

Botaniskt besök

Inledning

Ett kort men intensivt äventyr för 2-4 utredare som inte behöver ha någon tidigare erfarenhet av Cthulhumytens fälor, men kan vara botaniker, biologer eller akademiker av annat slag, alternativt journalister, välbeställda donatorer, eller bara ha en blomälskande bekant. Förslag på spelarkarakterer presenteras i ett särskilt avsnitt.

Äventyret premiärspelades vid konventet *Lund 1923*, 25-27 augusti 2023 i Lund, under ledning av Ols Jonas Petter Olsson.

Utredarna har bjudits in till en visning i Lunds botaniska trädgårds växthus, med anledning av den förväntade blomningen av en mycket sällsynt och speciell växt i trädgårdens samlingar.

Detta sker i Victoriahuset, en imponerande byggnad av glas som uppfördes 1865 för att hysa sydlig jättenäckros, *Victoria cruziana*, som med sina upp till två meter stora, runda och gröna uppvikta blad här växer i en damm - men annars förekommer naturligt i norra Argentina och Paraguay. I Victoriahuset odlas också bl a banan, kanel, kalebassträd, ris, taro, barbadin och andra tropiska kulturväxter. Många är gåvor från Linnélärjungars expeditioner i fjärran länder.

Byggnadens tropiska klimat på 23-26 °C och höga luftfuktighet åstadkoms genom ett intrikat system av metallrör som släpper ut vattenånga, uppvärmd av en värmepanna. Ångan som flödar genom rör-systemet är betydligt hetare än 23-26 °C, men den svalnar snabbt efter att ha släppts ut och skapar goda förutsättningar för plantorna härinne.

Växthuset hyser dessutom exemplar av den spektakulära *Amorphophallus titanum* - även känd som jättekölkalla, med ursprung på Sumatra. Den kan bli upp till tre meter hög och blommar mycket sällan, då det tar runt 15 år från sådd till blomning. Då blottas dess röda färg och en stark lukt av ruttnande kadaver sprids.

Efter [vulkanutbrottet 1883 på Krakatau](#), mellan Sumatra och Java i Nederländska Indien (Indonesien), upptäcktes på resterna av ön en ny blomsterart som tros vara en släkting till *Amorphophallus titanum*. Ett exemplar av denna har efter nästan 20 år på Victoriahuset växt till nästan tre meter och tycks nu äntligen vara på väg att blomma. Detta är anledningen till den visning som utredarna besöker.

Botaniskt besök © 2023 Jonas Morian.

Bild på sid 2: Olaf Eriksson, TEKA0024169 ([Public Domain](#)). Bilden beskuren.

Bild på sid 7: Okänd fotograf, PS-149-00031 ([CC BY](#)). Bilden beskuren.

Bild på sid 7: Okänd fotograf, SuM-foto018848 ([CC BY-NC](#)). Bilden beskuren.

Bild på sid 7: Okänd fotograf, AMA.0008603 ([Public Domain](#)). Bilden beskuren och modifierad.

Bild på sid 8. Okänd fotograf, JvmKDAK01365 ([Public Domain](#)). Bilden beskuren och modifierad.

Bild på sid 8. Carl Larsson fotografiska ateljé AB, XLM.CL007632-2 ([CC BY-NC](#)). Bilden beskuren.

Bild på sid 8: Helena Calla Sundbeck, gm.sk12933b ([Public Domain](#)). Bilden beskuren.

Bild på sid 9: Sophie Janssons fotoateljé, GF:063 ([CC BY](#)). Bilden beskuren.

Bild på sid 9: Jonny Doomsday, 1815 ([Public Domain](#)).

Bild på sid 10: Märta Lindskog, OLM-10443 ([Public Domain](#)). Bilden beskuren.

Bild på sid 10: Per Adolf Larsson, 1M16-A145228:1690 ([Public Domain](#)). Bilden beskuren.

Bild på sid 10: Skötsner-Edhlund, ED04224 ([Public Domain](#)). Bilden beskuren.

Bild på sid 11: Anders Wilhelm Karnell, FN02641 ([Public Domain](#)). Bilden beskuren.

Bild på sid 11: Gustaf Henrik Björkström, GB3_20693 ([Public Domain](#)). Bilden beskuren.

Spelledarbakgrund

I själva verket är "blomman" (kallad *Amorphophallus krakataum*) en utomjordisk livsform som efter att länge legat i dvala är på väg att vakna och hungrar efter näring. Under sin tid i växthuset har varelsen grävt ett omfattande "rotsystem" av tentakler i marken under byggnaden. När den vaknar, lagom till visningen, så kommer dessa att skjuta upp genom golvet, effektivt blockera alla utgångar - och börja jaga efter byten.

En person som försett detta - och som orkestrerat visningen som ett offer till varelsen - är Sebastian Adler, upptäcktsresande biolog och släkting i rakt nedstigande led till Linnélärjungen Fredric Adler. Adler den äldres sentida ättling Sebastian är en mycket välbeställd herre som genom åren gjort stora ekonomiska donationer, samt skänkt egna insamlade fynd från sina resor, till Botaniska trädgården. Sebastian Adler är också uppfylld av tanken att de exemplar av *Amorphophallus krakataum* som finns på ett antal institutioner runt om i Europa (bland annat *Museum für Naturkunde* i Berlin och *Hortus Botanicus* i Amsterdam) ska vakna till liv samtidigt och skapa en kedjereaktion som i sin tur väcker ett slumrande vidunder under Krakatau.

Detta skulle inleda en ny världsordning - där mänskligheten aldrig mer behöver oro sig för förödande krig.



Sebastian Adler är med andra ord komplett vansinnig. Han har heller inte tagit med i beräkningen att den skiftande jordmånen vid de olika växthus där exemplar av varelsen finns, påverkar dess dvala.

Hans plan är nu att under visningen hålla noga uppsikt på huvudattraktionen *Amorphophallus krakataum*, och vid första tecken på att den vaknar till liv springa ut och blockera den enda vägen in och ut från Victoriahuset från utsidan. Genom byggnadens glasväggar hoppas han sedan kunna se på hur varelsen uppslukar fåntrottarna som samlats därinne och blir näring åt en häröld för den nya världens härskare.

Observera att även om detta äventyr utspelar sig i en huvudsakligen verklig miljö - Botaniska trädgården i Lund, mot en verklig bakgrund - vulkanutbrottet på Krakatau, så är detta fiktion. Beskrivningarna av Victoriahuset stämmer inte exakt överens med verkligheten, utan har modifierats för att passa narativet. Johan Tyrén var verkligen rektor för

Lunds universitet 1916–1926, och Carl von Linné hade verkligen en lärlunge vid namn Adler. Denne stavade dock sitt förnamn med k och studerade i Uppsala snarare än i Lund. Övriga förekommande personer i äventyret är helt fiktiva.

Referenserna till *Shub-Niggurath* och dess mörka avkomma är baserade på beskrivningarna i *Call of Cthulhu Sverige*. Shub-Niggurath är skapad av H.P. Lovecraft.

Samtliga fotografier på spelledarkaraktärer och andra personer i dramat har länkar till sina källor under *Inledning*, om spelledaren vill förse spelarna med dessa.

Äventyret börjar

Året är 1923 och det är en vacker sommardag då utredarna är inbjudna till en särskild visning på Victoriahuset i Botaniska trädgården i Lund, för att bevittna en mycket sällsynt och märklig växt som i dag väntas blomma för första gången på de nästan 20 år den funnits här.

Växten kallas *Amorphophallus krakatau* då den påträffades på resterna av ön Krakatau, mellan Sumatra och Java i Nederländska Indien (Indonesien), efter det våldsamma vulkanutbrottet 1883. Den tros vara släkt med *Amorphophallus titanum* och exemplaret här har, efter att ha skänkts av biologen Sebastian Adler, växt till nästan tre meter.

Om scenariot spelas med de föreslagna spelarkaraktererna, eller att utredarna är nyframslagna och inte känner varandra, så kan spelledaren låta dem träffas vid en picknick i det gröna, innan visningen, för att lära känna varandra.

Ett 50-tal besökare är på väg att strömma in i växthuset. Utredare från akademiska kretsar känner igen flera professorer och forskare från botaniska institutionen och andra delar av Lunds universitet. Till visningen har även representanter för stadens societet samt journalister bjudits in. Exempel på besökare beskrivs under *Personer i dramat*, men spelledaren kan improvisera fler utifrån hur utredarna väljer att interagera.

De bör dock ges möjlighet att få tala med grevinnan Alice von Aachen, liksom med Sebastian Adler och kapten Nils Erik Lilja (se *Personer i dramat*).

Efter att besökarna serverats dryck och kanapéer, samt fått mingla en stund, klappar trädgårdens *Horti Praefectus*, Johannes Ehrencrona, i händerna och påkallar allas uppmärksamhet.

“Det gläder mig så att så många hörsammat vår inbjudan till denna mycket spännande tilldragelse i Botaniska trädgårdens historia”, inleder Ehrencrona. Han övergår till att hålla en mindre föreläsning om [trädgårdens historia](#), ända sedan beslutet 1690 om att en botanisk trädgård skulle anläggas på norra sidan om Kungshuset, där Universitetsplatsen finns numera. Arbetet med att anlägga den kom igång först 1710, men kom aldrig till användning i forsknings- och utbildningssyfte. 1740 togs det initiativ till att skapa “Nya botaniska trädgården” med orangeri, dammar och olika kvarter för blommor. Totalt fanns då omkring 6 000 arter i den botaniska trädgårdens växtsamling.

Efter en diskret harkling från rektor Johan Tyrén (lätt igenkänd på sitt pottklipta blonda hår och volumiösa mustascher), övergår Ehrencrona raskt till att tacka trädgårdens generösa donatorer, och nämner då särskilt grevinnan Alice von Aachen och Sebastian Adler.

Adler viftar bort ett erbjudande om att själv säga några ord, varpå Ehrencrona berättar kort om Linnélärjungen Fredric Adler, som efter att ha studerat medicin här i Lund reste som fältskär på flera resor med Svenska Ostindiska Kompaniet 1748–1761. Under resorna samlade och beskrev han flora från bl a Indien och Kina.

“Vi är mycket tacksamma över att Fredric Adlers ättling, herr Sebastian Adler, fortsatt i sin förfaders fotspår och outtröttligt rest världen runt i jakt på sällsynta växter som han sedan generöst skänkt till Botaniska trädgården - vid sidan av lika generösa ekonomiska donationer”, fortsätter Ehrencrona.

“Dagens huvudattraktion, *Amorphophallus krakatau*, är en av många fantastiska gåvor herr Adler försett trädgården med genom åren - och jag tror att jag talar för oss alla när jag säger att vi är mycket förvåntansfulla över att i dag få se den brista ut i full blom.”

Med de orden tar Johannes Ehrencrona upp en applåd och signalerar till två assistenter att justera ångledande rör från taket till att riktas mer direkt mot den enorma växten. Detta, säger Ehrencrona, kommer att stimulera blomningen så att de inte ska behöva vänta här i många timmar.

Efter att den varma ångan börjar flöda mot plantan tar det inte någon lång stund förrän en synbar skälvnings skakar den - och en nyansskillnad i dess färg börjar anas.

Utredare som lyckas med Svår framgång i **Finna dolda ting** blir vittnen till hur Adler diskret backar undan och sedan snabbt rör sig mot utgången. Det finns då en liten möjlighet att försöka tränga sig igenom folksamlingen som nu rör sig framåt för att komma nära den exotiska sevärdhet de kommit hit för, och följa efter Adler. Sekunder senare bryter så fullständigt kaos ut, när marken på flera ställen samtidigt inne i växthuset spricker upp - och tjocka rotliknande tentakler skjuter upp. En fruktansvärd stank som från öppen grav sprider sig när det som trots vara “växtens” ståndare och pistill omvandlas till fyra kraftfulla tentakler, som omedelbart börjar svinga runt - på jakt efter föda.

Kaos i växthuset

Utredarna och de andra 50-talet besökare i Victoriahuset får nu slåss för sin överlevnad.

När paniken bryter ut i lokalen är det stor risk att bli klämd eller nedtrampad. Spelledaren bör låta utredarna slå individuella Turslag vid kritiska lägen, där ett missat slag innebär Medelskada och ett fummel en Svår skada - om inte utredaren lyckas att **Ducka** (se *Väktarens handbok* för detaljer om skador).

Varelsen förflyttar sig inte, men har genom sina underjordiska tentakler möjlighet att nå nästan hela byggnadens interiör. Den försöker greppa offer och dra dessa till sin centrala kropp. Där konfronteras offret med en ny uppsättning mindre tentakler som tränger fram ur det som troddes vara blomman, och en av dessa försöker pressa in en slags frökapsel ned i offrets hals. Väl inne i en värdkropp utvecklas sedan kapseln snabbt och tar kontroll över nervsystem och muskler, samtidigt som inre organ förtärs. Mer detaljer under *Appendix*.

Om någon försöker rädda offret med något motsvarande *Heimlichmanövern* (egentligen utvecklad först 1974) så kan Svår framgång med **Första hjälpen** fungera om det sätts in senast rundan efter att kapseln pressats ned i halsen. Från och med rundan efteråt är det försent; då har processen redan gått för långt.

Under svåra plågor (1T10/runda i skada samt 10/1T100 i förlorad Sinneshälsa per runda) förvandlas offret på några minuter till en slags bisarr zombie (se *Personer i dramat*). Tentakler liknande vinrankor väller då ut ur offrets mun - redo att förse varelsen med nya tjänare.

Detta "zombietillstånd" varar dock bara i 1T10+3 minuter innan värdkroppen förtärts inifrån så att den knappt längre är rörlig. Den kryper då tillbaka till varelsen, förmultnar och absorberas som näring. När totalt STO 400 har absorberats avbryter varelsen sina attacker och försjunkar på nytt i dvala.

Utredare kan försöka undkomma tentakel- och zombieattacker genom att hoppa ned i dammen eller springa över jättenäckrosorna, vars blad på närmare 2 m (Ø) kan bära upp till 90 kg. Mitt i dammen är man utanför tentaklernas räckvidd.

Amorphophallus krakataum är mottaglig för vanliga fysiska attacker och extra känslig för eld, vilket ger dubbel skada. Mängden tillhyggen i växthuset är dock begränsad och det är osannolikt att utredarna anlänt till visningen beväpnade. Spelledaren kan låta dem se kapten Lilja bli ett tidigt offer för varelsen - vilket ger dem chansen att få tag på hans skarpslipade sabel; ett användbart vapen. I växthuset kan de även finna krattor, spadar och sekatorer.

Het vattenånga från metallrören som skapar det tropiska klimatet i växthuset kan också skada varelsen, men utredarna måste då hitta ett sätt att klättra upp och rikta om ett av rören - utan att bränna sig själva - och föra det tillräckligt nära.

Antalet människor i lokalen och den relativt korta tid attacken pågår ger ändå utredarna skapliga chanser att överleva. Om de fokuserar på att bryta sig ut så ökar chanserna; byggnaden är ju huvudsakligen byggd av glas. Med en stol eller dylikt tillhygge går det slå upp ett hål stort nog att ta sig igenom utan allvarliga skärskador. Varelsen försöker förstås hindra rymningsförsök.

Adler tar till flykten om han ser att de instängda börjar bryta sig ut ur växthuset. Utredarna har då en möjlighet att jaga i kapp honom - se *Efterspel*.

Efterspel

Skulle utredarna snabbt ta sig ut, springa efter och hinna gripa Adler så blir han ursinnig; sparkar, skriker och bits. Han vrålar osammanhängande om hur människor är självdestruktiva och otacksamma, som måste tvingas till underkastelse för att jorden ska kunna överleva. Blir han omhändertagen av polis så kommer han sannolikt att spärras in på Lunds hospital (senare S:t Lars mentalsjukhus), där han tillbringar resten av sina dagar i ett mer eller mindre permanent psykotiskt tillstånd.

Universitet samarbetar med myndigheterna om att sopa igen spåren efter de kaotiska händelserna och sprider en historia om att när den stanken från den blommande växten fyllde växthuset så bröt masspanik ut, vilket kostade många livet. Eventuella vittnesmål om människoätande monster bortförklaras som sinnesförvirring.

Överlevande utredare kan efter avslutningen tilldelas följande justeringar av Sinnesshälsa:

- Överleva *Amorphophallus krakataum*: +1T3
- Förgöra *Amorphophallus krakataum*: +1T6
- Rädda någon från en tentakel eller frökapsel: +1T3
- Rädda någon ut ur växthuset, under pågående attack: +1T3
- Fånga Sebastian Adler: +1T6
- Överge någon i nöd: -1T3

Detta scenario är tänkt som ett oneshot, men skulle det finnas intresse för fortsättning så kan spelare låta utredare som överlever attacken tillfrågas av Kungliga Vetenskapsakademien att delta i en expedition i syfte att utrota de kvarvarande exemplaren av varelsen.

Men först behöver det redas ut om Sebastian Adler (oavsett om han är inspärrad eller undkommit och försvunnit) på något sätt visste vad det som troddes vara en växt egentligen var - och om han hade förväntat sig att detta skulle hända?

En möjlighet är också att låta en utredare (funkar bäst om de inte känner varandra innan scenariot börjar) ha ett eget motiv att vara på visningen; hen har hört att det ska hållas ett hemligt möte mellan två kultister här, men vet inga detaljer mer än så. I så fall kan Adler ha en medkonspiratör på plats som hjälper honom att fly när kaoset bryter ut. Denna konspiratör skulle kunna komma från ett annat land - ett där fler exemplar av "växten" finns, och som Adler hoppas också ska vakna till liv.

Två exemplar av "växten" finns på *Museum für Naturkunde* i Berlin respektive *Hortus Botanicus* i Amsterdam. Vetenskapsakademien gör sitt yttersta för att varna sina kollegor där att "blomman" är extremt farlig, men för säkerhets skull ombeds utredarna resa dit och bistå de tyska och nederländska botanisterna att hantera den på rätt sätt.

Det finns alltså goda möjligheter att låta detta korta scenario i Victoriahuset bli inledningen på en potentiellt dramatisk kampanj där utredarna färdas förts med tåg genom Europa, Turkiet, Iran och Brittiska Indien - och därifrån med båt via Bengaliska bukten ut över Indiska oceanen - ändå till det avlägsna Krakatau.

Appendix: Amorphophallus krakataum

I vissa avseenden påminner denna varelse om Shub-Nigguraths mörka avkomma, då de består av växtliknande klumpar och rotliknande tentakler - samt att de luktar som en öppen grav. Däremot saknar den här varianten hovar och är "rotad" i marken. Den är också mindre än de mörka avkommorna, mellan 2 till 3 meter hög.

Huruvida den har någon koppling till Shub-Niggurath är oklart. Åtminstone detta exemplar tycks ointresserad av dyrkan eller att sprida någon trosuppfattning. Den verkar mest bara vilja omvandla människor till zombieliknande tjänare, som den sedan förmultnar till näring.

Egenskap	Genomsnitt	Slag	
STY	110	(2T6+15)×5	KP: 88
FYS	65	(2T6+6)×5	Skadebonus: 2T6
STO	110	(2T6+15)×5	Kroppbyggnad: +4
SMI	80	(3T6+6)×5	Magipoäng: 18
INT	65	(2T6+6)×5	Förflyttning: -
VST	90	5T6×5	Attacker per runda: 3

Strid 80% (40/16), skadebonus

Ducka 40% (20/8)

Exemplaret i Victoriahuset har ovanstående genomsnittliga värden.

Sinnesbelastning: 1T3/1T10 i förlorad Sinneshälsa för att se dessa varelser komma till liv.

Rustning: Varelsen är mottaglig för vanliga fysiska attacker och extra känslig för eld, vilket ger dubbel skada.

Stridsattacker: Dessa varelser har fyra tjocka tentakler upptill, samt ett stort antal nedborrade som rötter i marken, som de kan angripa med. Var och en kan gripa tag i och dra till sig offer.

Greppa (manöver): Den som hamnar i en tentakels grepp får under 1T4 rundor möjlighet att bryta sig fri med ett **Motståndsslag** mot STY 110 eller dras till varelsens centrala kropp. Där konfronteras offret med en ny uppsättning mindre tentakler. Klaras inte ett **Motståndsslag** mot STY 55 (de mindre tentaklerna är bara hälften så starka som de grövre) så pressas en slags frökapsel ned i offrets hals. Inne i en värdkropp utvecklas sedan kapseln snabbt och tar kontroll över nervsystem och muskler, medan inre organ förtärs.

Under svåra plågor (1T10/runda i skada samt 10/1T100 i förlorad Sinneshälsa per runda) förvandlas offret på några minuter till en slags zombie (se *Personer i dramat*). Tentakler liknande vinrankor väler då ut ur offrets mun - redo att förse varelsen med nya tjänare.

Personer i dramat

Nedan beskrivs personer utredarna kan hamna i samspråk med under visningen. Observera att angivna färdigheter och värden bara är exempel. I övriga färdigheter antas de ha reglernas grundvärden.



Sebastian Adler, upptäcktsresande biolog och vansinnig massmördare. 35 år. Smärt byggd och klädd i stilig kostym. Ger ett reserverat, närmast tillbakadraget intryck. Samtalar under visningen pliktskyldigt med Johannes Ehrencrona, Johan Tyrén och grevinnan von Aachen, men undviker om möjligt i övrigt social samvaro. Om utredare ändå försöker engagera sig i samtal med Adler så kan han prata en del om såväl sin förfaders som sina egna resor. Framgångsrik **Psykologi** får utredare att uppfatta ett starkt maniskt drag hos honom, vid Svår framgång avslöjas att han är psykotisk. Drivs av det i grunden ädla motivet att skydda världen från krig, men till priset av att mänskligheten dukar under.

STY 45
FYS 55
STO 55
SMI 65
KAR 70
INT 80
UTB 70
VST 70

KP: 11
Skadebonus: -
Kroppbyggnad: +1
Magipoäng: 14
Förflyttning: 8
Sinneshälsa: 0

Färdigheter: Vetenskap:
Botanik 90 %, Naturkunskap:
85 %, Bibliotekskunskap 85 %, Övertyga 70 %, Ducka 33 %, Handgemäng 25 %, Överlevnad (Djungel) 55 %, Tyska 75 %, Franska 50 %, Spanska 25 %, Cthulhumyten 12 %.



Grevinnan **Alice von Aachen**, en av Botaniska trädgårdens främsta menceater. 51 år. Änka och mycket välbeställd. Parant och mycket välklädd dam. Högdragen och angelägen om att människor i hennes närhet är medvetna om och respektfulla inför hennes högvälborenskap. Är också något av en manslukerska som finner stort nöje i att förföra unga män och roa sig med dem ett tag, tills någon ny fångar hennes intresse. Riskerar att bli ett tidigt offer för *Amorphophallus krakataum*, då hennes ställning ger henne en plats nära inför den väntade blomningen. Kan komma att generöst kompensera utredare som räddar hennes liv.

STY 65
FYS 65
STO 60
SMI 65
KAR 70
INT 75
UTB 70
VST 80

KP: 13
Skadebonus: -
Kroppbyggnad: 0
Magipoäng: 16
Förflyttning: 8
Sinneshälsa: 80

Färdigheter: Charma 70 %, Naturkunskap: 65 %, Första hjälpen 50 %, Ducka 33 %, Tyska 75 %, Franska 65 %.



Kapten **Nils Erik Lilja** vid Södra skånska infanteriregementet, Lunds garnison. 41 år. Stolt skåning och från en släkt med en lång militär historia. Har börjat bli aningen rundlagd, men rör sig väl och bär upp sin högtidsversion av den grå [uniform m/1910](#) med tillhörande sabel med stolthet. Diskuterar gärna världsläget och internationell storpolitik. Ger ett konservativt, för att inte säga reaktionärt intryck. Lilja tappar sällan fattningen, men konfronterad med *Amorphophallus krakataum* så riskerar även han att drabbas av panik. Om spelledaren vill låta utredarna få tag på en effektivt tillhygge så kan de försöka få tag på kapten Liljas skarpslipade sabel när han själv dukar under i strid.

STY 60
FYS 65
STO 60
SMI 65
KAR 65
INT 60
UTB 60
VST 70

KP: 12
Skadebonus: -
Kroppbyggnad: 0
Magipoäng: 14
Förflyttning: 8
Sinneshälsa: 70

Färdigheter: Fäktning 60 %, Ducka 40 %, Handgemäng 55 %, Tyska 65 %, Franska 50 %.



Johannes Ehrencrona, Botaniska trädgårdens *Horti Praefectus*. 43 år.

Hängiven hortikulturst och utpräglad akademiker som fått sin position genom meritering snarare än sina visioner - som är begränsade. I sanningens namn är han väldigt tråkig. Utredare som hamnar i samtal med Ehrencrona utsätts för långa och invecklade redogörelser för trädgårdens historia och allt annat än facinerande detaljer om olika blommors släktskap. I en krissituation är det troligt att han helt tappar fattningen och antingen blir paralyserad eller försöker gömma sig på irrationella platser som bakom en alltför liten buske, eller under en pall.

STY 55
FYS 60
STO 50
SMI 45
KAR 55
INT 70
UTB 90
VST 65

KP: 11
Skadebonus: -
Kroppbyggnad: 0
Magipoäng: 13
Förflyttning: 8
Sinneshälsa: 65

Färdigheter: Vetenskap:
Botanik 90 %, Naturkunskap:
85 %, Bibliotekskunskap 85 %,
Latin 70 %, Franska 45 %,
Smyga 45 %, Ducka 23 %.



Student/assistent till Johannes Ehrencrona. Omkring 20 år.

Totalt 3-4 stycken i växthus under scenariot. På bilden intill avbildade som unga gossar, men ingen hindrar att spelledaren låter en eller flera av dem vara kvinnor. De är hur som helst vanligen handlingskraftiga och angelägna om att vara till tjänst - men riskerar att i likhet med de flesta andra besökare att drabbas av panik när *Amorphophallus krakataum* går till attack, och snabbt reduceras till näringsämne.

STY 55
FYS 60
STO 65
SMI 55
KAR 60
INT 65
UTB 70
VST 65

KP: 12
Skadebonus: -
Kroppbyggnad: 0
Magipoäng: 13
Förflyttning: 7
Sinneshälsa: 65

Färdigheter: Vetenskap:
Botanik 70 %, Naturkunskap:
65 %, Bibliotekskunskap 60 %,
Smyga 55 %, Första hjälpen 25
%, Ducka 28 %, Handgemäng
25 %.



Torsten Olsson, handelsman och blomentusiast. 52 år.

Flitig besökare i botaniska trädgården som gärna ger sig in i samtal med människor han inte känner (eftersom de som gör det tenderar att undvika honom) om blommor och andra växter. Han kan också försöka intressera intet ont anande besökare för sina teorier om hur handel och sjöfart skulle gynnas av ett nytt tull- och tariffsystem som han i ingående detalj kan redogöra för. När kaos bryter ut i växthus kan han visa sig överraskande handlingskraftig och gör tappra försök att dirigera utrymning.

STY 55
FYS 60
STO 65
SMI 55
KAR 55
INT 65
UTB 65
VST 65

KP: 12
Skadebonus: -
Kroppbyggnad: 0
Magipoäng: 13
Förflyttning: 7
Sinneshälsa: 65

Färdigheter: Övertyga 65 %,
Bokföring 70 %, Juridik 40 %,
Tyska 50 %, Ducka 28 %.



Charlotta Lundin, lärare i botanik, 37 år.

Bördig från Göteborg och utbildad i Frankrike. Har en magisterexamen och lärartjänst på Lunds universitet, men får ändå kämpa för erkännande för sina kunskaper i den mansdominerade akademiska världen. Försöker låta bli att låta bitter eller stött när mindre begåvade män gör karriär på hennes och andra kompetenta kvinnors bekostnad. Är kvicktänkt och kommer att göra sitt bästa för att hjälpa skadade när *Amorphophallus krakataum* går till attack.

STY 65
FYS 55
STO 55
SMI 60
KAR 70
INT 70
UTB 80
VST 80

KP: 11
Skadebonus: -
Kroppbyggnad: 0
Magipoäng: 14
Förflyttning: 8
Sinneshälsa: 80

Färdigheter: Vetenskap:
Botanik 80 %, Naturkunskap:
75 %, Bibliotekskunskap 75 %, Latin 65 %, Franska 65 %, Första hjälpen 50 %, Ducky 30 %.



Zombifierat offer

Viljelös och kortlivad tjänare till *Amorphophallus krakataum*, vars enda uppgift är att fånga in nya offer och föra dessa inom räckhåll för de rotliknande tentaklerna. Har själv en uppsättning vinrankeliknande tentakler som sticker ut några decimeter från munnen, med vilka den kan hjälpa till att greppa tag i någon som är tillräckligt nära. "Zombietillståndet" varar dock bara i 1T10+3 minuter innan värdkroppen förtärts inifrån så att den knappt längre är rörlig. Den kryper då tillbaka till varelsen, förmultnar och absorberas som näring. Nedanstående är genomsnittliga värden.

STY 80
FYS 80
STO 65
SMI 35
INT -
VST 5

KP: 14
Skadebonus: 1T4
Kroppbyggnad: 1
Magipoäng: 1
Förflyttning: 6

Attacker per runda: 1
Strid 30% (15/6), skada 1T3 + skadebonus
Ducky: I brist på egen vilja är detta inte ett alternativ
Rustning: Större skador på kroppen resulterar i förlust av en lem. I övriga fall ignoreras skador utom mot huvudet (en straffvärning på slag som siktar på huvudet).
Sinnesbelastning: 0/1T6 i förlorad Sinneshälsa av att se någon omvandlas till denna typ av zombie.

Möjliga spelarkaraktärer

Nedan presenteras fem personer som spelare kan använda som utredare i detta äventyr. Om spelledaren tillåter så kan de alla modifieras vad gäller kön, namn, bakgrund etc. Det är också fullt möjligt att slå fram helt nya utredare för detta scenario; t ex studenter eller forskare inom botanik, biologi etc. Det viktiga är att de har en rimlig anledning att besöka visningen på Lunds botaniska trädgård. Observera att angivna färdigheter och värden bara är exempel. I övriga färdigheter antas de ha reglernas grundvärden.



Arvid Lehto, biologistudent, 20 år.

Född i Simrishamn av finska föräldrar, som utvandrat. Är sin släkts förste akademiker och känner ett tungt ansvar på sina axlar att bli framgångsrik. Har ännu inte valt disciplin, men är mycket fascinerad av växter och lutar därför åt botanik. Vid sidan av studierna läser Arvid gärna böcker och artiklar om upptäcktsresor och vetenskapliga expeditioner till exotiska länder. Röker pipa, då han tycker att det får honom att se intelligent och distingerad ut.

STY 50
FYS 45
STO 65
SMI 25
KAR 65
INT 70
UTB 65
VST 65

KP: 11
Skadebonus: -
Kroppbyggnad: 0
Magipoäng: 13
Förflyttning: 7
Sinneshälsa: 65

Färdigheter: Vetenskap:
Botanik 65 %, Naturkunskap:
60 %, Bibliotekskunskap 60 %, Latin 15 %, Första hjälpen 45 %, Ducky 13 %.



Gunhild Franzén, biologistudent, 20 år.

Västeråsare och dotter till en progressivt lagd läkare som tyckt att hans begåvade dotter skulle få chansen att studera. Gunhild vill gärna bli apotekare och tänker sig därför att lägga en god vetenskaplig grund i biologi, för att sedan komplettera med studier i medicin. Hon är noggrann och orädd; fast besluten att visa världen att hon duger. Har redan börjat fördjupa sig i egna studier i anatomi, trots att det egentligen inte ingår i några av hennes kurser.

STY 55
FYS 55
STO 50
SMI 60
KAR 65
INT 65
UTB 65
VST 50

KP: 10
Skadebonus: -
Kroppbyggnad: 0
Magipoäng: 10
Förflyttning: 9
Sinneshälsa: 50

Färdigheter: Vetenskap:
Botanik 70 %, Naturkunskap:
65 %, Bibliotekskunskap 60 %, Latin 15 %, Läkemedel 15 %, Första hjälpen 45 %, Ducky 30 %.



Emanuel Silverlööf, biologistudent, 20 år.

Ende sonen till en nyrik skånsk storbonde, som antagit ett efternamn han hoppats ska ge ett adligt intryck. Den unge Emanuel har en stark förväntan på sig att via akademiska studier lära sig de senaste rönen inom spannmålsförädling. Själv är Emanuel tacksam för chansen att få komma bort från jordbruket och få umgås med jämnåriga. Hans främsta fritidsintresse, vid sidan av festande, är fäktning.

STY 25
FYS 65
STO 60
SMI 50
KAR 65
INT 60
UTB 60
VST 65

KP: 12
Skadebonus: -
Kroppbyggnad: 0
Magipoäng: 11
Förflyttning: 7
Sinneshälsa: 65

Färdigheter: Vetenskap:
Biologi 65 %, Naturkunskap: 45 %, Bibliotekskunskap 50 %, Latin 10 %, Strid: Svärd 45 %, Ducky 25 %.



Lorentz Eskilsson, konstnär, 31 år.

Framgångsrik målare som har tjänat bra på sina verk. Naturälskare med stor fascination för blommor och andra växter som han hämtar inspiration från till sina expressionistiska tavlor. Eskilsson har ett gott kontaktnät bland såväl akademiker som annan societet i Lund med omnejd. Umgås gärna med studenter, som han tycker ofta har fräscha perspektiv på tillvaron.

STY 70
FYS 65
STO 55
SMI 45
KAR 70
INT 55
UTB 65
VST 50

KP: 12
Skadebonus: 1T4
Kroppbyggnad: +1
Magipoäng: 10
Förflyttning: 7
Sinneshälsa: 50

Färdigheter: Konst &
Hantverk: Måleri 75 %,
Naturkunskap: 55 %, Charma
65 %, Franska 35 %,
Fingerfärdighet 45 %, Ducka 23
%.



Amalia Hammarkull, frilansjournalist, 22 år.

Socialt medveten och engagerad som skriver och fotograferar för flera olika Skåne-tidningar. Hon hoppas en dag kunna få anställning på Malmö-baserade *Arbetet* - vars socialdemokratiska ideologi hon delar. Var lovande inom artistisk gymnastik, men gav upp hoppet om att få tävla och satsade istället på journalistiken.

STY 55
FYS 50
STO 65
SMI 75
KAR 55
INT 55
UTB 55
VST 65

KP: 11
Skadebonus: -
Kroppbyggnad: 0
Magipoäng: 13
Förflyttning: 8
Sinneshälsa: 65

Färdigheter:
Bibliotekskunskap: 70 %, Bluffa
65 %, Charma 55 %, Tyska 35
%, Finna dolda ting 65 %,
Ducka 38 %.