

Kaskelot



Ett mysterielandskap till Kutulu

Kaskelot

ETT MYSTERIELANDSKAP TILL KUTULU



URVERK
Speldesign



rollspels
kollektivet

FÖRFATTARE

Johan Fahlvik Thilander

MEDFÖRFATTARE

Samuel Lowejko, Deniz Solborg

FORMGIVNING

Mikael Bergström

KORREKTUR

Simon Hedman Jonsson, Sara Lundmark, Deniz Solborg

SPELTESTARE

Josefine Fahlvik, Nix Haglund, Jonas Håkansson, Sara Lundmark, Amanda Solborg, Deniz Solborg, Jakob Öncü-Schenström

ILLUSTRATIONER

Omslag: Lasse Partanen

Inlaga: Fredrik Kaufeldt Olsson, Sara Lundmark

Logotyp Kutulu: Johan Nohr

Foto: Fotografiet på sida 8 används med tillåtelse från Rijksmuseum i Amsterdam.

Fotografierna på sida 15 och 18, samt kartan på s 13 används med tillåtelse från Clacton & District Local History Society

ÖVRIGT

Varumärket Hudson & Brand används med tillåtelse från Stygian Fox.

Illustrationen på sida 32 är tagen från boken *Mardrömmar i Amerika* (Urverk Speldesign och Eloso förlag, 2021) och används i enlighet med den bokens Creative Commons-licens. Bilden har remixats utan upphovsmannens inblandning.

TACK

Till historikern Norman Jacobs som varit till ovärderlig hjälp vid frågor kring Clacton-on-Sea's lokalhistoria

Innehåll

Introduktion.....	5
Kadavret.....	7
Mysterielandskapet.....	11
Rollpersonerna.....	17
Äventyr.....	21
Kadaverklubben.....	23
Möglet från Yuggoth.....	33
Bjudningen på Moot Hall.....	41
Våra fäders synder.....	49

INTRODUKTION



Kaskelot är ett mysterielandskap med ett slags *Gudarna måste vara tokiga*-premiss: kadavret från ett lovecraftskt vidunder spolar upp på en strand i Essex och världen sätts därmed i gungning. Själva kadavret utgör ingen egentlig fara, det är snarare omgivningens reaktioner som skapar intrig och leder till de äventyr som rollpersonerna måste ta sig an.

Boken är uppdelad i fyra delar:

- En beskrivning av kadavret och dess effekter på människans samhälle och psyke.
- En översikt över staden Clacton-on-Sea, dess historia och geografi, samt en genomgång av särskilda platser med tillhörande äventyrsfrön.
- En diskussion om rollpersonerna och deras ingångar till äventyren.
- Fyra korta äventyr.

Välkomna till Clacton-on-Sea!

Influenser

- *Cthulhu City* av Gareth Ryder-Hanrahan (Pelgrane Press, 2017)
- *The Essex Serpent* av Sarah Perry (Serpent's Tail, 2017)
- *Fear's Sharp Little Needles* av Stephanie McAlea, m.fl. (Stygian Fox, 2018)
- *The Gods Must Be Crazy* av Jamie Uys (C.A.T Films, 1980)

KADAVRET



En apilmorgon 1921 vaknade invånarna i Clacton-on-Sea upp till något verkligt fasansfullt: kadavret från ett jättelikt och omöjligt monster låg uppspolat på deras strand. Efter en tids fullständig panik och vansinne kunde staden ändå återgå till någon sorts normalitet, men vilka långtgående effekter som kadavret kommer ha på Clacton – och på världen! – är svårt att förutspå.

Bakgrund

Denna bok intresserar sig inte särskilt mycket för *vad* kadavret är för något, bara *att* det är. Det här kapitlet kommer således inte undersöka varifrån kadavret kommer, varför det har dött eller vem som potentiellt kan ha frammanat det. Därmed sagt så finns det några sanningar som spelledaren kan förhålla sig till:

- Kadavret är dött, det kommer inte vakna till liv.
- Kadavrets förruttnelseprocess är långsam, det kommer att förbli här i hundratals år.
- Traditionell mänsklig vetenskap har inga möjligheter att påverka, flytta eller förstöra kadavret.

Som spelledare uppmanas du att alltid låta kadavret vara i äventyrets periferi snarare än i dess mitt. Kadavret orsakar mysterierna, men är aldrig deras upplösning.



Samhälle

När dammet lagt sig var det inte bara Clacton utan hela den civiliserade världen som tvingades omvärdera hur vår värld är beskaffad. Såväl vetenskapliga som religiösa dogmer ställdes snabbt på sin ända och mänskligheten började ifrågasätta sin plats i skapelsen. Ett tag såg det rentav ut som att hela världen skulle lamslås och upplösas i en slutgiltig och vansinnig anarki. Människans motståndskraft (för att inte tala om hennes förnekelseförmåga) är emellertid stark, och ganska snart började världen återgå till ett relativt, om än svajigt, normaltillstånd. Det är inte så att människor har glömt bort det mardrömslika monstret som långsamt ruttar i Essex, utan snarare att de lärt sig att inte grubbla på dess implikationer.

Även Clacton-on-Sea hämtade sig oväntat snabbt. Turismen, Clactons främsta inkomstkälla, befarades förlorad, men när sommarmånaderna kom så letade sig turisterna ändå hit.

Kadavret ligger alltjämt på stranden, men de flesta vet att se åt det andra hållet.

Vansinne

Spelmekaniskt följer kadavret de vansinnesregler som återfinns i Kutulus grundbok (s. 35).

FÖRNEKELSE: Vid första anblick är det svårt, för att inte säga omöjligt, att få grepp om kadavrets bortomvärdsliga natur. Det vanligaste är att hjärnan i stället omtolkar åsynen till någonting mycket mer prosaiskt: ett skepp som gått på grund, ett vulkaniskt fenomen eller en strandad kaskelot.

FAMLANDE: Allteftersom börjar detaljer läggas till på förståndets ursprungliga tolkning - över den första bilden tillkommer en tentakel, ett tolvpar ögon och en stank av ruttet kött.

ACCEPTANS: Den första, trösterika rationaliseringen är nu helt försvunnen. Vad som kvarstår är en kavalkad av utomjordiska former och konturer som tycks skifta för var gång man ser dem. Kadavrets sanna form är fortfarande ogripbart, men att det inte tillhör vår värld står bortom allt tvivel.

ANPASSNING: Ett dött tentakelmonster ligger på Clactons strand och ingenting kommer någonsin vara som förut.

Hallucinationer

- *Sällsamma drömmar:* Du simmar för att nå vattenytan och kunna dra ett förlösande andetag. Du är hela tiden medveten om att någonting omänskligt försöker hindra dig från att hinna upp innan det är för sent. Varelsen är precis bortom ditt blickfång, men du vet att den är där.
- *Chimärer:* Allt oftare ertappar du dig själv med att planlöst vandra omkring i staden för att slutligen inse att dina fötter har tagit dig till kadavret. Ibland har du rentav gått hit i sömnen.
- *Fantasmer:* Tentakler, överallt jättelika tentakler. Du ser dem ligga över gräsmattor, hänga från husfönster och om-svepa Clacton Library.

KASKELOT

MYSTERIE- LANDSKAPET



Förhoppningen med detta kapitel är att spelledaren ska få en tillräckligt tydlig bild av Clacton-on-Sea för att kunna navigera sina spelare genom staden utan att fördenskill överbelastas av historiska fakta. En kvick genomgång av stadens bakgrund följs av nedstamp i några utvalda platser med tillhörande äventyrströjan.

Historia och geografi

År 1865 köpte ingenjören och markutvecklaren **PETER BRUFF** ett område av obebyggd åkermark vid den essexska kusten, med avsikten att bygga en helt ny semesterort. Bara något år senare var bygget i full gång, vilket tidningen *The Times* beskrev så här:

»Eftersom det är en helt ny skapelse snarare än en anpassning av en befintlig stad så kommer inga oönskade företeelser, som är så oupplösligt förknippade med gamla vattenhål, att tillåtas existera i den. Det kommer inte finnas några slumområden, eller något som på några sätt kan ofreda ögat«¹.

¹ *The Times*, 31 juli 1871

I början på 1870-talet kunde Clacton-on-Sea öppna portarna och ta emot sina första besökare. Kombinationen av frisk havsluft, ett rikt nöjesliv och närheten till London gjorde att staden snabbt blev ett populärt resmål för den engelska medelklassen. Staden växte i rasande fart och har vid 1921 cirka 10,000 invånare. Turism är stadens främsta inkomstkälla och samlar mycket av dess arbetskraft.

Staden är den största bosättningen på Tendring-halvön i Essex och ligger mellan de mindre orterna Jaywick och Holland-on-Sea. Det lättaste sättet att ta sig hit från London är med ångbåt via Southend-on-Sea eller med tåg. Här finns flera hotell och vandrarhem, samt lägenheter som hyrs ut under sommarmånaderna.

Clacton har ett havsklimat, men med lägre nederbörd än större delen av Storbritannien. Detta ger behagligt varma somrar (vilket också förstärker stadens popularitet som kuststad), men också ganska kyliga vinterdagar.

Clacton Pier

Den stora piren var Clactons första byggnadsverk och är fortfarande stadens hjärta och juvel. Utöver att vara landningsbrygga för rederiet **BELLE STEAMERS** ångbåtar så huserar piren en mängd nöjen – här finns fyra separata scenhus där både teater, dans och musik erbjuds, samt ett mindre nöjesfält för barnen.

- Någotning i kadavrets förruttelseprocess gör att en dimma lägger sig över havet. Ångbåten **P.S. LONDON BELLE** har förrirrat sig i dimmorna.
- Jazzkvartetten **HENRI HOWLER CLUB** är här för att uppträda. Kadavret har inspirerat dem till ett nytt stycke.

The Royal Hotel

Stadens lyxigaste hotell färdigställdes 1872 och ritades av självaste Peter Bruff. The Royal rymmer 21 rum, en stor salong och en spaavdelning. Hotellchefen **ÉDOUARD LOTTE** är stolt över att kunna erbjuda sina gäster en utmärkt service och toppmoderna bekvämligheter.

- Utsocknes svartkonstnärer, lockade av de mörka energier som torde röra sig i och runt Clacton, har tagit flera av hotellets rum i anspråk.

Marine Parade

Till stadens enklare, men kanske angenämaste nöjen hör att strosa längs Marine Parade. Här kan man kika in i ett stort urval av småaffärer och caféer, samt njuta av den vackra strandutsikten – som dock fått sig en blemma på sistone.

- Konstnärer från hela Europa har kommit för att måla av kadavret. Den samlade kreativa energin, tillsammans med motivets kosmiska natur, gör att en interdimensionell port till universums mittpunkt riskerar att öppnas.
- Fiskmånglerskan **MAGGIE BYRNE** tog kadavret med relativt jämnmod. Denna motståndskraft kommer ur hennes samröre med De i Djupet.



Clacton Library²

Ett förhållandevis litet men aktivt folkbibliotek. Den hjälpsamme bibliotekarien **NORMAN JACOBS** är mån om att såväl lokalbefolkning som turister ska ha tillgång till ett brett kulturellt utbud. Biblioteket rymmer runt 11,000 titlar samt ett mindre stads- och tidningsarkiv.

- Poeten **WILLIAM BUTLER YEATS** är här för att hålla en seans med kadavrets spöke. Bibliotekets läntagare är inbjudna att delta.

St. Paul's Church

I takt med att Clacton växt har det talats om att bygga om St. Paul's för att kunna husera en större församling. Alltsedan kadavrets ankomst har antalet kyrkbesökare dock minskat och dessa planer har bordlagts.

- Den förbittrade pastorn **JOSEPH KEMP** tar ut sin mordiska ilska på kyrkans avfällingar.
- Kyrkans församling känner sig omärkligt manade att hålla en begravningsjänst för kadavret. Prästen som ska förrätta ceremonin är ny i staden.

² Observera att verklighetens Clacton-on-Sea inte hade ett folkbibliotek vid denna tidsperiod

Ascham College

Ascham College är en pojkskola för åldrarna 10–17. Runt 40 internatelever huseras här och därtill ett antal »dagelever«. Föreståndarinnan **CHARLOTTE MAY** styr skolan med järnhand.

- För engelskläraren **AUDREY THOMPSON** var kadavret inte bara bortomvärdsligt, utan också bortomgrammatiskt. Hennes nya lektioner har en märklig effekt på eleverna.

Clacton Hospital

Bygget av Clacton Hospital finansierades med hjälp av konserter, fester och välgörenhetsmiddagar. Sjukhuset stod klart 1898 och rymmer 24 sängar utspridda över tre avdelningar.

- **DR. POWELL** anser att det bästa sättet att hjälpa sina vainsnesdrabbade patienter är att få deras kroppar att likna kadavrets: »Endast genom att likställa det fysiska med det psykiska kan själslig jämvikt uppnås«.

Clacton Police Station

Ett återkommande skämt handlar om hur Clacton Police är ett slags säsongarbete – det är sommarturisterna som ställer till de värsta problemen. En handfull polistjänstemän ansvarar för Clactons säkerhet och rapporterar till **ESSEX CONSTABULARY**.

- Polischef **MONTGOMERY MAY** har drabbats av en djup paranoia – nära nog alla av stadens invånare är inblandade i kadavrets uppkomst.

ROLLPERSONERNA



Att ge rollpersonerna en gemensam nämnare är alltid en god idé. Oavsett om det betyder att de har en liknande bakgrund eller att de tillhör samma organisation så är det ett snabbt sätt att svara på frågan: »varför har just denna grupp valt att sammanstråla inför ett mysterium?«. I detta kapitel ges tre olika förslag på hur rollpersonerna kan höra samman och vilken som är deras gemensamma ingång till äventyren.

Lokalinvånare

Den kanske mest angelägna orsaken till att rollpersonerna har samlats kring ett mysterium är helt enkelt att de är invånare i staden. Människorna som påverkas av kadavrets efterdyning är deras grannar, platsen som hotas av sekter och utommänskliga krafter är deras kvarter. Här kan spelarna ta sig större friheter när de skapar sina karaktärer och ignorera rent yrkesmässiga och praktiska skäl för att ta sig an äventyren - däremot kan det vara fördelaktigt om rollpersonerna är välrespekterade individer som staden visar ett stort förtroende för.



Yrkesutövare

Rollpersonerna har kommit till Clacton-on-Sea helt enkelt för att det är deras jobb. Att undersöka kadavret och dess kringliggande fenomen tillhör deras yrkesmässiga ansvar och är det som i slutändan betalar hyran.

- **MYNDIGHETSPERSONER:** Rollpersonerna tillhör den storbritanniska regeringen. Vare sig det är som hemlig underrättelsetjänst, det militära försvaret eller en politiskt tillsatt krisgrupp så är de utsända för att hantera Clacton-frågan å kungahusets vägnar.
- **JOURNALISTER:** Såväl stora internationella publikationer som mindre tabloidartade blaskor har ett intresse att rapportera om vad som händer i Clacton. Rollpersonerna är här för att förse världen med den sanna bilden av vad som försiggår.
- **AKADEMIKER:** Rollpersonerna är knutna till något av Storbritanniens prestigearterade universitet: Cambridge, Oxford eller University of Edinburgh. Det finns *inget* akademiskt område som saknar intresse av att förstå kadavrets mysterier.

Ockultister

På 1920-talet kryllar Europa av sällskap invigda i mystisk och förborgad kunskap. Clacton-on-Sea har snabbt blivit ett nav för denna sorts sammanslutningar och rollpersonerna är deras utsända.

- **ANGELICASÄLLSKAPET**¹: En anrik och respekterad klubb för välbemedlade damer och gentleman med intresse för utforskning av den naturliga och den övernaturliga världen. Rollpersonerna har sällskapets förtroende att undersöka Clacton-händelsen.
- **HUDSON & BRAND**²: Detektivbyrå som profilerar sig i fall som rör det esoteriska och det oförklarliga. Rollpersonerna har ärvt byrån och dess kontor på 33 Golden Square, London. Förslagsvis har åtminstone en av dem efternamnet Hudson (eller Brand).
- **TEUFELSAMLINGEN**³: En hemlighetsfull stiftelse som vakar över en stor samling sällsamma böcker, konstverk och artefakter. Rollpersonerna har anställts för att se vad för intressanta objekt kan ha dykt upp i kadavrets kölvatten.

¹ *Kutulu grundboken s. 59*

² *Hudson & Brand: Inquiry Agents of the Obscure, Stygian Fox 2017*

³ *Teufelsamlingen, Rollspelskollektivet 2023*

KASKELOT

ÄVENTYR



Kadaverklubben

En mordhistoria i skolmiljö.

ELEVHEM • RITUALER • KIOSKLITTERATUR

Möglet från Yuggoth

En utomjordisk följetong i sex delar.

FÖRSVINNANDEN • HJÄRNTVÄTT • MI-GO

Bjudningen på Moot Hall

En sandlåda med kulinariska undertoner.

SOCIETET • SVARTKONST • KANNIBALISM

Våra fäders synder

Ett familjedrama i kadavrets skugga

PARANOIA • FÖRFÖLJELSE • SELKIER

KASKELOT

KADAVERKLUBBEN



För den unge och karismatiske studenten **MARTIN HUGHES-MARSEILLES** var kadavret en uppenbarelse: de historier han läst i sina *pulp magazines* är inte fiktioner, de bär på hemska och underbara sanningar! Han blir övertygad om att kadavret i själva verket är författaren **BRIAN LINNEYS** skönlitterära gudom **MHYRRD'TELB**. Vidare kommer hans livliga fantasi till insikten att en människa kan uppnå gudomlighet genom att själv dö och spola upp jämte kadavret.

Naturligtvis är allt detta bara ett uttryck för Martins vansinne, men likafullt lyckas han övertyga flera av sina kamrater på **ASCHAM COLLEGE** att ingå i en självmordssekt som han ger namnet Kadaverklubben.

Bakgrund

Vid äventyrets start har liket från den elvaårige pojken **PHILIP BAKER** spolat upp på stranden i närheten av kadavret. Inristat i Philips panna fanns en symbol i form av en romb med ett öga i sig – en del av den ritual som Martin genomför på klubbens medlemmar. Kadaverklubben träffas nattetid på söndagar vid Peter's Cliff, ett avsides klippområde vid vattnet, för att offra frivilliga deltagare.

Philip var klubbens tredje försök. Den första pojken som skulle offras dök aldrig upp till offerplatsen och har sedermera inte setts till. Det andra försöket var den sjuntonårige **OTTO AVERY**, som i hemlighet var Martins pojkvän. Otto var dock inte initierad i klubben och gjorde – till Martins stora förvåning – motstånd när han förstod vad som var på väg att hända.

Man tror att ritualen misslyckades eftersom den liturgi Martin uppfunnit inte följdes: symbolen ristades aldrig in i offrets panna och offret var inte frivilligt. Otto fick ett slag mot huvudet och föll ner i havet där han drunknade. Utåt sett verkar det som att han tog sitt liv. Klubbens utsiktslösa hopp ligger nu i Philip Bakers upphöjande till gudomlighet.

Utredningen

Rollpersonerna engageras av Philips mor **ELISABETH BAKER** att undersöka pojkens mord. Elisabeth kan berätta att

- Philip var en snäll och duktig pojke, tillika internatelev på Ascham College.
- Han var ensam av sig, men blev nyligen, till sin enorma glädje, inbjuden till en elevklubb. Elisabeth vet inte vad klubben kallas.
- Philips lik finns på Clacton Hospital.

Philips rum används bara på söndagar och under skollov så de flesta av hans tillhörigheter finns i hans sovrum på Ascham.

Clacton Hospital

Rollpersonerna tas emot av chefsläkare Dr. Powell. Om någon av rollpersonerna själv är läkare, har **MEDICIN 2** eller kan visa att de har Elisabeth Bakers tillåtelse så visas de ner till Philips lik i bårhuset. Inspektion av liket, tillsammans med relevant expertis och intervju med Dr. Powell, ger följande information:

- Pojken hals har skurits upp och dödsorsaken är blodförlust.
- Pojken har en symbol på sin panna i form av en romb med ett öga i sig. Den har ristats in med en vass kniv *efter* hans död.
- Pojken hade på sig sin skoluniform när han hittades.

Frågar rollpersonerna efter Otto Avery får de reda på att hans lik inte längre finns kvar på sjukhuset. Lyckas de få tillgång till hans journal får de reda på att dödsorsaken var drunkning och att han fått ett slag mot huvudet, troligen efter ett fall. Han hade ingen symbol inristad i pannan och det är allmänt accepterat att han tog livet av sig.

Ascham College

Ascham College är en större byggnad i tudorstil. Bottenvåningen rymmer klassrum och matsal, medan ovanvåningen består av elevernas sovrum och lärarnas kontor. För att rollpersonerna ska få tillträde krävs antingen en roll inom polisväsendet eller ett intyg från Elisabeth Baker – i synnerhet om de vill få tillgång till Philips rum.

Philips rum

Precis som i alla sovrum på Ascham så ryms här två sängar, två skrivbord, två bokhyllor och två koffertar. De flesta av Philips tillhörigheter skvallrar om en högst ordinär pojke och hans skolmaterial visar på ett adekvat, om än medelmåttigt, arbete.

Letar rollpersonerna igenom hans anteckningsböcker kommer de att hitta ett återkommande klotter: ett öga inuti en romb tillsammans med meningen »Mhyrrd'telb rädda mig« (se **REKVISITA 1**). En rollperson med värde i **BIBLIOTEK OCH ARKIV** kan vagt känna igen det märkliga namnet, men bara de som har ett uttalat intresse för science fiction eller pulp magazines kan koppla det till författaren Brian Linney.

I Philips almanacka kan man notera att månadens söndagar bär notisen »K.k., kl. 12 am«.

Philip delade rum med pojken **ELLIS HALL**. Intervjuas Ellis så kan han berätta att

- Philip var nybliven medlem i Kadaverklubben.
- Kadaverklubben är en exklusiv elevklubb. Inga utomstående elever, inte heller Ellis, vet vad de gör för något.
- Eleven Otto Avery dog en vecka före Philip, men det var ett självmord.

Ottos rum

Ottos tillhörigheter har sedan några dagar tömts från rummet. Om rollpersonerna ändå gör en noggrann undersökning (lönnefack i sängbordet eller en lös golvbräda) hittar de hans dagbok. Det senaste inlägget lyder:

»M. har bjudit med mig till Klubben i natt. Jag älskar honom, men jag kommer aldrig förstå varför han är så engagerad i den där gruppen«.

Ottos rumskamrat **CLIVE MASTERS** misstänkte att Otto var homosexuell och kan vid intervju slänga sig med begrepp som »onaturlig«, »omoralisk« och »gudsstraff«.

Skolpersonal

Skolpersonal har beordrats att hänvisa alla frågor kring mordet till skolans föreståndarinna **CHARLOTTE MAY**.

May är en brysk och sträng kvinna, men hon hyser en stor kärlek till skolans elever och är genuint bedrövad över pojken Philips bortgång. Hennes kontor är störst bland personalens och ligger i slutet av sovsalarnas korridor.

Vid frågor kring Philip Baker kan May delge att

- Philip knappast var skolans stjärnelev, men förtjänade inte ett sådant öde.
- Han hade inga fiender på skolan – *alla* är kamrater på Ascham College.
- En tyst minut kommer hållas under dagen, men sedan är det viktigt att blicka framåt.

Vad gäller Kadaverklubben vet May följande:

- Kadaverklubben är en elevstartad samtalsgrupp där elever med tankar eller rädslor kring kadavret kan träffas och diskutera ämnet.
- May har gett klubben visst förfogande över bildsalen, men hon lägger sig inte i dess aktiviteter och hon tillåter dess anonymitet.
- Klubben startades av Martin Hughes-Marseilles, en av skolans mest framstående elever.
- Martin är en dagelev och bor i sina föräldrars lägenhet i centrala Clacton.

Bildsalen

Kadaverklubben träffas här på eftermiddagar, men diskuterar då inte sina egentliga syften (förutom möjligen genom hemliga tecken och kodord). Dessa möten är i stället till för att introducera nya medlemmar, samt stärka samhörigheten hos de redan initierade.

Om klubben upptäcker att rollpersonerna snokar kommer de framledes bli mer försiktiga och också försöka sabotera utredningen.

Clacton Library

Biblioteket har öppet mellan 11:00 och 16:00 och bemannas som alltid av den hjälpsamme Norman Jacobs.

Rollpersoner med **BIBLIOTEK OCH ARKIV** kan efter ett par timmars letande hitta novellsamlingen *Träskets drömmar och andra bemskebeter* av den amerikanske skräckförfattaren Brian Linney. I denna görs flera referenser till den fasansfulla guden Mhyrrd'telb som lever i ett träsk och kräver att avgudas.

Om rollpersonerna kan övertyga Norman Jacobs att ge dem tillgång till bokens utlåningshistoria kommer de se att Martin Hughes-Marseilles har lånat den vid flera tillfällen.

Lyckas rollpersonerna få kontakt med Brian Linney (förslagsvis genom den Transatlantiska telegrafkabeln) kan han bekräfta att hans berättelser är helt och hållet skönlitterära.

Martin Hughes-Marseilles

Den sjuttonårige Martin Hughes-Marseilles är en intelligent, karismatisk och vänlig ung man som få har något ont att säga om. Han studerar på Ascham College, men som dagelev sover han inte på skolan. Eftersom båda föräldrar har sitt arbete i Paris har han ofta den stora och välinredda lägenheten för sig själv, vilket passar honom utmärkt.

När kadavret dök upp på Clactons strand fick alla en släng av totalt vansinne. För Martin tog detta vansinne aldrig slut och även om han verkar vara densamme som förut så är han för alltid förändrad. De vanföreställningar han klamrar sig fast vid är djupt påverkade av hans kärlek till science fiction-litteratur, i synnerhet till den av favoritförfattaren Brian Linney. Kring Linneys skönlitterära mytologi har Martin byggt ett helt religiöst system som han inte bara tror på men är ivrig att sprida vidare till de som är redo att lyssna: *den som medelst rätt utförd ritual offerar sitt liv och spolar upp jämte Mhyrrd'tell kommer själv att återuppstå som en gudom.*

Att hitta följare på skolan var inte svårt för Martin. Hans charm, tillsammans med hans instinktiva förståelse för vilka som skulle vara mottagliga för löften om befrielse och gudomlighet, gjorde att han snart skaffat sig en trogen församling. Han övertygade därefter Charlotte May att han oroade sig för elevernas välmående och att en samtalsgrupp skulle fungera stärkande för deras själ och moral. May, som betraktar Martin som skolans lysande stjärna, gick snabbt med på förslaget och gav honom en del befogenheter samt ett temporärt klubbrum. Hon har ingen aning om att klubben i hemlighet offerar sina medlemmar till Martins vanföreställningar.

Expertiser: HISTORIA, OCKULTISM, SPRÅK

Martins lägenhet

Eftersom Martin dagtid närvarar sina lektioner är det relativt riskfritt att få tillgång till hans lägenhet. Ett slag mot LÖNNDOM kan krävas för att försäkra sig om att inga grannar ser när rollpersonerna oinbjudet tar sig in.

Lägenheten är en flådigt inredd våning som skvallrar om föräldrarnas höga inkomst och smak för god kultur. De flesta rum är förhållandevis oanvända, så vilket rum som är Martins är inte svårt att gissa sig till. Vid första anblick verkar rummet mest tillhöra en vanlig ung man, men vid närmare inspektion finns det ett par detaljer som är av intresse för utredningen:

BOKHYLLAN: Den absoluta merdelen av Martins böcker består av skräck och science fiction. Åtskilliga hyllplan har vikts åt pulp magazines – tidningar fyllda med noveller och följetonger i genren »weird fiction«. Bland dessa kan rollpersoner med **BIBLIOTEK & ARKIV** snart hitta ett nummer av tidningen *Odd Americas* med titelnovellen »Mhyrrd'telbs återkomst« av Brian Linney (se **REKVISITA 2**).

SKRIVBORDET: En låst skrivbordslåda innehåller en stor läderinbunden skrivbok. På försättsbladet har Martin i stora bokstäver skrivit »KADAVERKLUBBEN«. De flesta sidor innehåller en galnings osammanhängande anteckningar, mycket är nära nog oläsbart och resten är direkt anstötande. På den sista sidan finns en predikan:

Mina Bröder! Han som i sin död blev Gud ber vi nu att rädda oss! I vår egen död skall han från Döden oss befria och vi skall vakna vid hans sida, vackra, eviga och gudomliga!

Rädda oss, MHYRRD'TELB, rädda oss, KADAVER-GUD, rädda oss, rädda oss!

Bröder detta säger jag: Philip Baker var inte en av oss. Han gav sig inte tusenfalt och fick så ingenting tillbaka! Hjärtligt skall man ge, gudomlighet få åter!

I skrivbordslådan finns också en kalender där varje söndag har markerats med orden »Midnattsritual vid Peter's Cliff«.

Not till spelledaren: Om rollpersonerna försöker ta sina anklagelser till allmänbeten kommer de med säkerhet mötas av misstro. Martin är stadens gullgosse och att påstå att han skulle sysla med offermord kan i värsta fall vända invånarnas ilska mot dem – därtill är polischefen inte helt tillräknelig (se s 16)

Upplösning

Det mest dramatiska sättet att avsluta detta äventyr är att låta rollpersonerna lurpassa på Kadaverklubben under följande söndags offerritual. Skolpojarna har återigen samlats vid Peter's Cliff för att offra en frivillig medlem och sedan slänga honom till vågorna. Martin läser ur sin predikan med stor hängivelse medan resten av klubben mumlar med i valda passager. Med ett lyckat LÖNNDOM-slag kan rollpersonerna själva få välja när de vill ge sig till känna.

Om ritualen avbryts kommer Martin genast bli aggressiv och gå till ett vansinnigt angrepp mot rollpersonerna (NÄRSTRID 3, Rituell dolk). Under eventuell strid håller klubbens medlemmar sig på avstånd och försöker inte hjälpa sin ledare. PSYKOLOGI visar att de har börjat vackla i sin övertygelse och om Martin oskadliggörs kommer flera av dem brista ut i en lättnadens gråt.

Vansinne

Eftersom inget övernaturligt eller verklighetsomdanande inträffade under detta äventyr kan regler för vansinne helt ignoreras.

Rekvisita

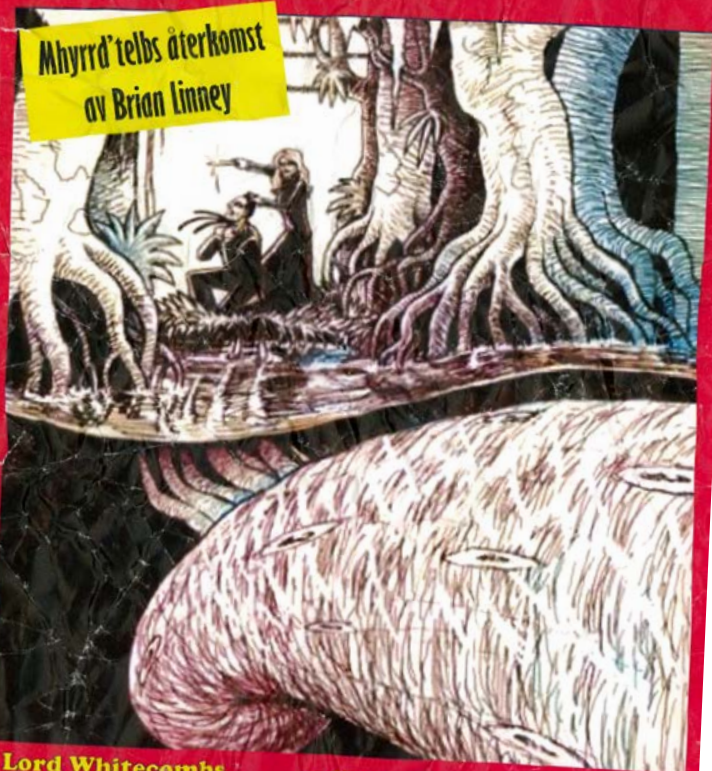


Rekvisita 1.

Odd Americas

Weird Tales Across The Pond

Mhyrrd'telbs återkomst
av Brian linney



Lord Whitecombs
följetång fortsätter!

TÄVLING!

10p

Rekvisita 2.

MÖGLET FRÅN YUGGOTH



Kadavrets förruttelseprocess har skapat ett kosmiskt avfall som är oupptäckbart för de mänskliga sinnen – däremot har det upptäckts av ett paradimensionellt mögel som nu tagit sig till Jorden och till Clacton-on-Sea. Möglet fäster sig på kadavret för att dra så mycket näring det kan från avfallet och vill därefter återvända till sitt hem på Yuggoth. För detta ändamål behöver det ta besittning över flera av Clactons invånare.

Mi-Go

Möglet i detta äventyr är en omtolkning av de lovecraftska varelserna Mi-Go. Snarare än kräftliknande svamphybrider så är det här ett slags högintelligent mycel. Möglet kan infektera och ta över andra livsformer och kommer under äventyrets gång ta kontroll över fler och fler Clactonbor. Huruvida dessa sedan kan räknas som egna individer eller om de snarare blir delar av ett större medvetande är högst oklart, men tydligt är att de arbetar mot samma mål.

De infekterade clactoniterna har i uppgift att samla in så mycket silver de kan hitta, ett grundämne som behövs till den teleporteringsmaskin Mi-Go måste bygga för att återvända till sin hemdimension.

Äventyrsstruktur

Möglet från Yuggoth består av ett antal scener som är tänkta att portioneras ut mellan andra äventyr, eller rentav sprängas in under pågående spelsessioner. Flera disparata ledtrådar kommer slutligen att knytas ihop och leda rollpersonerna till äventyrets upplösning där de kommer förstå sakernas tillstånd och ställas inför ett komplicerat val.

Spelledarpersoner

De flesta spelledarpersoner i detta äventyr har lämnats namnlösa för att på så sätt kunna införlivas i karaktärer som rollpersonerna träffat under tidigare äventyr: mannen som hjälpte dem barrikadera sig mot kultister bankar nu själv på dörren; kvinnan de förut räddat från De i Djupet stirrar nu på dem med döda ögon. Att en redan etablerad kontakt har kommit under Mi-Gos kontroll kommer förhoppningsvis höja spelets puls och göra att utredningen känns mer angelägen.

Om ingen existerande karaktär passar i rollen får spelledaren skapa en ny karaktär, med ett namn och en bakgrundshistoria.

Scener

Scenerna i detta äventyr innehåller alla varsin del av pusslet, men de flesta av dem är självständiga från varandra. Eftersom scenerna är tänkta att fungera som avsnitt i en följetong kommer tiden som förflyter mellan dem variera från spelbord till spelbord. Även om möglet slutligen kommer behöva lämna vår atmosfär så anges här ingen bestämd tidsram för hur länge det kan överleva på Jorden.

Rötmånad

Clacton vaknar till en ohygglig stank som sprider sig över hela staden, en vidrig och möjlig lukt som skapar ett kollektivt illamående. Källan är ett vitt och luddigt mögel som under natten har lagt sig över kadavret.

Rollpersoner med poäng i **NATURVETENSKAP** kan inte identifiera möglet som något annat än vanligt vitmögel, men de kan också fastställa att kadavret inte verkar brytas ned av angreppet.

Redan nästa morgon är möglet spårlöst försvunnet, tillsammans med den vidriga stanken.

Kyrksilvret är stulet!

Medan rollpersonerna promenerar i närheten av **ST. PAUL'S CHURCH** ser de en kvinna springa i motsatt riktning. Kort därpå jagar en flåsande och rödblommig **PASTOR JOSEPH KEMP** efter och skriker sitt »Kyrksilvret! Kyrksilvret är stulet!«.

Att komma ifatt tjuven är svårt, särskilt om rollpersonerna inte tog till jakt så fort de såg henne. Hennes försprång och förvånansvärda snabbhet gör att endast de mest atletiska av rollpersoner har en chans att springa ikapp henne. Skulle de trots allt få fatt i henne kommer hon inte vara talför och kommer därtill göra sitt yttersta för att ta sitt liv. **MEDICIN** eller **KRIMINALTEKNIK** visar att hennes kropp verkar mögla.

Undersöker rollpersonerna stölden kommer de snart få höra att just silverstölden har spridit sig som en löpeld i Clacton. Såväl juvelerare som privata bostäder har blivit utsatta för rån och kvinnan verkar inte vara ensam gärningsman.

Ett ytterst ruttet mord

På en avskild plats snubblar rollpersonerna över två lik, en man och en kvinna. Det kvinnliga liket är täckt av samma luddiga vitmögel som stadens kadaver täcktes av under öppningsscenen, mannens lik är fyllt av skottskador. Kvinnans ansiktsuttryck har fastnat i ett skräckslaget och smärtsamt uttryck och hon håller i en revolver.

Sanningen bakom brottsplatsen är att kvinnan är anhörig till en av Mi-Gos förslavade människokroppar. Hon upptäckte sanningen och bestämde sig – fåfängt – för att självmant stoppa de utomjordiska besökarna. Som en säkerhetsåtgärd drack hon ett par centiliter klorin (ett medel hon förut använt för att bekämpa badrumsmögel) innan hon gav sig ut på sitt uppdrag.

Hon lyckades ertappa en ensam Mi-Go och avlossade sina skott i den. I desperation försökte möglet ta över kvinnans kropp, men klorinet hon druckit hade en snabb och förödande verkan. Dessvärre hann möglet nå kvinnans hjärna och i slutändan överlevde varken hon eller Mi-Gon. En rollperson med poäng i **MEDICIN** kan under en obduktion hitta klorin i kvinnans magsäck.

Kvinnans plånbok innehåller sedlar, en inköpslista och en hemadress. Grannar kan bekräfta att kvinnans make varit försvunnen sedan en tid tillbaka. Det andra liket verkar inte ha några tillhörigheter.

Party Central

Ungdomar har hittat en märklig apparat i skogsområdet utanför stan. Apparaten är cirka två meter hög och har flera lampor som ibland blinkar till med ett märkligt ljus. Platsen börjar snart användas som mötesplats för ungdomarnas fester, långt bort från de vuxnas ögon. En natt ertappas de av en tystlåten man som är där för att titta till maskinen. Han övermannar och rövar bort en av ungdomarna medan de andra flyr platsen. Efter händelsen avslöjar ungdomarna sin hemliga mötesplats för vuxenvärlden och rollpersonerna nås av informationen.

Apparaten är Mi-Gos väg hem till sin dimension. Den är inte färdigställd än och kräver ytterligare arbete och silver. En rollperson med **Mekanik 2** kan sluta sig till att

- Apparaten verkar vara någon sorts antenn och ser långt mer avancerad ut än något hen någonsin sett.
- Många av apparatens komponenter består av silver.
- Apparaten verkar ofullständig, delar ser ut att saknas.

Om apparaten flyttas kommer Mi-Go försöka ta tillbaka den. Om den förstörs kommer delarna stjälas tillbaka och återuppbyggas på en annan, mer välgömd, plats.

Jäster från Rymden

Bygget av maskinen tar längre tid än Mi-Go räknat med och tiden börjar bli knapp. Möglets sammansättning är inte gjord för vår atmosfär och ju längre tid det stannar kvar desto svårare har det att fungera. Som ett uttryck för detta har öppnings-scenens stank nu återvänt till Clacton.

Genom att intervjua invånare, använda vetenskapliga redskap eller helt enkelt vandra genom staden med näsan i vädret kan rollpersonerna snart hitta var stanken är som värst och således hitta dess ursprung: ett ensamt hus i slutet av Holland Road.

Huset ägs av ett utav möglets offer och används nu som Mi-Gos huvudbas. Invändigt är väggar och tak fullkomligt täckta av det luddiga och silkesaktiga möglet, med klumpar av vidriga noder som sprider sin vämjeliga lukt. Inneslutet i möglet kan man se ett tiotal människor. Somliga sitter fast i väggar medan andra hänger från taket. Om Mi-Go (LÖNNDOM 4) lägger märke till en spionerande rollperson kommer människorna att lösgöras från möglet och gå till anfall. Mögelmänniskorna försöker dra in inkräktare i huset för att infektera dem, men kommer inte riskera att jaga efter om rollpersonerna tar till flykt.

RÖRLIGHET 4, NÄRSTRID 3, SKADEPOÄNG 5

En mögelinfekterad människa tar ingen hänsyn till människokroppens begränsningar utan pressar dess funktioner till det yttersta. I längden är detta såklart skadligt för kroppen, men det är inget som bekymrar Mi-Go. Möglet är oerhört lättantändligt.

Att bli infekterad av Mi-Go är en snabb process. Mycelet letar sig in i ansiktets öppningar – ögon, öron näsa, mun – och vidare in mot hjärnan och nervcentra. Det hela tar bara någon minut.

ALTERNATIVA INGÅNGAR TILL SCENEN: Det är möjligt att rollpersonerna kommer vilja övervaka skogsområdet från scenen »Party Central«. I sådant fall kommer en Mi-Go i människodräkt småningom dyka upp för att arbeta med den märkliga maskinen. Lyckas rollpersonerna därefter smyga efter kommer de ledas till det mögliga huset och därmed starta »Jäster från Rymden«.

Ett annat alternativ är att rollpersonerna hållit utkik efter den kidnappade ungdomen. Om hen, nu en Mi-Go, rört sig utanför huset kommer hen kunna spåras till huset.

Vi kommer i fred

Denna scen följer direkt på »Jäster från rymden« så-tillvida rollpersonerna lyckades komma undan.

Följande natt knackar det på hos en av rollpersonerna. Framför dörren står en spelledarperson som gruppen med fördel har en god relation till. Personen är numer en Mi-Go, men har endast kommit för att prata och är villig att gå med på vilka säkerhetskrav rollpersonerna än kan tänkas ställa, så länge hen tillåts förmedla sitt budskap. Det hen (sanningsenligt) berättar är:

- De är Mi-Go, ett paradimensionellt mögel som dragits hit för att livnära sig på restprodukter från kadavrets förruttelseprocess.
- De har inget intresse av Jorden i övrigt.
- De är snart färdiga, men kommer behöva ytterligare lite silver – och ett par till människokroppar – innan de kan återvända till Yuggoth.
- Om rollpersonerna låter Mi-Go arbeta ostört så kan en fredspakt slutas.

Om rollpersoner frågar vad som kommer hända med de infekterade människorna svarar Mi-Gon ärligt att en människokropp som infekterats dessvärre inte kan återställas till sitt vanliga skick när den är förbrukad.

Mi-Gon meddelar att de har natten på sig att besluta sig för hur de vill göra och vänder sedan tillbaka ut i natten.

Observera att inga lögner har yttrats från Mi-Gon. Gruppen står alltså inför valet att försöka övervinna det utomjordiska hotet eller indirekt offra allt fler människor innan möglet slutligen kan lämna planeten.

Not till spelledaren: Att besegra Mi-Go i strid bör räknas som en enormt svår utmaning – nästan lika svår som att låta oskyldiga människor dö.

Vansinne

FÖRNEKELSE: Personen framför dig är uppenbarligen sjuk. Spanska sjukan tog ju slut förra året, kan detta vara någon märklig avart? Hursomhelst borde människan stannat hemma idag!

FAMLANDE: Du ser in i en människas ögon men vad som stirrar tillbaka är inte mänskligt. Djupt där inne finns något annat, något som du inte kan förstå dig på. Vad vill det, varför är det här? Och var är människan vars ansikte det bär?

ACCEPTANS: Det är ett vandrande lik du ser, blek hy som håller på att ruttna och glansiga, döda ögon. Möglet som sticker fram ur krage och rockärmar påminner dig om de silkesartade trådarna på en marionettdocka. Arma sate!

ANPASSNING: En utomjordisk svampvarelse har tagit denna kropp i besittning för sina onaturliga ändamål.

HALLUCINATIONER: Upprepad kontakt med Mi-Go kommer småningom få dig att ifrågasätta din egna person.

- Sällsamma drömmar: Du befinner dig på en annan värld. Färger och former som hade varit otänkbara på Jorden omger dig. Något som varken är växt eller djur knoppar upp från marken för att sedan flyga i väg ovanför ditt huvud, samtidigt som en jättelik spindelvarelse tar enorma kliv borta i den omöjligt gula horisonten.

- Chimärer: Du sitter på ditt stamcafé och väntar på din beställning. När så äntligen tallriken ligger framför dig tar du hungrigt din första tugga, för att genast spotta ut det: »Kyparn! Maten har ju möglat, för guds skull!«.
- Fantasmer: Hur överförs möglet till en människa? Är det med beröring? Hon stötte ju in i dig när hon sprang förbi, gjorde hon inte? Eller är det luftburet? I så fall är allt förlorat. Kliar det inte i ditt huvud? Jo det kliar något förfärligt och du kan inte sluta klia dig på din hårbotten. Är det något som vill in, är det mycelet som letar sig djupare? Är du ens fortfarande en människa? Hur vet man? Hur kan man någonsin vara säker?

Belöning

Om rollpersonerna valde att hjälpa Mi-Go kommer de inom en vecka efter möglets avfärd motta ett paket. I paketet finns en sorts högteknologisk amulett med märkliga silverdetaljer. En rollperson som bär amuletten under närstrid tilldelas temporärt ett extra poäng i **RÖRLIGHET**.

BJUDNINGEN PÅ MOOT HALL



av Samuel Lowejko

Ett stycke kött har karvats loss från kadavret inför en middagsbjudning hos den excentriska damen på **MOOT HALL**. Ett mindre sällskap äter av kadavrets fördärvade kött, vilket får katastrofala följder – de som tagit del av köttet börjar utsöndra feromoner som driver andra människor till ett kannibalistiskt vansinne riktat mot de ursprungliga ätarna. I sin tur blir även dessa förändrade, skapandes ett evigt fördärvade kretslopp. Någon behöver stoppa händelseförloppet innan hela staden degenererar till en kvartersfest av sällan skådat slag.

Bakgrund

Societetsdamen **MARCELINE DE CANTILUPE** håller årligen en middag där bara de finaste och förnämsta bjuds in och där det alltid bjuds på rariteter och delikatesser otillgängliga för vanligt folk. Utrotningshotade djur, hemliga recept från världens främsta kockar och ingredienser till helt vansinniga priser. Och vad är väl då bättre än en utomvärldslig varelse som nyligen spolats upp på stadens strand? En maträtt som aldrig tidigare har serverats måste ju vara det mest delikata som går att servera. Oavsett vad så blir detta den mest exklusiva middagsbjudningen någonsin, en tillställning det kommer talas om i århundraden – det ryktas rentav att självaste **ALGERNON CAPELL**, Earl av Essex, kommer att närvara!

Men det har varit mycket att stå i för Marceline. Inbjudningarna måste skrivas och gästerna väljas med oerhörd omsorg. Inte vem som helst kan få ta del av en sådan exklusiv tillställning, inte ens bland eliten. Och sen var det ju det bekymret med vem som kan förbereda en sådan mystisk huvudrätt. Tur då att Marceline har ett par extraordinära bekanta.

Tidslinje

DAG -7: Svartkonstnären **SCIRE** anländer till staden och gör sig hemmastadd på hotellet. Han behöver flera dagars förberedelser inför den stundande ritualen. Rykten om den mystiske ordensmedlemmen sprids snabbt i staden, därtill hans samröre med de Cantilupe.

DAG 1: Nattetid beger sig Scire till kadavret för att karva loss ett rejält stycke kött till middagen. Detta kräver rituell svartmagi, då vanliga styckarmetoder inte rår på köttet.

DAG 2: Scire förbereder köttet inför middags-bjudningen med hjälp av en andra ritual, samt kryddor.

DAG 3: Middagsbjudningen sker. Hela den inbjudna societeten blir fördärvade, liksom den del av personalen som i smyg smakar det fördärvade köttet.

DAG 4: Transformationen blir fullständig – personalen på Moot Hall blir påverkad av societetens fördärvade kött och börjar äta den rika eliten.

DAG 5: Moot Halls personal rör sig nere i staden och börjar sprida feromoner till vanligt folk. Personalen blir inom kort övermannade av lokalbefolkningen och därmed uppättna.

DAG 6: Folket i Clacton börjar i allt snabbare takt bli påverkade av feromoner, attackerade och uppättna. På kvällen anordnas en offentlig grillning där flertalet invånare långsamt rostar över elden. Alla är inbjudna på ett sätt eller annat.

Utredningen

Stranden

Det kan vara en fördel om rollpersonerna befinner sig på stranden under natten för den första ritualen. Väl där möts de av ett par beväpnade råskinn som prompt försöker avhysa dem från platsen. Svartkonstnären Scire är här för att utföra den ritual som möjliggör det för honom att karva loss det förruttnade köttet.

The Royal Hotel

Bland *The Royals* gäster syns allehanda överhet och societet som ska närvara de Cantilupes bjudning, men också Scire och hans kumpaner. På svartkonstnärens rum finns en del ockulta redskap för ritualer, mest iögonfallande är kanske boken **LIBER MORTUUS CIBUM**, samt en middagsinbjudan och dess meny – i sin helhet.

Moot Hall

Moot Hall är en kusligt angenäm byggnad vid strandparaden. Byggnaden i sig är från 1300-talet, men hör egentligen inte till Clacton – den flyttades i ett stycke från sin ursprungliga plats av en excentrisk herre som ansåg att den skulle göra sig bättre vid vattnet. Idag bor de Cantilupe i huset, tillsammans med en skara betjänter som ständigt passar upp på henne. Huset rymmer fem sovrum, två badrum, en matsal, vardagsrum, kök och ett antal uterum utspridda över våningarna. Utanför finns en muromgärdad trädgård och en damm.

För att alls få tillträde till Moot Hall behöver rollpersonerna antingen vara gäster eller personal. Vill en rollperson försöka få en inbjudan måste en hen minst ha värde 3 i antingen **BÖRD** eller **ANSEENDE**, alternativt **ÖVERTALA 4**.

Rollpersoner som lyckats säkra en inbjudan får tillgång till menyn, som i något censurerad form lyder:

- Bräserad halvdagerscalamari i reducerad mirepoix
- Blancherade grönsaker från Tibet
- Leverpaté från ungpanda

För rollpersoner som inte möter någon av dessa trösklar gäller det att nästla sig in som temporär personal och anställs då dagen innan middagen. Anställningsintervjuer för extrapersonal hålls löpande, vilket anslag och affischer runtom i staden kan informera om – dessa hänvisar till husets majordomo.

Köket

Efter ritualen på stranden börjar ett materialiserat spår av lukt synas. Spåret ser ut ungefär som starka lukter på tecknad film, en orangegrön dimma som leder direkt från kadavret till Moot Halls kök. Köket har modifierats inför tillställningen och rymmer nu ett andra – hemligt – kök som bara Scire har tillgång till. Det andra köket ligger under en lucka som leder ner mot källarplan. Rummet påminner mer om ett offeraltare än ett kök, med uråldrig paraferalia, levande ljus och alkemiska preparat utspridda lite här och var. Vill en rollperson smyga in i det hemliga köket måste hen lyckas med ett slag mot **LÖNNDOM** – en extraträning tillåts den som har personalkläder på sig.

Resterande kökspersonal befinner sig i den övre delen av köket för att tillaga sido- och förrätter. De vet att det är strikt förbjudet att öppna luckan till »specialköket«.

Spelledarpersoner

Marceline de Cantilupe

Åldrande kvinna med aptit på livet som inte går att mättas i rikedomens trista tillvaro. Marceline har under årens lopp tillskansat sig allsköns märkliga kontakter och sökt sig till allt skummare sammanhang för att bota sin högborgerliga leda. På den vägen kom hon i kontakt med diverse ockulta sällskap, för att sedan själv börja fuska med svartkonst och ritualistisk magi.

Hon håller sedan decennier en årlig middag för så högt ansedda människor som möjligt, där hon ser till att servera så exotiska maträtter det går att ordna med obegränsade resurser. Marceline har tack vare sin uppväxt ingen som helst moralisk kompass och är genuint oförstående till varför folk skulle kunna ringakta hennes tradition att servera utrotningshotade djur och dylikt. Hon vet inte själv om det, men är i rakt nedstigande led släkt med Rebecca Jones; en häxa från Clacton som hängdes 1645.

Om rollpersonerna kommer från Clacton så känner de till Marceline de Cantilupe och hennes excentriska middagsbjudningar.

Majordomo Frank Waters

Klassisk butlertyp med en stor yrkesstolthet. Ingalunda en mördare. Rak och saklig på ett sätt som får honom att framstå som barsk, vilket kan vara skrämmande för nyanställda. Påträffas på sitt kontor som ligger i en anslutande byggnad till Moot Hall, där de heltidsanställda tjänarna normalt håller hus.

Scire (Gerald Gardner)

Alkemisten, slaktaren och kocken som står för huvudrätten. Att skära och tillaga kött från ett kosmiskt väsen är något som väldigt få kan. Därför har Marceline anlitat en svartkonstnär från **ORDO TEMPLI ORIENTIS** som säger sig ha både kunskap och utrustning för att möta societetsdamens krav. Mannen har sin ordenstitel »Scire« och varken han eller hans kumpaner använder hans födelsenamn. Han initierades till Templi Orientis av självaste **ALEISTER CROWLEY** och har en gedigen kunskap om olika läror, mysterier och övernaturliga förfaranden från världens alla hörn.

Scires ritualer

Scire använder en gammal grimoire vid namn *Liber Mortuus Cibum* för att utföra en ritual som gör det möjligt att karva loss ett stycke av kadavrets fördärvade kött. Därefter utför han en andra ritual som gör köttet ätbart och rentav oemotståndligt för de som känner doften av det.

En för honom oväntad sidoeffekt är att denna oemotståndliga läckerhet överförs till den som konsumerar köttet – efter ungefär 12 timmar (beroende på hur snabb matsmältning personen har) börjar ätaren utsöndra feromoner som driver alla i närheten till ett kannibalistiskt vansinne. Feromonerna är sedan aktiva i ytterligare 12 timmar.

Ritualerna kräver ett antal suspekta verktyg som går att återfinna först på Scires hotellrum, och sedan på ritualplatserna.

Frances Bancroft och Martha Williams

Lågrankade tentander i **TEMPLI ORIENTIS**, som åtföljer Scire som en sorts livvakt. De är här för att se till att Scire kan arbeta ostört, samt hjälper till med diverse tunga lyft. De är beväpnade med skjutjärn när hotande ord inte är tillräckligt. Under ritualen på stranden kommer de båda att stå en bit ifrån kadavret och se till att ingen kommer i närheten medan Scire utför sitt värv.

Middagsgäster

Jäktad personal skyndar med att försöka få kvällen att flyta så felfritt som möjligt medan de högborna gästerna blir alltmer uppslupna och högljudda. Middagsgästerna inkluderar bland andra:

- **ALGERNON CAPELL**, Earl av Essex.
- **FRIEDRICH STHAMER**, Tysklands ambassadör i Storbritannien.
- **LADY REBECCA TEMPLES**, född Jones. Bemedlad ockultist och svartkonstnär.

Vansinne

FÖRNEKELSE: Detta är inte alls något kosmiskt monsterkött, snarare helt vanligt fläsk. Du tar en bit av filén och allting svartnar. När du flera timmar senare återfår din sinnesnärvaro är det inte köttbiten du har i munnen, utan halsen på en av dina bordskamrater.

FAMLANDE: Köttet har en alldeles oemotståndligt äcklig doft, munnen saliveras av den helt vidriga lockelsen, du måste verkligen sätta dina tänder i den utsökt ruttnande klumpen som fortfarande pulserar av liv, delikat och utsökt och äckligt liv, livets liv som pulserar och dunkar och vrider sig på tallriken!

ACCEPTANS: Trots sin fina uppläggning, sina till perfektion tillagade tillbehör och potäter, så kan ingen rosmarin i världen dölja att detta kött inte kommer från något jordiskt djur.

ANPASSNING: Detta är en styckdel från kadavret som genom okult magi har lösgjorts och tillagats.

HALLUCINATIONER: Alla rollpersoner som lockats av den bortomkulinariska maträtten kommer drabbas av:

- Sällsamma drömmar: Du ligger på köksbänken medan köksmästare dansar runt i köket och sjunger en visa på ett språk du inte känner igen. Slutligen vänder han sin maniska blick mot din nakna kropp och börjar metodiskt stycka, en del i taget.
- Chimärer: Du har en återkommande känsla av att du lämnat ugnen på och att ditt hem därmed riskerar att brinna ner – *spelledaren bör påpeka detta vid flera tillfällen.*
- Fantasmer: I slaktarens skyltfönster hänger enorma, krängande köttdelar, ögonglober fästa på krokar tycks följa dig med blicken och den griljerade grisen på det stora silverfatet skrattar hysteriskt och okontrollerat.

Eftersom detta äventyr kretsar kring matlagning och ätande bör spelledaren lägga extra vikt vid beskrivningar av mat och råvaror – gärna till en absurd nivå. Beskriv textur, dofter, hur köttsaften dryper om de blodiga stekarna som nästan smälter på tungan. Ha gärna färska örter/kryddplanter i närheten av spelbordet, så att spelarna konstant känner kryddiga dofter (kryddnejlika kan fungera bra!).

Regelalternativ: Spelare kan slå ett slag mot **STYRKA** för att motstå den kannibalistiska impuls som köttet orsakar.

VÅRA FÄDERS SYNDER



Av Deniz Solborg

Den omedelbara chocken efter att kadavret flutit upp på stranden har börjat lägga sig och invånarna i Clacton-on-Sea frågar sig vad det hela kan betyda. Vad är det? Varifrån kom det? Och framförallt – vems fel är det?

Kadavrets irrationella natur stör det mänskliga psyket på ett grundläggande plan och förklaringarna blir därefter. När inte ens experterna kan ge tillfredsställande svar så behövs snart en syndabock för det inträffade. Kan någon i Clacton ha manat monstret hit? Och kommer personen i så fall att försöka göra det igen? I takt med att hysterin växer sig starkare blir det alltmer nödvändigt att stävja den med ett offer.

I äventyrets fokus ligger familjen Ross, vars barn består av spelarnas rollpersoner. Familjen kommer från en annan del av Storbritannien, de lever nära havet (såväl geografiskt som själsligt) och har dessutom alltid betraktats som lite eljest. Kadavrets närvaro drar upp samhällets kollektiva paranoia till oproportionerliga nivåer, vilket mynnar ut i något som påminner om en häxjakt.

Grannar och vänner kommer en efter en att vända sig mot familjen Ross och under en veckas tid utsätta dem för allt grövre anklagelser och kränkningar. Beskyllningarna är i grunden osanna, men skapar ändå oväntade konsekvenser som driver rollpersonerna mot en tragisk uppgörelse med en mörk familjehemlighet.

Familjen Ross

Familjen Ross kommer ursprungligen från ett område i närheten av Crosskirk i de skotska högländerna. De flyttade till Clacton-on-Sea för att livnära sig på fiske och har sedan dess funnit sig till rätta i staden. Tiden för familjens flytt från Crosskirk bör förläggas till strax efter den äldsta rollpersonens födelse.

Inför scenariots början skapar spelarna varsin karaktär som alla är syskon med varandra och barn till föräldrarna Graeme och Muriel Ross. Förslagsvis väljer spelarna åldrar någonstans mellan tidig skolålder och ung vuxen. De bor tillsammans med sina föräldrar i familjehemmet vid Clactons strand. Till familjen räknas också deras gamla hund, en collie vid namn Aonghas.

- **GRAEME ROSS:** fåordig och rejäl.
- **MURIEL ROSS:** varm och empatisk.
- **AONGHAS:** gammal och trofast.

Regelvariationer

Börd

I och med att rollpersonerna tillhör samma familj bör deras värden i egenskapen **BÖRD** överensstämma. Låt spelarna diskutera och enas om vilket värde familjen har.

- 0: Familjen är fattig och har i perioder svårt att sälja tillräckligt för att få ihop till brödfödan.
- 1: Familjen har vad de behöver men måste fortfarande slita hårt för att hålla alla nödvändiga redskap i gott skick.
- 2: Familjen har ett gott rykte om sig på marknaden och får ofta sin fångst såld först.
- 3: Familjen har kontrakt med några av Clactons finare restauranger och har planer för att utöka sin verksamhet.
- 4: Familjen äger ett flertal båtar och anställda arbetare, de har ett mindre monopol på fiskehandeln i Clacton och exporterar även fångst till andra orter.

Egenskaper och expertiser

Rollpersonernas expertisområden får i detta äventyr tolkas i relation till deras ålder: ett barn med tre poäng i **PSYKOLOGI** har rimligtvis inte en universitetsexamen, men är bra på att läsa av sina klasskamrater; ett högt värde i **HISTORIA** motsvarar hur kul hen tycker det skolämnet är.

På samma sätt är barn och vuxna med lika poäng i **STYRKA** inte bokstavligen lika starka. För att reflektera detta kan spelledaren i enstaka fall modifiera ett barns egenskapsslag genom att endast låta tärningar som visar femmor eller sexor räknas som lyckade.

Veckan

Söndag

Familjen Ross vaknar upp och gör sig i ordning för söndagens gudstjänst. Ge spelarna tid att lära känna familjen i sitt hem och etablera sina inbördes roller.

På väg till kyrkan märker de snart att allt inte är som vanligt. Stråket mot kyrkan är tomt och människor verkar i stället dras mot stranden där en stor folksamling är på väg att bildas, och i dess centrum ligger det nyss uppflutna kadavret. Reaktionerna bland clactonborna blir häftiga och manifesterar sig som rädsla, avsky, vantro, ilska och förnekelse, allt i en kaotisk röra av känslöytringar. För familjen Ross blir tillfället ett första möte med en hysteri som snart ska komma att riktas mot dem själva. Låt rollpersonerna chockeras av såväl monstret på stranden som de vuxnas reaktioner på det.

Under natten drömmer rollpersonerna oroligt om ett stort, upprört hav och en okänd närvaro som är förvirrad, men också nyfiken.

Måndag

Det är ett förändrat Clacton som rollpersonerna vaknar upp till. Likväl fortsätter vardagen. Fiskbeståndet verkar dock vara stort och fångsten blir skral. Flera av stamkunderna lyser med sin frånvaro och de som dyker upp är tveksamma till att göra affärer. Graeme och Muriel försöker hålla familjens mod uppe.

I hemmet, på skolor, på arbeten och ute i staden är kadavret det givna samtalsämnet. Teorier kring varelsen är många och diskussioner kring svartkonst är återkommande – någon måste ha frammanat varelsen, men delvis misslyckats då det har flutit upp dött. Kommer det att ske fler försök? Här finns tillfällen för att lägga grund till en eskalerande paranoia med hjälp av allehanda rykten och halvsanningar, alltmedan personer som annars brukar ha svar på allt står handfallna.

Förslag på händelser:

- I skolan håller Mrs. Webb en lektion om marin biologi.
- Mr. Collins insisterar på att familjen Ross måste ha varit de första att se kadavret eftersom de bor så nära stranden.
- En stor, svart skarv har trasslat in sig i ett av familjens upphängda fiskenät och ju mer den kämpar desto mer snärjer den in sig. Det är svårt att få loss fågeln oskadd. Om Graeme får se den så dödar han skarven omedelbart för att den inte ska skada nätet.

Under natten drömmer rollpersonerna om en närvaro i havet som nu söker. De får en vision om en mörk havskust och dunkla skepnader som rör sig smidigt omkring i vattnet.

Tisdag

Obehagliga rykten om områdets marina miljö har spridit sig och ingen vill längre köpa fisk. Graeme vill ändå fortsätta fisket och får stöd av Muriel. De är övertygade om att situationen är tillfällig.

I samhället pratas det om tillströmningen av besökare med anledning av kadavret. Stämningen är delvis irriterad och miss-tänksam, men också på något sätt stolt över att vara i centrum för en uppmärksammande händelse.

Besökarna flockas kring den numera avspärrade stranden. Några av dem sägs också ha setts gå upp mot familjen Ross hem. Gamla vänner börjar ändra sitt beteende i familjens närhet. Rollpersonerna kan börja känna sig utpekade, utan att veta för exakt vad.

Förslag på händelser:

- Mrs. Baker drar snabbt för sina gardiner när rollpersonerna går förbi.
- Charlotte May påstår att hon sett Muriel stå och stirra på kadavret i flera timmar.
- Någon faller krokben för en av rollpersonerna.

Under natten drömmer rollpersonerna om närvaron i havet som kallar. De får också en vision om en strand i skymningen och ser hur vaga skepnader stiger upp ur ett hav.

Onsdag

Myndigheterna meddelar allmänheten att de tills vidare har totalförbudet all form av fiske i området. Graeme är upprörd och vill trotsa förbudet. Muriel manar till lugn.

Det går enstaka rykten om familjen Ross som kopplar dem till kadavret. Det skvallras om deras bakgrund och att de skulle ha flytt Skottland för att Muriel pekats ut som häxa. Ur rollpersonernas perspektiv händer detta mest i periferin. Ge spelarna en känsla av att det pågår en större, exkluderande diskussion runt omkring dem som de inte har möjlighet att påverka.

Förslag på händelser:

- Bernard Cooper säger att han sett Ross-barnen tala med djur.
- Någon har gömt en halvrutten fisk bland någon av rollpersonernas tillhörigheter.
- Familjen får besök av Frederick Davies och Alice Taylor, myndighetsagenter från The Ministry of Agriculture, Fisheries and Food (MAFF), som vill tala om fiskeförbudet.

Under natten drömmer rollpersonerna om närvaron i havet som finner. De får också en vision om varelser som dansar på en strand i månljus. Dold bland klipporna betraktar någon dem.

Torsdag

Fiskeförbudet kompletteras med ett förbud mot att färdas med båt i Clacton. Graeme är fortsatt upprörd och tar till flaskan. Muriel är tolerant men försöker också hålla barnen borta från Graeme. Hon vill att barnen fortsätter sin vardag på ett så normalt sätt som möjligt.

Ryktena om familjen Ross har börjat få fäste i samhället och glåpord kastas mer eller mindre öppet efter dem när tillfälle ges. Gamla vänner börjar undvika familjen och de som tidigare gått emellan när rollpersonerna behandlats orättvist ser nu åt ett annat håll. Spelarna bör känna sig ansatta från alla håll, samtidigt som rollpersonernas tillflyktsorter obönhörligt tas ifrån dem.

Förslag på händelser:

- Thomas Scott knuffar en av rollpersonerna från sig. Han vill inte bli smittad av »fiskepesten«.
- Mrs. Webb håller en lektion i geografi, om skillnader mellan Englands och Skottlands kustliv (och mellan deras moral).
- Familjen får besök av Terry Wright och Leslie Pearse från Angelicasällskapet.

Under natten drömmer rollpersonerna om närvaron i havet som skyndar. De får också en vision om varelser som vandrar tillbaka ned i ett nattsvart hav. En av dem blir dock kvar – hon letar förtvivlat efter någonting som stulits.

Fredag

Graeme distanserar sig från resten av familjen och sitter ensam och dricker i sin fiskebod. Muriel börjar tappa greppet om situationen och när hon får tillfälle tar hon ensamma promenader längs med stranden.

Familjen vägras plötsligt tillträde till platser i staden såsom arbeten, skolor, affärer, kyrkan, med anledningar som sträcker sig från vaga svepskäl till bryska blockader. Och var än de vänder sig så möts de av rädsla och hat. Rollpersonerna isoleras från resten av samhället och deras rörelsefrihet begränsas. Clacton känns inte längre tryggt när även hemmet börjar ansättas.

Förslag på händelser:

- Någon har målat ett uppochnedvänt kors i lammblood på familjen Ross hem.
- Rosie Green faller i trans och hävdar att Muriel Ross tvingat med henne till stranden för att tillbe en mörk havsgudinna.
- En sten kastas in genom familjens fönster och någon hörs ropa »Åk hem!«

Under natten drömmer rollpersonerna om närvaron i havet som jagar. De får också en vision som visar en ung kvinna utan kläder sitta gråtandes utanför en stuga. Snart släpps hon in.

Lördag

Graeme uppför sig alltmer irrationellt och beskyller i oklara ordalag Muriel och barnen för situationen. Drickandet fortsätter. Muriel vill att barnen stannar hemma, men ger sig själv ut på allt längre promenader längs stranden. Hennes beteende blir mer och mer frånvarande.

På kvällen samlas människor utanför familjens hem varifrån de skriker anklagelser och agerar direkt hotfullt. När stämningen är som mest fientlig och på väg att utvecklas till våld så lugnas situationen till slut ned av någon med auktoritet, men utan empati.

Clacton har svikit Ross-barnen. Stadens vuxna är opålitliga, svaga, känslostyrda, och rollpersonerna kan bara lita på sig själva.

Förslag på händelser:

- Rollpersonerna hör slutet av ett storgär mellan Graeme och Muriel.
- Aonghas försöker försvara familjen men fångas in av någon som vill avliva hunden.
- En flock vitkindade gäss flyger norrut i en bakvänd v-formation.

Under natten drömmer rollpersonerna om närvaron i havet som stiger upp. De får också en vision och ser återigen stugan från natten före. En man, en kvinna, ett spädbarn och en hundvalp, flyr sitt hem.

Söndag

Graeme håller sig för sig själv men är hotfull mot barnen om de stör honom. Muriel har i det närmsta blivit katatonisk och spenderar dagen med att stirra ut över havet, endast vagt medveten om sin omvärld.

Myndighetsrepresentanter i Clacton säger tidigt på morgonen åt familjen Ross att lämna staden, men föräldrarna verkar inte vara kapabla till detta. Polisen tror sig inte kunna skydda dem mot kvällens pöbel. Om några från familjen ses utanför sitt hem av är risken stor att de utsätts för våld.

Mot kvällen samlas återigen en pöbel utanför familjen Ross hem och de kommer inte att gå därifrån förrän de tillfångatagit Muriel. Lyckas de så kommer de till slut att slå ihjäl henne med påkar. Efter det mattas trakasserier mot familjen gradvis av. Rollpersonerna kan rädda Muriel genom att ge henne sitt sällskinn tillbaka.

Förslag på händelser:

- En närvaro från havet sträcker ut sitt medvetande och ber rollpersonerna om hjälp.
- Utslagen av sprit ligger Graeme och muttrar i sömnen om det »fördömda skinnet i kistan«.
- En grupp sälar kan vagt urskiljas en bit ut i havet. De ser ut att vänta på någonting.

Bakgrund och upplösning

Om Muriel dör eller flyr så mattas trakasserier mot familjen gradvis av. Det blir svårt att ställa någon till svars för det inträffade på grund av det stora antalet människor inblandade, samt det allmänna vansinne som kadavret i Clacton har skapat. De flesta vill dessutom bara glömma och gå vidare. Dock kan ett liv i Clacton aldrig mer bli detsamma igen för den resterande familjen Ross.

Selkiens sorg

Muriel Ross är en selkie – en varelse som för det mesta ser ut och beter sig som en säl, men som under speciella omständigheter kan avkläda sig sitt skinn och anta mänsklig skepnad för att under en natt dansa och festa tillsammans med sin koloni på land, innan de i gryningen ikläder sig sitt sälskinn och återvänder till havet. En natt på en avlägsen strand någonstans i Crosskirk fick Muriel sitt sälskinn stulet av Graeme Ross som gömde det i sitt hem. Utan sitt skinn och fast i människohamn kunde Muriel inte återvända till havet, och enligt gamla lagar var hon nu bunden till Graeme under ett års tid.

Månaderna gick och paret fick snart sitt första barn tillsammans. Men ett år efter Graemes stöld kom fränder från Muriels selkiekoloni för att hämta hem sin familjemedlem. Graeme vägrade ge tillbaka skinnen och flydde istället Crosskirk tillsammans med Muriel och deras förstfödda. Efter en tids kringflyttande hittade familjen till slut ett hem i Clacton-on-Sea.

Med åren har Muriel Ross minnen av sin bakgrund bleknat, även om hon är väl medveten om vad hon en gång var. Hon har sedan länge accepterat att Graeme aldrig kommer att ge henne skinnen tillbaka och hon älskar sitt nuvarande liv och sin familj. Men så djupt rotad är selkien inom henne att Muriel ändå, utan ett ögonblicks tvekan, kommer att återvända till havet om hon ges chansen. Ett eventuellt sista avsked till barnen kommer inte bestå av mer än en öm omfamning och ett vemodigt leende.

Tjuvens kval

Graeme Ross är en tjuv. Stöldgodset ligger inlåst i hans fiskebod inuti en sjömanskista med ett kraftigt hänglås på. Nyckeln till kistan hänger alltid omkring hans hals. Han älskar Muriel uppriktigt och har haft stor ångest för att han slitit bort henne från hennes rätta natur. Men att frivilligt ge Muriel hennes skinn och gamla liv tillbaka har för Graeme aldrig varit aktuellt.

För att Muriel ska kunna ikläda sig sitt sälskinn så måste det ges till henne – hon kan inte själv ta tillbaka det. Någon annan än Graeme skulle däremot kunna ge henne skinnet. Om skinnet återlämnas kommer Muriel att lämna Clacton och sitt människoliv för att aldrig mer återvända.

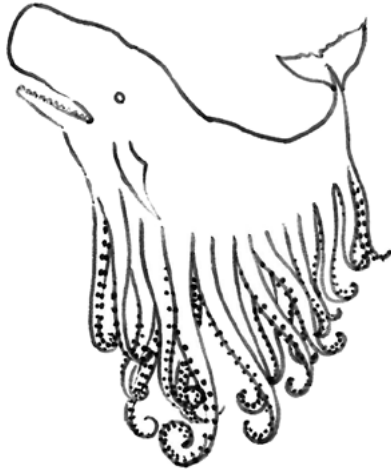
Barnens val

I en epilog kan rollpersonerna ges en chans till att bli ett med sitt påbrå från Muriel. Varefter de uppnår mogen ålder så blir Ross-barnen en efter en uppsökta av en ensam representant från moderns selkiekoloni. Efter ett samtal med denna får de välja mellan att återgå till sitt människoliv eller att för alltid ikläda sig sitt sälskinn.

Inspiration

Scenariots bakgrund bygger på selkiemyten, och då i synnerhet folksagan »The Selkie Wife« från Storbritanniens norra delar. Vidare har scenariot tagit inspiration från dikten »At Roane Head« av den skotske poeten Robin Robertson, samt diverse media som behandlar häxprocesserna i bland annat Essex.

KASKELOT



KASKELOT

KASKELOT ÄR ETT MYSTERIELANDSKAP med ett slags *Gudarna måste vara tokiga*-premiss: kadavret från ett lovecraftskt vidunder spolar upp på en strand i Essex och världen sätts därmed i gungning. Själva kadavret utgör ingen egentlig fara, det är snarare omgivningens reaktioner som skapar intrig och leder till de äventyr som rollpersonerna måste ta sig an.

Boken innehåller:

- EN BESKRIVNING AV KADAVRET och dess effekter på människans samhälle och psyke.
- EN ÖVERSIKT ÖVER CLACTON-ON-SEA, dess historia och geografi, samt en genomgång av särskilda platser med tillhörande äventyrsfrön.
- INGÅNGAR FÖR ROLLPERSONERNA och förslag på hur de kan knytas till platsen och mysteriet.
- FYRA KORTA ÄVENTYR som utforskar kadavrets effekter på orten och dess befolkning.

Välkomna till Clacton-on-Sea!

