplevelsen. I spel gestaltas detta genom att händelsen helt enkelt inte beskrivs. Händelserna som leder fram till mötet med det vansinnesinducerande elementet beskrivs i vanlig ordning men sedan hoppar berättelsen direkt till vad som händer efter mötet. Spelledaren bestämmer vad som hänt och hur rollpersonerna agerat. Kanske kan fragmentariska minnen leta sig in i deras drömmar framöver.

Mötet kan vara med en varelse men lika gärna en vansinnesframkallande text eller en dito arkitektur. Rollpersonerna kan också missa symboler som deras hjärnor inte tillåter dem att uppfatta; de redigeras helt enkelt bort ur synfältet.

– Ni går in mellan monoliterna. Över den annars behagfulla doften av ängsblommor och dagg ligger en svag stank av något ruttet och oljigt. Ni hör ett ljud uppifrån.

Plötsligt ligger ni ner. Doyle, du håller högerhanden för ett stort, blödande köttsår i din vänstra arm. Det gör så ont att du gråter, du har svårt att fokusera. Vad gör ni?



Efteråt kunde ingen av dem beskriva det som anfallit dem.

2. **Famlande** Rollpersonerna ges motsägelsefulla och kaotiska förklaringar och beskrivningar, som tangerar tungomålstalande. Här rekommenderas du som spelledare att dels förbereda beskrivningar och dels öva dig i att framföra dem på ett så intensivt, närmast febrigt sätt som möjligt. Med motsägelsefullhet menas här att varelser kan beskrivas som att de är både långa och korta, breda och smala, flygande och gående, mörka och ljusa, metalliska och organiska, att de har näbbar och nos. Enstaka ord i beskrivningen kan få vara ljudlösa eller på ett annat språk.

Beskrivningarna kan sedan med fördel få falla samman till enstaka ord som inte följer någon röd tråd eller meningsuppbyggnad och sedan bara gutturala ljud och läten, frikopplade från all mänsklighet.

En något vansklig teknik för att förstärka ovanstående är att ignorera spelarnas försök att avbryta beskrivningen eller ställa frågor. Det kan skapa en känsla av maktlöshet men om det görs till överdrift kan det också bryta all spänning och göra spelarna uttråkade och uppgivna. Använd med andra ord denna delteknik med försiktighet.

Symboler kan här beskrivas som att de vrider sig in i sig själva eller att de ser ut som flera symboler som ligger överlagrade på varandra, hela främmande alfabet som gömts i enskilda tecken. När en rollperson läser en vansinnesframkallande text kan hen istället för handling eller innehåll få en känsla av att drunkna, av feber eller av att vara mikroskopisk och obetydlig i universum.

– Varelsen är liten och täckt av något slags slem. Dess långa armar griper långsamt efter er samtidigt som dess torra hud gnids mot sig själv vilket får hudflagor att lossna och falla till marken. Dess enorma kroppshydda hindrar er från att … dörren. Med hastiga långsamma rörelser står den still i mitten av rummet. Rummet, brummet, drömmen. Dess ögon stirrar. Stirrar, som brunnar som man faller ner i om man inte är försiktig. Den är blind. Blind, trind, kind, hind. För varje. Durch den see. Symbolism. Saaaaa hri knnn, hrafsor knaf aaa ooo iiijnax krannn aaa iii iä …

---

3. Acceptans Rollpersonernas hjärnor har börjat forma de strukturer och banor som krävs för att omsätta den störtflod av bortomvärldslig information de utsätts för. Här beskrivs de vansinnesinducerande företeelserna vagt men huvudsakligen korrekt. Här och var smyger sig fortfarande okända eller påhittade ord in, ibland faller något ord bort. Kanterna på allting är suddiga, inga beskrivningar går in på fler detaljer än absolut nödvändigt.

– Mot er flyger något som påminner lite om en jättestor fladdermus. Det verkar väldigt fientligt inställt. Dess klor glimmar som metall.

---

4. **Anpassning** Rollpersonernas hjärnor är nu såpass välanpassade för mötet med den lovecraftska mytvärldens verklighet som den mänskliga fysiologin medger. De får konkreta, välanpassade beskrivningar av företeelserna och kan navigera hjälpligt i den nya, större värld de introducerats till.

– Varelsen är som en stor amorf klump av kött och verkar vara sammanfogad av kroppsdelar från många individuella människor. Här och var sticker en arm eller ett huvud ut. Den har hundratals ögon och de stirrar alla på er. Den vältrar sig fram i maklig takt.

Du som är spelledare avgör i vilken takt stegen tas och vad som gäller för varje varelse. Även om rollpersonerna fått vissa varelser beskrivna på steg 2 så kan det fortfarande finnas varelser som beskrivs på steg 1. Det beror på hur varelserna relaterar till varandra – de som tillhör samma del av mytvärlden följer ofta samma steg – och hur vansinnesframkallande du bedömer att de är.

Ungefär samtidigt som rollpersonerna börjar se varelser så som de är och få steg 3- eller 4-beskrivningar brukar de också ha blivit inkapabla att relatera till eller agera i den vanliga, mundana verkligheten på ett meningsfullt sätt. Det är inte helt ovanligt att de blivit av med alla sina ägodelar och släpat sitt goda namn i smutsen genom att ha agerat alltför excentriskt inför andra människor. Inte sällan har de begått brott i sin strävan efter att förstå mer, eller med ledning av hallucinationer och röster bara de hör. Som spelledare kan och bör du låta rollpersonerna få lida konsekvenserna av att spelarna agerar utifrån den förvridna bild av verkligheten du tillhandahållit.



Efter teaterbesöket började Harrisons drömmar förändras. De blev märkligare, mer abnorma. Han drömde om främmande gator och himlar fyllda av märkliga ting.

Anteckningar

Du bör föra kortfattade minnesanteckningar i samband med att rollpersonerna upplever vansinnesinducerande händelser. Dessa anteckningar kommer du senare att återknyta till när du skapar hallucinationer och andra tecken på psykiskt trauma som drabbar rollpersonerna.

Om du så önskar kan du givetvis också anteckna särskilt traumatiska händelser även om de inte är direkt relaterade till den lovecraftska mytvärlden.

En anteckning bör vara kortfattad men täcka det viktigaste. Det kan till exempel vara relevant att anteckna:

- Det mytiska elementets art och egenskaper (»Varelse, Shoggoth«)
- Vilken eller vilka rollpersoner som var närvarande (»alla utom Tommy och Kristina«)
- I vilken grad rollpersonerna exponerades för det vansinnesinducerande elementet (»skymtade, mörk tunnel«)

I enskilda fall kan givetvis även andra detaljer vara intressanta, såsom rollpersonernas sinnestillstånd, vilken tid på dygnet det var, et cetera.

Hallucinationer

Hallucinationer är samlingsnamnet för de inkorrekta beskrivningar av den ordinära verkligheten rollpersonerna drabbas av i takt med att deras sinnen går sönder och rekonstrueras för att kunna greppa den nya verkligheten.

Medan beskrivningarna av de vansinnesinducerande företeelserna gradvis övergår i mer konkreta och korrekta beskrivningar blir rollpersonernas hallucinationer värre, mer påtagliga och ett allt större hinder för dem i deras vardag. Inte sällan slutar de som undersöker mysterier relaterade till den lovecraftska mytvärlden som omyndigförklarade mentalpatienter. Visserligen förstår de nu saker bortom den vanliga verkligheten men de kan inte längre fungera i samhället.



Den natten vred sig alla New York-bor oroligt i sömnen. Få av dem skulle någonsin få veta hur nära deras stad var att förintas.

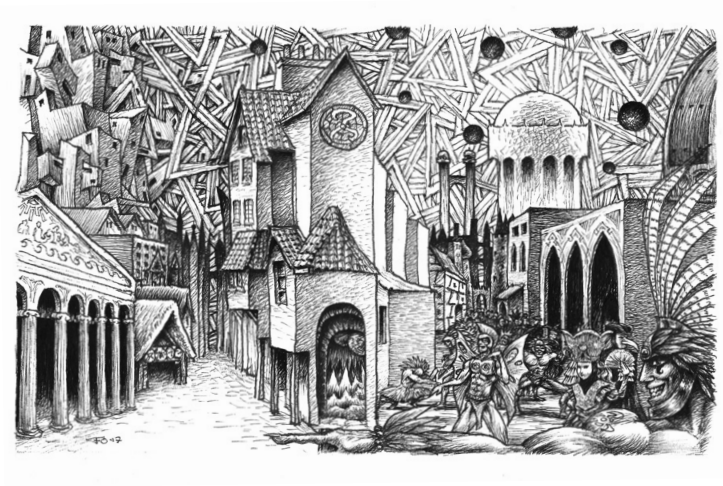
Hallucinationerna klassificeras enligt följande steg:

1. **Sällsamma drömmar** När rollpersonerna påbörjar sin resa ner i vansinnet, eller mot upplysning, uppträder hallucinationerna i första hand när rollpersonen sover. Genom drömmarna kan det upplevda behandlas och kläs i symbolisk skrud. Här kan du som spelledare också rentav plantera ledtrådar rollpersonerna missat – Hastur, den Onämnbare, är kanske den Äldre gudom som oftast associeras med drömmar om andra världar och tider, men även andra varelser kan influera drömmar.

2. **Chimärer** När rollpersonerna börjar sin resa på allvar så kommer deras visioner att börja hemsöka dem även i vaket tillstånd. En chimär är något rollpersonen betraktar och som existerar i den fysiska världen men som av rollpersonen uppfattas på ett sätt som inte motsvarar verkligheten. Chimärer skiljer sig alltså från fantasmer (se nedan) i att de inte innebär att något läggs till, utan bara att något modifieras.

3. **Fantasmer** När rollpersonerna börjat dyka djupare ned i den lovecraftska mytvärlden börjar de även se och uppleva saker som överhuvudtaget saknar grund i verkligheten. I sin strävan att låta rollpersonerna greppa det ogreppbara och förstå det obegripliga har deras hjärnor helt tappat förmågan att skilja mellan det observerade och det som bara finns i det undermedvetna. Fantasmerna upplevs normalt sett som fullständigt verkliga från rollpersonernas sida men kan givetvis inte observeras av utomstående.

När du som spelledare introducerar hallucinationer är vår rekommendation att göra det subtilt och med fingertoppskänsla. Låt inte vansinnet ta över redan från början om inte äventyret du spelleder har en hög frekvens av företeelser med koppling till mytvärlden.



En dag försvann Harrison, för att aldrig återses. Den enda ledtråd han lämnade efter sig var en papperslapp där ett enda ord stod nedtecknat: »Carcosa!«

Mardrömmar kort efter en gemensam upplevelse kan till exempel vara rimligt, men alla rollpersoner behöver inte få dem samtidigt och de behöver inte drypa av dramatiska beskrivningar. Mardrömmar passar dessutom utmärkt som privat korrespondens mellan dig och enskilda spelare mellan spelmöten.

Om du går för fort fram så finns risken att spelarna snabbt börjar leta strategier för att avgöra vad som är verkligt och inte, och hallucinationerna förvandlas från något stämningsskapande och skrämmande till ännu en utmaning spelarna behöver ta sig an. Tanken med systemet är att minska distansen mellan rollpersonernas och spelarnas upplevelse, inte att öka den.

Hallucinationer och beskrivningar

När rollpersonerna upplevt något deras hjärnor förnekar så är det lämpligt om de i första hand drabbas av sällsamma drömmar, när deras hjärnor bearbetar det de blockerat.

Nästa gång rollpersonerna ser något så kanske de nått det famlande steget. Efter det mötet kan de drabbas av både drömmar och chimärer.

De alltmer korrekta och tydliga beskrivningarna spelarna får av mytvärldsföreteelser eskalerar med andra ord simultant med de alltmer förvrängda beskrivningarna de får av övriga delar av verkligheten. Detta illustreras av Fig. 2.

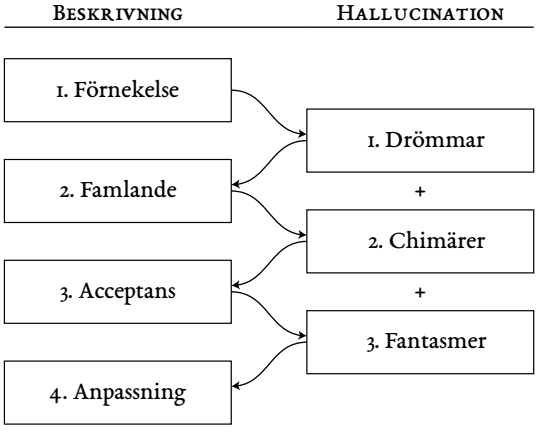


Fig 2. Beskrivningar och hallucinationer hänger samman.

Hallucinationernas teman

Hallucinationerna bör först och främst vara rotade på något vis i de upplevelser du antecknat. Samtidigt bör kopplingen i de flesta fall vara tematisk och associativ snarare än direkt och bokstavlig. Här följer några exempel.

- Om rollpersonerna träffat på flygande varelser med minsta likhet med fåglar så kan deras hallucinationer till exempel bestå av korpar som betraktar dem vaksamt eller fladdermöss som krafsar i deras hår när de undersöker djupa grottor.
- Om rollpersonerna träffat på något slemmigt så kan de uppleva ytor som klibbiga eller hala eller ha känslan av att själva svettas eller gråta en trögflytande vätska. När de dricker vatten kan de få känsla av att ha fått med sig något obehagligt ner i strupen, som inte med lätthet låter sig harklas eller hostas bort.
- Om rollpersonerna stött på döda kroppar, till exempel en bestialisk mördares offer, kan de se blodspår, känna lukten av blod eller ruttet kött eller få intrycket av att någon egentligen helt oskyldig förbipasserande går beväpnad med en ritualkniv av samma slag som mördaren.
- Om rollpersonerna stött på något insektsliknande kan de höra surrandet av insekter, känna hur något kryper runt innanför deras kläder, i deras hår eller varför inte under deras hud eller i deras ögon. Insektssvärmar kan forma mystiska geometriska mönster eller vara onaturligt aggressiva.
- Om rollpersonerna stött på någon form av vagt humanoida varelser så finns risken att de i framtiden kommer att se dessa överallt – i butiksägaren som kanske döljer ett par gälar under sin krage, i den vagt grodlike tidningspojken eller i den likbleke advokaten vars andedräkt inte syns ens i den bitande januarikylan. Vem som helst kan trots allt vara en av »dem«.
- Symboler som rollpersonerna mött, som det gula tecknet eller de äldres tecken, kan återkomma i olika sammanhang, kanske i trunkerad eller förändrad form.

- Berättelser och texter rollpersonerna läst, och som innehåller kopplingar till den lovecraftska mytvärlden, kan även de återkomma. Personer som nämns i texterna kan plötsligt finnas med bland dödsrunorna eller födelseannonserna i vanliga dagstidningar. När rollpersoner hör delar av en konversation mellan främlingar de passerar på gatan kanske den berör någon viktig del av berättelsernas symbolik eller handling.

Effekter

Att rollpersonerna blir alltmer oförmögna att se och förstå verkligheten så som den upplevs av majoriteten påverkar naturligtvis deras undersökningar, deras privatliv och deras förmåga att fungera i offentliga utrymmen.

I vardagen kan det handla om att de alieneras från sina vänner och familjer genom att i allt högre grad agera excentriskt. Effekterna av att rollpersonen agerar utifrån chimärer och fantasmer kan av omgivningen lätt betraktas som tecken på grava vanföreställningar, förföljelsemani, schizofreni eller liknande. Det här kan leda till sänkta värden i de passiva egenskaperna då rollpersonen försämrar sin sociala ställning, blir betraktad som familjens svarta får eller i allmänhet börjar ses som opålitlig och oberäknelig. I längden finns stor risk att antingen familjen eller ordningsmakten ser till att omyndigförklara och tvångsomhänderta rollpersonen.

I samband med undersökningar och lösandet av mysterier kan hallucinationerna förstärka rollpersonernas konspirationstänkande och paranoia. Dessutom kan spelledaren använda dem till att förvrida ledtrådar eller skapa nya, vilket stundtals kan ge rollpersonerna tillgång till ny och korrekt information. Dock utgör sådana ledtrådar minst lika ofta villospår som bara riskerar att kosta dem värdefull tid.

Grupphallucinationer

Det lättaste sättet att sköta chimärer och fantasmer i en grupp rollpersoner är att låta dem alla dela samma förändrade verklighet även om bara vissa av dem haft den upplevelse som ligger till grund för chimärerna och fantasmerna. Det kan du vid behov förklara som gruppsykoser eller Jungs kollektiva omedvetna.

I en del fall kan det vara värt besväret att enbart förändra en rollpersons verklighet. Om du då inte vill att rollpersonerna ska genomskåda din illusionism så behöver du se till att skillnaden i upplevd verklighet kan bortförklaras på något rimligt sätt. En del i detta är att undvika individuella hallucinationer när andra rollpersoner betraktar samma sak. När rollpersonerna gemensamt undersöker ett rum och fokuserar på olika delar är ett gott exempel på en passande situation, liksom alla sammanhang där en rollperson ger sig av från övriga för att undersöka något. Här är grupper som delar på sig en välsignelse.

En annan del är att välja chimärer eller fantasmer som kan upphöra när andra rollpersoner riktar sin uppmärksamhet mot dem, utan att det blir uppenbart att det rörde sig om hallucinationer. Ett exempel här skulle kunna vara statyer som rör på sig, men bara långsamt och bara när en av rollpersonerna ensam betraktar dem. Djur och insekter kan snabbt återgå till sina normala beteendemönster och ritualknivsskaftet i främlingens bälte kan vid närmare påseende visa sig höra ihop med en helt vanlig hantverkskniv.

Förändrade känslotillstånd

Hallucinationerna kan ges stadga och riktning genom att användas för att skapa eller förstärka patologiska eller avvikande känslotillstånd. Dessa tillstånd kan grunda sig i rollpersonens aktuella situation, dess tidigare upplevelser, eller båda.

- **Att känna sig observerad.** Spelledarpersoner verkar stirra på rollpersonen när hen går förbi. Även djur följer hen med blicken.
- **Att känna sig ignorerad.** Spelledarpersoner upplevs som distraherade – de verkar titta på sina fickur, peta naglarna eller flacka med blicken när rollpersonen försöker prata med dem.
- **Att känna att saker som lever är döda eller artificiella.** Spelledarpersoner beskrivs som att de har tomma blickar och stela eller mekaniska rörelsemönster. Deras hy liknas vid döda ting, som läder eller vax. Organiska funktioner som andning kan beskrivas i mekaniska termer.
- **Att känna att saker som är döda är levande.** Rollpersonen upplever statyer, dockor och uppstoppade djur som stirrande, rädda, redo för anfall eller på väg att säga något. Använd organiska ord för att prata om döda ting, till exempel håriga mattor, arga vapen eller färger, mjuka fåtöljer som kramar om den som sätter sig i dem.
- **Att känna det som att andra talar om en bakom ens rygg.** Spelledarpersoners konversationer tystnar när rollpersonen kommer in i rummet. Hen kan uppfatta fragment av samtal där hens hemligheter omnämns, kanske i förlöjligande eller hotfulla ordalag.
- **Att känna dissociation inför den egna kroppen och sina upplevelser.** Rollpersonens kropp känns som att den är ett separat ting som inte tillhör hen. Beskriv autonoma, ofrivilliga kroppsreaktioner: »Din arm rycker till och slår ner vasen i golvet«. Du kan också tala om rollpersonen i tredje person: »Fru Hewlitt upptäcker till sin förskräckelse att rummet hon träder in i är fullt av blodiga kroppsdelar. Hon skriker lungorna hesa till dess att hennes kumpaner kommer in i rummet för att undersöka vad som är fel«.

Spelledande



Det här kapitlets funktion är att ge dig som spelledare ytterligare vägledning i hur du kan förgylla upplevelsen för dina spelare och underlätta arbetet för dig själv. I grund och botten ligger en stor del av ansvaret för scenariots spelbarhet och spelmötenas stämning på ditt bord och därför är det viktigt att du har effektiva verktyg som underlättar uppgiften.

Scenariostrukturer

När du planerar inför det scenario du ska spelleda så kan det vara hjälpsamt att rita upp scenariots struktur som ett flödesschema. Varje person eller plats ges en egen ruta i diagrammet. Mellan rutorna ritas pilar som symboliserar de ledtrådar som kan upptäckas och leda vidare till nya personer eller platser.

När du ritat upp scenariots struktur som ett sådant schema är det lätt att se vilka delar av scenariot som är linjära och vilka som är mer komplexa.

För utmaningsfokuserade scenarier, där huvudmomentet för spelarnas del är att lösa konkreta och helt eller delvis avskiljda utmaningar, fungerar en linjär struktur utmärkt. Rollpersonerna går från utmaning till utmaning i en rät linje tills de når scenariots slutpunkt.

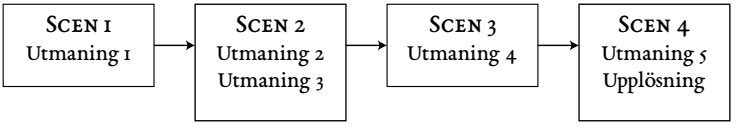


Fig 3. Rollpersonerna rör sig från utmaning till utmaning utan att göra några val mellan olika scener.

För undersökningsfokuserade scenarier, där huvudmomentet för spelarnas del är att undersöka platser och prata med personer för att hitta ledtrådar som leder till nya platser och personer, fungerar en mer komplex struktur bättre.

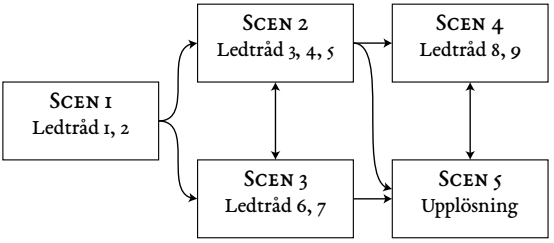


Fig 4. Rollpersonerna gör val i flera led om vilken väg de ska ta och vilka spår de ska prioritera. Pilarna visar ledtrådarnas riktningar.

Om du vill göra en linjär struktur mer komplex så finns det tre huvudsakliga taktiker:

- Skapa nya platser eller personer som existerande ledtrådar kan peka mot.
- Skapa nya ledtrådar som binder samman existerande platser och personer på nya sätt.
- Skapa nya ledtrådar som leder till nya platser eller personer, som knyts samman med existerande platser.

En riktlinje för komplexa strukturer kan vara att varje plats bör innehålla ledtrådar som leder i minst två riktningar, och att det bör vara möjligt att hitta varje plats på minst två sätt.

Anpassning av scenarier

Lovecraftska rollspel har funnits tillgängliga i över 30 års tid. Det betyder att det finns en uppsjö av färdigskrivna scenarier att utgå från. Det krävs ofta lite arbete för att anpassa dem till Kutulus tänkta spelstil, som i hög grad fokuserar på mysterielösande och utforskande.

Oavsett om scenariot du vill anpassa är skrivet för ett spel som liknar Kutulu eller inte så bör första steget vara att läsa igenom det noggrant. Bekanta dig med scenariots platser, personer, ledtrådar, monster och så vidare. Rita ett diagram över scenariots struktur.

Gå sedan igenom var och en av scenariots scener. Håll utkik efter regelmekanik, såsom tärningsslag och poänghantering, och fundera på vad de mekaniker du hittar har för motsvarigheter i Kutulu.

Om du stöter på en scen där spelarna behöver lyckas med ett tärningsslag eller behöver spendera poäng för att få en ledtråd, så vet du hur Kutulu hanterar dylikt. Fundera ut hur du på bästa sätt ska kunna beskriva sammanhanget så att spelarna ges möjlighet att själva beskriva sina rollpersoners undersökning av platsen samt vilka expertiser som kan komma ifråga för att tolka ledtrådarna.

Om du stöter på en scen där en traumatisk händelse äger rum – framför allt om den har en koppling till den lovecraftska mytvärlden – så finns troligen en referens till det aktuella spelets mekanik för vansinne. Här funderar du på vilka stödord som kan komma ifråga för dina anteckningar och hur du ska beskriva händelsen utifrån Kutulus vansinnesregler.



Ledtrådar

Alla färdigskrivna äventyr innehåller inte tillräckligt många ledtrådar i sina grundutföranden för att medge en spindelnätsstruktur. Då kan det vara bra att skapa egna ledtrådar så att spelarna får fler valmöjligheter.

I Kutulu ligger spelarnas utmaning inte i att hitta alla ledtrådar, utan i att räkna ut hur de hänger ihop. Målet med detta är att spelarna ska få tillfälle att känna sig finurliga och skickliga i mysterielösandets konst.

Det som skapar känslan av finurlighet hos spelaren är när ledtråden – ny information – möter och kombineras med spelarens förförståelse. Om förförståelsen saknas så kan spelaren inte utröna vartåt ledtråden pekar, så för dig som spelledare gäller det att försöka se till att spelarna ges erforderlig förförståelse och förmåga att sätta ledtrådar i ett sammanhang.

Pusselpassning är den enklaste strukturen för ledtrådar. Termen beskriver vad som händer när spelarna hittar en ledtråd som anspelar på något specifikt de redan har kunskaper om. Om spelarna till exempel först får höra att en teaterensemble ämnar sätta upp den beryktade pjäsen »Kungen i gult«, och de senare i äventyret hittar en teaterbiljett till föreställningen, så uppstår pusselpassning. Den pusselbit som upphittats – biljetten – passar in i den pusselbit spelarna redan har – teaterpjäsen.

När spelarna på egen hand minns att pjäsen figurerat tidigare i äventyret och kopplar den till biljetten så får de tillfälle att känna sig finurliga.

Filtrering är en mer komplex metod att hantera ledtrådar. Här handlar det om att flera ledtrådar samverkar – varje ledtråd pekar mot många olika platser eller personer, men för varje ledtråd som upphittas så blir det allt färre som passar in på samtliga ledtrådar. Om rollpersonerna till exempel hittar rester av rött tegel på brottsplatsen så kan de kanske inte sluta sig till så mycket utifrån detta. Det kan finnas gott om tegelbruk och tegelbyggnader i närheten. Men om de dessutom hittar en sällsynt blomma som bara finns på tre ställen i närheten så kan de se om det finns en korrelation. Finns det tegelbyggnader eller tegelbruk på någon av platserna där blomman växer?

När du skapar ledtrådar kan det vara fruktsamt att ha följande i åtanke:

- En ledtråd har alltid ett bärande medium. Mediet är det sätt informationen når rollpersonernas hjärnor. De kan få informationen direkt genom att känna en lukt eller höra en röst. De kan också få informationen via något helt annat medium, till exempel en beskrivning av en lukt eller en text som förklarar en smak. När rollpersonernas förförståelse ska etableras kanske de känner lukten, medan ledtråden senare beskriver den med ord.
- En ledtråd kan tilltala ett specifikt sinne. Den kan till exempel vara en lukt, en smak eller en konsistens. Den kan också vara mer abstrakt, till exempel information om någons vanor eller position i en hierarki.
- Ett fysiskt föremål kan bära på en eller flera ledtrådar. Ett fotografi kan innehålla en uppenbar ledtråd, medan en annan döljer sig i bakgrunden. Ett kvitto som avslöjar att någon införskaffat komponenter till en bomb visar också var de inhandlats.
- En ledtråd kan peka mot ett eller flera mål. En adress pekar bara mot en enda plats, medan en ovanlig sorts tobak kan peka mot fem olika specialbutiker som saluför den.

- Avsaknad av något kan också vara en ledtråd. Det kan röra sig om ett föremål som avlägsnats från sin vanliga plats, ett ljud som plötsligt inte hörs eller en stank som inte längre besvärar.
- För att en ledtråd ska fungera krävs också att den har en riktning när den väl tolkats – att rollpersonerna får något konkret att göra när de väl gjort kopplingen och fått vara finurliga.

Spelledarpersoner

I Kutulu ges inte alla spelledarpersoner en fullständig uppsättning spelmekaniska värden, utan tanken är att de i hög grad ska kunna improviseras under spel. Det är ett tidsödande arbete att hitta på värden, framför allt om de ska köpas för poäng, och din tid som spelledare kan läggas på mer intressanta saker. Spelledarpersonerna behöver inte vara poängbalanserade. Om du vill kan du skriva ner de värden du improviserar, så att du kan hålla dina spelledarpersoner konsekventa.

Om du vill förbereda något på förhand så kan du fokusera på följande:

- **Namn.** För att undvika upprepningar och för att skapa minnesvärda namn så kan det vara bra att lägga ner lite tid på att bestämma namn på förhand. Det är ofta svårt att improvisera bra namn. Du rekommenderas också att ha en lista med färdiga namn nära till hands, som du kan plocka namn från ifall du behöver improvisera fram en spelledarperson.
- **Yrke.** En spelledarpersons yrke ger, tillsammans med de passiva egenskaperna, en förhållandevis tydlig bild av personens status och ställning i samhället.
- **Passiva egenskaper.** De passiva är ofta viktigare än de aktiva. Du behöver inte bestämma exakta värden; om du ska improvisera en spelledarperson så kan du nöja dig med att bestämma vilken passiv egenskap som har högst värde samt vilket värde detta är. Då får du automatiskt en aning om de övriga passiva egenskaperna, och kan bestämma dem vid behov.

- **Utseende.** Spelledarpersoners utseende behöver inte beskrivas i detalj; det räcker med ett övergripande intryck samt kanske någon udda detalj som drar blicken till sig. Har du svårt att improvisera här så kan du utgå från yrket och de passiva egenskaperna och skapa ett utseende som indikerar personens yrke och status.
- **Röst.** En del spelledare tycker om att förställa rösten när de gestaltar spelledarpersoner. Om du är en av dem, och har tid att förbereda dig, så är det naturligtvis bra om du kan pröva spelledarpersonens röst på förhand. Det viktigaste är att inte falla i fällan där varje spelledarperson har sin egen dialekt eller talfel. En teknik är att utgå från existerande dialekter och låta engelska dialekter och varianter av engelska motsvaras av svenska dialekter, så att till exempel skottar talar norrländska och walesare skånska. Det är dock en smula vanskligt, då det bygger på att du som spelledare tränat in relevanta dialekter tillräckligt väl för att det inte ska bli alltför parodiskt.
- **Kroppshållning.** Ett effektivt sätt att förmedla en spelledarpersons personlighet och närvaro i rummet är att ge personen en tydlig kroppshållning. Exempelvis kan du fråga dig huruvida personen har en framåt- eller bakåtlutad hållning, är spänd och nervös eller avslappnad och trygg, har ett återhållsamt kroppsspråk eller använder yviga gester.

Om spelledarpersonen förväntas delta i fysiska konflikter som till exempel strid kan du också fundera på de aktiva egenskaperna och eventuell beväpning, men i regel räcker ovanstående lista mer än väl.

Slutord

Att leda ett spel av Kutulus typ är inte någon enkel uppgift. Spelarna kan förvänta sig att du kan regler och tekniker i huvudet, att du kan besvara de märkligaste frågor om den tidsperiod spelet utspelar sig och att du kan improvisera spelledarpersoner, platser och händelser när de väljer att gå bortom det du förberett.

Med erfarenheten följer förmågan. Spelledarfärdighet är något som upparbetas under längre tid. Om du är ny i sitsen är rekommendationen att du först och främst utgår från något färdigskrivet material, och att du ser till att kommunicera med dina spelare. Fråga dem om vad de upplever fungerar bra respektive mindre bra, vad de vill se mer eller mindre av, om något är oklart och så vidare. Dra dig inte för att be om några minuters paus när du behöver samla tankarna.

Lycka till!



Appendix A:

Angelica-sällskapet



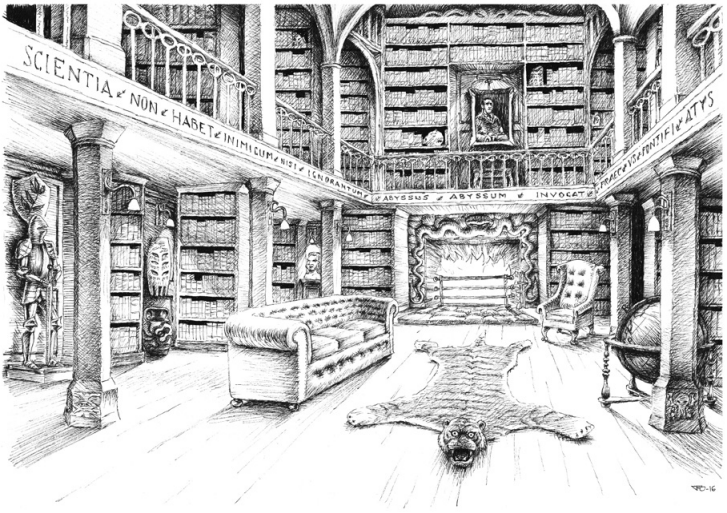
Angelicasällskapet är en anrik och respekterad klubb för välbemedlade gentlemen, och sedan 1922 även damer, med intresse för utforskning av den naturliga och den övernaturliga världen.

Syftet med Angelicasällskapet är att ge dig som spelledare ett nav kring vilket du kan fästa andra berättelser. Sällskapet fungerar som en källa till nya rollpersoner när nya spelare tillkommer eller när gamla rollpersoner dör eller blir alltför vansinniga för att kunna fortsätta sina undersökningar.

Om alla rollpersoner är medlemmar så är detta ett enkelt sätt att låta dem vara bekanta med varandra innan spelet börjar. Dessutom kan det tjäna som en garant för att rollpersonerna har en motivation att undersöka de mysterier du presenterar för dem. Medlemmar i sällskapet förväntas trots allt inneha viss nyfikenhet.

Därtill kan sällskapet vara en riklig källa till uppdragsgivare, mysterier, lösa rykten, kontakter med expertiser gruppen saknar och biljetter till teaterpjäser om palats bortom stjärnorna. Kort sagt kan det tjäna som både startpunkt för rollpersonernas resa och hjälp på vägen.

Sällskapet grundades 1863 av Sir Robert Hamilton och hans fru Laura, som delade hans intresse för det märkliga, för det fantastiska och för nya upptäckter. Namnet togs från den viktorianska floriografin, där kvanne – som på engelska heter angelica – symboliserade inspiration och magi.



Angelicasällskapets exklusiva lokaler i centrala London.

Sir Hamilton var själv sjuklig och ofta sängliggande, vilket gjorde att han själv inte hade möjlighet att genomföra de expeditioner till fjärran länder som fascinerade honom. Istället levde han genom de berättelser klubbens medlemmar tog med sig från jordens alla hörn och deltog själv bara i någon enstaka seans.

1923 gick Sir Hamilton hädan och testamenterade sin avsevärda förmögenhet till sin älskade fru. Laura Hamilton var vid det här laget något till åren kommen, men valde ändå att kasta sig ut i de äventyr hon och hennes man drömt om under så lång tid.

Efter att ha säkerställt att Angelicasällskapets styrelse hade alla erforderliga medel för att garantera klubbens fortsatta existens finansierade hon en expedition som skulle söka efter den försvunna staden Irem. Hon gav sig iväg i juni 1925. Därefter har varken fru Hamilton eller hennes expedition hörts av.

Klubben har sitt huvudsäte i London, men styrelsen har sedan 1926 öppnat flera filialer i större städer runtom i världen. Dess lokaler är ofta påkostade och exklusiva.

Klubben är i teorin öppen för vem som helst, men i praktiken krävs både tillgångar och kontakter. För att bli medlem behövs ett rekommendationsbrev från en respekterad medlem som agerar sponsor åt den sökande. Styrelsen beslutar om medlemskap från fall till fall och generellt krävs att nya medlemmar betalar en betydande del av medlemsavgiften i förskott. De första fyra till fem åren anses sponsorn ansvarig för den nye medlemmen, varför de flesta brukar vara ytterst försiktiga med vilka de går i god för.

Till en början kunde bara män bli medlemmar, med Fru Hamilton som det enda undantaget. Med tiden tillkom allt fler undantag i form av särskilt kompetenta kvinnor som utmärkt sig inom sina fält. 1922 skrevs stadgarna om så att även kvinnor kunde ansöka om medlemskap.

Medlemmar

Nedan följer en kort beskrivning av några av klubbens medlemmar. De kan fungera som kontakter med särskilda expertiser eller som exempel på rollpersoner spelarna kan iklä sig. Det senare är praktiskt först och främst i de fall en eller flera spelare drabbas av bristande inspiration. Dessutom händer det att en ny rollperson behövs på kort varsel, till exempel när en besökande spelare snabbt ska ges en tillfällig plats vid spelbordet eller vid en rollpersons hastiga frånfälle under pågående undersökning. Att undersöka lovecraftska mysterier är nyttigt varken för fysiskt eller för mentalt välmående, trots allt.

Hermann Lamar har varit klubbens ordförande sedan Sir Hamiltons död 1923. Han hade stor respekt för både Sir Hamilton och hans änka och försöker driva klubben i enlighet med deras vilja, även om han egentligen inte håller med om en del beslut de fattade. Han var till exempel en av de som mest högljutt protesterade mot att kvinnor skulle ges medlemskap.

Herr Lamar är en äldre, konservativ herre som alltid är oklanderligt om än något omodernt klädd. Han går med käpp och behöver numera läsglasögon. Hans huvudsakliga intressen är naturvetenskap och zoologi; han håller sig borta från gruppens seanser och spiritistiska aktiviteter.

Expertiser: Naturvetenskap, Språk, Mekanik.



Hr Lamar



Fru Cheltenham

Deidre Cheltenham är änka sedan många år och en av Laura Hamiltons äldsta vänner. Hon var klubbens andra kvinnliga medlem. Hennes hår är grått men hennes hjärna lika skarp som alltid – hon är rak, tydlig, logisk och framför allt intresserad av matematik, naturvetenskap och av att höra om expeditioner till fjärran länder. Hon har själv ingen vandringslust utan lyssnar och läser hellre om andras upptäckter.

Hon är ofta i sällskap med sin sällskapsdam och inofficiella älskarinna Rosalie Landon, en ensamstående 23-årig kvinna som helt saknar intresse för allt som rör Angelicasällskapet. De gånger hon följer med till klubben handlar det mer om att vara sällskap och stöd åt fru Cheltenham.

Expertiser: Naturvetenskap, Medicin, Historia & arkeologi.



Lady Arlington-Wright



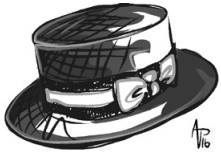
Hr Liegler

Lady Arlington-Wright har till sin mer jordnära makes stora förtret börjat intressera sig för spiritism och kryptozoologi. Han skulle helst se att hon sade upp sitt medlemskap, men då hon betalar sin medlemsavgift själv finns det inte så mycket han kan göra åt saken. Hon har en egen förmögenhet som hon skapat genom att investera ett blygsamt arv efter sin far och göra smarta klipp på börsen.

Varje månad anordnar hon spiritistiska försök att via meditation och magiska formler resa till andra planeter. Hon är mycket noga med att enbart personer som har det rätta sinnelaget erbjuds att delta, och samtliga deltagare får avlägga ett högtidligt löfte om tystnad om allt de upplever.

Hennes fulla namn är Miriam Henrietta Arlington-Wright och hon är i övre medelåldern, röker cigarill med munstycke och klär sig påkostat och moderiktigt.

Expertiser: Ockultism, Ekonomi & juridik, Antropologi & etnologi.



Stephan Liegler är en ständigt entusiastisk ensamstående medelålders herre med tyskt påbrå, spretigt kroppsspråk och en fullständig oförmåga till kritiskt tänkande. Han tror på varje konspirationsteori, myt och kryptozoologiskt monstrum.

Han vurmar till exempel för teorier om den ihåliga jorden och de reptilmän som sägs leva där. Han tas i allmänhet inte på speciellt stort allvar av klubbens övriga medlemmar och de flesta försöker undvika hans föreläsningar så långt det är möjligt. Samtidigt fyller han ett syfte, för sin excentricitet till trots är han också klubbens främste expert på obskyra ockulta skrifter.

Expertiser: Bibliotek & arkiv, Historia & arkeologi, Konst & hantverk.

Harlan Regan är en reslig man vars utmejslade anletsdrag och djupt liggande ögon ger ett aningen lugubert intryck. Han innehar en professur i antropologi vid King's College, med ett särskilt intresse för burjaterna vid Bajkalsjöns stränder och deras shamanism. Hans intresse för denna stannar dock inte vid distanserade studier. Sedan han under sitt fältarbete insjuknade i en svår feber, varunder han mottog behandling av en burjatisk shaman, fascineras han av föreställningen om resor till främmande plan av verkligheten. Det är av detta skäl han också har dragits till Angelicasällskapet, i syfte att djupare förstå sig på den mångfald av ockulta föreställningar som beskrivs i dess samlingar. Professor Regan har ett monomant drag, vilket sannolikt har förlänat honom såväl framgångar inom sitt smala ämne som motgångar i privatlivet; hans sociala liv utanför Angelicasällskapet är obefintligt.

Professor Regan var i sin ungdoms vår en kraftkarl, men sedan han återvände från sitt fältstudium har sena kvällar och glömda måltider fått hans spänst att lakas ur och hans anletsdrag att täras. Likafullt syns de breda axlarna tydligt under tweedkavajen, och den hålögda blicken har en kärv vitalitet. I nuläget börjar professorn bli lysten på att resa, antingen i omvärlden eller i medvetandet.

Expertiser: Antropologi & etnologi, Bibliotek & arkiv, Ockultism.



Prof Regan



Dr Ashbury

Doktor Cecile Ashbury är en av sällskapets mer jordnära medlemmar, kanske en konsekvens av att hennes arbete som psykolog predisponerat henne att se oregelbundenheter i människors medvetande snarare än i deras omvärld. Likafullt innebär medlemskapet en möjlighet att ta del av spännande teorier om psyket och dess gränser, något som doktor Ashbury inordnar i sin privata forskning. Hon intresserar sig storligen för experiment ämnade att loda medvetandets djup, förutsatt att de sker under någotsånär vetenskapliga former. Ren mysticism, som Lady Arlington-Wright ägnar sig åt, betackar hon sig för.

Doktor Ashbury har en lugn och kontrollerad framtoning, där enstaka vassa repliker vittnar om såväl skarpsinne som ett mått av cynism. Då hon inte ägnar tid åt Angelicasällskapet är hon en entusiastisk amatörboxare, något som också avspeglar sig i hennes något fyrkantiga fysionomi. Utanför ringen syns hon aldrig utan sitt par små guldbågade glasögon.

Expertiser: Bibliotek & arkiv, Medicin, Psykologi.

Donald Maxwell Grant hör till Londonsocieténs mer oumbärliga medlemmar. Vill du ha det, sägs det, kan Donald ordna det, oavsett om det rör sig om en silverspegel från Timuridriket, erotisk keramik från Mochefolket eller hallucinogen iboga-rot från Kamerun. För herr Grant utgör Angelicasällskapet en vital länk i hans distributionskedja: här hittar han människor som kan anskaffa de mest häpnadsväckande



Hr Grant



Frk Berkley

föremål, liksom människor villiga att betala fantasisummor för rätt lertavla eller statyett. Rörande den faktiska vetenskapliga verksamheten är Donald tämligen liknöjd; även om han fascineras av historiska upptäckter saknar han kritiskt sinnelag, utan är mer benägen att tro på den bästa skrönan.

Herr Grant är en vältalig och stilig man kring de trettio som för sig på ett sätt som talar om en uppväxt i samhällets toppskikt. Hans smak för vällevnad har givit honom en begynnande rondör, och han klär sig alltid enligt det senaste modet. Ehuru han ger intryck av att vara en ytlig sprätt är han en tämligen lättrörd och hjälpsam man, om än inte alltid en finkänslig sådan.

Expertiser: Ekonomi & juridik, Historia & arkeologi, Konst & hantverk.

Florica Berkley är en proper ung dam, vars intresse för Angelicasällskapet framför allt rör dess välfyllda men stundtals illa organiserade skriftsamlingar. Sedan barnsben har fröken Berkley haft ett sinne för språk, och hon har snabbt vunnit sig renommé genom sina väl utförda översättningar av forntida textfragment. Själv ser hon till att hålla sig informerad om utvecklingar inom språkvetenskapen, och korresponderar för tillfället med ett flertal amerikanska lingvister angående försöken att uttyda mayaindianernas skriftspråk.

Tyvärr är detta en föga lukrativ syssla, och fröken Berkley spenderar därför lejonparten av sin tid som privatlärarinna i franska och latin. Utöver sitt språkintresse när hon en hemlig passion för detektivromaner och har själv publicerat tre kortare sådana under pseudonymen Walton Young. Brottsundersökningens slutledningar tilltalar henne på samma vis som språktolkningens pusslande.

Fröken Berkley är oklanderligt klädd och koafferad, med en hudton som vittnar om att hon föredrar läsesalen framför solljuset. Hon har en tendens till religiösa grubblerier, där hon svänger mellan sin uppväxts sansade metodism och de djupare, mörkare sanningar hon ibland tycker sig skönja när hon jämför forntida texter från vilt främmande kulturer. Till sättet är hon försynt och vänlig, men några års erfarenhet av läraryrket har givit henne vana vid att huta åt när så krävs. I ett sällskap är hon sällan den som märks mest, och inte heller den som är först att begripa ett skämt, men hennes flit och samvetsgrannhet har gjort henne respekterad bland samtliga sällskapsmedlemmar som intresserar sig för forntida texter.

Expertiser: Kriminalteknik, Psykologi, Språk.

Frances Greville har nyligen blivit fullskalig medlem av Angelicasällskapet, efter att hon med nöd och näppe undgått att orsaka några större skandaler för sin sponsor. Hon är en kedjerökande ung vildhjärna, ett ständigt huvudbry för sina respektabla föräldrar, men har självt kunnat sköta sin ekonomi sedan hennes favoritfarbror lämnade henne ett betydande arv. Fröken Greville har en förkärlek för allehanda saker som är opassande för en dam: snabba bilar och revolutionär politik, cocktails och jazzmusik, men också de mysterier som finns förborgade i människans psyke. Denna fascination väcktes just av hennes bortgångne farbror Dunbar, som artigt beskrevs som »excentrisk« efter att han under sin tjänstgöring i Burma bevittnat någon form av osund ritual. Självfallet är inte detta något som har minskat fröken Grevilles lust att själv undersöka världens skuggsidor.



Frk Greville



Fru Dubois

Fröken Greville är modernt kortklippt och klär sig vanligen som om hon nyss kommit hem från en biltur (möjligen för att så ofta är fallet), komplett med byxor. Fysiken vittnar om en aktiv livsstil och utomhus bär hon gärna solglasögon, vilket till större delen är en fråga om fåfänga; sedan en värjduell under studietiden fick en ödesdiger utgång är hennes högra öga ersatt av en glasprotes. Hon hyser en stor reslust och intresserar sig för allehanda expeditioner, men har också ett politiskt engagemang som framför allt tar sig uttryck i politisk poesi efter rysk futuristisk modell.

Expertiser: Mekanik, Psykologi, Språk.

Christine Dubois är föreståndare för en mindre klädesfabrik i London och designar även de kläder som där tillverkas. Hon är en självsäker och handlingskraftig dam i övre fyrtioårsåldern som gått med i Angelicasällskapet på grund av ett spiritistiskt intresse hon sedan barnsben burit med sig från sin mor, en afrokaribisk tjänsteflicka som fick barn med en kolonialofficer på Jamaica. Hennes utseende, med brun hy och mörka lockar, skvallrar om denna skandalösa härkomst, men trots det omgivande samhällets fördomar har hon lyckats göra sig en god förtjänst på sitt modeskapande, där hon också tagit inflytande från sin uppväxt. Christine är gift med Achille Dubois, en fransk tändsticksfabrikör hon träffade då hon volontärarbetade som sjuksköterska under världskriget.



Dr Bruce



Fru Levits

Inom klubben är fru Dubois engagerad i de spiritistiska frågorna, där hon gärna för med sig en kunskap grundad på de jamaicanska sagor och myter hon som barn fick höra från sin mor. Då hon sällan tvekar att säga vad hon tycker har hon också hamnat i sammanstötningar med vissa medlemmar som har en mer gammaldags kolonial syn på icke-europeiska folkslag, men samtidigt besitter hon nog med unik kompetens för att vara en respekterad medlem.

Expertiser: Ekonomi & juridik, Mekanik, Ockultism.

Doktor James Micheas Bruce är en fårad man som närmast tycks vara ett inventarium på klubben. Han är en gammal vän till Hermann Lamar och sågs ofta samspråka med honom. Detta är det närmaste ett familjeliv doktor Bruce har; han är änkling och hans tre söner dog alla i världskriget. Själv började han sin bana som fältläkare under Krimkriget, reste därefter varhelst imperiet behövde sjukvård i tjugofem år, men sadlade om till rättsläkare då han upplevde sig vara för gammal för livet i fält. Hans söners död har tagit hårt på honom, med följden att han allt för ofta nyttjar klubbens välsorterade bar för att försöka dränka sin sorg. Efter sina resor har han ett rikt förråd av berättelser om främmande folkslag och seder, men det ska till att man kommer honom inpå livet för att han ska vilja berätta.

Doktor Bruces dystra framtoning är formad av en strängt presbyteriansk uppfostran, militärisk disciplin och personlig förlust. Trots att han är över sjuttio år gammal är han fortfarande stark och seg som en vindpinad tall, och hans lågmälta skotska bär med sig en ton av auktoritet. Han skulle aldrig erkänna det, men unga män som påminner om hans söner väcker intensiva faderskänslor hos honom.

Expertiser: Antropologi & etnologi, Kriminalteknik, Medicin.

Euphrosyne Levits har under det senaste årtiondet gjort sig ett namn i Londons konstvärld. Hon företräder en expressionism som också bär inflytande från den tidigare symbolistiska rörelsen, men kombinerar detta med en noggrannhet som gränsar till dissektionsprotokollets detaljstudium, en färdighet hon förvärvat genom idogt arbete som rättsläkarassistent under sin studietid. Hennes medlemskap i Angelicasällskapet har givit henne möjlighet att i detalj studera såväl fascinerande zoologiska specimen som utomeuropeiska konsttraditioner. Trots sin hallucinatoriska bildvärld är fru Levits en skeptiker vad gäller det övernaturliga och föredrar att söka sig till naturvetenskapen, särskilt biologin, för att förundras över världen. Hon hyser ett intresse för naturvetenskapliga upptäckter och skulle kunna tänka sig att deltaga i expeditioner ägnade åt dessa.

Fru Levits är i yngre medelåldern, introspektiv till sättet och melankolisk till temperamentet. Hennes make, David Levits, är också konstnär, men mindre intresserad av Euphrosynes vetenskapliga orientering. Under sin tid som rättsläkarassistent arbetade fru Levits tillsammans med doktor Bruce, och hans nuvarande sorgliga tillstånd gör henne illa till mods.

Expertiser: Konst & hantverk, Kriminalteknik, Naturvetenskap.

Appendix B:

Rollformulär





Personuppgifter

Namn .....

Tilltal .....

Spelare .....

Egenskaper

Anseende ..... ○○○○

Övertala ..... ○○○○

Kredit ..... ○○○○

Börd ..... ○○○○

Avståndsvapen ..... ○○○○

Närstrid ..... ○○○○

Lönndom ..... ○○○○

Rörlighet ..... ○○○○

Styrka ..... ○○○○

Expertisområden

Antropologi & etnologi ○○○

Historia & arkeologi ..... ○○○

Bibliotek & arkiv ..... ○○○

Ekonomi & juridik..... ○○○

Konst & hantverk ..... ○○○

Kriminalteknik ..... ○○○

Medicin ..... ○○○

Mekanik ..... ○○○

Naturvetenskap ..... ○○○

Ockultism ..... ○○○

Psykologi ..... ○○○

Språk ..... ○○○

Skador

○○○

Krutröken från första världskriget har nyss lagt sig. På ytan verkar civilisationen ha återerövrat och rentav vunnit mark, men under den tunna fernissan av ordning och lagbunden natur dväljs mysterier bortom människans fattningsförmåga. Mentalsjukhus fylls av människor som kommit för nära sanningar de inte var redo för. Efter att en märklig teaterpjäs satts upp i centrala London plågas alla konstnärer i staden av märkliga drömmar om fjärran Carcosa. Uråldriga väsen vrider sig i mörkret bortom stjärnorna.

Kutulu är ett mysteriefokuserat regelsystem för lovecraftskt rollspel i 1920- och 30-tal. Det är ämnat som ett alternativ till existerande spel i samma genre.

- **Fokusera på mysteriet.** Kutulus regelsystem lägger vikt vid undersökande, ledtrådar och pusslande.
- **Använd hjärnan.** I Kutulu är det din intelligens, inte ditt tärningsslag, som löser mysteriet.
- **Upplev det tilltagande vansinnet.** Kutulus unika system för galenskap bygger på litterära tekniker.
- **Spela klassiska äventyr och kampanjer.** Det är väldigt lätt att anpassa undersökande och mysteriefokuserade scenarier till Kutulus enkla regelsystem.

ISBN 978-91-978488-8-6

URVERK Speldesign

SPINDELKUNGEN FÖRLAG