



KUTULU

Mardrömmar från

---

# AMERIKA

---

En lovecraftsk äventyrsamling av Gabrielle de Bourg

*Regin Quellan*



Mardrömmar från

---

# AMERIKA

---

EN LOVECRAFTSK ÄVENTYRSSAMLING AV

GABRIELLE DE BOURG



#### FÖRFATTARE

Gabrielle de Bourg

#### PROJEKTLEDARE, REDAKTÖR OCH LAYOUT

Mikael Bergström

#### ILLUSTRATIONER

Inlaga: Fredrik Kaufeldt Olsson

Rekvisita: Mikael Bergström, Gabrielle de Bourg

Omslag: Regin Wellander

Logotyp Kutulu: Johan Nohr

#### KORREKTUR

Magnus Bergqvist, Anders Blixt, Oscar Sedholm, Fredrik Wennberg

#### TACK

Martin Brosser, Föreningen för Unga Cthulhu-Kultister,

Tove & Anders Gillbring, Alba Lange, Zeppelinarklubben samt alla spelledare och speltestare av äventyren.

Detta verk, inklusive alla illustrationer, är licensierat under Creative Commons Erkännande 4.0-licens. Licenstexten finns i sin helhet tillgänglig på <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.sv>.

Alla handouts finns i PDF-format på Kutulus hemsida

<http://www.kutulu.se>

ISBN: 978-91-987353-0-7

Producerad och distribuerad av Elosö förlag

# Innehåll

Förord.....	5
Tjockare än vatten.....	7
Bakgrund.....	9
Introduktion.....	13
Utredningen.....	15
Rivertown.....	21
Upplösningen.....	25
Persongalleri.....	33
Rekvisita.....	47
Träskets drömmar.....	59
Bakgrund.....	61
Sanningen.....	63
Att hantera rasism och Lovecraft.....	67
Louisiana Voodoo.....	69
Introduktion.....	71
Drömmar och förföljelse.....	77
Utredningen.....	81
Upplösningen.....	119
Persongalleri.....	127
Rekvisita.....	137
Dimmans hemlighet.....	139
Bakgrund.....	141
Introduktion.....	147
Utredningen.....	153
Ett möte med spökskeppet.....	171
Shark Island.....	175
Uppgårelsen.....	179
Avslutning.....	183
Persongalleri.....	185
Terror på 200 meter.....	195
Bakgrund.....	197
LZ 127 Graf Zeppelin.....	199
En farlig last.....	201
Introduktion.....	203
Resan över Atlanten.....	205
Upplösningen.....	219
Persongalleri.....	223
Rekvisita.....	241



# FÖRORD



Jag tänker inte hymla med att *Mardrömmar från Amerika* har tagit för lång tid. Fröet såddes redan i februari 2018 och det är rätt kul att tänka tillbaka på allt som har hänt sedan dess. Det började med att jag fick höra att Krank (Mikael Bergström) ville ha fler äventyr till *Kutulu. Call of Cthulhu* var ju det första rollspelet jag någonsin spelade och jag drömde om att få skriva till ett lovecraftskt spel och här såg jag min chans. Jag frågade Krank om jag fick skriva en pitch och fick svaret att det fick jag gärna göra. Jag spånade och bollade idéer med flera personer och skickade en pitch på **TERROR PÅ 200 METER** som fick tummen upp.

Redan innan jag skrivit klart hade jag börjat få idéer till fler äventyr och snart hade vi grunden till vad som skulle bli den här äventyrssamlingen, som skrevs under 2018. Även om det var till ett mer nischat spel så kändes det stort för mig som ny äventyrsskribent – när *Tjockare än vatten* publicerades i Fenix i maj 2018 var det mitt andra publicerade äventyr.

Sedan dess har det hänt en hel del och jag har hunnit skriva till flera andra spel däremellan, bland annat storebror *Call of Cthulhu*. Att då återvända till texter som jag har jobbat med så länge har varit speciellt, för det har blivit så påtagligt att se min egen utveckling sedan jag ursprungligen skrev dem. De har utan tvekan mått bra av att få gro så här länge, där de hunnit testspelas ordentligt och skrivits om en hel del (ett äventyr fick till exempel en ny upplösning). Det har utan tvekan gjort dem bättre.

Jag vill tacka Mikael »Krank« Bergström för att ha fått arbeta med *Kutululu* och för det stöd han varit i processen och framförallt för att han försäkrade mig om att det absolut var helt OK att ha med alla populärkulturella referenser när jag började tvivla på dem i slutet av redigeringsprocessen.

Det har varit en frihet att få jobba med *Kutululu*, för det har funnits helt andra möjligheter att ta ut svängarna jämfört med andra spel. I alla äventyr har jag lekt med koncept och förväntningar vi har på *Kutululu*-myten och lovecraftska berättelser, något som bara gick att göra eftersom den här äventyrs-samlingen var till *Kutululu*. Sedan har vi alla referenser jag lagt in.

Då är det nog klokast att avsluta med att citera George Lucas och säga: »*I may have gone too far in a few places.*«

- Gabrielle de Bourg



TJOCKARE ÄN  
VATTEN

ARKHAM  
FEBRUARI 1928



# BAKGRUND

## EN SKUGGA ÖVER INNSMOUTH



Under vintern 1927–28 genomför Bureau of Investigation (föregångaren till FBI) en hemlig utredning kring den lilla staden Innsmouth i Massachusetts. Allmänheten får reda på det hela 1928, i samband med en räd mot staden. En stor mängd personer i staden arresteras och en stor del av husen jämnas med marken med hjälp av sprängladdningar eller eld.

De flesta utgår från att tillslaget är kopplat till kriget mot gängen som säljer sprit under förbudstiden, men vissa reagerar på att de flesta som arresterats kastas i fängelse utan någon rättgång. Ett rykte går om användandet av sprängladdningar från en djupgående ubåt utanför *Djävulens Rev* (Devil's Reef) utanför staden. Det viskas också om att vissa ska ha placerats i koncentrationsläger, men detta dementeras av regeringen som menar att man bara satt vissa invånare i karantän på grund av sjukdomar.

Sanningen är mycket mörkare. Innsmouth styrs av *Dagons esoteriska ordenssällskap*, en religion som togs dit under 1830-talet av Obed Marsh. Orden hyllar översteprästerna fader Dagon och moder Hydra – som i sin tur dyrkar den sovande Kutulu. I Innsmouth har de onaturliga humanoida amfibiska *De dunkla* (Deep Ones) makten – och de parar sig med människor.

Dessa hybrider utvecklas och förändras allt mer, tills även de också blivit en del av De i Djupet. Processen har gett upphov till det så kallade *Innsmouthutseendet* – som till exempel innefattar en bred mun och utbuktande ögon.

Stadens invånare har länge skytt allmänheten. De lever ut sina mänskliga liv i staden tills tiden är inne för deras omvandling, varefter de »går till vattnet« och bor i den uråldriga, underjordiska staden *Y'ha-nthlei* ute vid Djävulens rev.

Ingripandet var ett samarbete mellan olika organisationer – bland annat flottans underrättelsetjänst, marinkåren och kustbevakningen. Justitiedepartementets *Bureau of Investigation* (föregångaren till FBI) och dess chef, J. Edgar Hoover använder sitt uppdrag att deportera misstänkta illegala invandrare och upprorsmän som officiell förklaring till sin inblandning.

I själva verket var operationen en del av Project Covenant, ett projekt som senare leder till bildandet av en federal organisation med syfte att stoppa det paranormala.

Över 200 hybrider greps, olika artefakter och ockulta texter med koppling till *Dagonorden* beslagtogs och ordens ledare, Robert Marsh, dödades. Operationen var mycket framgångsrik och skuggan som lades över Innsmouth lyftes – men i dess kölvatten blev staden en spökstad, tom och ödslig.

## Ett liv bortom skuggan

I en del av de familjer som lämnat staden har släktskapet till De i Djupet gått i arv. Några av dem kommer att välkomna sin förändring och den store Kutulus drömmar. De kommer att fortsätta sitt dyrkande av Dagon och Hydra och sprida sitt arv vidare för att skapa fler hybrider. Men inte alla.

Vissa familjer har sedan en tid lämnat både Innsmouth och tron på Dagon-orden. En del av dem är hybrider som ännu är ovetandes om förändringarna de ska genomgå, andra saknar egna blodsband till De i Djupet men är gifta med personer som ska förändras eller värre – har förändrats. Ett har de gemensamt: de valde aldrig det här livet. De omedvetna hybriderna drabbas av drömmar om att simma vid *Y'ha-nthlei*, ännu diffusa och mystiskt lockande utan att veta att de har blodet i sig.

Deras nära och kära tvingas se dem dag efter dag tappa sin mänsklighet – och hoppas att deras barn slipper samma upplevelse. De försöker alla att behålla sitt förstånd i en värld som i bästa fall skulle se dem som galna om sanningen kom fram.

En sådan familj är Elizabeth och Robert Dexter som flyttade från Innsmouth för 9 år sedan och avsade sig Dagon fullständigt. Det var under Elizabeth graviditet som de förstod vidden av vad orden krävde av dem och deras barn, vilket resulterade i att de båda avsade sig all tro. De lämnade staden för Arkham och bytte namn till Quaiife.

När de lämnat orden gav de information till journalisten Maurice Garrison, i hopp om att staden och dess mörka hemligheter skulle avslöjas. Orden var dem dock på spåren och sökte upp Maurice. Snart hittades han flytandes i Miskatonicfloden, i vad som verkade vara ett självmord.

Elizabeth och Robert anade oråd och höll sig efter detta gömda. De har levt ett vanligt liv fram tills för omkring två år sedan, då Roberts förändringar började accelerera. Senaste året har han inte kunnat lämna deras hus, framför allt under dagtid. Under den senaste månaden har han inte längre kunnat misstas för att vara mänsklig. Han har också helt tappat förmågan att tala.

Han är nu en amfibisk varelse och havet kallar på honom. Han blir mer djurisk och hungrig. Elizabeth har hållit honom gömd, men nyligen har Sally släppt ut honom.

Hon skulle ta med honom ut på deras skyddade, gömda bakgård när grannens sexårige son David Sawyer kastade sten på deras staket. Robert uppfattade detta som en attack mot dem och gick till anfall. Han slet den lille pojken i stycken.

Sedan dess är Robert inlåst på familjens vind. Han blir mer och mer otålig och hungrig, trots att Elizabeth använt deras sista pengar för att köpa fisk att mata honom. Men i Elizabeth – och framförallt Sallys närvaro tycks det fortfarande finnas en mänsklig gnista kvar och han verkar visa kärlek till dem. Han må sakna rösten, men lyckas ändå att kommunicera med dem. Frågan är hur länge detta kommer att vara. Är det bara en tidsfråga tills han även sliter dem i stycken? Är Sally också en av de som kommer att drabbas av förändringen – eller har hon endast sin mors blod i ådrorna?

Samtidigt har Elizabeth förstått vad artiklarna om tillslaget i Innsmouth i tidningen betyder. Att regeringen gett sig på invånarna i staden. Även om orden inte finns kvar där är frågan – skulle de tro på henne om hon berättade om sin familjs avståndstagande från Dagon? Skulle inte hon också kastas i fängelse? Eller sättas i läger? Och Sally, vad skulle hända med henne?

# INTRODUKTION



Det är februari 1928 och Angelicasällskapets amerikanska gren har blivit kontaktade av en anonym potentiell donator och välgörare, som vill ha hjälp med en delikat uppgift där medlemmarnas kunskap och expertis kan vara till hjälp.

De har ombetts att söka efter en familj i Arkham med släktband kopplade till den närliggande staden Innsmouth. Om de hittas så önskar uppdragsgivaren veta ifall de har några kopplingar till något utöver det vanliga – kriminella element, eller ännu värre: det ockulta.

Personerna som har frågat sällskapet har insisterat på att förbli anonyma, men har utlovat en stor och ordentlig donation i gengäld och vet att sällskapets medlemmar är särskilt lämpade för uppgiften. Den potentiella donationens storlek gör att det har inte funnits någon möjlighet att tacka nej och rollpersonerna har blivit de från sällskapet som i sin tur har fått ta sig an uppgiften.

Antingen kallas de till någon av sällskapets lokaler, där de i en pipröksfylld miljö får uppgiften förklarad för sig, eller så har de alla fått brev hem till sig som förklarar exakt vad uppgiften innebär och vad de behöver åstadkomma (*Dokument 1, s 53*). Om de får uppdraget på klubben kan de få brevet efter mötet.

Det verkar som att uppdragsgivaren kartlägger många familjer med koppling till Innsmouth, men att de gått bet i just det här fallet. Den familj rollpersonerna ska söka efter är en som inte syns direkt i register utan kräver undersökande av släktband eller andra metoder. Deras utmaningen blir att försöka få fram informationen som familjen försökt dölja.

De slutgiltiga svaren kommer att finnas i Stadshusets arkiv, men svårigheten ligger i hur de ska kunna låsa upp den informationen.

Har rollpersonerna ingen koppling till Angelicasällskapet kan de bli kontaktade via till exempel en släktforskare eller antikvarie, alternativt så är de privatdetektiver kontaktade med likartade syften.

## Den anonyma uppdragsgivaren

Senare i äventyret blir det sannolikt väldigt intressant vem den mystiske uppdragsgivaren är. Familjen Quaife/Dexters öde kan hänga på det. Om rollpersonerna börjar försöka nysta i detta kan det vara bra om du som spelledare bestämt dig för vad de kan tänkas hitta – om något. Här nedan finner du tre exempel på möjliga svar.

- Myndigheterna. Project Covenants operationer fortgår och man använder alla medel som står till buds. Man vet att Angelicasällskapets medlemmar ofta är »lite egna« och att organisationen är mån om sin självständighet – därför agerar man anonymt.
- Dagon-orden. Givetvis lyckades några av de mest övertygade ordensmedlemmarna fly undan Innsmouths förgörelse och försöker nu åter bygga upp kyrkan – denna gång på flera mindre orter runtom i New England. Som del i detta vill man också spåra upp överlevande, framför allt sådana med starkt Innsmouth-blod i ådrorna. Gärna innan de genomgår sin metamorfos.
- En annan oskyldig familj som kom undan och efter räden nu börjat bygga en egen – strikt icke-religiös – organisation med målet att samla de över vilka Innsmouths skugga fallit. De söker nu efter Innsmouth-diasporan, framför allt de som brutit med Dagon-orden.



# UTREDNINGEN



**R**ollpersonernas första uppgift blir att söka efter olika ledtrådar och därigenom hitta information om en familj som saknar officiell koppling till staden Innsmouth.

Som brevet nämner så finns svaret i arkivet på Stads-  
huset, men i nuläget kommer de inte kunna få fram den här  
informationen utan att först veta vad de ska söka efter där.  
De ledtrådarna kan de till exempel finna genom att söka infor-  
mation om den inhemska tron, vilket i sin tur kan leda dem  
till biblioteket som den bästa källan, vilket kan i sin tur låter  
dem förstå mer om Innsmouth – och peka dem mot Arkham  
Advertiser, som har namnet Dexter.

## Ornebiblioteket

Ornebiblioteket, som är det anrika Miskatonic Universitys  
bibliotek, är en plats fylld med information och potentiella  
ledtrådar och Angelicasällskapets medlemmar upptäcker ofta  
att deras utredningar tar dem till dess bokhyllor och läs-salar.  
Byggnaden är stor och dess tre våningar tornar majestätiskt  
upp sig på universitets campus. Dess samling på över 400 000  
böcker innehåller allt från facklitteratur, till olika utställningar  
från dess olika fakulteter till ett stort arkiv av äldre tidningar.  
Självklart innebär detta att här finns källor som berättar om  
staden Innsmouth och dess hemligheter.

## Ledtrådar och information

- Grundläggande information om Innsmouth. Inte mycket är känt eller skrivet, men personer från universitetets historiska fakultet kan berätta att 1846 drabbades staden av olika sjukdomar och uppror och att den sedan dess varit isolerad från omvärlden. Det hela började när sjömannen Obed Marsh återvände från resor till Polynesien och ska ha fört med sig en tro därifrån. Kort därefter drabbades staden av allvarliga sjukdomar och sedan dess har andra i regionen undvikit den.
- Bland bibliotekets utställningar med amerikansk folkkonst förvaras smycken med ursprung från Innsmouth. Objektet är diverse armband som köptes in 1844 av en sjöman på Obed Marsh skepp *Sumatra Queen* och som alla har en legering av vitt guld och är täckta med olika besynnerliga tecken och figurer som föreställer olika fisk- och amfibielliknande varelser. En person med ANTROPOLOGI & ETNOLOGI kan avgöra ett stark polynesisk ursprung på dem.
- Lagret av Innsmouths egna tidning *Innsmouth Courier*, som publicerades 1833–1846, men stängdes ner när staden drabbades av upproren. Miskatonic University hade en gång i tiden en nästintill komplett samling. De saknade bara det sista numret, som tyvärr inte bevarats någonstans (och vars lager troligtvis förstördes under upproren i staden).
- Tyvärr har samlingen förstörts av olika och okända förövare genom åren – nu saknas många nummer och de som är kvar är ofta förstörda. Väldigt lite information går att få ut från dem. Dock finns en av John Lawrence krönikor med i ett av de senare numren. Han går där till personangrepp mot Obed Marsh och anklagar honom, hans följare och hans kyrka för kidnappningar, mord och andra brott.
- Frågar rollpersonerna om övriga tidskrifter som nämnt Innsmouth kan de få tips om Arkhams tidning, *Arkham Advertiser*. I bibliotekets arkiv har alla nummer sedan tidningen grundades katalogiserats och sparats. Dock har en stor del från 1840-talet gått förlorat i samband med översvämningen 1888.

Sökandet i de nummer som finns kvar kan låta rollpersonerna hitta en artikel från förra veckan om regeringens ingripande i Innsmouth (*Dokument 2, s 54*), men ingen djupare information. Rollpersonerna kan här få tips om att söka upp redaktionen för tidningen i fråga. De kan ha mer information eller artiklar som inte publicerats i bibliotekets arkiv.

## Tidningen *Arkham Advertiser*

Arkham Advertiser är stadens största dagstidning och rapporterar mycket av det som sker i staden och de närliggande orterna – den sprids så långt som till Dunwich.

Tidningen har gott rykte och är generellt ute i god tid. Ibland trycks till och med extra eftermiddagsnummer av tidningen upp om extra stora nyheter når redaktionen under dagen.

Den ägs och drivs av den 42-årige chefredaktören Harvey Gedney, vars familj ägt tidningen sedan 1832. Tidningen är mån om att spara minst ett exemplar av varje utgivet nummer och det finns därför ett stort arkiv i källaren, som sträcker sig tillbaks till 1800-talet. Här finns garanterat information att hämta om Innsmouth och Gedney hjälper gärna till i mån av tid.

Redaktionen är belägen i Norra Sidan av Arkham, på 389 West Armitage Street.

## Ledtrådar och information

- En kort artikel från bara några veckor sedan, som handlar om räden mot Innsmouth och regeringens ingripande i Innsmouth och hur flera invånare arresterats och satts i karantän (*Dokument 2, s 54*). Denna hittas relativt enkelt efter ett kort sökande (då Gedney såklart minns händelser som har skett nyligen). I övrigt har det som skrivits om Innsmouth varit relativt lite och sparsamt. Gedney kan förklara att staden har varit väldigt isolerad sedan mitten av 1800-talet och därför har väldigt lite rapporterats och skrivits om staden.

- En brevväxling från 1919 mellan skribenten Maurice Garrison och familjen Dexter. De hade information om att Innsmouth bar på djupa och mörka hemligheter och var styrd av ett ont ordenssällskap och hoppades kunna avslöja detta för allmänheten genom tidningen.

Maurice såg detta som en möjlighet för ett stort scoop och svarade att han ville träffa familjen Dexter för att hjälpa dem. Deras brevväxling går att läsa i *Dokument 3 (s 55)*, där familjen Dexter desperat söker hjälp och skydd från orden de försöker lämna – och hur Garrison skriver att han vill träffa dem för att hjälpa dem.

Någon artikel blev det aldrig, då Garrison aldrig blev klar. Samma natt som han hade stämt möte med familjen, den 6 mars 1919, hittades han drunknad i Miskatonicfloden. Det var välkänt bland hans bekanta att Maurice kring den här tiden var väldigt nedgången och drack mycket. Hans död sågs som en olycka.

Gedney såg situationen som mycket tragisk. I ett försök att återuppta artikeln skickade Gedney ett brev till familjen i sitt eget namn, men det återsändes utan att ha tagits emot och artikeln övergavs.

(Detta beror på att Dexter flytt från Innsmouth skaffat nya namn, samt sett Garrisons död som en varning).

Att få Gedney att delge all denna information om Garrison är inte helt lätt. Dels är det en tragisk händelse som Gedney ogärna gräver upp om han inte måste, dels känner han sig inte helt insatt i den. Han ser heller inte direkt kopplingen till Innsmouth. Gedney kan dock övertalas (ÖVERTALA 2) eller mutas till att ge ifrån sig informationen (KREDIT 3).

Den viktiga ledtråden här är namnet Dexter, vilket kan användas för att nu söka igenom Stadshusets arkiv och därigenom få ett namn och resultat i sitt letande.

## Polisen

Polisstationen på 302 East Armitage Street är öppen dygnet runt. Här arbetar en polischef, fem kommissarier och 15–20 patrullerande konstaplar. Mellan midnatt och klockan sex på morgonen bemannas receptionen bara av en ensam konstapel. Tempot är lugnt, förutom vissa helgkvällar och högtider.

## Ledtrådar och information

- Rollpersoner med kontakter inom lag- eller polisväsendet kan få se rapporten om Maurice Garrisons död (*Dokument 4, s 57*). Det kan också räcka med ett allmänt bra rykte eller kontaktnät (*ANSEENDE 2* med relevant bakgrund, eller *BÖRD 2*).

Maurice påträffades flytande livlös i Miskatonicfloden. Mängden vatten i lungorna och den låga kroppstemperaturen antydde att han legat i floden flera timmar. Kroppen hade ett antal mindre blåmärken, vilka överensstämde med att ha slagit emot stenarna vid kanalen. Han verkade ha varit berusad vid tillfället och förhör med hans chef kunde bekräfta detta. Hans död bedömdes som en olycka.

- Rollpersoner som vinner polisens förtroende – till exempel genom att ha rätt kontakter, *ANSEENDE 2* med relevant bakgrund eller *ÖVERTALA 2* – och som frågar om andra mystiska händelser i närtid kan få information om 6-årige David Sawyer som nyligen hittades död på familjens bakgård.

Kroppens kraftiga rivmärken och andra skador antydde att han attackerats av ett stort djur. Stora klor hade rivit upp torson och starka käftar hade slitit av en arm. David hade lekt ensam på bakgården i ungefär en halvtimme när föräldrarna hörde hans skrik. Polisen har hittat få spår på platsen, utöver märken av klor på toppen av staketet, som om något klättrat upp på det för att sedan attackera.

Utifrån djurets storlek och kraft har polisen gissat på en svartbjörn, men de brukar aldrig komma så långt in i städer. Hittills har inga spår efter vilda djur påträffats. Polisen har hållit tyst om fallet för att undvika panik.

Familjen Sawyer bor i Rivertown, på 126 North Main Street.

## Stadshuset

Stadshusets arkiv ligger i källaren i byggnaden på 551 North Peabody Avenue och innehåller namn på alla Arkhams invånare, alla födelse- och vigselbevis samt bygglov och information om landäggande och var folk bor.

Lokalen är stor och ståtlig, fylld med statyer på landets grundare (typisk New England-stil) och i korridorerna hörs ekandet på marmorgolvet när folk vandrar genom korridorerna.

Arkivet ligger i sin tur i en stor rotunda, med stora fönster där ljus vetter in genom och med flera olika möjligheter att sitta och läsa. Det går att antingen söka själv direkt i arkiven, eller fråga om hjälp av någon av arkivarierna.

Det vore självklart tekniskt möjligt att här hitta informationen de söker – den finns, trots allt, definitivt här. Men utan att veta precis vad man ska leta efter vore det som att hitta en nål i en höstack.

Det finns inget bra sätt att direkt se familjer som har koppling till Innsmouth – i alla fall inte fler än de i listan som de redan har fått. För att fortsätta kommer de att behöva mer specifika namn att söka på. Rollpersonernas utmaning kommer därmed att ligga i att få fram sökbara namn genom att söka genom olika arkiv hos till exempel polisen eller tidningen Arkham Advertiser

## Ledtrådar och information

- Om rollpersonerna har hört namnet Dexter och söker på detta kan de få fram en del information. En familj med efternamnet Dexter, bestående av Robert och Elizabeth (flicknamn Quaife) flyttade till Arkham 1919. Senare samma år fick de en dotter, vars födelseattest finns bifogad (*Dokument 5, s 58*). Här har nu båda föräldrarna använt Elizabeths flicknamn – Quaife. På födelseattesten finns också en adress – 134 North Sentinel Street, nära korsningen till Main Street i Rivertown.

# RIVERTOWN



Rivertown ligger något norr om French Hill, intill kanal-  
en med Miskatonicfloden som flyter igenom Arkham.  
Detta var en gång i tiden stadens gamla handelsdistrikt  
och Arkham General Store är en av de äldre butikerna i di-  
striktet. Många av Arkhams mest begåvade hantverkare bor i  
den här stadsdelen och de flesta har ofta fransk-kanadensiskt  
eller östeuropeiskt ursprung. Längre upp på kullarna bor allt  
fler med irländskt ursprung. Husen här är äldre, anspråkslösa  
och tätt byggda och vetter nästan alla ut mot gatan.

## Ledtrådar och information

Rollpersonerna kan fråga de olika grannarna i kvarteret om  
familjen Quai<sup>fe</sup>. Beroende på hur de bemöter personerna de  
pratar med har de flesta positiva saker att säga om dem.

- Rollpersonerna kan fråga grannarna om familjen Quai<sup>fe</sup>. De  
får då mestadels höra goda omdömen; familjen var under  
en tid populär i grannskapet. Robert var en väldigt duktig  
snickare och brukade ofta hjälpa sina grannar med att rusta  
upp deras hus, medan Elizabeth var en god hustru och mor  
och tog god hand om Sally. Dottern var en glad flicka som  
ofta lekte med barnen i kvarteret. Robert var dock alltid  
känd för sitt något unika utseende, med en stor mun och  
utbuktande ögon.

- De senaste två åren har Robert sällan setts till. Elizabeth har förklarat att han har drabbats av en sjukdom som gjort att han inte kunnat gå ut mycket – och när han har gjort det har det enbart varit i skydd av mörkret. Vissa har sett honom och Elizabeth ta promenader sent om kvällarna sedan han insjuknat. Han har haft täckande bandage över ansiktet och har verkat få mycket svårt att gå och har haltat i sin gång. Ibland har han nästan skuttat fram för att parera sitt haltande. Överlag har familjen hållit sig mycket mer för sig själva sedan Robert insjuknade, kan grannarna berätta.
- Elizabeth har trots Roberts sjukdom försökt göra sitt bästa för att uppfostra och ta hand om Sally. Hon har varit noga med att besöka kyrkan, men det har märkts hur situationen tärt på henne. Sally har därför fått spendera en stor tid hos grannfamiljen Sawyer. Nu har även den familjen drabbats av en tragedi – deras yngste son David gick bort nyligen. Ingen vet mer exakt vad som har hänt den lille pojken – och av respekt för familjen har de lämnats ifred.

## Familjen Sawyer

Familjen Sawyer bor på 126 North Main Street, i korsningen till North Sentinel Street. Huset har gått i arv i familjen och de har nästan alltid bott där. Det är ett typiskt New England-hus, två våningar högt, med en bakgård komplett med en gunga och omgivet av ett staket mot grannarnas bakgård. Familjen består av föräldrarna Seth och Veronica, deras äldre son Martin (11 år) och den nu bortgångne David (6 år). Seth är lärare i fysik vid Miskatonic University och Veronica har arbetat extra som skribent för Arkham Advertiser.

De har varit mycket hemmavid efter att Martin vid en ung ålder drabbades av polio. Han överlevde, men har sedan dess varit förlamad i benen. Det gjorde att Davids bortgång har drabbat familjen extra hårt och de har nu spenderat mycket tid ihop för att försöka att hålla ihop. Att prata med dem är svårt men inte omöjligt (ÖVERTALA 3, eller ÖVERTALA 2 med en mycket bra ingång). Rollpersonerna måste vara aktsamma för att inte göra dem upprörda – annars blir de utkastade.



## Ledtrådar och information

- De kan ge samma information om familjen Quaipe som resten av grannarna. De stod dem nära och Sally har lekt mycket med deras barn, speciellt David. Efter att Robert insjuknade var hon ofta över hos Sawyers. Den senaste tiden har dock Sally blivit väldigt tystlåten av sig – och saknat mycket av den energi hon brukade sprudla av.
- Davids död kom plötsligt och givetvis som en chock. Han hade varit själv ute på bakgården och lekt vid deras gunga. Eftersom de hade ett staket har de aldrig varit oroliga att låta honom leka själv, men känner nu djup skuld och ånger att de lät honom leka utan uppsikt. Framför allt Seth uttrycker stora skuldkänslor.

Veronica var den som hittade David alldeles uppspliten på bakgården och ringde polisen direkt.

- Polisen har hittills inte hittat några spår, men det verkar som om ett enormt djur attackerat honom. De enda spåren som setts till är stora klomärken ovanpå staketet, som om någonting har suttit ovanpå för att sedan hoppa ner på David och attackera honom. Polisen har sagt att det är ett stort djur; deras närmsta gissning är svartbjörn. Familjen har fått order från polisen om att inte prata med tidningar om saken, detta för att undvika uppståndelse och onödig panik – under tragedin de genomgår är det skönt att inte behöva riva upp såren.



# UPPLÖSNINGEN

## FAMILJEN QUAIRES HEM



Familjen Quaife bor på 134 North Sentinel Street, vid hörnet till North Main Street, precis intill familjen Sawyer. De har ett tvåvåningshus i trä med sluttande tak. Hela övervåningen är fördragen med gardiner och gräset vid ingången till huset är vildvuxet och dåligt skött. Väggarna är smutsiga och trots att huset i grunden är välsnickrat är det synligt att det under en lång period inte fått den uppmärksamhet det behöver.

Elizabeth öppnar efter några knackningar. Det syns på henne att hon är väldigt sliten, med stora påsar under ögonen från tårar och dålig sömn. Rollpersonernas närvaro gör henne orolig, framför allt om de börjar nämna Innsmouth och hon vill definitivt inte släppa in dem. Blir situationen extrem kan hon försöka fly.

Hennes största rädsla är att någon ska få reda på sanningen, både om hennes makes natur och om deras ursprung – och framförallt att detta ska leda till att Sally skadas.

Om rollpersonerna hotar med polis kommer hon att släppa in och prata med dem. Rädslan för polisen är större än rädslan för att berätta sanningen för rollpersonerna.

Väl inne i huset beror mycket på hur rollpersonerna agerar. Elizabeth är orolig och desperat. Hon älskar sin familj och vill göra allt för att skydda dem så gott det går, men hon kommer dra sig för att ta till våld.

Rollpersonerna har vid det här laget haft möjlighet att samla på sig flera bevis som visar att familjen har kopplingar till Innsmouth och att någonting inte står rätt till med hennes make. Även om spelarna känner till De i djupet, hybriderna och förvandlingen behöver det inte vara något negativt för berättelsen. Övriga här är inte i första hand att Robert håller på att förvandlas, utan att Elizabeth kommer att försvara honom och att vädja till rollpersonerna att inte göra honom illa. Hon försöker väcka deras medmänsklighet och förklarar att familjen inte är onda, utan hamnat i den här situationen utan egen förskyllan.

Om rollpersonerna träffar Sally kommer hon att vara väldigt tystlåten och kommer knappt att våga prata. Envisas de svarar hon med att hon inte får prata med främlingar.

## Elizabeth berättar sanningen

Det troligaste är att Elizabeth förr eller senare avslöjar sanningen – antingen för att hon litar på rollpersonerna eller för att hon är desperat. Hon berättar hur hon träffade Robert, en båtbyggare från Innsmouth och hur de förälskade sig i varandra. De flyttade till det familjehem Robert ärvt i Innsmouth. Staden var gammal och nedgången och de tyckte båda att den kändes märklig, men de hade ont om pengar och inte så många andra alternativ.

När Elizabeth blev gravid blev många i staden mer öppet inställda till henne. Hon träffade många som ville välkomna henne och hon fick en stor bekantskapskrets. Paret bjöds in till stadens kyrka, Dagonorden. När de började gå dit var där många andra familjer i samma situation som de själva, där en person var infödd Innsmouth-bo och den andra kommit utifrån. Många av dem var gravida.

Mycket av Dagonns läror verkade märkliga, men inte värre än hur många andra religioner kan framstå till en början. I slutänden hölls dock ett möte med alla par som väntade barn. Det var då de fick förklarat för sig att Innsmouths barn alla var moder Dagon och Hydras barn. Alla förväntades avlägga löften till Dagon och Hydra.

De fick också veta att deras barn – om blodet var starkt – skulle växa upp till att även de simma i djupet och där leva i evighet tillsammans med andra värdiga raser. Elizabeth vågar inte berätta mycket mer om exakt vad som hände, men att det hon och Robert såg fick dem att fly från Innsmouth till Arkham redan samma kväll.

Väl i Arkham tog de kontakt med journalisten Garrison i hopp om att med hans hjälp avslöja vad som pågick i staden och förhoppningsvis sätta stopp för det. De hade lämnat och av sagt sig Dagonorden men efter deras försök att kontakta tidningen hittades Garrisons död. De vet inte om det var en olycka eller ett mord, men de valde att ge upp och försökte därefter bara smälta in och gömma sig. De tog Elizabeths flicknamn som familjens nya efternamn och sedan dess har de lämnats ifred. Deras liv kunde fortsätta och trots sin mörka hemlighet har de kunnat leva ett förhållandevis vanligt liv.

Robert bar dock fortfarande på sitt arv – och blodet från Innsmouth. Till slut kom det ikapp honom. Han hade alltid haft den breda munnen och sina utbuktande ögon, men nu började han förändras. Det började med att håret föll av, öronen blev mindre, huden började bli mer och mer grågrön och han började få hud mellan fingrarna.

En tid gick det bra. Men medan veckorna och månaderna gick blev han mindre och mindre sig själv. Ögonlocken slutade stängas, hans gälar började öppnas och det lilla som var kvar av öronen föll till slut av. Hans fötter och händer fick båda simhud och på huden växte fjäll. Låskigast av allt var klorna och huggtänderna. Han pratade om drömmarna om att simma och hur vattnet kallade på honom. Hur han började hungra efter rått kött. Men han kunde prata. Och han var varsam.

När Elizabeth eller Sally är där är han fortfarande Robert. Hon ser fortfarande sin make längst där inne i den monstrosa kroppen och Sally fortfarande kan se en glimt av sin pappa. Till och med när han under senaste månaden slutat prata försöker han ändå kommunicera med dem. Det är som att han blir lugn när de är där. Även om han inte ser mänsklig ut finns en bit av honom kvar. »Bara för att han ser ut som ett monster är han faktiskt inget monster.«

## David Sawyers död

Om rollpersonerna konfronterar Elizabeth om Davids död (och att Robert troligtvis ligger bakom) och Elizabeth litar på dem kommer hon inte att förneka det. Men hon kommer förklara vad som hände. Hur Sally släppte ut sin pappa på bakgården för att ge honom frisk luft. Det var skymning och ingen skulle se honom. De hade gjort det förut och det hade gått bra.

Men deras granne, David, hörde att de var ute och började kasta sten på staketet. »Ni vet hur sexåringar är, när de busar.« När Robert såg en av stenarna flyga över och träffa Sally hoppade han snabbt upp på staketet och landade på andra sidan. Han gick till attack mot David, som inte hade en chans. Allt för att försvara sin dotter. »Det var ett stort missförstånd bara.«

Hon vädjar att rollpersonerna måste förstå, att familjen inte vill något illa. Och att Sally ropade att han skulle sluta – men att det redan var för sent. David var så liten – och så späd. Hans kropp hade inte en chans mot saken som en gång i tiden hade varit Robert. Dess klor och tänder. Han såg ut som ett löv som hade kastats runt i vinden.

Robert hade inte ätit på länge – och David blev hans mål.

Elizabeth är tårögd när hon berättar allt detta. Hon vet innerst inne att allt detta är fel och hon och Sally bär enorma skuld känslor för det som har skett. Men hur skulle de förklara för någon? Vem skulle tro dem?

## En vädjan om hjälp

Någonstans kommer Elizabeth att prata om det hon läste om förra veckan. Att Innsmouth hade jämnats med marken och att större delen av alla har samlats in och spärrats in. Det är därför hon är så rädd och desperat.

Hon läser högt ur tidningen om fängelse och arbetsläger. Hon frågar rollpersonerna om det är därför det är här? För att hämta dem? För även om Robert har tagits över av skuggan i sitt blod finns fortfarande mannen hon älskar därinne.

Framförallt är hon rädd för Sallys räkning. Vad kommer rollpersonerna att göra med henne? Hon vet inte om Sally har blodet i sig eller inte. Kommer de att spärra in henne också?

Avrätta henne? Eller ska hon skäras upp av läkare bara för att studera vad som händer? Hon är ju bara ett barn – och hon kanske har klarat sig. De vet ju inte, trots allt.

Det är med tårar som Elizabeth frågar varför rollpersonerna är där – är det för att hämta dem? Vad kan hon göra för att de ska låta dem vara?

## Uppgörelsen – Varelsen på vinden

Robert är just nu inlåst på vinden, som nås via en vindslucka på övervåningen. Han har nyligen ätit, men hans hunger kan inte hållas stängd för evigt. Han blir och mer otålig – och mindre och mindre mänsklig. Han är aggressiv och kommer att göra allt för att skydda sin familj. Det är väldigt lite av hans mänskliga kropp som är kvar. Vid det här laget är hans transformation till en av De dunkla nästan helt avslutad.

Hans kropp är fjällig, med stora gälar under nacken och stora ryggenor som går ner längs ryggraden. Ögonen saknar pupiller och är endast mörka klot som omänskligt stirrar ut i tomma intet. Han saknar både ögonlock och öron och ingen vet om han hör eller ej. Han har simhud mellan sina tår och mellan fingrarna som slutar i långa och sylvassa klor. Hans enorma gap är fyllt med vassa tänder i flera rader likt en haj. Den slanka och muskulösa kroppen ger en bild av hans enorma styrka och hur livsfarlig han är om han skulle gå till attack. Trots detta finns det bitar av honom som fortfarande minns – och som fortfarande kan visa känslor.

Slutet på äventyret är tänkt att äga rum efter att rollpersonerna får följa med till vindsluckan för att se varelsen som en gång varit Robert. Elizabeth och Sally följer båda med och med sig har de fiskrens i en hink, som de tänker mata honom med. Det finns flera sätt detta kan sluta – men mycket kommer att avgöras av huruvida rollpersonerna visat sympati för Elizabeth.

## Tillsammans ska vi simma i djupet

Om rollpersonerna visat sympati för Elizabeth och Sally kommer de att följa med dem in på vinden och kalla på Robert. Varelsen, som en gång varit deras make och far kommer att röra sig ut mörkret. Dess groteska och omänskliga utseende ställs i skarp kontrast med hur den omfamnar sin familj.

Varelsen må inte kunna prata, den må se omänsklig ut – men att se familjen tillsammans visar att någon del av den är mänsklig. Som Elizabeth sa valde de aldrig det här livet. Robert har blivit så här på grund av sitt blodsarv, utan att han vetat om det.

Hon ber rollpersonerna att hjälpa henne. Hon vet att Robert inte kan vara kvar där han är. Att han är en fara. Hon vill släppa ut honom i vattnet, i floden och låta honom simma iväg till den värld där han hör hemma. Till den värld han tidigare berättat att han har drömt om. Hon vädjar till rollpersonerna att låta henne göra det.

Om de går med på detta kommer de samma natt att ha möjlighet att ta med Robert till floden. Det är svårt, då han är stor och lätt blir aggressiv, men Sally kommer gå intill och lugna honom. Elizabeth klär in honom i filter för att hålla honom gömd så att rollpersonerna ska kunna hjälpa till och ta honom till floden. Låt gärna rollpersonerna komma med egna förslag på hur det ska kunna genomföras så diskret som möjligt.

Väl framme vid vattnet kommer Elizabeth och Sally att ta ett sista farväl av sin man och av sin pappa. Elizabeth ber därefter rollpersonerna att inte rapportera vad som har skett eller att åtminstone inte namnge henne eller Sally – så att Sally får en chans att leva. Trots allt vet ingen om hennes pappas eller sin mammas blod är starkast i hennes ådror.



## Ett sista farväl

Elizabeth vet hur farlig varelsen som en gång varit Robert faktiskt är – och hyser en hemlig oro att den en dag attackerar Sally. Med rätt argument kan hon låta sig övertygas om att det är nödvändigt för rollpersonerna att döda Robert.

Det kan till exempel göras genom att rollpersonerna lägger samman det som hände David med risken att något skulle hända hennes dotter och lovar att hon och Sally lämnas ifred efteråt.

Allt hon ber om är att det ska gå fort och att han inte ska behöva lida. Hon kommer gå undan med Sally när rollpersonerna går gör att utföra dådet och de kommer höra Sallys gråt och ropande efter sin far och hur Elizabeth lönlöst försöker trösta henne.

## Ett bakhåll

Självklart är det möjligt att Elizabeth inte blir helt övertygad, eller känner sig hotad. När rollpersonerna når vinden, oavsett vilken väg de valt av de ovanstående, kommer hon att skicka Robert på rollpersonerna genom att stänga in dem med honom.

Varelsen som har varit Robert har sylvassa klor och hajtänder – ett slag från honom kan vara dödligt. Har de övertygat eller hjälpt Sally kan hon komma att ingripa innan hennes far går till attack. Frågan är då: kommer han att känna igen henne eller är han helt uppslukad av monstret inom sig? Slits även Sally itu? Om det händer kommer Elizabeth att bryta samman fullständigt; traumat av att se sin dotter så brutalt dödad och dessutom själv löpa samma risk blir för mycket för henne.

Om rollpersonerna överlever striden mot varelsen – och Elizabeth och Sally också är i livet – hur kommer de att ta det?

## Bara följa order

Det är givetvis också möjligt att rollpersonerna följer sina order och anger Elizabeth till myndigheterna. Gör de det innan de kommer dit – och går in med en poliseskort som snabbt fångar in henne och Sally? Kanske hör de då skotten från vinden när poliserna gör processen kort med Robert.

Eller blir detta efter att de pratat med Elizabeth? Kom ihåg att myndigheterna alltid kommer att ta hela familjen – inte bara varelsen som varit Robert utan också Elizabeth och Sally. Det gäller oavsett vilka löften som kan ha givits. Myndigheterna kan mycket väl spela falskspel och låtsas som att Sally och Elizabeth ska gå fria.

Vad som kommer att hända med familjen är oklart, men deras öde, från och med nu, kommer inte att bli lyckligt. Kanske sätts de i ett av de arbetsläger som nämndes i artikeln. Kanske vill myndigheterna studera Sally och Robert för att förstå mer om deras natur och det mörker som bor i deras blod. Inga svar kommer att ges till rollpersonerna – och allt de vet är hemlighetsstämplat bortom deras nivå.

## Avslutning

Familjen Quaiifes öde beror i slutänden mycket på rollpersonernas beslut.

En möjlighet är att de valde att lämna familjen ifred och att inte avslöja dem för myndigheterna eller sin mystiske uppdragsgivare. Då blir nästa fråga ifall de lyckas hålla informationen dold – eller ifall de kommer att riskera konsekvenser från *högre ort*?

Även om deras agerande inte upptäcks kommer deras anseende inom sällskapet att sjunka – de misslyckades trots allt med uppdraget. Här finns definitivt risken att tappa i Anseende, Övertala eller Kredit.

Om rollpersonerna istället avslöjar familjen Quaiife – hur känner de inför det? Som om de har stoppat ett monster? Vem har bestämt att de var monster? Familjen avsåg sig Dagon och orden och trots detta blev de bestraffade, dömda till ett för rollpersonerna okänt men helt säkert otrevligt öde.

Låt denna känsla sjunka in. För frågan är – vem bestämmer vilka som faktiskt är monstren?

# PERSONGALLERI



## Elizabeth Quaife

Elizabeths släkt härstammar från Montreal i Kanada, men hennes gren flyttade till Arkham under tidigt 1800-tal. Hon växte upp i Arkham med två syskon, där hon som mittenbarnet lätt hamnade i skymundan. Hon har alltid sedan dess varit van vid att kunna ta hand om sig själv. Hennes familj hade aldrig mycket pengar, men hon levde aldrig i fattigdom.

1916, när hon var 26, träffade hon hantverkaren Robert, som arbetade med att bygga båtar. De blev snabbt förälskade i varandra och beslutade efter några år att gifta sig.

Kort därefter fick Robert möjligheten att flytta tillbaka hem till staden där han växte upp – Innsmouth. Elizabeth hade hört att det bodde mycket märkligt folk i staden och att den borde undvikas, men lockades av att de skulle kunna bo i ett riktigt hus, där deras barn skulle växa upp

Till en början verkade det hon hört också stämma. Hon kände sig utanför och märkte hur folk i staden dömde henne för att hon inte var därifrån. Hon och Robert höll sig mest till sig själva. Det här fortgick fram tills hon blev gravid 1919. Då blev folk mer öppna och välkomnande mot henne. Hon och Robert bjöds in till särskilda träffar i kyrkan tillsammans med andra par som också väntade barn. Prästerna där pratade om miraklet som var att vänta barn. Elizabeth och Robert var båda skeptiska till den lokala kyrkans läror, men tyckte om att träffa andra par.

Efter några sådana möten avslöjades till slut sanningen. Prästerna berättade om Dagon, Hydra, vad barnen skulle bli i framtiden om de hade rätt blod i sig. Elizabeth har förträngt det mesta som hände där, men samma natt flydde paret till Arkham. De tog kontakt med journalisten Maurice Garrison på Arkham Advertiser i syfte att avslöja alltsammans, men när han hittades död såg de detta som en varning och försökte istället gå under jorden. Det första de gjorde var att byta till Elizabeths släktnamn, Quaipe.

När Sally föddes några månader senare verkade de äntligen kunna gå vidare med sina liv. Glömma allt som skett i Innsmouth och blicka framåt. Med sin dotter fick de uppleva mycket glädje och fick det liv de önskat sig. Robert arbetade som snickare, medan Elizabeth främst tog hand om Sally men också hjälpte till i området kyrka och blev väldigt omtyckt. Hon beskrivs ofta som rar och empatisk och har hjälpt många grannar genom olika kriser och är någon man alltid kan räkna med.

Detta fortgick fram tills för två år sedan, då Roberts förvandling började. De förstod båda vad som skulle ske men hon vägrade att ge upp sin familj. När Robert inte kunde gå ute bland folk promenerade hon med honom, bandagerad på natten. Hon förklarade för Sally att hennes pappa var sjuk, men gjorde allt

för de skulle kunna fortsätta leva som familj så länge som möjligt. Inte ens under den här tiden slutade hon hjälpa till i kyrkan, som har hjälpt dem mycket ekonomiskt under denna tid.

Allt eftersom Roberts förändring nått sina sista stadier har hon blivit mer orolig. Vad ska hon göra med sin man? Hon ser ändå att han finns kvar där inne och att han kan känna igen dem. Vad händer om hon blir upptäckt? Vid det här laget har hon blivit mycket paranoid, speciellt efter David Sawyers död och vågar sällan vara borta länge från huset. Det syns på henne att hon inte mår bra, med stora påsar under ögonen och hår som redan börjat växa sig grått i rötterna.



## Robert Dexter (tidigare Quaife)

Robert Dexter är född 1887 i Kingsport, där han också växte upp. Hans mamma kom från Innesmouth från början men flyttade till Kingsport och gifte sig med en båtbyggare. Som ung fick Robert lära sig sin fars hantverk och det visade sig att han delade faderns begåvning. Hans barndom var lugn fram till dess att hans mamma gick bort när han var 8 år. Han vet inte exakt vad som hände, mer än att hon insjuknade och åkte för att söka vård – och att hon aldrig återvände.

Han bodde kvar ensam med sin pappa. När Robert var i de sena tonåren gick även hans pappa bort efter att ha arbetat hårt under livet. Pappan hade varit hasardspelare och hade samlat på sig mycket skulder och när pappan gick bort miste även Robert huset. Vid 19 års ålder, utan ett hem så gick Robert till sjöss. Han visste inte varför, men han hade många drömmar om havet om nätterna, så det verkade som om det var hans öde. Under nästan tio år var han ofta på resande fot, men stannade och arbetade på varv i olika länder. När han återvände till New England träffade han Elizabeth. De blev förälskade i varandra och gifte sig en kort tid senare. Han fick också då veta att hans mor hade lämnat efter sig ett hus i Innsmouth till honom, som tidigare tillhört hennes släkt.

Även om hans mor var från Innsmouth hade Robert själv aldrig varit där. Han tyckte inte om staden eller hur många behandlade Elizabeth, samtidigt som han hade en känsla av att han var ämnad att vara där. Drömmarna han hade haft om havet blev mycket starkare nu och han drömde om det nästan varje natt.

När Elizabeth några år senare blev gravid började många i staden öppna upp sig för paret. Från att en stor del av staden nästan hade undvikit dem så släpptes de båda in. De välkomnades med öppna armar och stadens kyrka, Dagens esoteriska ordenssällskap, bjöd in dem. Tillsammans med flera andra par som väntade barn gick de på flera möten där man pratade mycket om miraklet kring barnafödelse.

En dag förändrades allt. På ett möte fick de reda på sanningen. Sanningen om Innsmouth och varför deras barn sågs som mirakel. Det var då Robert förstod vad drömmarna betydde, varför hans mamma hade försvunnit när han var ung, vad blodet i hans ådror var och vilket hans sanna arv var. Han förstod var orden ville med hans och Elizabeths kommande barn och att de behövde fly.

Samma natt tog de sig till Arkham, tog kontakt med en på tidningen Arkham Advertiser och hoppades på att avslöja sanningen. Men reportern de talade med hittades senare flytandes i floden – och Robert var övertygad om att det var en varning.

De tog Elizabeths släktnamn och när Sally föddes försökte de att lägga allt bakom sig.

Åren han ägnat åt att bygga båtar och sniderier hade gjort Robert till en skicklig hantverkare. Han hittade arbete som snickare och fick snart ett bra rykte. Han hade bra med jobb och familjen hade nu aldrig problem med pengar. Robert var mån om att arbeta mycket och att bygga upp ett kapital. Även om drömmarna hade avtagit förstod han att hans tid inte var för evigt. Han ville lämna efter sig vad han kunde till Elizabeth innan hans tid skulle komma ikapp honom. Livet de levde var som i en idyll – och Robert vågade aldrig berätta att hans tid var begränsad.

Till slut kom tiden ikapp honom. Han visste varför han alltid haft en stor mun med tunna läppar och sina utbuktande ögon. Förändringarna började komma. Drömmarna blev starkare. Blodet i hans ådror och hans arv kunde han aldrig fly från. Det började smått, men mer och mer såg han vad som höll på att hända. Han försökte få Elizabeth att överge honom så att Sally skulle slippa se, men hon vägrade. Och att göra slut på allting själv var för svårt.

Istället blev han instängd, likt en invalid eller spetälsk gick han bara ut efter mörkret hade fallit, då ofta täckt med bandage eller tygstycken så att folk inte skulle se hans deformerade ansikte. Elizabeth och Sally följde ofta med honom.

Genom allt detta kunde de ändå älska honom. Under de senaste månaderna har han tappat möjligheten att prata – och med det mycket av det sista som gjorde honom mänsklig. Men när han ser Elizabeth eller Sally känner han igen dem. Än finns en mänsklig gnista kvar inom honom.

## Rollpersonerna och Robert

När rollpersonerna möter Robert är han inte längre mänsklig. Hans arv och blodet i hans ådror har tagit över fullständigt.

Den varelse han blivit är amfibisk, med stora grå fjäll, långa vassa klor och rader av hajlika tänder, en naken med gälar och fenor. Ögonen är kalla och livlösa som hos en fisk och kan inte blinka. Att kalla detta monster en människa vore en lögn.

Samtidigt är det något med den som gör den mänsklig, med två ben och armar och någonting i det som ska föreställa dess ansikte som ändå påminner om Robert.

För rollpersonerna bör den första insikten trots allt vara att det de har framför sig en gång i tiden varit en människa.

## Vansinne

Faran i att se varelsen som en gång varit Robert är att den en gång i tiden varit en människa. Hur kan en människa bli till en sådan best? Hur är det möjligt? Och kan detta drabba rollpersonerna? Här kommer förslag på hur vansinnet kopplat till Robert spelas ut:

1. FÖRNEKELSE: Varelsen framför dem är ingen varelse. Det är Robert. Han har bara drabbats av en hudsjukdom som får hans hud att torka ut och se fjällig ut. Det förklarar håret som har fallit av. Att försöka intala sig att han vore något annat än en människa är omöjligt – för en människa skulle aldrig kunna bli något sådant. Eller så kanske de bara förträngde att de träffade honom. De gick mot vindsluckan, den öppnades – och sitter nu med en kopp kaffe i köket och pratar återigen med Elizabeth, samtidigt som Sally leker intill dem. Deras händer darrar och de minns inte riktigt hur samtalet började.
2. FAMLANDE: De ser Robert – och vad de ser är den fruktansvärda sanningen. Att en människa kan förändras till detta. Lyft fram fraser och beskrivningar om rädslan i det omänskliga i varelsen, men också rädslan som finns i att känna sympati för den. Det som skrämmer mest är tanken på att om Robert kunde förändras till detta kanske hans familj, eller gud hjälpe dem, rollpersonerna, förändras på samma sätt.

Förslag på teman i beskrivningarna är just motsägelsefullheten i dess mänsklighet. Tankarna kan gå ungefär så här: Vad är denna sak framför våra ögon? En man? Den har varit en man. Kanske att jag kan tycka synd om den. Den, men sa jag inte nyss att det var en man? Robert. Robert var hans namn.



Vet denna tingest om att den har ett namn. Nu är den en sak. Är den en man eller en sak? Om en man blivit denna sak – kan det hända de andra? Hur vet jag att de andra är mänskliga? Kan jag bli en sådan här sak? Är vågorna som slår mot kanalen kanske något som kallar på mig? Robert pratade om drömmarna och havet, kanske kallar havet på mig också? Jag kände aldrig min farbror trots allt, tänk om han också har det här blodet i mig?

*Är jag en människa – eller kommer även jag att förändras?*

3. ACCEPTANS: Robert är inte längre mänsklig utan totalt förändrad. Varelsen framför dem har en gång i tiden varit en människa och vissa detaljer avslöjar det. Men att fokusera på de mänskliga detaljerna är svårt när du ser de sylvassa, glänsande klorna och dess mun fylld av tänder.
4. ANPASSNING: Robert har förändrats på grund av hans arv från Innsmouth. Hans förändring till att bli en varelse från djupet, likt de som de dyrkar är nu klar.

Beskriv ingående vad rollpersonerna ser, hur han numera har fjäll, gälar och allting som inte längre gör honom mänsklig. Men samtidigt ser de mänskligheten i honom. De kan se Robert omfamna sin fru och sitt barn, hur han kan visa dem känslor. Hur han verkar kommunicera med dem trots att han inte kan prata. Att denna onaturliga, omänskliga varelse trots allt kan visa mänskliga känslor.

Dagarna, veckorna och månaderna efter mötet med Robert kommer rollpersonerna att drabbas av mardrömmar och syner relaterade till upplevelsen.

1. SÄLLSAMMA DRÖMMAR: Saker som bor i djupet och sjunger. Undervattensstäder. Monster som väntar i mörka vatten, som drar ner oförsiktiga offer under ytan. Känslan av att drunkna.
2. CHIMÄRER: Vatten som fläckas av svärta eller slem. Hud som ser lite blågrå ut, eller fjällig. Människor omkring rollpersonerna får lite bredare munnar, lite mer utstående ögon.
3. FANTASMER: Svarta ögon som blickar ut från mörka gränder. Amfibiska kroppar som simmar i floder och vattendrag de passerar.

## Strid

Om en strid bryter ut är Robert den ende i familjen som är kapabel till det. Här tar instinkten i blodet över och han kommer att röra sig snabbt, bita och riva med de sylvassa klorna. Han kommer att sikta på motståndarens mage i hopp om att riva upp den och få inälvorna att rinna ut, hens hals i hopp om att riva upp pulsådern och mot eventuella beväpnade händer.

Precis som alla djur drivna av instinkt vill han först och främst skydda sin avkomma – och han kommer göra allt i sin makt för att stoppa någon som hotar hans Sally.

### EGENSKAPER

- Närstrid 3
- Rörlighet 3
- Styrka 3



## Sally Quaife

Sally är 8 år gammal och har ända sedan hon var liten alltid varit sprudlande och full av energi. Hon har en livlig fantasi och tycker om att leka med kvarterets barn och hitta på sagor och berättelser. Det gäller speciellt grannfamiljen Sawyers barn.

Sallys fostran har fokuserat mycket på empati, vilket tydligt märktes när hennes goda vän och granne Martin drabbades av polio. Han blev väldigt sjuk och kunde till slut inte längre gå. Det hindrade inte Sally från att besöka och leka med honom. Martin var hennes vän, oavsett om han kunde gå eller ej (detta var under en tid då personer med funktionsnedsättningar ofta sågs ned på).

Hennes empati var på många sätt också räddningen när hennes pappa började bli sjuk. Hon såg hur annorlunda han började bli och hur han började gömma sig undan för folk. Hennes föräldrar har inte kunnat berätta vad som är fel. Sally har sett hans förändring men det är trots allt fortfarande hennes pappa – och hon älskar sin pappa.

Andra hade säkert blivit rädda om de såg honom nu, men inte Sally. För inget skrämmer Sally. Framför allt inte pappa.

Just kontakten mellan pappan och Sally är därför mycket av det som har hållit ihop familjen. Det är också när han är med henne som Robert som tydligast visar mänskliga känslor.

Det var Sally som tog ut honom på bakgården när han attackerade och dödade David. Hon förstod att något gick helt fel, men lyckades ropa på honom och få honom att komma tillbaka in. Efter det som skedde har hon varit väldigt tyst och pratar knappt med någon. Framförallt inte främlingar.

När pappa blev sjuk sa nämligen mamma att Sally absolut inte fick prata med främlingar, för de skulle aldrig förstå. Hon vet hur många som inte förstod att Martin kunde vara hennes vän efter att han blev sjuk... så de vuxna har säkert rätt.

## Sallys Arv

När det kommer till frågan om Sallys arv och huruvida hon också kommer att förändras finns ännu inga svar. Hon är trots allt ett litet barn – ännu dröjer det många år innan det syns ifall hon har sin pappas arv i sitt blod.

Se hennes mänskliga arv som ett resistent drag; då hennes pappa ändå hade en mänsklig far finns en chans att hon inte kommer att förändras. Innsmouth-arvet brukar dock vara dominant, så vem kan veta säkert?



## Familjen Sawyer

Familjen Sawyer är grannar till Quaipe och består av föräldrarna Seth och Veronica och barnen Martin, 11 år och David, 6 år. Seth är lärare i fysik vid Miskatonic University och han träffade Veronica när hon intervjuade honom i en artikel i Arkham Advertiser. De hade fram till nyligen ett händselöst men bra liv och de älskar varandra och sina barn väldigt mycket.

För tre år sedan drabbades Martin av polio. Han överlevde den dödliga sjukdomen men blev förlamad från midjan och neråt. Många i staden började undvika dem när Martin blev sjuk. Familjen Quaipe såg dock till att vara närvarande och stöttande, framför allt Sally som ofta var hemma och lekte med Martin trots rädslan andra hade om att bli smittade. Efter det har det varit svårt för honom att lämna huset, så att ha en nära vän i Sally har varit viktigt för familjen. Då och då har de satt Martin i gungan på gården för att låta honom få leka mer som andra barn. Turligt nog var David väldigt liten när sjukdomen slog till, men han fick spendera en hel del tid med familjen Quaipe när föräldrarna tog hand om Martin. Han fick då också leka med Sally. De tre barnen formade starka band till varandra.

Sedan Robert blev sjuk har Seth och Veronica försökt göra vad de kan för att återbetala och hjälpa familjen Quaife. De har låtit Sally vara hos dem och leka en hel del och hjälpt Elizabeth med olika ärenden. Senaste året har de inte fått gå innanför dörren till Quaifes och de har förstått att vad än Robert har drabbats av så är det mycket allvarligt.

Davids död tog hårt på familjen och de känner starka skuld-känslor. David var ute själv på bakgården och lekte, samtidigt som båda föräldrarna hjälpte Martin i hans rum. Grinden var stängd och David har lekt själv på bakgården massor med gånger. Han var ensam i blott en halvtimme.

Det var Veronica som såg Davids stympade lilla pojkkropp, en syn hon aldrig glömmet. Sedan dess har Sawyers stängt in sig och inte klarat av att prata med utomstående. Just nu saknar de att kunna vända sig till Elizabeth för hjälp och stöd.

Polisen tror att det varit ett vilddjur som dödade David, men vill inte skapa kalabalik i området.





## Maurice Garrison

Maurice föddes år 1878 i Arkham och började i ung ålder frilansa på Arkham Advertiser. Han var ung, driven och alltid på jakt efter händelser att rapportera om och han blev snart fast anställd som skribent av tidningen. Han jobbade där i många år och beskrevs ofta som duktig och saklig i sitt sätt att sköta arbetet.

För Maurice var alltid berättelsen och sanningen det viktigaste – allmänheten behövde höra hur saker och ting låg till. Det gjorde att han 1916 anmälde sig som frivillig att sluta på sitt dåvarande jobb och istället bli krigskorrespondent. Han spenderade mycket tid i skyttegravarna under det stora kriget och fick se alla dess hemskheter. Senapsgasen som förstörde många liv, unga män som skickades in i kulspruteeld samtidigt som deras officerare levde som kungligheter lång väg från frontlinjen. Livet och synerna blev tunga och han började dricka.

Efter krigsslutet återvände han till Arkham och började återigen jobba på Arkham Advertiser. Han hade förändrats av sina upplevelser. I skuggan av krigets fasor var hans liv ofta lönlöst. Han drack mer och mer för att försöka att bedöva känslorna

och minnena av vad han hade sett på västfronten. Hans arbete blev lidande och Gedney, tidningens redaktör, lät honom arbeta kvar mest av sympati. Att sparka honom helt hade troligen lett till att han supit ihjäl sig. Han fick skriva små annonser i tidningen, men även det blev allt svårare för honom.

Allt förändrades när han fick brevet från familjen Dexter. Han förstod att det de hade sett i Innsmouth var farligt – och framförallt sant. De visste någonting om staden och sanningen behövde komma fram. Kanske var det att de hade hört av sig till just honom och mindes hans sanningssökande journalism som bejakade hans ego och tände lågan igen? Hur som helst tog han kontakt med familjen och de stämde träff en natt i Arkham, den 6 mars 1919.

Det blev hans sista natt. Morgonen därpå hittades hans livlösa kropp flytande i Miskatonicfloden. Han hade varit berusad och det vore inte första gången en fyllbult har halkat, slagit i huvudet stenarna i kanalen och drunknat. Att han varit deprimerad sedan han kom hem fick många att tro att han själv kanske var den som hoppade. Han hade trots allt förändrats av sina upplevelser i kriget. Kanske var Dexters historia den sista droppen i det halvtomma glas som blivit hans världsbild?

Elizabeth och Robert var dock övertygade om att det var något annat: en varning. Att Dagonorden hade fått reda på vad som hade skett och att det här var ett sätt att skrämma dem till att aldrig någonsin berätta om staden eller dess hemligheter. Det var Garrisons död som fick dem att byta efternamn, så budskapet, om det fanns där, hade utan tvekan gått hem.

Maurice öde är ouppklarat och kommer troligen att förbli det, men om du som spelledare vill spinna vidare på äventyret så kan Garrisons död vara en ingång till vidare undersökningar, ifall du bestämmer dig för att han dödades av kulten.



# REKVISITA



Till det här scenariot hör sammanlagt fem dokument.

- *Dokument 1:* Ett brev från Angelicasällskapet som förklarar uppgiften rollpersonerna har framför sig.
- *Dokument 2:* En tidningsartikel från några veckor sedan om hur federala agenter ingripit i staden Innsmouth och arresterat en stor del del av dess invånare, där anledningen uppges vara kopplat till att de brutit mot lagen vad gäller spritförbudet. En stor del av befolkningen ska också ha satts i karantän, då de befaras ha smittats av något. De som inte är i karantän har satts i fängelse eller skickats till arbetsläger.
- *Dokument 3:* Brevkorrespondens mellan familjen Dexter och Maurice Garrison, som förklarar att de har information om Innsmouth och dess mörka hemligheter. Garrisons svar är märkt med samma datum, 6 mars 1919, som han hittades död.
- *Dokument 4:* Rapporten om Maurice Garrisons död.
- *Dokument 5:* Sally Quaifes födelseattest, där föräldrarna också står skrivna som Quaiife.

Här följer först den renskrivna texten från respektive dokument; därefter själva dokumenten.

## Dokument 1

*Ett brev från Angelicasällskapet, skrivet på maskin och signerat med bläckpenna.*

### Ärade medlemmar

Angelicasällskapet har nyligen mottagit en säregen och unik förfrågan, där våra medlemmar tros kunna vara behjälpliga. Vi är inte i en position att delge vilka avsändarna är utan kan endast understryka att deras förfrågan är av yttersta betydelse och deras uppdrag måste hanteras med största seriositet.

Den belöning som utlovats kommer att betyda mycket för detta anrika sällskap och såklart även er ställning inom detta. Ni som mottar detta brev är alla medlemmar som valts ut av oss i styrelsen som särskilt lämpliga. Vårt beslut är slutgiltigt.

Er uppgift är enkel. Ni ska söka upp och rapportera till oss om en saknad familj i Arkham, MA som har släktskap eller ursprung kopplade till den närliggande staden Innsmouth, MA. Den senare har nyligen jämnats med marken och en stor del av dess invånare häktats. Inom staden ska en lokal och inhemsk tro ha bedrivits, en tro med starka ockulta kopplingar. Exakt vad denna ska ha inneburit är oklart, men den misstänks ha kopplingar till allt ifrån kidnappningar till potentiella mord. Familjer med släktband till staden har undersökts för att säkerställa att aktiviteterna inte bedrivits utanför stadens gränser. Det har kunnat konstateras att en familj saknas och dess namn är ännu okänt.

Det är här ni kommer in i bilden. Vi önskar att ni ska söka efter den saknade familjen. Svaren finns sannolikt i arkiven på Stadshuset, där all information om Arkhams invånare och släkter finns sparad. Problemet är att arkiven är svårnavigerade utan tillgång till familjens namn. Då det rör sig om en familj som mycket medvetet försökt att dölja sina släktband kommer uppgiften därför att bli utmanande. Ni kan behöva förstå mer om Innsmouths säregna trossystem för att kunna gå till botten med den här saken.

Vi vill ha bekräftade namn på personerna och ifall de har någon koppling till något utöver det vanliga så vill vi se bevis på detta. Då ska även ordinarie myndigheter informeras så att familjen kan samlas in och genomgå en rättslig prövning.

Svik oss inte.

Signerat

Hermann Lamar, ordförande

## Dokument 2

*Ett urklipp från tidningen Arkham Advertiser*

Regeringen ingriper mot Innsmouth!

Över 200 gripna och över 30 dödade i enormt tillslag mot hamnstaden

Tidigt på morgonen den 12 februari utfördes en koordinerad räd mot staden Innsmouth, efter att skäliga misstankar uppstått om omfattande brottslig och på andra sätt samhällsfarlig och moraliskt degenererad verksamhet i staden. Tillslaget var ett samarbete mellan flottans underrättelsetjänst, marinkåren och kustbevakningen. Tillsammans mötte de stort motstånd och cirka 35 personer ska ha dödats. Under tillslaget bekräftades att det i staden bedrivits stora mängder spritsmuggling, slaveri och gängkriminalitet.

Operationen blev mycket lyckad och över 200 personer har gripits och förvaras i fångläger i inväntan på slutgiltig dom. Staden har under en lång tid undvikits av folk i närliggande orter och detta bekräftar att många av de rykten som kretsat kring staden genom åren varit sanna.

## Dokument 3

*En brevväxling mellan Elizabeth Dexter och Maurice Garrison*

Kära herr Garrison

Vi har sedan länge varit trogna läsare av er rapportering och alltid följt det ni har skrivit med stort intresse. Ert sökande efter sanningen, samt er oräddhet, har fått oss att tro att ni vore rätt person att hjälpa oss. Vi har information om staden Innsmouth som allmänheten behöver få veta. Staden och de som styr den är livsfarliga. Jag och min man har tvingats fly och vi fruktar nu för våra liv. Jag kan inte delge mer information brevlades, då jag oroar mig för att de skulle läsas. Kan vi mötas?

Fru Elizabeth Dexter med make

*Svaret nedan:*

Fru Dexter

Jag har läst ert brev och tackar att ni har sökt upp mig. Jag vill kunna göra allt jag kan för att hjälpa er. Jag förstår att informationen är känslig och därför inte kan delges i text. Jag föreslår ett möte intill Eleanor Peabodys hem för behövande i River Town, mötestid 10:30 PM.

Signerat Maurice Garrison, Arkham Advertiser

## Dokument 4

*En maskinskriven polisrapport*

7 mars 1919

Maurice Garrison påträffades på morgonen i floden då jag gick morgonens rutt. Kroppen påträffades flytandes med huvudet neråt, utefter kanten vid kanalen. Jag ropade men utan svar och konstaterade att kroppen verkade vara livlös. Jag slog larm i min visselpipa och konstapel Carpenter, som befann sig på en tvärgata, var snart på plats. Tillsammans rörde vi oss ner mot kanalen och lyckades dra in kroppen mot kanten och sedan där dra upp den. Jag kunde själv identifiera personen som Maurice Garrison, då hans utseende var känt för mig. Denna identitet kunde också styrkas av konstapeln. Då kanalen är ström ansåg vi det lönlöst att avgöra platsen från där kroppen fallit i. Vi kunde se blåmärken i ansiktet och på bitar av kroppen, som var mycket kall och nedkyld. Garrison hade med sig anteckningsblock och papper, men innehållet på detta hade suddats ut av vattnet. Vi kunde därför konstatera att den legat över natten.

Vid genomsökning hittades Garrison med två pluntor, varav en nästan var tom. Det var allmänt känt att Garrison ofta var berusad. Detta styrktes efter samtal med redaktör Harvey Gedney där Garrison beskrevs som deprimerad och onykter. Som konstapel med många år vid Arkhams polisstyrka har jag vid flertal gånger stött på suputer som halkat och ramlat i vattnet, som då slagit i kroppen mot väggarna vid kanalen. Skadorna och Garrisons beskrivning var konsekvent med detta och de anteckningar som hittades kan ha varit ett brev med en farvälshälsning. Obduktion har inte beställts och hans dödsfall kommer att bedömas som drunkningsolycka. Ett tragiskt slut på ett tragiskt liv.

Konstapel S. Gordon, Arkham Poliskår

## Dokument 5

*Sally Quaifes födelseattest*

Födelseattest

Vid tjänstemannens kontor i Stadshuset i Arkham

JAG, Ethel Hill, intygar att denna attest, utfärdad av stadshuset i Arkham och bärande av stadens sigill, är giltig och att Sally Laurie Quaife, kön: Kvinna, föddes i Arkham i staten Massachusetts den 15 oktober 1919 till föräldrarna Elizabeth Quaife och Robert Quaife.

Datum utfärdat: 20 oktober 1919

Signerat Ethel Hill

Ärade medlemmar

Angelicasällskapet har nyligen mottagit en säregen och unik förfrågan, där våra medlemmar tros kunna vara behjälpliga. Vi är inte i en position att delge vilka avsändarna är utan kan endast understryka att deras förfrågan är av yttersta betydelse och deras uppdrag måste hanteras med största seriositet.

Den belöning som utlovats kommer att betyda mycket för detta anrika sällskap och såklart även er ställning inom detta. Ni som mottar detta brev är alla medlemmar som valts ut av oss i styrelsen som särskilt lämpliga. Vårt beslut är slutgiltigt.

Er uppgift är enkel. Ni ska söka upp och rapportera till oss om en saknad familj i Arkham, MA som har släktskap eller ursprung kopplade till den närliggande staden Innsmouth, MA. Den senare har nyligen jämnats med marken och en stor del av dess invånare häktats. Inom staden ska en lokal och inhemsk tro ha bedrivits, en tro med starka ockulta kopplingar. Exakt vad denna ska ha inneburit är oklart, men den misstänks ha kopplingar till allt ifrån kidnappningar till potentiella mord. Familjer med släktband till staden har undersökts för att säkerställa att aktiviteterna inte bedrivits utanför stadens gränser. Det har kunnat konstateras att en familj saknas och dess namn är ännu okänt.

Det är här ni kommer in i bilden. Vi önskar att ni ska söka efter den saknade familjen. Svaren finns sannolikt i arkiven på Stadshuset, där all information om Arkhams invånare och släkter finns sparad. Problemet är att arkiven är svårnavigerade utan tillgång till familjens namn. Då det rör sig om en familj som mycket medvetet försökt att dölja sina släktband kommer uppgiften därför att bli utmanande. Ni kan behöva förstå mer om Innsmouths säregna trossystem för att kunna gå till botten med den här saken.

Vi vill ha bekräftade namn på personerna och ifall de har någon koppling till något utöver det vanliga så vill vi se bevis på detta. Då ska även ordinarie myndigheter informeras så att familjen kan samlas in och genomgå en rättslig prövning.

Svik oss inte.

Signerat

*Herman Lamar*

Hermann Lamar, ordförande

Angelicasällskapet  


# Regeringen ingriper mot Innsmouth!

**Över 200 gripna och över 30 dödade  
i enormt tillslag mot hamnstaden**

Tidigt på morgonen den 12 februari utfördes en koordinerad räd mot staden Innsmouth, efter att skäligen misstankar uppstått om omfattande brottslig och på andra sätt samhällsfarlig och moraliskt degenererad verksamhet i staden. Tillslaget var ett samarbete mellan flottans underrättelsetjänst, marinkåren och kustbevakningen. Tillsammans mötte de stort motstånd och cirka 35 personer ska ha dödats. Under tillslaget bekräftades att det i staden bedrivits stora mängder spritsmuggling, slaveri och gängkriminalitet.

Operationen blev mycket lyckad och över 200 personer har gripits och förvaras i fångläger i inväntan på slutgiltig dom. Staden har under en lång tid undvikits av folk i närliggande orter och detta bekräftar att många av de rykten som kretsat kring staden genom åren varit sanna.



Kära herr Garrison

Vi har sedan länge varit trogna läsare av er rapportering och alltid följt det ni har skrivit med stort intresse. Ert sökande efter sanningen, samt er oräddhet, har fått oss att tro att ni vore rätt person att hjälpa oss. Vi har information om staden Insmouth som allmänheten behöver få veta. Staden och de som styr den är livsfarliga. Jag och min man har tvingats fly och vi fruktar nu för våra liv. Jag kan inte delge mer information brenledes, då jag oroar mig för att de skulle läsas. Kan vi mötas?

Fru Elizabeth Dexter med make

Fru Dexter

Jag har läst ert brev och tackar  
att vi har sökt upp mig.

Jag vill kunna göra allt jag kan  
för att hjälpa er. Jag förstår att  
informationen är känslig och  
därför inte kan delges i text.

Jag föreslår ett möte intill  
Eleanor Peabody's hem för  
behövande i River Town,  
mötestid 10:30 PM.

Siguerat Maurice Garrison,  
Arkham Advertiser

7 mars 1919

Maurice Garrison påträffades på morgonen i floden då jag gick morgonens rutt. Kroppen påträffades flytandes med huvudet neråt, utefter kanten vid kanalen. Jag ropade men utan svar och konstaterade att kroppen verkade vara livlös.

Jag slog larm i min visselpipa och konstapel Carpenter, som befann sig på en tvärgata, var snart på plats. Tillsammans rörde vi oss ner mot kanalen och lyckades dra in kroppen mot kanten och sedan där dra upp den.

Jag kunde själv identifiera personen som Maurice Garrison, då hans utseende var känt för mig. Denna identitet kunde också styrkas av konstapeln. Då kanalen är ström ansåg vi det lönlöst att avgöra platsen från där kroppen fallit i. Vi kunde se blåmärken i ansiktet och på bitar av kroppen, som var mycket kall och nedkyld. Garrison hade med sig anteckningsblock och papper, men innehållet på detta hade suddats ut av vattnet. Vi kunde därför konstatera att den legat över natten.

Vid genomsökning hittades Garrison med två pluntor, varav en nästan var tom. Det var allmänt känt att Garrison ofta var berusad.

Detta styrktes efter samtal med redaktör Harvey Gedney där Garrison beskrevs som deprimerad och onykter. Som konstapel med många år vid Arkhams polisstyrka har jag vid flertal gånger stött på suputer som halkat och ramlat i vattnet, som då slagit i kroppen mot väggarna vid kanalen. Skadorna och Garrisons beskrivning var konsekvent med detta och de anteckningar som hittades kan ha varit ett brev med en farvälshälsning. Obduktion har inte beställts och hans dödsfall kommer att bedömas som drukkingsolycka.

Ett tragiskt slut på ett tragiskt liv.

Konstapel S. Gordon, Arkham Poliskår

Staten Massachusetts



Staden Arkham

# Födelseattest

Vid tjänstemannens kontor i Stadshuset i Arkham

JAG, Ethel Hill, intygar att denna attest,

utfärdad av stadshuset i Arkham och bärande av stadens sigill, är giltig och att

Sally Laurie Qualfe Kön: Kvinn

föddes i Arkham i staten Massachusetts den: 15 oktober 1919

till föräldrarna: Elizabeth Qualfe och Robert Qualfe

Datum utfärdad: 20 oktober 1919

*Ethel Hill*

TRÄSKETS  
DRÖMMAR

NEW ORLEANS  
MAJ 1928



# BAKGRUND

RÄDEN 1907



»Statyetten, avgudabilden, fetischen eller vad det än var, hade några månader tidigare beslagtogs i de skogsbeklädda sumpmarkerna söder om New Orleans, under en räd mot ett möjligt voodooöte; och så otroliga och groteska var ceremonierna som försiggick vid detta att polisen inte kunde dra någon annan slutsats än att de hade råkat på en skygg kult de aldrig hört talas om, och oändligt mer djävulsk än till och med de mörkaste av de afrikanska voodookulterna.«

– H.P. Lovecraft, *Cthulhu vaknar*

I den andra delen av Lovecrafts berättelse *Cthulhu vaknar* (*The Call of Cthulhu*) beskrivs hur polisinspektör John Raymond Legrasse och nitton andra poliser slår till mot en kult den 1 november 1907. Kulten håller till i ett träsk söder om New Orleans och tillslaget föranleds av att nybyggare intill träskmarken berättat om hur kulten utför hemska ritualer som led i sin dyrkan av en uråldrig varelse. Varelsens sägs dväljas någonstans i en hemlig sjö i de utforskade delarna av träskmarken.

En av de kvinnliga nybyggarna hade nyligen försvunnit, vilket skyldes på kulten, men sanningen är att varelsens drömmar fick henne att dränka sig.

Under tillslaget såg Legrasse kultens medlemmar utöva olika »hemsgheter« så som en ritualistisk orgie, framför en hög monolit.

Fem personer dog under tillslaget, 47 arresterades och två av dessa kom senare att dömas till dödsstraff. Vid räden beslagtogs även en statyett i en mystisk grön mineral föreställande en humanoid varelse med vingar och bläckfiskliknande drag – självaste Kutulu.

Detta äventyr är en fortsättning på Lovecrafts berättelse och tänkt att ifrågasätta den rasism som genomsyrar Lovecrafts verk (speciellt rasismen i *Cthulhu vaknar*). Kulten från 1907 utförde här inte ritualerna som en del i någon dyrkan av Kutulu. Istället var ritualernas syfte att hålla varelsen i träsket lugn och få den att inte använda sin förmåga att sända drömmar för att söka efter nya offer.

Många av ritualerna var grymma, men byggde alltså inte på någon ondska eller grymhet från utövarna. Polisen har däremot bara sett ritualerna som »onaturliga« och genom ett rasistiskt och korrupt rättssystem kunde de säkra domar mot de inblandade genom att nämna ord som »orgie« eller »Voodoo«. Ingen höjde på ögonbrynen när de som arresterades under räden dömdes till döden, fängelse eller en livstid inlåst på mentalsjukhus.

Lokalbefolkningen intill sjön beskrivs i boken som »enka människor« och kommer i äventyret till stor del ha motiverats av rasism: de såg »voodookulten« som märklig och främmande och därför var de snabba att döma utövarna som farliga. De tongivande delarna av befolkningen var också vit, medan voodoooutövarna var svarta.

Många rykten spreds kring kulten och efter ett försvinnande i träsket beslutade de snabbt att skylla detta på kulten och gå till polisen. I själva verket hade kvinnan lockats att ge sig ut i träskmarken av varelsen på botten av sjön och dränkte sig i enlighet med dess vilja.

Lokalbefolkningens larm fick polisen att agera snabbt. Eftersom ritualen stoppades av polisen blev den aldrig helt klar. Den köpte bara mer tid. Nu, 20 år senare, börjar varelsen återigen skicka ut drömmar samtidigt som den växer i styrka.



# SANNINGEN

## HEMLIGHETER UNDER YTAN



Jacob Ritter är en historiker och medlem i Angelicasällskapet som de senaste månaderna – från början av 1928 – spenderat tid i New Orleans. Hans syfte med vistelsen har varit att lära sig mer om staden och dess historia, med fokus på voodookulturen.

Särskilt intresserad har han varit av de mer ockulta och makabra aspekterna han hört talas om: skapandet av *zombier*, orgier och offer. En hel del av det han hört är självklart inte sant, utan bara lösa rykten och lokala myter. Sådant som tidsskrifter och de vita i New Orleans vid den här tiden gärna tror på och sprider, då det bekräftar deras negativa bild av den svarta delen av befolkningen.

I sitt sökande blir Ritter alltmer övertygad om att det ska finnas en modernvoodoodrottning i New Orleans. Informationen om henne kommer bland annat från de Marigny (s 90), men han lyckas aldrig få fram något namn, någon adress eller något mer konkret.

Han hittar också kopplingar till kulten som fångades 1907 och blir snart övertygad om att den lokala voodookulden grundats av medlemmar från den gamla träskkulten som lyckats undfly räden. Detta är visserligen sant, men Ritter har fel vad gäller kulternas avsikter – han tror att de vill ont och är farliga för den övriga befolkningen. I själva verket är det precis tvärtom.

Snart leder hans sökande honom till Legrasse, som berättar en mardrömshistoria om vad de såg i träsket. Ritter får studera kutulu-statyetten i polisens arkiv och ges tillgång till polisrapporterna från 1907. Legrasse och poliskåren är imponerade av Ritters kunnande och är övertygade om att hans efterforskningar kommer kunna hjälpa dem att stoppa en eventuell ny kult.

När Ritter vill ta med sig statyetten från arkivet sätter sig däremot Legrasse på tvären. Ritter stjälar då istället statyetten utan Legrasses vetskap och visar den för de Marigny som hjälper honom att identifiera den som *Kutulu*.

Ritter blir allt oroligare och mer instabil. Han tycker sig vara förföljd – vilket han också är, av de som vill se till att statyetten återbördas.

Efter att han tagit med statyetten till sin bostad hemsöks han av allt tydligare och starkare drömmar om ett mörkt träsk. I drömmarna besöker han en gömd sjö mitt i träsket och han tycker sig se något i botten av den, samtidigt som han snart ser sig själv flytandes i den.

Hans mentala hälsa försämras och han blir allt mer paranoid. En tid efter att han stulit statyetten kontaktas han av personer vilka han tror är medlemmar av voodooakulten. De försöker förklara för honom vad som händer och få honom att lämna tillbaka statyetten så att den kan användas i ritualen. För Ritter bekräftar det här bara hans misstankar om att han är förföljd och han tycker sig nu se ondsinta voodooanhängare vid varje gathörn.

Samma natt sätter han sig i sitt rum och studerar statyetten. Tack vare den uppvaknande varelsens växande makt över hans psyke är hans visioner om träsksjön allt starkare. Nu har han börjat se den även i vaket tillstånd. På morgonen hör han en knackning på sin dörr och när han gläntar på den står Céline Dauphine där. Hon hoppas kunna prata med Ritter och hjälpa honom.

För den paranoida Ritter blir det här det sista strået. Här är självaste voodooakultrottningen och allt är ute med honom. Han smäller igen dörren. I ett raseriutbrott tar han statyetten och slår den flera gånger mot sin egen tinning. Han slår med ett sådant ursinne att han till slut faller död ner.

Dauphine väntar kvar utanför och knacker på allt mer desperat. När hon hör dunsen från hans kropp springer hon istället iväg för att hämta hjälp. I trappuppgången passerar hon Ritters städerska, som snart går in i lägenheten, där de möts av synen av den döde Ritter. Hon tillkallar snabbt polis. När Dauphine återvänder har polisen redan spärrat av lägenheten och hon tilläts inte gå in.

Angelicasällskapet har utnyttjat sin position som ett sällskap med många rika och inflytelserika medlemmar och gjort påtryckningar på polisen för att själva få hantera fallet, där ett så välrenommerat sällskap vill skydda sin integritet. Den korrupta New Orleanspolisen har gått med på detta – de vet värdet i att stå på god fot med den typen av människor som är medlemmar i Angelicasällskapet.

## Varelsen i djupet och dess drömmar

Varelsen i djupet har en koppling till den store Kutulu och kulten använder Kutulustatyetten i sina ritualer till dess ära. Varelsen kommunicerar också, likt Kutulu, via drömmar. Att applicera våra jordliga familjeband och relationer på den och dess koppling till den store Kutulu i djupet vore lönlöst, men vissa skulle kunna kalla den för *Kutulus avkomma*, eller *Stjärnans barn*.

Just nu är den formlös, vit och med självlysande ögon i vad som närmast kan beskrivas som en polypartad form, där den vilar på botten av sjön. Denna formlösa och polypartade skepnad är inte dess enda stadium, utan endast en vilande och tillfällig skepnad. Den samlar sina krafter och när den åter blivit tillräckligt stark kommer den att kunna kontrollera sin egen massa och form.

Dess fysiska manifestation är inte skapad av något som liknar material som finns på jorden och den kan formas om till nya skepnader i enlighet med varelsens vilja. Den mest sammanhängande av dess föredragna former är en tio meter hög humanoid varelse, med ett huvud likt en bläckfisks med tentakler och stora vingar och med en distinkt grönartad ton, men vars exakta nyans är omöjlig att uppfatta.

Denna skepnad är dock bara en av flera möjliga och som spelledare bör du inte vara rädd att anpassa varelsens utseende efter vad du känner är mest passande.

Just nu slumrar varelsen och skickar ut drömmar, framför allt genom statyetten. Vem som helst som sett den kan drabbas, men varelsen har lättare att skicka drömmar till den som just nu har den i sin ägo eller vistas nära den.

# ATT HANTERA RASISM OCH LOVECRAFT



I det här äventyret är rasism ett återkommande tema som kanske framför allt yttrar sig i hur voodoooutövarna dömts ut på grund av sin kultur. Detta är också en ganska stark kritik mot H.P. Lovecraft – många av hans verk genomsyras av rasism, och *Chtulhu vaknar* är ett av de tydligare exemplen på detta.

I *Chtulhu vaknar* får polisen tips, från »primitiva, men mestadels godmodiga« vita människor som levde i området, om att kulten håller till i träskmarkerna. De har också berättat att kulten kallat på svarta, bevingade bestar som kidnappat flera av deras kvinnor och barn.

Det vore inte svårt att tolka in att de överdrivit och ljugit för polisen och spelat på negativa stereotyper kring folk med en annan tro än dem. Rädslan för att »de« rövar bort »våra« kvinnor och barn är en gammal och återkommande oro i rasistiskt tänkande. Det är inte konstigt att polisen tror på dem: de är ju trots allt vita!

Legrasses egna beskrivningar senare i boken klär Lovecrafts egna tankar i ord. Till exempel beskrivs en orgie som totalt vedervärdig, då den bryter västvärldens dåvarande tankar kring sex. Om de andra ritualerna sägs att de är så hemska att de är av *Afrikas svartaste Voodoo*. Just ordet svart är i berättelsen enormt laddat med negativa associationer.

Det vore därför inte svårt att läsa det som sker som att Legrasse och hans män har rasistiska motiv att arresterera voodoooutövarna. Detta med målet att kasta in dem bakom lås och bom för all framtid, med vetskapen om att ingen ändå kommer gräva direkt i fallet. Inga av de som gripits är trots allt vita.

Detta är det perspektiv det här äventyret har som sin sanning och Legrasse kommer här att vara ganska uppenbart rasistisk i sina tankar och på många sätt reflektera det vi vet om Lovecrafts egna.

Allt detta gör att rasism är ett tema som ständigt är närvarande i scenariot. Självklart är detta ett väldigt laddat tema, som många med rätta har starka känslor inför och bör därför hanteras varsamt. Eftersom de direkt rasistiska handlingarna i äventyret främst sker mellan spelledarpersoner kan du med enkelhet låta spelarna slippa explicita beskrivningar av dem. Rollpersonerna kommer ändå att kunna få tillräckligt med relevant information.

Den mest uppenbart rasistiske person rollpersonerna kommer i direkt kontakt med är Legrasse, vars rasism är baserad på Lovecrafts egna. Han vill inte direkt lyncha någon, men ser folk från andra kulturer än hans egen som direkt underlägsna. Allt som är främmande för en vit och konservativt kristen kultur skrämmer honom och han har väldigt lätt för att betrakta andra kulturer som »onda«.

Var försiktig hur du spelar Legrasse och hans rasism, då det lätt kan bli till parodi eller kan upplevas som triggande. Känn inte att du måste spela ut allt han säger, utan återberätta och sammanfatta för spelarna vad han har sagt om ni vill undvika öppen och utagerad rasism kring spelbordet.

Rasismen ligger dock inte bara hos individer som Legrasse, utan är systematisk – i än högre grad än idag. USA var fortfarande segregerat och det är bara lite över 60 år sedan slaveri formellt avskaffades. Många rasifierade har ingen tillgång till högre utbildning och många av dem tvingas leva i ren fattigdom. All kultur som upplevs som »svart« fördoms i tidningarna, där många skrämmer upp och demoniserar tron på bland annat voodoo. Det gör att många tvingas att gömma sin tro.

Det här är något du kan spela på i äventyret, då misstron mot rollpersonerna inte handlar om att de skulle vara opålitliga, utan att Dauphine och hennes anhängare helt enkelt är rädda för att de ska straffas. De vet sedan tidigare att ingen någonsin skulle tro dem och att de alltid kommer att dömas av det vita samhället.

# LOUISIANA VOODOO



Detta äventyr handlar om utövare av den typ av Voodoo som återfinns i Louisiana. Den började som en tro på andar, kallade *Vodun*, i Västafrika och stater som Ghana och Benin (då kallat *Dahomeya*). Den spreds via slavhandeln till Amerika och fick sin särpräglade form av att möta och där blandas med andra kulturer. I Louisiana blandades voodoo med element från den lokala katolska och franska kulturen, vilket gör att Louisiana Voodoo skiljer sig från till exempel Haitisk Voodoo. Louisiana Voodoos heliga språk är *Louisiana Kreole*, ett språk som härstammar från mötet mellan olika västafrikanska språk och franskan.

Louisiana Voodoo utmärks av ett fokus på amuletter och skyddssymboler, främst så kallade *gris-gris*. Dessa är små tygpåsar vars insida besmyckats med olika symboler eller fraser – ofta från Koranen. Påsarna fylls sedan under en ritual med olika små tillhörigheter för att ge bäraren skydd.

Även *voodooockor* är vanligt förekommande inom Louisiana Voodoo. Dockorna tillverkas rituellt och förses med något som ger dem en koppling till personen de ska påverka. Ofta rör det sig om något som antingen påminner om målet – en egenskap, ett fysiskt attribut – eller något som tillhört eller kommer från personens kropp, till exempel ett hårstrå. De smyckas sedan med till exempel blomblad, vitlök och pengar för att locka andevärlden att hjälpa personen – eller, i undantagsfall, förbanna den.

Det är också vanligt med *Hoodoo*, en slags folkmagi där utövaren kommer i kontakt med andekrafter och kan låna dem för att hjälpa folk. Det finns en dualistisk aspekt av det hela, där utövaren söker kraft från *goda andar* för att besegra *onda andar*. Rötter, helande örter, mineraler, bitar av djurs kroppar och kroppsvätskor är vanliga inslag i ritualerna.

Andarna, *loa*, är centrala för för Voodoo. Det är deras krafter utövarna lånar. Den äldsta och starkaste loa är *Damballa*, ormen som är fadern i skyn och skapare av allt liv. Han råder över sinnet, intellektet och den kosmiska balansen. Vit rom är helig för honom. Att han är en orm är också det som gör att ormar dyrkas och betraktas som heliga inom Voodoo. Damballa är gift med regnbågens loa, *Ayida Wedo* och tillsammans representerar de balansen mellan manligt och kvinnligt.

Louisiana Voodoo utmärks också för att den blandats med och lånar element från kristendomen – framförallt katolicismen. Damballa kopplas ofta till Jesus och många Voodoooutövare har infogat kristna figurer till sitt panteon av loa. Därför kan man ofta höra dem kalla på till exempel Jehova eller Jesus och det är för dem helt naturligt.

Djuroffer till loa är vanligt. Genom ett sådant offer tänker man sig att livsenergin från djuret kombineras med loans och gör den starkare. Det finns ofta en uppfattning om vilket djur som passar vilken loa. Till *Damballa* offras till exempel traditionellt kycklingar.

De främsta utövarna inom Louisiana Voodoo är kvinnor av afrikanskt eller kreolskt påbrå som livnär sig på att utöva Voodoo. De kallas för voodoorottningar, där Marie Laveau blivit den mest kända. De livnär sig ofta på Voodoons ritualer, i allt från läkande *Hoodoo* till skapandet av *gris-gris* som de säljer. De är enormt viktiga personer i samhället, framför allt under denna tidsperiod då förtrycket mot afroamerikaner fortfarande är omfattande. De erbjuder själsliga råd, läkande och helande åt många. Det finns även manliga ledare, då med titeln »Doktor«.



# INTRODUKTION



Äventyret börjar på förmiddagen måndagen 21 maj 1928, när rollpersonerna får höra om Ritters makabra dödsfall och får i uppdrag att resa till New Orleans för att utreda och förhoppningsvis lösa detta.

## En tragedi har inträffat

Rollpersonerna kan introduceras till äventyret antingen via ett telefonsamtal eller genom ett fysiskt möte. I det senare fallet blir de ombedda via telegram eller brev att snarast ta sig till närmsta samlingsplats för sällskapet (till exempel en herrklubb eller motsvarande).

Mannen som kontaktar dem är Michael Hill, en av de högre uppsatta medlemmarna i sällskapet. Hill är en ingenjörsproufessor på Miskatonic University – eller ett annat passande universitet närmare rollpersonerna – även kallad »The Crank«, efter ett läsbart vevsystem han konstruerat. Hill är kort och syns ofta med sitt fickur framme, då urverk alltid har fascinerat honom.

Oavsett om det sker via telefon eller i ett möte förklarar han, efter inledande artigheter, att situationen är mycket allvarlig och att sällskapet behöver rollpersonernas hjälp att utreda ett viktigt ärende. Hans ton är sansad om än en smula sorgsen. Efter ett djupt andetag gör han sig redo att återberätta vad som har skett.

Samma morgon som han kontaktade dem mottog Hill ett expresstelegram från New Orleans. Jacob Ritter, en av Angelicasällskapets medlemmar, har hittats död – Polisen beskriver det som ett bestialiskt mord. Att sällskapet nu själva erbjuds att hålla i mordutredningen är ett resultat av den lokala poliskårens korrupktion. Man ser helt enkelt detta som ett tillfälle att knyta kontakter och skapa en tacksamhetsskuld som kan betala sig senare. Enskilda poliser i New Orleans kommer också gärna att försöka utnyttja situationen för att försöka få lite extra pengar av rollpersonerna när det går..

Det är här rollpersonerna kommer in i bilden, då Hill och Angelicasällskapet vill skicka dem att utreda och förhoppningsvis lösa fallet. Hill berättar att Ritter studerat stadens voodookultur och att han tidigare spenderat en hel del tid på Haiti. Ritter fascinerades starkt av andra kulturer och försökte ofta leva på samma sätt som invånarna, med blandade resultat.

Med gråten i halsen Hill att få personer kunde få andra att skratta så som Ritter kunde. Hill hade träffat honom på olika tillställningar och det var alltid med ett leende på läpparna han gick därifrån, även om Ritter själv ofta hade det största leendet.

Hill ber rollpersonerna att omgående packa och ger dem biljetter till första bästa tåg mot New Orleans. De får också ett papper med adressen till deras boende som redan är bokad åt dem (i Central Business District, förkortat C.B.D) och en adress till polisstationen. På plats kommer sedan poliskommissarie Harry Mosely att bistå dem med hjälp innan utredningen lämnas i deras händer.

Om samtalet sker över telefon ger han dem istället en avgångstid och möter dem för överlämning vid stationen.

Efter detta önskar Hill lycka till och säger att han hoppas att rollpersonerna lyckas gå till botten med detta.

Tågresan till New Orleans tar två dagar från Arkham (eller andra större städer på Östkusten som Providence, Boston eller New York).

## Ankomsten i *The Big Easy*

Tåget rullar in på Union Station, i New Orleans French Quarter, på kvällen och när rollpersonerna lämnar tåget möts de av värmen som slår emot dem som en vägg. Hettan är konstant. Den här tiden på året är det närmare 30° dagtid och på nätterna sjunker det till lite över 20°. Luften är fuktig vilket i kombination med värmen ger en nästan klibbig känsla.

Runt omkring sig ser rollpersonerna hur folk har klätt sig efter värmen, med svala och luftiga kläder så som linnekostymer eller svällande klänningar. Har rollpersonerna tänkt på värmen och på hur de klätt sig? I annat fall kan temperaturen snabbt bli outhärdlig för dem. De har självklart möjlighet att köpa kläder på plats, men det tar ändå någon timme innan de i så fall är lämpligt klädda.

New Orleans är uppdelat i flera olika distrikt och det enklaste sättet att ta sig runt i staden är med spårvagnarna. Rollpersonerna har rum bokade på ett dugligt och relativt nybyggt hotell i det centrala *Central Business District*, ibland kallat »The American Sector«, beläget relativt nära The French Quarter. Det är navet i New Orleans stadskärna och stadens mest moderna distrikt.

Inne i foajéer, rum och andra platser rollpersonerna besöker hänger nästan alltid en fläkt i taket och bordsfläktar är en vanlig syn. Sweet Tea (iste) är en populär dryck, framför allt under den rådande hettan. På lönnkrogar är drinken *Sazerac* populär, en New Orleans-variant av Old Fashioned som blandar rye-Whiskey och Cognac. Det kreolska köket har en del av sin grund i västindisk matlagning och är ofta kryddig. Skaldjur är en vanlig syn, liksom grytor som den mustiga och kryddiga *Gumbon*, risrätter som den rökta och lite syrliga *Jambalayan* och en hel del friterat.

New Orleans har också en stor andel afroamerikanska invånare. Trots – eller på grund av – stora klasskillnader och att segregeringen är påtaglig, så har de en stark gemensam kultur i New Orleans. Innan inbördeskriget hade New Orleans även en

överklass av bildade kreoler, men under rekonstruktionstiden (1865–1877) kom de att förlora en majoriteten av sin makt och sågs efter detta som att de tillhörde de befriade svarta, vilket ledde till en del konflikter. Men sedan dess har de svarta i staden skapat en stark samhörighet och en kultur. De har bildat hemliga sällskap, grundat två universitet för afroamerikanska elever – *Straight College* och *New Orleans University* – och skapat en stor och livfull musikscen där blues och framförallt jazzen just nu är enormt populära.

Jazzscenen i New Orleans är stor och spelande gatumusiker är vanliga. Rollpersonerna kommer sannolikt att se en flera sådana – det känns som att de står i varje gathörn. Bland New Orleans afroamerikaner är jazzbegravningar en omhuldad tradition, där en blåsorkester marscherar med begravningsståget och spelar jazzmusik.

En viktig händelse för de afroamerikanska invånarna och som fortfarande är ständigt närvarande, är ett stort upplopp som ägde rum år 1900. En afroamerikansk arbetare, Robert Charles, sköt ihjäl en polis. I jakten på honom började flera av de vita i New Orleans besinningslöst attackera stans afroamerikanska invånare utan urskiljning. Detta upplopp ledde till 28 dödsfall och att över 50 personer skadades.

Sedan denna tragedi har läget ofta varit spänt mellan svarta och vita i New Orleans, där afroamerikaner ofta haft svårt att känna sig säkra. Det har de också fog för, då de också systematiskt fått utstå med förtryck och förföljelser från polisen. Detta har knappast avhjälppts av att polisen vid den här tiden har stora problem med korruption.

## The French Quarter

*The French Quarter* – ofta kallat »the Quarter« – är det äldsta och mest kända distriktet i New Orleans. Vid den här tiden är det förfallet och nedgången, då detta är innan alla initiativ att försöka bevara staden och dess historia.

Efter flera stora bränder under 1700-talet byggdes distriktet upp igen. New Orleans var då under spanskt styre, vilket reflekteras i arkitekturen. De flesta hus går i spansk kolonialstil, med vackert utsmyckade balkonger som ett typiskt drag. Promenerande invånare går ofta under dessa balkonger, nära husen, för att undvika grusvägarna där spårvagnar, bilar och hästdragna kärror samsas om utrymmet.

Som följd av den tilltagande känslan av förfall har många av de fransktalade kreolerna flyttat ut mot förorterna, till större och lyxigare villor. Detta har lett till lägre hyror och French Quarter har i allt högre grad blivit hem för invandrare, arbetare, konstnärer, författare och prostituerade. Denna del av New Orleans är därför inte alls lika segregerad som resten av staden, utan här samlas mer av stadens flödande kultur.

Detta gjorde att det för Jacob Ritter var självklart att flytta hit; han var besatt vid tanken att få uppleva stadens blandade kultur. French Quarter är också en plats där spritförbudet mer eller mindre ignoreras och det är lätt att hitta lönnkrogar, eller »juice joints« som de kallas. De finns i alla storlekar och former, från sunkiga småbarer som serverar hembränt hela vägen upp till lyxiga nattklubbar kompletta med importerad finsprit.

*The Cottonmouth* är en av de klubbar som skattas allra högst. Där är ormar det genomgående temat, vilket har att göra med ägarnas starka koppling till Voodoo. Det är inte ovanligt att se uppträdanden av dansare med exempelvis en kungsboa (*Boa constrictor*) runt halsen, ackompanjerade av musik. Intill alla dessa klubbar och speakeasies återfinns även flera bordeller, många av dem med franska namn som *Moulin Rouge*.

För den som istället söker kulinarisk njutning finns i French Quarter flera av New Orleans äldsta och bästa restauranger.

Den mest bevarade delen av distriktet är Jackson Square, som med sin stora katedral blickar ut likt ett amerikanskt Notre Dame.

Allt detta liv och rörelse i stadsdelen ger French Quarter en lite dekadent känsla och för de som spenderat tid i Paris är det inte svårt att se en tydlig koppling till det franska i mer än bara namnet.

# DRÖMMAR OCH FÖRFÖLJELSE



**E**n stor del av skräcken och spänningen under utredningen kommer från två element. Det ena är drömmarna som rollpersonerna får efter att ha sett statyetten. Via dem lockas de mer och mer mot träsket och deras förstånd förtvinar sakta men säkert.

Det andra elementet är att de under äventyrets gång kommer att känna sig förföljda av vad de tror är en farlig kult.

## Drömmarna

Varelsen slumrar just nu i botten av sjön, men har börjat vakna. I samband med detta har den börjat att skicka ut drömmar i ett försök att locka till sig människor. Just nu kan den bara skicka drömmar till personer som sett statyetten av Kutulu. Om rollpersonerna frågar, kommer de poliser som sett statyetten bekräfta att de också haft konstiga drömmar.

De som följer drömmarna och tar sig till träsksjön kommer, om varelsens grepp om dem vuxit sig starkt nog, dränka sig själva i vattnet. Detta kommer att ge varelsen mer och mer av den energi den behöver för att kunna forma och anta en fast skepnad.

Förslagsvis bör du berätta vad varje rollperson drömmer enskilt för respektive spelare, utan att de andra hör. Du kan ändå låta alla drömma samma dröm, vilket kan ge en stark känsla av mysterium när de jämför sina upplevelser.

### Exempel på drömmar

- Du vandrar genom snårig terräng och kan endast titta neråt. På marken ser du grenar och du känner att den är sumpig och lerig. Du verkar gå i en skog.
- Du ser en mörk och snårig skog. Mangroveträd sträcker ut sina grenar, som om de försöker greppa tag i dig. När du passerat förbi grenarna stannar du vid ett vattendrag.
- Du har stannat upp och blickar upp mot månen, som lyser full ikväll. Men den skuggas av något – en svart och bevingad skepnad.
- Du blickar ner över ett vattendrag. Allt är becksvart och du kan knappt se något i det mörka vattnet. Men snart börjar du ana något. Två ljuspunkter under vattenytan, som lyser och kommer allt närmare dig.
- Du står i vattnet i ett träsk. Medan du vadar fram känner du något famla efter dig. Du tittar ner och ser en vit massa röra sig runt dig. Du rör vid den, men du kan inte komma på rätt ord för att beskriva den. Det är som att den vill dra ner dig i djupet.
- Du står vid ett vattendrag i vad som verkar vara ett träsk. Du ser något flyta. Det är en hand – och en människa. Du vänder på kroppen och ser att den har ditt eget ansikte, grått och livlöst.

### Förföljelse

Ju mer rollpersonerna gräver i vad Ritter har hittat desto fler spår kommer de att hitta som pekar mot kulten från råden 1907 och mot att den fortfarande är aktiv. I samband med detta bör du arbeta med att få dem att känna sig förföljda.

I viss mån finns också en viss grund för den känslan – ju mer de gräver i fallet och ju närmare de kommer, desto mer mån kommer Dauphine vara om att hålla koll på rollpersonerna. Hon har mycket hjälp att tillgå och många som hjälper henne att lämna information om rollpersonerna, var de varit och vad de frågat om.



Många i hennes nätverk är sådana personer som alltid är närvarande, men som för många – framför allt under den här tiden – lätt blir osynliga. Det handlar till exempel om personer i serviceyrken såsom bartenders, städare och skoputsare. Större delen av hennes nätverk är dock musiker, och då särskilt gatumusikanter. Från sina gathörn har de perfekt läge att speja på inte ont anande människor och kan lätt föra informationen vidare till någon vid ett annat gathörn. Vill du lägga in ett extra element av kommunikation mellan musikerna kan du göra så att musikanterna spelar en viss melodi när rollpersonerna rör på sig, så andra musikanter hör denna. En möjlighet är såklart att melodin inte finns, utan bara är något rollpersonerna tycker sig höra.

Introducera fler företeelser som tyder på att de är förföljda ju mer de lär sig om kulturen från 1907 och om Ritters tankar att den är tillbaka. Kombinera gärna detta med att de drömmer allt mer intensiva drömmar; kombinationen av dessa två var trots allt det som fick Ritter att till slut ta sitt liv.

Kom däremot ihåg att varken Dauphine eller hennes anhängare vill rollpersonerna något illa. De vill veta vad de vill och när de vet vad rollpersonerna är ute efter kommer Dauphine be dem om hjälp.

Om rollpersonerna blir frustrerade av att jämt känna sig förföljda och aldrig lyckas jaga ikapp någon kan du gott låta dem lyckas en gång. Personen de tar fast verkar då helt ovetandes, till och med rädd, som om hen sprang från rollpersonerna när de började följa efter hen och inte alls vet vilka de är eller vad de vill.

Om det är sant eller ej är upp till dig – en del av de rollpersonerna tycker sig bli förföljda av är riktiga förföljare, andra inte. Ett sådant möte kan vara ett effektivt sätt att få rollpersonerna att undra om de håller på att mista förståndet och ifall de kanske jagar efter skuggor.

Exempel på hur de kan bli förföljda

- När rollpersonerna kommer ut från en plats kan de se en person som står på andra sidan gatan. Hen vänder och går därifrån när de kommer ut. Personen går raskt, men springer inte. Att följa efter är svårt, då hen har ett försprång och rollpersonerna hinner inte få en tydlig siktlinje mot personen. Hen försvinner snart in bakom ett hörn eller in i en folkmassa.
- Om en rollperson står nära ett fönster och blickar ut mot gatan kan hen se att någon står och tittar upp mot dem. Springer rollpersonerna ner för att leta reda på personen är hen borta.
- På hotellet där rollpersonerna bor får de veta att någon frågat efter dem. När personen fick reda på att de var ute frågade hen istället var de var någonstans. När hen inte fick något svar hälsade personen att hen skulle återkomma. Hen lämnade inget namn och personalen minns inte hur de såg ut.
- När rollpersonerna kommer in på en plats ser de att någon i ett serviceyrke kopplat till platsen (städare eller liknande) verkar titta på dem, men när rollpersonerna tittar mot hen vänder personen bort blicken. Om de närmar sig personen kommer hen snabbt röra sig från platsen.

# UTREDNINGEN



Efter att rollpersonerna tagit in på sitt hotell och kanske skaffat sig en överblick över läget i staden kan utredningen börja ordentligt. Michael Hill har gett dem adressen till polisstationen i området och de vet att polisen kommer att hjälpa dem i utredningen.

## Polisstationen

Polisstationen i French Quarter är inhytt i en stor och två våningar hög gulfärgad marmorbyggnad med kolonner på framsidan. Känslan är mäktig och den präktiga entrén är respektingivande.

När rollpersonerna kommer in kan de höra fotstegen eka på det välbonade marmorgolvet och de kan se poliser i konstant rörelse. Det är inte svårt att få kontakt med någon att förklara sitt ärende för, det är bara att prata med en polis i receptionsdisken. Om de blir stående kommer någon snart fråga varför de är där. När rollpersonerna förklarar att det rör Jacob Ritters dödsfall kommer de bli ombedda att vänta och kommissarien som sköter fallet kallas ut.

Efter ett tag kommer kommissarie Mosely och möter dem. Han välkomnar dem in på sitt kontor. Han tackar för att de kunde komma på så kort varsel och för att de kan tänka sig att hjälpa polisen med utredningen. Han säger att han är stolt över att New Orleans-polisen får möjlighet att hjälpa ett så väl ansett gentlemannasällskap. Han respekterar den integritet och brödraskap som präglar sådana sällskap och vill hedra detta genom att bjuda in dem att leda utredningen.

Han är mycket noga med att påpeka att det är han själv som lyckats dra i trådarna för att se till att detta var möjligt. New Orleans har vid den här tiden enorma problem med poliskorruption och rollpersoner med vana av korrupta system inser nog snart att Mosely förväntar sig att hans hjälpsamhet ska betala sig i framtiden.

Det är, fortsätter han, vissa makabra detaljer på mordplatsen som har gett polisen anledning att misstänka att det finns ett ockult motiv bakom mordet. Detta gör också, enligt honom, det extra lämpligt att det är just Angelicasällskapets medlemmar som undersöker det hela.

Har rollpersonerna några frågor innan han går igenom läget? Fallet kommer fortfarande officiellt att utredas av New Orleans-polisen, som kommer att samarbeta och assistera rollpersonerna när de efterfrågar det, men i övrigt har de fria händer.

Väldigt lite arbete har gjorts på brottsplatsen, utöver att kroppen flyttats och givits en grundläggande obduktion. Polisen har väntat på rollpersonerna och har inte velat riskera att störa deras arbete.

Kroppen finns på bårhuset och Mosely varnar rollpersonerna att den inte är någon trevlig syn – är det kvinnor med i gruppen kommer han att titta på dem när han säger detta.

När de skiljs åt önskar han rollpersonerna lycka till och säger att han hoppas att ett så hemskt och ockult dåd ska klaras upp och att de som ligger bakom ska kunna låsas in där de hör hemma.

Rollpersonerna får tillgång till Moselys anteckningar och det material som hittills har samlats in. De får också dokument som ger dem rätt att se kroppen på bårhuset samt nycklarna till Ritters lägenhet.

## Ledtrådar och information

- Ritter hittades död sin lägenhet. Det var den städhjälp han anställt som hittade kroppen. Hon, en vit kvinna i övre 20-årsåldern vid namn Patricia Lambert, har egen nyckel till lägenheten och öppnade dörren då hon kom för att städa på förmiddagen. Det var då hon hittade Ritter liggandes på golvet i en stor pöl med blod. Hon stannade inte kvar i lägenheten, utan lämnade den omgående och låste dörren efter sig. Därefter sökte hon direkt upp närmaste telefonkiosk, ringde polisen och inväntade dem utanför dörren in till brottsplatsen. Mosely ser ingen anledning att tro att hon är skyldig (KRIMINALTEKNIK kan bekräfta detta som ett rimligt antagande).
- På frågan om hon hade sett någon misstänkt eller något som stack ut svarade Lambert att hon mötte en svart kvinna i trappan upp mot lägenheten. Kvinnan verkade ha bråttom nedåt och såg andfådd ut när hon sprang. Lambert reagerade dels på kvinnans hudfärg – de flesta som bor i huset är vita – och på att hon var väldigt utsmyckad. Kvinnan bar flera ringar på varje hand och en amulett runt halsen. Lambert hann inte se exakt hur den såg ut, men den påminde om en stjärna. Mer än så hann inte Lambert uppfatta.
- Då Ritter redan var död när de kom fram, gjorde polisen bara en snabb, enkel genomsökning av lägenheten och tog sedan kroppen till bårhuset. Eftersom polisledningen och framför allt Mosely visste att Ritter var medlem i Angelicasällskapet hade poliserna som dök upp på brottsplatsen order om att bevara så mycket som möjligt i väntan på kommande utredare.

De tog fotografier på kroppen innan de flyttade på den, och rollpersonerna kan finna dessa bland materialet de fick från Mosely. Fotografierna visar Jacobs kropp ligga på rygg i en stor pöl av sitt egna blod. Han har blod över hela ansiktet. Bilderna är groteska och inget för den kräsmagade. Dels är det väldigt mycket blod och dels ser Jacobs ansikte närmast deformerat ut. De skador han åsamkats gör honom nästan oigenkännlig.

Intill kroppen kan rollpersonerna på vissa fotografier skymta ett märkligt objekt cirka en meter till vänster om kroppen.

KRIMINALTEKNIK 2 eller MEDICIN kan avgöra att skadorna på Ritter verkar ha uppkommit genom att han slagits i ansiktet flera gånger med ett trubbigt föremål.

- Föremålet på fotot hittades intill kroppen, täckt i blod och polisen antar att detta är mordvapnet. Om rollpersonerna ber att få undersöka det hämtar kommissarie Mosely det ur en påse där det förvaras.

Det han tar upp är en statyett som är cirka 20 centimeter hög och gjord i någon form av mörkgrön sten, som ger ifrån sig ett dunkelt sken. NATURVETENSKAP kan tyvärr inte avgöra vilken sorts detta är och den påminner inte om någon känd stentypp).

Statyetten är detaljrikt utsmyckad med bland annat tecknen som ristats in, men KONST & HANTVERK kan inte avgöra dess ursprung. Tecknen ser ut att hänga ihop och bilda någon slags text, men SPRÅK kan inte identifiera vilket språk texten är på eller säga något om dess innehåll.

Det är en sittande figur som avbildats, med i grunden mänskliga drag, men med en bläckfisks huvud, en gummiaktig och fjällig kropp, väldiga klor på fötterna och långa smala vingar på ryggen. Statyetten föreställer *Den store Kutulu*, och är densamma som Legrasse hittade 1907 och som omnämns i *Cthulhu Vaknar*. Legrasse hade själv tagit med sig statyetten efter räden och förvarade den hos sig.

Om spelarna förstår vad det är för statyett kan du låta deras rollpersoner göra det också. Vill du använda en expertis så är det OCKULTISM 2 som kan identifiera statyetten.

Den grönaktiga stenytan är täckt av en rödbrun hinna av intorkat blod och i några av statyettens olika skrymslen går det att se små rosagrå mjuka bitar och även en del vita, hårda bitar. MEDICIN bekräftar att det är hjärnsubstans och benflisor som fastnat. Detta följer teorin att Ritter slagits i huvudet med statyetten.

Det finns inga fingeravtryck på statyetten. De fastnar helt enkelt inte på den märkliga mineral statyetten består av.

Ingen av poliserna vet vad statyetten föreställer eller vad den har för ursprung, men dess uppenbart ockulta ursprung har bara stärkt Mosely i hans vilja att efterfråga hjälp från Angelicasällskapet.

Då detta är ett bevisföremål kommer statyetten att fortsätta att förvaras inlåst hos polisen. Om rollpersonerna behöver undersöka den fler gånger så får de därför bege sig tillbaka dit.

## Bårhuset

Bårhuset återfinns i källaren på Charity Hospital, sjukhuset och hemmet för collegestudier inom medicin i New Orleans. Sjukhuset är beläget i French Quarter, en kvarts promenad från polisstationen.

Källaren är kall och sval – en av de få tillfällen rollpersonerna får känna något annat än den kvävande värmen. När de visar dokumenten de fick från polisen släpps de snabbt in. De får tillgång till obduktionsrapporten och möjlighet att se kroppen. De kan även ställa frågor till obducenten Louis Moreau.

## Ledtrådar och information

- Rollpersonerna kan tyda obduktionsrapporten med MEDICIN eller be obducenten om hjälp. Obduktionen visar att Ritter slogs i huvudet flera gånger med ett trubbigt föremål, vilket till slut knäckte skallbenet och blottlade hjärnan. Där verkar dock våldet ha stannat, för själva hjärnan har inte drabbats av några vidare direkta skador.

Obducenten noterade flera blåmärken i ansiktet, vilket tyder på att Ritter fick motta flera slag av olika styrka. De kraftigare slagen ledde till djupa sår och Ritter blödde kraftigt innan han avled.

Han hade förlorat stora mängder blod när han till slut dog och hjärtat stannade. Inget av slagen han mottog var kraftigt nog att helt slå ut hjärnfunktionerna, så Ritter verkar istället ha dött av blodförlusten. Den stora mängden slag lär dock ha fått honom att förlora medvetandet.

I obduktionsrapporten anges dödsorsaken som »*Blodförlust till följd av slag med trubbigt föremål*«.

- Tittar rollpersonerna på kroppen är det en grotesk syn. Det är svårt att inte känna obehag inför den brutalitet Ritter utsatts för.

Närmare observationer bekräftar obduktionsrapportens information. Huvudet är deformerat och uppvisar flera stora blåmärken och öppna sår där slagen varit kraftiga nog att bryta genom huden. Pannbenet är spräckt och det går att se delar av hjärnan. MEDICIN eller KRIMINALTEKNIK bekräftar Moreaus slutsats om dödsorsaken, samt låter rollpersonen konstatera att utifrån dess storlek och tyngd är det fullt möjligt att statyetten är det trubbiga föremål som orsakat skadorna.

## Ritters lägenhet

Ritters lägenhet ligger mitt i The French Quarter, då han ville vara så nära lokalbefolkningen och den rika, myllrande kulturen som möjligt. De flesta hyresgäster i huset är dock främst äldre vita människor eller turister som vill ha ett lite längre boende i New Orleans, så om Ritter eftersökte mångfald var han definitivt tvungen att bege sig ut för att finna den. Huset ligger inte långt från The Cottonmouth och på kvällen hörs liv och musik från klubbarna och från gatan utanför.

Lägenheten är en liten enrummare som ligger en trappa upp och den är väldigt spartanskt inredd – precis som Ritter ville ha det. I rummet finns ett skrivbord, en säng och ett litet kök. Köket har dock ofta stått oanvänt, då Ritter istället gått ut och ätit. Möblerna är enkla men funktionella, vilket också är helhetsintrycket av lägenheten – åtminstone innan Ritters död.

Nu domineras mitten av golvet av en stor rödbrun fläck där Ritters kropp legat och förblött. Blodet har torkat in i trägolvet.

Dörren in till lägenheten är låst och försedd med ett anslag från polisen om att detta är enbrottsplats, men rollpersonerna kan lätt ta sig in med den nyckeln de har (samt att polisen informerat hyresvärderna om att de kan dyka upp).



## Ledtrådar och information

- Hyresvärden är en kvinna i 60-årsåldern som ärvt huset. Hon kan berätta att Ritter alltid betalade hyran i tid, men att hon inte hade så mycket kontakt med honom. Hon träffade honom när han skrev kontrakt och flyttade in och då pratade han så mycket att hon inte riktigt orkade med honom. Därefter höll hon därför deras kontakt till ett minimum.

- Grannarna i huset har rätt lite att säga om Ritter. Han var pratglad, men på ett sätt som ofta kunde kännas påträngande. Det kändes alltid som att han intervjuade dem och ställde många frågor om hur det var att bo i New Orleans.

Han var ganska excentrisk av sig. Ibland spelade han grammofon mitt i natten, eller sjöng med i en låt han hört nerifrån gatan. Men han blev alltid tyst efter att någon knackat på och sagt till.

Han höll märkliga tider också, ibland rörde han på sig tidigt på morgonen och ibland mitt i natten.

Frågar rollpersonerna om hur Ritter hade verkat den närmsta tiden innan sin död kan PSYKOLOGI eller ÖVERTALA få vissa grannar att minnas att han såg trött ut och verkade besvärad. Hans tidigare glada sätt var som bortblåst, nu var han mer tystlåten och såg ofta stressad ut.

- Frågar de om kvinnan som Lambert såg, eller om märkliga händelser i huset minns vissa att någon stod och knackade på hos Ritter samma morgon som han hittades död. Personen verkade stå där ett tag och kämpade för att bli insläppt.

Någon som bor på samma våning som Ritter kikade ut genom dörren och såg en svart kvinna stå där. Sättet hon var klädd på, med många märkliga smycken, avslöjade att hon inte hörde hemma i huset. Grannen rollpersonerna pratar med undrade vad sådant *voodoo* pack gjorde i deras hus. Om rollpersonerna frågar om den så minns de också den stjärnformade amuletten Lambert beskrev. Har rollpersonerna fått tag på gris-grispåsarna på The Cottonmouth kan grannen också bekräfta att den svarta kvinnan hade samma symbol på sitt halsbandet.

Flera av grannarna kan också intyga att de kunde höra någon skynda sig ordentligt i trapporna innan Ritters kropp hittades.

- Varken dörren eller låset in till lägenheten verkar ha fått några skador. Om dörren öppnats har det varit med nyckel eller så har Ritter öppnat den inifrån. Dörren har ingen säkerhetskedja.
- Blodfläcken mitt på golvet är stor och intorkad och konsekvent med mängden blod Ritter ska ha förlorat. MEDICIN kan avgöra att han troligtvis låg där och blödde ganska länge.
- En genomsökning av lägenheten med KRIMINALTEKNIK avslöjar inga spår efter kamp eller bråk. Bortsett från blodet där Ritter hittades död är lägenheten i fullt normalt skick.
- Ritter har relativt få ägodelar i lägenheten. Främst har han kläder, hygienartiklar och en del böcker kring New Orleans historia. Det är uteslutande fackböcker, men med ganska enkel och grundläggande information.

På skrivbordet finns en askkopp, ett cigaretttui (halvfullt), en tändsticksask märkt *The Cottonmouth* och med en stiliserad bild på ormen vattenmockasin (Cottonmouth) samt en liten läderinbunden anteckningsbok.

- I tändsticksasken står en fras i bläckpenna i Ritters handstil: *Den må sakna skallra, men dess vita gap är varning nog.* En rollperson med NATURVETENSKAP vet att detta syftar till vattenmockasinen som har ett helt vitt gap, vilket det visar som en varning när den känner sig hotad. Det är detta som gett ormen namnet Cottonmouth i USA.
- Anteckningsboken innehåller mest stolpar och lösa minnesanteckningar. Ibland har Ritter antecknat enstaka korta fraser, men oftast är det bara enstaka ord.

På sista sidan (*Dokument 1, s. XX*) står följande:

*Tulane University – É-LdM*

*1 november 1907*

*Kutulu*

*Drottning*

*Bränn denna bok innan de hittar er också!*

De här olika ledtrådarna pekar åt fem olika håll.

*Tändsticksasken* ger rollpersonerna en plats att söka och senare hitta Dauphine.

*Tulane University – É-LdM* pekar mot Étienne-Laurent de Marigny och kommer att låta rollpersonerna att lära sig mer om vad Ritter sökte efter, samt etablera voodookopplingen.

*1 november 1907* kommer att låta rollpersonerna lära sig om råden och få träffa Legrasse.

*Drottning* är en hänvisning till Dauphine och kan möjligen leda rollpersonerna till henne.

*Kutulu* är säklart den enda ledtråden utan direkta spår, men att namnet dyker upp låter dem veta att Ritter visste vad statyetten föreställer. Förhoppningsvis gör det också att rollpersonerna börjar misstänka att det är en Kutulu-kult som ligger bakom mordet, om de inte redan är inne på det spåret.

## Ledtråd: »Tulane University – É-LdM«

Tulane University är Louisianas främsta universitet och ett av de mest framstående i landet. Till skillnad från många av New Orleans utbildningsinstitutioner vid den här tiden är universitetet religiöst obundet. Skolan är privatägd och mycket selektiv i vilka som antas till dess utbildningar eller får föreläsa hos dem. Dess campus är stort och respektingivande.

Rollpersoner med ANTROPOLOGI & ETNOLOGI 3 eller OCKULTISM 3 förstår direkt när de ser initialerna É-LdM i samband med universitetet att de står för akademikern och föreläsaren Étienne-Laurent de Marigny och att denne bör kunna återfinnas på universitetets fakultet för mellanamerikanska studier.

Saknar rollpersonerna de erforderliga kunskaperna kan de fråga om »É-LdM« på universitetets expedition. Personen de talar med ser att det är en förkortning av ett namn, men vet inte på rak arm exakt vem som menas. ANSEENDE 2 eller ÖVERTALA 3 gör att personen låter rollpersonerna titta i universitets arkiv över studenter och lärare. Där hittar de att »É-LdM« har föreläst på fakulteten för mellanamerikanska studier ett flertal gånger under året, senast för två veckor sedan. Om de sedan frågar runt på fakulteten så dröjer det inte länge innan de hittar någon som kan ge dem de Marignys namn.

## Étienne Laurent de Marigny

Marigny har ett bra förhållande med universitetet och har som akademiker med fokus på ockult tro fått föreläsa om *voodoo* – främst Haitisk sådan – på fakulteten för mellanamerikanska studier. Han är omtyckt och populär och hans föreläsningar har varit välbesökta.

Med hjälp av ANSEENDE 3, ÖVERTALA 2 eller OCKULTISM kan rollpersonerna få kontaktuppgifter till de Marigny. Annars kan de få veta att han snart – någon dag efter rollpersonernas besök – åter kommer att besöka universitetet och hålla en ny föreläsning och att de nog kan träffa honom om de kommer då.

Att ta kontakt och boka in en träff med de Marigny är inte speciellt svårt. Nämner rollpersonerna något som rör det ockulta, *voodoo* eller Ritter kommer det att få honom att vilja träffa dem. Han kommer att föreslå att de möts på universitetet i första hand. Om han tror att diskussionen riskerar att bli mera mörk och allvarlig föreslår han istället att de träffas i hans hem.

När rollpersonerna träffar de Marigny slås de snabbt av hans utseende. Han passar verkligen inte in på några förutfattade meningar om akademikers utseende. Han är lång, stilig och mycket elegant, med en tunn och mycket välvårdad mustasch. Han ser snarare ut att höra hemma på vita duken än i en föreläsningssal. När de hälsar ler han stort, tar i hand och ger ifrån sig ett oemotståndligt leende. Om de träffas på fakulteten leder han rollpersonerna in mot ett avskilt gruppum, där han ber dem att sätta sig. Han inleder med en serie gentlemannamässiga artigheter innan samtalet rör sig mot anledningen till rollpersonernas besök.

Att få ur de Marigny information är inte speciellt svårt, beroende på hur rollpersonerna lägger fram sitt ärende. Först och främst är de Marigny *akademiker* inom det ockulta, så han kommer att ha ett rent teoretiskt perspektiv på eventuella diskussioner om det övernaturliga. Han kommer inte omedelbart att associera det ockulta med hot från farliga kulturer och varelser. Om rollpersonerna tror att en kult ligger bakom Ritters död och han konfronteras med bevis så tar han dem dock på allvar.

Han är helt ointresserad av att diskutera huruvida det övernaturliga finns. Han studerar inte potentiella ockulta krafter, utan bara tron på dem.

Han kommer att svara ärligt och rakt på alla frågor han får som rör utredningen. Han har inget att dölja och vill hjälpa dem med utredningen så gott han kan.

Han känner även Dauphine, men kommer inte att avslöja henne om inte läget blir krisartat. Han kommer inte att tro ens för ett ögonblick att hon ligger bakom Ritters död, oavsett vilka individer eller teorier rollpersonerna lägger fram. Han kan fungera som en väg in till att få träffa henne, framför allt om rollpersonerna är övertygade att hon skulle vara skyldig. Han kan då tänkas vilja introducera dem till henne för att få dem bort från det spåret. Spela då gärna på ett sådant möte så att rollpersonerna kan ifrågasätta de Marignys trovärdighet och låt dem gärna misstänka att han förrått dem innan Dauphine får förklara hur allt ligger till.

Det är möjligt att rollpersonerna träffar de Marigny flera gånger under äventyret och han är en enorm potentiell källa till svar på frågor de kan stöta på under äventyrets gång. Han erbjuder gärna sin hjälp där han har möjlighet. Han kan också leverera mer jordnära och trovärdiga förklaringar till övernaturliga fenomen rollpersonerna stöter på. Det kan underlätta om du som spelledare upplever att spelarna spinner iväg på teorier kring den lovecraftska mytvärlden utan att deras rollpersoner besitter de kunskaper som skulle krävas. På så vis kan du hålla rollpersonernas och spelarnas kunskaper och teorier närmare varandra.

## Ledtrådar och information

- Jacob Ritter kontaktade de Marigny för cirka en månad sedan. Ritter förklarade att han känt igen de Marignys namn från bland annat *The Occult Review* och att han hade lyssnat på en av hans föreläsningar på Tulane University om voodoo på Haiti. Ritter uppskattade de Marignys perspektiv och kunskaper och hoppades kunna samtala med honom om voodoo, akademiker emellan. De Marigny välkomnade Ritter och de sågs vid ett flertal tillfällen. Ritter var enormt nyfiken på voodoo och berättade att han nyligen spenderat en tid i Haiti för att studera tron där och nu ville lära sig om voodoo tron i New Orleans. De Marigny delade gladeligen med sig av den information han själv samlat in och använde också Ritter som bollplank för sina funderingar och teorier. Till en början fungerade detta bra.

Ritter efterfrågade ofta berättelser om mer sensationella händelser, såsom mord och människooffer. Han kallade sådana berättelser för *godbitar*, vilket de Marigny ogillade då han tyckte att det kändes väldigt respektlöst.

Det närmsta de Marigny kunde dela med sig av i den vägen var att det *i slutet av 1907* genomfördes en räd mot vad som tros kan ha varit en kult i träskmarkerna. Efter räden greps en mängd människor. Information om händelsen är dock svår att få tag på, då tidningarna ombads att inte göra en alltför stor nyhet av vad som skett. Om rollpersonerna frågar de Marigny om ledtråden *1 november 1907* säger han att det mycket väl kan ha varit räden Ritter tänkt på. De Marigny har inte det exakta datumet för den i huvudet.

- Ritter var långt ifrån tillfredsställd. Han verkade inte ens nöjd med att ta del av de Marignys eget forskningsmaterial, det han själv tagit fram från intervjuer och djupa studier. Ritter verkade besatt av att inte bara studera voodookulturen utan även att själv uppleva den. De Marigny tillägger att detta vore högst oakademiskt.

De båda männen hade därför allt svårare att komma överens, framför allt efter att de Marigny nekat Ritter att få kontakta de källor han använt i sina intervjuer. Ritter var särskilt intresserad av en som i texterna omnämns som *Kvinnan* (egentligen Céline Dauphine). Hon var troligen den av de Marignys intervjupersoner som var mest kunnig om voodoo.

Ritter kallade de Marigny för missunsam och självisk, och anklagade honom för att bara bry sig om sin personliga ära och karriär. Detta gjorde de Marigny mycket upprörd och i ett utbrott kallade han Ritter för en sensationalist och en bestämt oseriös akademiker – med de exakta orden – och att han inte ville se honom igen.

- För några dagar sedan försökte Ritter återigen kontakta de Marigny och hade lämnat flera meddelanden till honom på fakulteten under samma dag. De Marigny valde att inte svara på dessa meddelanden, då han fortfarande var upprörd och fast besluten att undvika Ritter. Han reagerade dock på blotta mängden meddelanden, – de gav honom intrycket av att Ritter hade bråttom. De Marigny verkar osäker på om han gjorde rätt som inte svarade på Ritters enträgna meddelanden.
- De Marigny påverkas starkt av nyheten om Ritters död och sjunker ihop i sin stol. Han säger till rollpersonerna att oavsett vad han tyckte om Ritter, hans personlighet och hans sätt att arbeta skulle han aldrig önska livet ur någon.

Rollpersonerna kan se att de Marigny verkar orolig – till exempel genom att han skakar i ett av sina ben och att han biter lätt på ett av sina fingrar. Detta är uttryck för den skuld han känner över att han inte svarade på Ritters meddelanden. Han oroar sig för att han därmed kanske bidragit till Ritters död.

- På frågan om de Marigny vet om Ritter hade fiender svarar han att, som det kanske framgått, så kände han inte Ritter särskilt bra. Han hade ärligt talat heller ingen önskan att

lära känna honom bättre. Men som kanske också framgått var Ritter tyvärr en person som lätt trampade folk på tårna. Hans sökande efter sensationella – och gärna farliga – händelser tror de Marigny tyvärr kan ha lett Ritter mot hans undergång. De Marigny kan dock inte ge några konkreta ledtrådar i den riktningen.

- Får han se tändsticksasken kommer de Marigny att kunna berätta att *The Cottonmouth* är en av The French Quarters mer populära och fina nattklubbar och att jazzmusikerna där är mycket begåvade. Om han litat på rollpersonerna kommer han att hälsa att »en vän rekommenderade deras Sazerac, som lär ha varit väldigt bra när den var laglig att serveras« och blinka.

Får han se frasen på tändsticksaskens insida kommer han att berätta att det syftar på att ormen har ett helt vitt gap som den visar när den känner sig hotad.

- De Marigny kan även ge information om ledtrådarna »drottning« och »Kutulu«. Hans svar kring dem står under respektive ledtråd.

## Ledtråd: Tändsticksasken

Tändsticksasken leder rollpersonerna till nattklubben *The Cottonmouth*. Klubben fick sitt namn eftersom ägaren, Johnny Beauchamp, förlorade en av sina armar efter att ha blivit biten av en vattenmockasin (Cottonmouth). Han lyckades fånga in ormen och dess skinn hänger inramat över bardisken, med texten *Jäveln som tog min arm*. Ormtemat går igen i klubbens inredning, i konst och utsmyckning i lokalen. Beauchamp brukar förklara detta med att det är bättre att bemöta och arbeta bort sina rädslor.

Ett annat skäl till att klubben är utsmyckad med ormar är att Johnny tror på voodoo. Han introducerades till tron av sin mamma, som var svart och praktiserade. Hans far, som var vit, delade inte tron och det är oklart hur mycket han visste. The Cottonmouth är också ett populärt tillhåll bland de voodoetroende i New Orleans.



Det inkluderar Céline Dauphine, som Beauchamp hyser stor respekt för och som ofta besöker klubben. Det är inte ovanligt att människor i behov av själsliga råd söker sig till klubbens mer avskilda delar för enskilda samtal med Dauphine eller andra kunniga utövare.

Dagtid fungerar klubblokalen som en restaurang, som serverar vällagade rätter i kreolsk stil, men det är först när solen går ner som The Cottonmouth vaknar till liv på riktigt. Klubben är välbesökt och har blivit mycket populär bland jazzmusiker. Många av New Orleans bästa musiker spelar här, då Johnny Beauchamp älskar jazz. Stämningen är livad och folk är fint uppklädda. Många drinkar serveras i baren, trots spritförbudet, något som rätt tydligt ignoreras här. Det är inte heller ovanligt att se poliser titta förbi och ta en drink på The Cottonmouth.

Att komma in på klubben kan vara en utmaning, åtminstone om personalen oroar sig för att rollpersonerna skulle kunna ställa till med trubbel – om de till exempel verkar vara federala agenter. ÖVERTALA 3 eller en riktigt bra ingång kan då behövas för att de ska kunna ta sig in. Om de däremot är vänliga ska de inte ha större svårigheter att komma in.

Väl inne är klubben fylld med folk från alla olika klasser och ursprung. Sorlet från prat sköljer över rollpersonerna, tillsammans med ljudet från jazzande trumpetor och saxofoner som blandas upp med sång och gitarrsolon från scenen. Drinkarna i baren är tidstypiska och håller god kvalitet. De inkluderar bland annat Old Fashioneds, Whiskey Sours och såklart den lokala specialiteten Sazerac.

## Ledtrådar och information

- Att fråga runt inne på The Cottonmouth kommer inte att ge mycket information. Få där inne vet något som är direkt kopplat till fallet med Ritters död och de som känner till något vågar inte prata med rollpersonerna. Mest för att de är rädda för att deras voodoo-tro ska avslöjas och att de där-efter skulle få utstå förföljelse.

- Den ledtråd rollpersonerna har är frasen som står skriven på insidan av tändsticksasken – »*Den må sakna skallra, men dess vita gap är varning nog*«. Säger de denna fras till en bartender, Johnny Beauchamp eller någon som verkar ha en tydlig koppling till voodoo tro kommer personen att le och nicka mot rollpersonerna. Personen kommer att hålla upp så många fingrar som det är rollpersoner i sällskapet och sedan be dem att sätta sig och fråga vad de dricker. Om de nekar att beställa blir de bjudna på den lokala drinken Sazerac – de som inte dricker alkohol får istället Sweet Tea. När dryckerna serveras står ett meddelande skrivet på deras servett: *Återvänd imorgon kväll så kommer du att få det du ber om*. Det kommer inte att finnas mycket mer de kan göra den natten.
- Återvänder rollpersonerna kvällen efter kommer samma person som igår lämnade meddelandet till dem att nicka när hen ser dem och från bakom bardisken – eller från en egen väska, om personen inte jobbar där – plocka upp ett litet paket. Personen instruerar rollpersonerna att inte öppna paketet här, då »klubben är fylld med många ögon och om fel ögon ser vad som finns däri skulle det kunna ha fel konsekvenser«.
- I paketet ligger flera ihopsnörda påsar i tyg, lika många som personen höll upp fingrar föregående kväll – så sannolikt en per rollperson.

Rollpersoner med ANTROPOLOGI & ETNOLOGI kan känna igen dem som *gris-gris*-påsar och vet att de ska fungera som ett skydd för de som bär dem. Varje påse är besmyckad med initialerna *C.D.* (Céline Dauphine, som har gjort dem) och ett tecken, som påminner om en kvist med fem grenar.

OCKULTISM 2 kan avgöra att detta är *De äldres tecken* (*Elder Sign*), ett tecken som sägs ge bäraren skydd från onda krafter. Tecknet är dock inte traditionellt sammankopplat med voodoo, eller med några andra kända mänskliga religioner för den delen. Detta teckens närvaro i stadens voodookultur indikerar en klar koppling till mer obskyr ockultism.

Rollpersoner med ANTROPOLOGI & ETNOLOGI 2 vet dock att voodoo ofta lånar element från olika religioner, så det vore egentligen inget nytt med en ockult kopplad voodoo tro. Om rollpersonerna saknar expertisen här kan även de Marigny hjälpa dem nå samma slutsatser.

Påsarna innehåller små djurben, olika örter och bitar av rötter, samt ett pulver som består av olika nedmalda mineraler. Naturvetenskap kan identifiera djurbenen som härstammandes från ormar och fiskar.

- Om rollpersonerna sover med påsarna på sig kommer de att märka att drömmarna de drömmer inte alls är lika starka eller frekventa som tidigare. De minns inte heller drömmarna lika klart, om de minns dem överhuvudtaget. De känner sig mer utvilade och upplever en känsla av lugn – påsarna fungerar faktiskt.

### Ledtråd: »1 november 1907«

1 november 1907 var datumet då John Raymond Legrasse ledde en skara poliser in i träskmarkerna utanför New Orleans efter att nybyggare i området vittnat om att en kult utfört onämnbara hemskheter där. Legrasse och hans mannar avbröt vad de uppfattade som en hemsk voodoo ritual.

Ritter hade fått information om räden från Étienne Laurent de Marigny vid Tulane University och efter att ha grävt igenom gamla polisrapporter hittade han Legrasses namn och lyckades till slut få till stånd ett möte med honom.

Mötet gav dock ganska lite, då Legrasse inte var särskilt prat-sam – han hade väldigt svårt för Ritters personlighet. Till slut lyckades Ritter övertala honom att få se Kutulu-statyetten som beslagtogs i samband med räden. Legrasse förvarade den inlåst i en tjock metallåda men sedan den natten i träsket förföljs han av hemska drömmar, som bara blivit värre sedan Ritter besökte honom. Ritter bad om att få ta med sig statyetten för att kunna studera den i lugn och ro. Legrasse nekade honom detta och sade att den snarare borde förstöras. Frustrerad och desperat såg Ritter ingen annan utväg än att stjäla statyetten. Legrasse har ännu inte märkt att statyetten är stulen.

Ledtråden rollpersonerna fann i Ritters anteckningsbok leder dem till ett möte med Legrasse, som kommer att berätta om statyettens ursprung och vad som skedde i träsket den natten. Samtidigt kan rollpersonerna få en föraning om vad de har att möta i träsket – och få en inblick i »kulten« och hur rädda de egentligen borde vara för den.

## Ledtrådar och information

- Frågar rollpersonerna de Marigny om datumet berättar han att han berättat för Ritter om en händelse där en träskkult ska ha gripits av polisen i slutet av 1907.
- Sökande i bibliotek eller tidningsarkiv resulterar i några små notiser om en stor polisråd mot brottslingar i ett träsk utanför New Orleans. Av dem kan rollpersonerna utläsa att ett 20-tal poliser utförde en räd mot befarade brottslingar, efter anmälan från nybyggare i träsket. Polisen arresterade nästan 50 personer, som beskrivs som mörka till färgen. Någon egentlig brottsrubricering nämns inte.
- Polisens arkiv innehåller fler svar, eller kan åtminstone peka rollpersonerna vidare. EKONOMI & JURIDIK ger dem direkt tillgång till arkivet, annars måste de kunna uppvisa en trovärdig anledning till varför de ska få se polisrapporten från räden. Ritters anteckningar och relevanta tidningsartiklar fungerar bra. Självklart är mutor också ett alternativ (KREDIT 2).

När rollpersonerna kvitterar ut rapporten ser de att den sist begärdes ut för två veckor sedan och då kvitterades av en *J. Ritter*.

Rapporten är kort, kall och saklig och innehåller endast det mest grundläggande. Den nämner till exempel inget om att det skulle röra sig om en kult, eller något om offerritual. Det är uppenbart att mycket har utelämnats – troligen medvetet. Rapporten är skriven av *Kommisarie John Raymond Legrasse*.

- Frågar rollpersonerna efter Legrasse på polisstationen vet många vem Legrasse är. Han beskrevs som tystlåten och inåtvänd, men att han inte alltid var sådan. Det sägs att han en gång i tiden såg ett brott så hemskt att det förändrade honom fullständigt.

Legrasse gick i pension för några år sedan. Rollpersonerna kan få tag på Legrasses adress utan svårigheter genom att fråga runt på polisstationen. Eventuellt kan någon rollperson behöva ÖVERTALA poliserna att hjälpa dem eller så kan de helt enkelt hänvisa till Ritter-fallet och att denne innan sin död också läst rapporten och troligtvis sökt upp Legrasse.

Det går också att få fram hans adress genom att prata med en telefonväxel. Dock ger de inte ut folks adresser hur som helst, så här måste rollpersonerna nyttja någon form av list. De kan till exempel låtsas vara en släkting eller bud som ska skicka något till honom. Om de ringer till Legrasse är han avfärdande, men går motvilligt med på att träffa rollpersonerna om de förklarar att det rör Ritter.

## Mötet med Legrasse

John Raymond Legrasse bor i en liten lägenhet i Central Business District och öppnar dörren efter några få knackningar. Han är i övre 60-årsåldern, med hår som ser ut att ha varit grått minst ett dussin år. Han utstrålar en stram och anspänd känsla, med en väldigt rak hållning och en sammanbiten uppsyn. Hans röst är en smula nasal och han pratar med en lätt Kreolsk brytning. Framför allt rollpersoner med SPRÅK eller ANTROPOLOGI & ETNOLOGI tycker att det verkar som att han försökt arbeta bort de typiska uttalen från Södern – kanske i ett försök att utstråla mer pondus.

Har rollpersonerna stämt träff med honom kommer han att släppa in dem. Om inte kan de behöva ÖVERTALA honom med goda argument – det kan heller inte skada om någon av rollpersonerna har ett gott ANSEENDE, framför allt om det är inom lagväsendet eller poliskåren. Förstår han att de hjälper polisen att lösa ett brott så blir han mer mottaglig.

Legrasse ser sig trots allt fortfarande själv som polis och har den största respekt för lagen: det absolut sista Legrasse skulle vilja göra är att försvåra en utredning.

Legrasses lägenhet är enkelt inredd och det är uppenbart att han bor där själv – bland annat eftersom det saknas fotografier eller porträtt föreställandes någon övrig familj. Det enda fotografi rollpersonerna kan se i lägenheten är ett som föreställer Legrasse själv, från när han gick i pension. I övrigt är väggarna dekorerade med tavlor som gestaltar amerikansk historia. Främst visas män som Legrasse betraktar som »av god amerikansk börd«. De är alla vita. Lägenheten känns i övrigt ganska instängd, bland annat eftersom Legrasse helst har fönstren fördragna.

Rollpersoner som är kvinnor eller icke-vita kommer Legrasse knappt att titta på om han slipper, än mindre hälsa på. Han visar ingen öppen avsky, utan det handlar mer om att han låtsas som att de inte är där. Säger de något i en konversation kommer Legrasse helt att ignorera det tills det repeteras av en vit man.

Om alla rollpersoner är icke-vita eller icke-män kommer han att välja ut en av dem – den »mest kultiverade« med högst BÖRD och ANSEENDE – och uteslutande diskutera och hälsa på den personen.

Den här attityden och sättet att behandla folk är sannolikt inget nytt och kan självklart gälla för flera andra som rollpersonerna träffar under äventyret, men hos Legrasse är det omöjligt att inte lägga märke till. Det är också denna attityd som gjort att Legrasse blivit så övertygad om att voodoo och dess utövare är onda. Han har inte haft svårt att övertala folk omkring sig om detta heller, utan ofta fått stort medhåll i sina åsikter.

Börjar rollpersonerna påpeka hans ohövliga beteende gentemot gruppens kvinnor eller icke-vita, eller på annat sätt utmanar hans bigotta åsikter eller uttalanden, blir han alltmer upprörd och till slut blir han så arg att han ber dem gå. Han kommer inte att vilja tala med dem igen.

## Ledtrådar och information

- Räden skedde efter att en grupp nybyggare i träskmarkerna utanför New Orleans kontaktat polisen med misstankar om att hemska ritualer utfördes i träsket. Nybyggarna var enkelt, men godmodigt folk. De beskrev det som skedde i träsket voodoo, men mörkare och mer fasansfullt.

De berättade hur de om nätterna kunde höra skrik, sång och trummor som spelades i träskmarken och om hur deras kvinnor och barn hade börjat försvinna spårlöst sedan ritualerna börjat. Utöver detta berättade de också för polisen om de legender som florerat kring området. Legender om en gömd sjö, i vilken en enorm varelse levde, och hur svarta varelser med fladdermusvingar flög upp ur närliggande grottor för att tillbe denna varelse. De var övertygade om att ritualerna var kopplade till varelsen i träsket och att deras försvunna kvinnor och barn offrades till den.

Legrasse berättar motvilligt och efter lite övertalning om ritualen de stoppade i träsket den natten. Till en början nöjer han sig med att bara torrt upprepa det som står i polisrapporten.

Rollpersonerna behöver vinna mer av hans förtroende för att få honom att gå in på mer detaljer. Det kan de göra genom att visa kunskap i OCKULTISM eller genom övertalning (ÖVERTALA 2). Ett annat sätt är att peka på kopplingen till Ritter – som ju besökt Legrasse och fått ur honom ganska mycket. Ytterligare ett sätt att få honom att öppna upp sig är att visa oro för att kulten är aktiv igen och säga att de behöver veta vad det rör sig om för att kunna bekämpa den.

När han väl bestämt sig för att ge rollpersonerna den fullständiga historien forsar nästan orden ur honom, som om han hållit allt detta inombords alldeles för länge.

Han berättar då om den onaturliga och okristliga ritual han bevittnade i träsket, hur de svarta voodoooutövarna hade pervers otukt med varandra. Deras nakna kroppar var täckta av blod och av tecken som syntes i ljuset från eldarna.

Som en köttig, förvriden massa dansade de framför en över två meter hög stenmonolit och yttrade fraser på språk som mänskliga öron aldrig borde behöva höra och som mänskliga munnar inte borde kunna producera.

Den värsta synen var dock vad de såg på själva monoliten: kropparna från flera av de saknade nybyggarna, uppspända upp och ned, alla skändade. Ovanpå monoliten vilade också en bestialisk statyett.

Att bevittna detta fick många av Legrasse män att tappa fattningen och en svimmade – men resten kände att plikten kallade. Polisen öppnade eld och ett fullständigt kaos bröt ut. Skott avfyrades, slag utdelades och flera av de som deltagit i ritualen försökte fly men sköts raskt ner.

Inom några minuter var kalabaliken över – och polisen hade sekrat. Fem av voodoooutövarna låg döda, två kraftigt skadade bars iväg på bår och de resterande – totalt 47 stycken – arresterades. »Mörka, så gott som hela bunten«, lägger Legrasse till.

Kropparna togs ner och gavs kristna begravningar. Statyetten beslagtogs.

- Legrasse och hans mannar förhörde de *outvecklade vildar* de arresterat. De höll alla fast vid sin groteska tro, som var äldre och mycket mörkare än någon kunde ha anat. Det rörde sig om någon grotesk form av voodoo.

Endast två av de som arresterats ansågs vara tillräckligt vid sina sinnens fulla bruk för att kunna hängas. Legrasse gläds åt att de andra åtminstone kunde låsas in på olika institutioner, även om han gladeligen hade sett dem alla dingla.

Legrasse förstod dock domstolens beslut: många av dessa *varelser* var troligen inte mer utvecklade än djur.

En av de äldre männen de fångat in, kallad *Castro*, var den ende som kunde berätta någorlunda sammanhängande om deras tro. Han berättade om en varelse med namnet *Kutulu*, äldre än tid och civilisationen själv, som när stjärnorna stod rätt skulle återvända och då skulle hela världen utplånas. Rent svammel, givetvis, menar Legrasse. Hedniskt, okristligt och farligt svammel.



Legrasse var den som ledde förhören och det var Castros berättelser som han ansåg gav honom ovedersägliga bevis på att kulten och dess medlemmar inte kunde beskrivas som något annat än *ren, mörk ondska*. Det var också vittnesmålet från Legrasse och hans anteckningar från förhören som gjorde att de alla låstes in för gott.

Legrasse avslutar sin sammanfattning med att detta var ett fall som stängdes lika snabbt som det öppnades. KRIMINALTEKNIK 3 låter rollpersonerna förstå att detta utan tvekan var Legrases förtjänst – att det var hans tydliga vinkling av händelsen som gav fallet ett lite väl raskt avslut. Alla andra inblandade instanser verkar ha hans perspektiv.

- Legrasse har sedan dess gjort sitt bästa för att glömma vad som skedde. Det som han och hans män stoppade den natten var enligt honom en svart ondska, som världen aldrig borde behöva känna till. Han såg därför till att ingen av hans mannar skulle prata om räden eller dess eftermäle, att skrivierna hölls till ett minimum och han såg till att själv förvara den förbannade statyetten de såg ovanpå monoliten. Allt detta hade varit glömt i nästan 20 år... tills Jacob Ritter hörde av sig.
- Ritter hörde av sig till Legrasse för några veckor sedan och ville träffa honom. Legrasse var först ointresserad, men Ritter var väldigt efterhängsen och kontaktade Legrasse upprepade gånger. Till slut gick Legrasse med på att träffa honom – i hopp om att bli av med honom.

Ritter ville såklart veta vad som skedde i träsket den natten och Legrasse berättade i stort sett samma berättelse som han nyss berättat för rollpersonerna. Ritter frågade sedan snäsigt om Legrasse verkligen stoppade hela kulten den natten, då Ritter trodde sig ha bevis för att de var aktiva igen.

Den kommentaren gjorde både Legrasse upprörd och framför allt orolig. Upprörd för att Ritter antydde att Legrasse inte skulle ha skött sitt jobb. Orolig för vad den kulten skulle vara kapabel till idag.

Ritter frågade om Legrasse hade något kultens medlemmar skulle kunna vara intresserad av och mot bättre vetande visade han honom statyetten som beslagtogs. Legrasse förklarade för sin fascinerade besökare att den gröna stenstatyetten, vars form var en varelse med bläckfiskhuvud, föreställde den Kutulu-kulten tillbad. Han hade en gång i tiden visat den för landets främsta forskare – som alla hade lämnats helt förstummade av den och inte kunnat avgöra varken ursprung eller ens vilket material den tillverkats i.

Ritter blev nästan som ett entusiastiskt barn när han fick chansen att titta på statyetten. Han satt ett tag med den i sina händer innan han frågade Legrasse om han kunde få ta med sig den för vidare studier. Då gick det upp för Legrasse att detta troligtvis bara var ett försök från Ritters sida att på något vis använda statyetten för egen vinning – eller värre, att ge den till kultmedlemmarna.

Han bad därför Ritter att gå och inte återvända. Han har inte sett honom sedan dess.

- Vill rollpersonerna se statyetten krävs att någon av dem är duktig på att ÖVERTALA om Legrasse inte redan fått ett gott öga till rollpersonerna.

Han plockar då fram den låsta lådan där den brukar ligga, inlindad i en vit handduk. När han nu viker bort handduken visar det sig att där istället ligger en sten, ditplacerad av Ritter.

Legrasse utbrister argt att han borde anat att någon skulle försöka att stjäla den. Han säger argt åt rollpersonerna att lämna hans hem. Han har sagt allt han kommer att säga och de kan ju själva se hur det gick senast han hjälpte någon. Han kommer också att kasta ut rollpersonerna om de skulle visa upp något med voodookoppling.

## Ledtråd: »Kutulu«

Det är inte helt lätt att läsa sig till något om Kutulu i New Orleans, då böcker som till exempel *Necronomicon* inte finns att tillgå i staden – åtminstone inte i samlingar tillgängliga för rollpersonerna. Rollpersonerna kan dock få tag på en del grundläggande information, framför allt via Étienne-Laurent de Marigny och Céline Dauphine. Legrasse har också hört namnet, men har ingen egentlig kunskap.

Kutulu är en av *De stora gamla*, uråldriga varelser från världar bortom vår och äldre än allt känt liv på jorden. En gång i tiden ska de ha varit den här världens mästare, men nu befinner de sig alla i en uråldrig sömn tills stjärnorna står rätt.

Kutulu slumrar på Stilla havets botten i sitt hem *R'lyeh*, en förlorad stad vars former och geometri skulle bryta sönder varje mänskligt sinne som kunde förnimma dem. I sin slummer drömmer Kutulu drömmar som en del kreativt lagda människor kan känna av och svepas upp i när hans kraft växer.

I sin fysiska form är Kutulu en enorm humanoid varelse, med grön fjällig hud och ett bläckfiskliknande huvud och han har gigantiska vassa klor och stora drakvingar på ryggen.

Varelsen i träsket (s 65) är en av Kutulus avkommor och för dessa drömmar vidare, drömmar som växer sig starkare och hemsöker de som kommer i kontakt med statyetten.

## Ledtrådar och information

- Étienne-Laurent de Marigny kommer att kunna ge en del svar om Kutulu, dock enbart ur ett rent akademiskt perspektiv. Han tror inte att Kutulu existerar och egentligen spelar det heller ingen roll för de Marigny om han gör det eller ej. Han studerar det ockulta och personer som tror på det.

Kutulu är, enligt de Marigny, någon form av gudalik figur som har dyrkats av många olika märkliga kulter genom historien. Det finns väldigt lite bevarat om dessa kulter, men vissa av dem sägs ha uppstått bland annat i Polynesien och ha en tro baserad på olika vattenlevande figurer. Detta påminner lite om en säregen tro som återfunnits i Innsmouth i New England – något rollpersonerna kan ha kännedom om efter *Tjockare än vatten*.

De Marigny säger också att enligt de källor han läst är de Kutulu-dyrkande kulterna våldsamma och att de ofta begår människooffer i hans namn, samt fokuserade på att tyda de budskap de upplever att han ger dem genom deras drömmar.

Det finns ett antal ockulta verk som nämner Kutulu och den ökända *Necronomicon* är nog den mest välkända. Däri beskrivs han vara en del av den grupp av mytiska väsen som kallas *De stora gamla* och han sover i sitt rike i den sjunkna staden R'lyeh. Där, påstås det, drömmer han drömmar som sägs kunna nå de med starka konstnärliga sinnen.

I sin fysiska form beskrivs Kutulu som en enorm humanoid varelse, med grön fjällig hud och ett bläckfiskliknande huvud, gigantiska vassa klor och stora drakvingar på ryggen.

- Legrasse har hört namnet Kutulu från kultisterna han arresterade. Vad de sade beskrivs mer under *Mötet med Legrasse* (s 99), men i korthet beskrev de en sovande Kutulu som vaknar när stjärnorna står rätt och att detta skulle innebära världens undergång. Legrasse kom också att få en statyett föreställande Kutulu i sin ägo, som Ritter senare stal.
- Céline Dauphine är den person rollpersonerna kan komma att möta under det här äventyret som har mest faktisk kunskap om Kutulu. Hon känner till flera av De stora gamla och deras enorma krafter och hon vet vad som skulle ske om de vaknade till liv igen.

Hon lärde sig om Kutulu tack vare böcker som hon lyckats låna med hjälp av de Marigny. Skillnaden mellan henne och Marigny är att hon förstår att texterna om Kutulu i böcker som *Necronomicon* är sanna, där han bara ser intressanta fabler och symbolik.

Hon vet redan om att varelsen i sjön är en av Kutulus avkommor och hon försöker nu att göra allt hon kan för att skydda sig mot dess drömmar. Hon försöker också att stoppa varelsen, genom att blidka den och få den att slumra igen. Mer information finns under *Mötet med Céline Dauphine* (s 112).

## Ledtråd: »Drottning«

Ritter förstod att han var en voodoo-drottning på spåren och hans paranoia fick honom att tro att hon också ville skada honom. Ritter lyckades aldrig få veta hennes namn, trots idoga försök. Drottningen i fråga var Céline Dauphine och hon vet hur viktigt det är att skydda sitt namn när man är i hennes situation. Ritter var för tafatt och ofta klumpig i sina försök att få kontakt, vilket gjorde att Dauphine inte insåg vad som var på väg att hända med honom innan det var för sent.

## Ledtrådar och information

- Frågar rollpersonerna Étienne-Laurent de Marigny om ordet »drottning« kommer han att säga att det troligtvis syftar på *voodoo-drottningar* – de kvinnor som är Louisiana-Voodoons mäktigaste och viktigaste företrädare. De sägs ha en stark koppling till andevärlden och är kunniga inom både voodoo och hoodoo.

Förutom att fungera som ledare för ritualer där stora *loa* (andar) kontaktas ger de också råd i vardagliga spörsmål. De hjälper alltså till både i det andliga och det mer kroppsliga och jordnära.

De är också ofta de som tillverkar olika magiska hjälpmedel, där de vanligaste är små skyddande amuletter kallade *gris-gris*. Dessa små påsar fylls med förtrollade objekt och täcks med fraser eller tecken från religiösa texter – vanligtvis Koranen eller bibeln. Voodooon står ju sällan helt själv, utan blandas och kombineras med andra religioner.

- Har rollpersonerna fått gris-gris-påsarna från The Cottonmouth kan de Marigny bekräfta att de verkar ha tillverkats av en voodoo-drottning och att C.D. troligtvis är hennes initialer.

Tyvärr, kan de Marigny berätta, gömmer New Orleans voodoo-drottningar sin identitet för utomstående. De vet att många i samhället inte ser på deras tro med blida ögon. Det är bara de som själva är en del av voodoo-tron som vet vilka de är.

Det de Marigny inte berättar, åtminstone inte i detta skede, är att han redan vet vem drottningen de söker är. Hans tystnad beror på att han svurit att inte avslöja hennes hemligheter för någon. Det var hennes villkor för att han skulle få ta del av voodoons mysterier.

Han är också helt övertygad om att Dauphine aldrig skulle skada Ritter. Skulle rollpersonernas misstankar mot henne börja bli alltför starka kommer de Marigny att höra av sig till henne. Han kommer att be henne att kontakta dem och ge dem de svar de söker.

## Att hitta Céline Dauphine

Om de sköter sina kort rätt och tänker strategiskt har rollpersonerna betydligt bättre chanser att lära sig om New Orleans voodoo drottningar och i slutänden få kontakt med Dauphine. Hon menar att ingen sökare ska stängas ute från voodooon och det finns flera vita som följer henne, men hon agerar varsamt när det gäller nya personer. Hon vet att det lika gärna skulle kunna vara en fälla. Hon har många fiender bland de »anständiga« kristna i staden, som inte ser på henne eller hennes tro med blida ögon.

Dauphine har också skickat ut personer som håller koll på rollpersonerna och deras förehavanden. De rapporterar till henne vad rollpersonerna gör, säger och söker efter. Deras agerande under utredningen kommer därför att påverka hur lätt eller svårt de har att hitta information om Dauphine.

## Den tilltagande förföljelsen

Den förföljelse de upplever och faktiskt utsätts för, bör öka här och de kan behöva ta till list för att lyckas komma vidare. De kan till exempel behöva springa ifrån potentiella förföljare, eller bära förklädnader för att inte bli igenkända. Använd förföljelsen som en bekräftelse på att de är på rätt spår: ju mer det bränns, desto mer vikt lägger Dauphine vid att få information om dem.

Låt inte några av ledtrådarna eller informationen blockeras helt av att de förföljs, utan presentera det mer som en utmaning som de behöver ta sig förbi. Det kan till exempel handla om en jakt genom New Orleans gränder, där RÖRLIGHET eller LÖNNDOM kan behövas.

## Vägen till Dauphine

För att få till ett möte med Céline Dauphine behöver rollpersonerna få reda på dels hennes namn, dels adressen till hennes butik i French Quarter.

De som har denna information är framför allt hennes egna flock och andra voodoorottningar. I övrigt kan det bli svårt – hennes namn är inte helt okänt, men alla som tror på voodoo i staden känner definitivt inte till henne.

Allt rollpersonerna vet vid det här laget är att Ritter antecknat något om en voodoorottning och att han kopplat samman henne på något sätt med räden 1907 och med Kutulumyten. De kan också ha fått reda på hennes initialer, C D, genom gris-grispåsarna de fick när de använde kodfrasen från tändsticksasken på The Cottonmouth.

## Ledtrådar och information

- Det är långt ifrån omöjligt att hitta en voodoorottning att tala med. Om rollpersonerna frågar sig fram i staden och uppger att de har ett passande ärende, så kommer de att få åtskilliga rekommendationer. Lämpliga ärenden är till exempel andlig rådgivning, drömtydning eller att vilja kontakta någon från livet efter detta. De kan så klart också fråga runt efter att få köpa gris-gris påsar eller helande örter.

Voodoorottningarnas små butiker är ofta gömda och oskyltade, men kan lätt hittas med rätt vägledning.

I French Quarter finns många som kan peka rollpersonerna i rätt riktning, men den mest uppenbara platsen att börja på är nog The Cottonmouth, där rollpersonerna kanske redan varit och stött på voodootroende.

Många andra platser kan också ha folk med svar: personer med andliga frågor kan få tips om de frågor i en kyrka och de som söker helande örter kan få tips från ett apotek. I vissa fall kan rollpersonerna behöva visa kunskaper inom OCKULTISM eller fuska sig fram med ANTROPOLOGI & ETNOLOGI, för att vinna förtroendet hos den de talar med och framstå som riktiga voodoo troende eller åtminstone genuina sökare.

Många de talar med kan berätta för dem vilket syfte gris-grispåsarna de fick på The Cottonmouth har, men få kommer att kunna – eller vilja – säga vems initialer de innehåller.

- En del av utmaningen rollpersonerna står inför är att de ska komma till *rätt* voodoo drottning. New Orleans har flera drottningar i olika områden och de följer olika varianter på voodoo tron – de har kombinerat voodoo med olika andra religioner. De flesta följer olika varianter av kristendomen, medan Dauphine istället utgår från ockult tradition.

Under sitt sökande kommer rollpersonerna ofta att få frågan vilken tro de har, eller vad de söker skydd från, för att personen de pratar med vill leda dem till rätt person. Genom att ge ett svar som kan kopplas till det ockulta och kanske rentav inkluderar namnet Kutulu, eller genom att säga att de söker skydd från mycket mörka krafter, ökar de chansen att hamna rätt. Nämner de till en voodoo drottning både Kutulu, att deras spörsmål gäller icke-kristen voodoo och att de söker efter någon vars initialer är C D så kommer vederbörande antagligen att kunna peka dem rätt och ge dem både Célines namn och adressen till hennes butik. Detta givetvis under förutsättning att de i övrigt gjort ett gott intryck på drottningen och att de inte gjort sig kända som bråkmakare eller att de har kopplingar till polisen.

Att rollpersonerna genom sina undersökningar får möta andra voodoo drottningar fyller flera funktioner. Dels kan de innebära spännande villospår, eller genuint hjälpsamma i att föra dem närmare Dauphine. Dels kan de användas för att påverka rollpersonerna att bli mer misstänksamma inför mötet med Dauphine.



En starkt troende kristen voodoorottning kan till exempel förfäras och göra korstecknet över den uppenbart ockulta symbolen i deras gris-grispåsar. Alla drottningar är inte vänligt inställda till alla de varianter av voodoo som frodas i staden.

- Dauphines anhängare kommer bara att avslöja hennes namn och adress i en av två situationer. Den ena är att rollpersonerna genom ord och handling agerat respektfullt och visat sig sympatiska mot voodooövare. Hon har instruerat dem att i det fallet har de hennes tillåtelse att ge rollpersonerna informationen.

Den andra är att rollpersonerna lyckas träffa dem helt ensamma, någonstans där de inte bevakas av andra Dauphine-loyala – och de får något riktigt gott skäl att berätta vad de vet för rollpersonerna. Vad ett »gott skäl« är kan såklart variera, från mutor till våld – även om det senare normalt inte riktigt ligger för medlemmar av Angelicasällskapet.

För lite extra dramatik kan du här låta rollpersonernas potentielle informant uppenbart vara rädd för konsekvenserna av att avslöja Dauphines hemligheter. Hon kommer inte att döda någon, framför allt inte hennes egna anhängare, men de riskerar definitivt sociala konsekvenser. Kanske kan den privata diskussionen bli avbruten vid helt fel tillfälle, av någon som »råkar« snubbla in – varpå informanten blir knäpptyst och vägrar säga mer, eller försöker fly undan rollpersonerna.

- Det finns såklart flera andra sätt för rollpersonerna att hitta rätt – de kan till exempel i smyg följa efter någon av Dauphines följare och på så vis få reda på butikens adress. Var inte rädd för att låta smarta planer från rollpersonernas sida lyckas.

## Mötet med Céline Dauphine

Det finns flera vägar dit, men förr eller senare kommer rollpersonerna att behöva möta voodoorottningen Céline Dauphine. Det är hon som har svaren kring vad som faktiskt skedde med Ritter natten den 1 november, och det är hon som kan berätta sanningen om vad som döljer sig under ytan i träskmarkerna utanför New Orleans.

Detta blir äventyrets stora vändpunkt. Se till att etablera Dauphine innan dess och bygg upp spelarnas förväntningar. Låt dem gärna oroa sig för att hon ska vara ett hot. Presentera mötet med henne som om rollpersonerna skulle träffa en ond kultledare – som sedan visar sig vara en person med helt andra motiv.

## Rollpersonerna besöker Dauphine

Om allt går vägen under äventyret får rollpersonerna tag på adressen till Dauphines butik genom sina undersökningar. Butiken ligger på bottenvåningen av ett flerbostadshus i en gränd i French Quarter. Dauphine bor en trappa upp. Lokalen är liten och mörk, då Dauphine har fönstren fördragna. När de kliver in ser rollpersonerna hyllor fyllda med olika böcker och burkar som innehåller olika örter. En unik doft från örter och kryddor som har bränts fyller rummen. I butiken kan rollpersonerna också se en ställning där en levande men ganska slö kungsboa (*Boa constrictor*) hänger.

Dauphine tar artigt emot rollpersonerna och erbjuder dem iste innan hon frågar vad hon kan hjälpa dem med. Dauphine kommer att vara artig även om hon misstänker att rollpersonerna har onda avsikter, då hon gärna vill lära sig mer om dem och vad de söker innan hon går vidare. Under samtalet klappar hon på boa constrictorn.

- Känner Dauphine inte igen rollpersonerna – om de till exempel lyckats förklä sig – kommer hon helt enkelt vänligt att fråga vad de söker hos henne. Ber de henne om hjälp med vardagsbekymmer eller andliga spörsmål kommer hon erbjuda goda råd, helande örter, drömtydning eller att försöka att kontakta olika loas. Allt beroende på ärendets natur.

Hon kommer däremot att bli misstänksam om de börjar ställa alltför många frågor, framför allt om saker med koppling till det ockulta och det lovecraftska. Då kommer hon att bli skarpare i tonen och undra vad de egentligen söker, eller varför de söker just denna kunskap. I det läget anar hon definitivt att rollpersonerna är de hon försökt hålla koll på sedan de först började göra väsen av sig i staden.

- Om eller när Dauphine förstår vilka rollpersonerna är kommer hon att se det här som en möjlighet att förstå vilka de är och vad de söker. Hennes huvudsakliga mål blir att därför att utvinna information från dem och förstå deras motiv.

Det gör hon bland annat genom att låtsas att spå dem eller kontakta en loa och genom denne ställa olika ledande frågor. Hon försöker att avgöra om rollpersonerna är farliga eller om de kan bli hennes bundsförvanter. Hon hoppas på det senare – hon har redan gott om fiender och behöver inga fler.

Hon ser Ritters öde som ett stort misslyckande och känner stor skuld över det inträffade, så hon vill undvika att något liknande händer igen. Vill du göra det mer dramatiskt kan du även låta teet innehålla ett sömnmedel, som får rollpersonerna att somna in under samtalet. Då vaknar de sedan upp på annan plats, där Dauphine avslöjar sanningen (s 114). Då kan de också vakna upp fastbundna och omringade av Dauphines anhängare, ifall de verkat hotfulla).

## Dauphine söker upp rollpersonerna

Om rollpersonerna inte själva hittar fram till Dauphine så är loppet ändå inte kört för det. Om rollpersonerna verkar ha fastnat eller om tempot blir lågt kan du låta Dauphine bestämma sig för att ta ett eget initiativ och stämma träff med dem. Det kan hon till exempel göra via ett meddelande som lämnas på deras hotell eller som överlämnas personligen av en gatumusikant som konfronterar rollpersonen. Meddelandet innehåller adressen till Dauphines butik men är i övrigt vagt skrivet, men lovar att ge klarhet och svar. Det känns mystiskt snarare än hotfullt.

En sista utväg, eller ett sätt att göra det extra dramatiskt, är att låta Dauphines anhängare kidnappa rollpersonerna eller på annat sätt handgripligen tvinga dem att möta henne. De kan till exempel kontaktas av en av hennes anhängare, som erbjuder sig att berätta allt de vill veta. Hen stämmer möte med rollpersonerna, exempelvis i en gränd som ligger lite avsides, men när de går dit möts de istället av ett bakhåll. Dauphines anhängare kommer inte att vara våldsamma eller försöka skada rollpersonerna, men försöker få dem att följa med och träffa henne.

En annan variant kan vara att rollpersonerna sätter sig i en taxi, vars chaufför är en av Dauphines anhängare och som har instruktioner att ta dem till henne.

Kom ihåg att Dauphine överhuvudtaget inte vill bruka våld mot rollpersonerna och hon vill absolut inte att de dödas. Även om de kanske har meningsskiljaktigheter är de också några av de starkaste potentiella bundsförvanterna hon har tillgång till och hon tror att hon kommer att behöva deras hjälp för att lyckas. Hennes mål är framför allt att få dem att hjälpa henne.

## Dauphine ger svar

Dauphine kan nu berätta för rollpersonerna hur allt ligger till. Är hon och rollpersonerna lugna och bekväma i situationen kommer hon också att ha en lugn och vänlig ton och vara intresserad och inlyssnande. Hon hyser en förhoppning om att få rollpersonernas hjälp och är mån om att bygga en god relation.

Har rollpersonerna däremot misstänkt henne och varit konfrontativa och om hon har fått ta till mer extrema metoder för att få en möjlighet att prata med dem, kommer hon att vara kortare i tonen. Hon fokuserar då på att lyfta fram fakta och få rollpersonerna att förstå läget.

Hon kommer att motivera sina hårdare metoder med att hon till varje pris inte velat involvera fel folk, vilket i det här fallet framför allt gäller polisen. Läget är mycket allvarligt och fel personer på fel plats skulle göra att ritualen misslyckas ännu en gång, något de verkligen inte har tid med i det här skedet.

Har hon också skapat oro eller på något sätt varit orsak till att rollpersonerna skadats kommer hon att be om ursäkt för detta men att »man kan aldrig vara för säker«.

Det kan vara extra effektivt att låta Étienne-Laurent de Marigny dyka upp i samband med Dauphines avslöjande av sanningen. Han kan till exempel komma ut från ett bakre rum i Dauphines butik, eller stå tillsammans med hennes anhängare som bevakar rollpersonerna.

Om rollpersonerna frågar om han spionerat på dem åt henne svarar han att han endast arbetat för sig själv och tjänar kunskapen. Céline är en god vän och en kunnig ockultist som behövde hjälp, vilket han gärna erbjöd.

Framför allt kan de Marigny fungera som en diplomat mellan rollpersonerna och Dauphine, då de förhoppningsvis litat på honom vid det här laget. Han kan också vara med och bekräfta att Dauphines olika svar är sanna – vilket framför allt kan behövas när det gäller de mer makabra aspekterna av vad som kommer att krävas av dem.

Om rollpersonerna undrar varför han inte ingrep tidigare, innan Ritters död, är det enkla svaret att Céline ringde honom och bad om hjälp först efteråt. Sedan dess har de två velat undvika att något liknande skedde igen, vilket bland annat gjorde att de Marigny inte ledde rollpersonerna till Dauphine innan de båda förstått vad som drev dem.

#### Ritters öde

- Dauphine var utanför Ritters lägenhet precis innan han dog. Hon kom dit i förhoppning att kunna ställa allt tillrätta och knackade på. När Ritter öppnade dörren på glänt och kikade ut blev han helt vit av rädsla när han såg henne och smällde snabbt igen den.

Hon knackade på igen och försökte att prata med Ritter genom dörren i en förhoppning om att nå fram till honom och lugna ner situationen. Det var tyvärr lönlöst. Hon hörde ljudet från slag inuti lägenheten och de kulminerade i en tung duns när Ritters kropp föll på golvet. Ritter försökte ta sitt liv.

- När hon hörde dunsen sprang Dauphine så snabbt hon kunde därifrån för att hämta hjälp. Hon tog sig till närmaste telefonkiosk – ett kvarter därifrån – och ringde till några av sina anhängare för att de tillsammans skulle kunna hjälpa Ritter. Hon ringde också de Marigny och berättade vad som hade skett. Om han finns på plats kan han bekräfta förloppet, samt att Dauphine lät mycket upprörd.
- När Dauphine återvände till platsen var polisen redan där och hon såg kroppen bäras ut. Han var bortom räddning. Dauphine känner stor skuld över det som hände.
- Dauphine kan förtydliga att Ritter drevs till detta av drömmarna som hemsökte honom och att dessa drömmars makt förvärrades av att han hade statyetten så nära sig.

#### Räden 1907

- Förutsatt att rollpersonerna under sina undersökningar fått reda på Legrasses version av händelseförloppet kring räden i huvudsak stämmer, kan Dauphine berätta att det finns flera detaljer som skiljer sig markant mellan varför saker och ting skedde. Har de inte pratat med Legrasse kan hon ge dem hela förloppet.
- Den så kallade *Kutulu-kulten* dyrkade inte Kutulu, utan snarare tvärtom. Deras tro härstammar från samma grund som hennes, de är voodooötövare som studerat det ockulta och onaturliga. De kände till de stora gamla och makten de hade men deras förhoppning var inte att påskynda deras uppvaknande utan att *stoppa* det.
- Syftet med ritualen som avbröts av Legrasse och hans män var att blidka varelsen som bor i träskmarkerna, som höll på att vakna. Att göra den nöjd och få den att fortsätta slumra. Hon förtydligar att för att blidka en sådan grotesk varelse, med så hemska mål och drifter, kräver en lika hemsk ritual.
- De försvunna personerna, som nybyggarna rapporterade om till polisen som kidnappningar, hade lockats till sjön genom de drömmar varelsen sänt ut. De hade alla drömt om sjön och lockats dit för att dränka sig – eller möta ett ännu värre öde. Voodooötövarna hade inget med den saken att göra.

- De uppsprättade offren som polisen hittade vid monoliten var personer som inte kunnat räddas. Flera av dem hade redan dränkt sig innan ritualen ens börjat, eller hade drivits så långt in i vansinnet av drömmarna att de var bortom all räddning. Det fanns ingenting kvar av dem längre.
- Självklart var det lättare att skylla på voodooövarna. När polisen vandrade in i träskmarkerna visste de att allt var förlorat. Det fanns ingen chans att avsluta ritualen och få varelsen att fortsätta slumra. De hade kanske köpt lite tid, men den skulle vakna igen.

De hade redan tidigare planerat hur de genom sina osammanhängande vittnesmål skulle få polisen att se dem som galna kultister snarare än hänsynslösa mördare. De visste att det skulle ge dem en bättre chans att undslippa galgen.

#### Varelsen i sjön och den stundande ritualen

- Varelsen i sjön har slumrat länge, sedan urminnes tider, då den och de andra stora gamla vandrade fritt på jorden. Men nu börjar den vakna igen, eftersom ritualen 1907 endast lyckades förlänga dess slummer med några få år. För varelsen är tidsperspektiven annorlunda och de 20 år som gått är knappt ett ögonblick.
- Varelsen, förklarar Dauphine, är en av Kutulus avkommor. Liksom sin förälder har den ett kall, en livsuppgift och dess strävan är det som vi kan uppfatta som drömmar. Ju mer den vaknar, desto starkare blir drömmarna. De kanaliseras genom statyetten och förstärks av dess närvaro. Alla som kommer i kontakt med statyetten kommer, likt rollpersonerna, att hemsökas av dem. Vad varelsen vill är att locka människor till sjön, där den får dem att dränka sig – varefter den livnär sig på deras kroppar.
- Just nu är varelsen en formlös massa som vilar i vattnet, men allt eftersom den vaknar och blir mer kraftfull återfår den gradvis sin förmåga att anta en fast form – en form som mycket väl skulle kunna påminna om dess förälder, Kutulu.

- Varelsen kan dock fås att återgå till sin slummer om den blidkas i en ritual, likt den som påbörjades för 20 år sedan. Om en sådan ritual genomförs framgångsrikt kommer varelsen att återigen falla i sömn – denna gång i flera århundraden, eller till och med årtusenden.
- En sådan ritual är vad Dauphine ämnar genomföra. Den kommer att vara mycket påfrestande. En varelse som denna blir inte nöjd med mindre än ett offer av liv och blod.

Den del av ritualen som aldrig genomfördes fullständigt 1907 var de mänskliga offren och det är de som måste göras nu för att varelsen ska blidkas. Detta kan ses som grymt, ont eller hemskt, men Dauphine är snabb att påpeka att en sådan här varelse helt saknar koncept om moral: den önskar endast själar och liv.

- *Frivilligt: Om du vill kan du även låta Dauphine säga att även den ritualistiska orgien krävs, om det känns passande. Detta kan vara effektivt med rollpersoner som till exempel är mycket pryda. Var dock uppmärksam att detta kan vara ett känsligt ämne för spelarna och om det inte hanteras rätt kan det också leda till att en negativ syn på sex reproduceras.*
- Dauphine behöver rollpersonernas hjälp med två saker: de behöver statyetten för att tillbe och åkalla Kutulus namn och de behöver passande offer. Antalet offer som behövs är lika med antalet rollpersoner plus två. Hon ber också rollpersonerna att delta i ritualen, om de inte själva erbjuder sig som offer, för att försäkra sig om att den lyckas och att de en gång för alla ser till att stoppa varelsen och dess hemsgheter.

Om ni i spelgruppen inte vill spela ut ritualen så som den beskrivs under »Klimax: upplösningen i träskmarkerna« så kan ni istället översiktligt beskriva vilka val rollpersonerna gör vad gäller offren – om de bestämmer sig för att hjälpa henne överhuvudtaget.

Sammanfatta sedan vad som händer, eller gör ett klipp till att rollpersonerna staplar ut ur skogen utan annat än väldigt suddiga och oklara minnen av vad de egentligen varit med om.



# UPPLÖSNINGEN



Efter att Dauphine återfått statyetten och bekant färg står det klart var allt är på väg. Ritualen måste avslutas. Varelsen och dess drömmar måste stoppas. Om du spelar ut detta klimax så kommer rollpersonerna att behöva vara mycket aktivt deltagande och behöva utföra dåd som kan ses som skräckinjagande eller hemska.

## Ritualförberedelserna

Som Dauphine redan berättat för rollpersonerna finns det två saker hon behöver rollpersonernas hjälp att få tag på. Om denna del riskerar att dra ner tempot kan du istället låta henne redan ha tagit hand om det. Det kan dock vara bra att ge rollpersonerna en sista utmaning inför klimax – en som dessutom gör att de känner sig mer aktivt deltagande.

## Statyetten

Polisen förvarar för tillfället Kutulu-statyetten som bevismaterial. Eftersom de redan har kontakt med polisen ber Dauphine rollpersonerna att hämta den.

Vill du ge dem en regelmekanisk utmaning så kan de behöva använda färdigheter för att få ta med sig statyetten, där ÖVERTALA 3 eller EKONOMI & JURIDIK 2 kan behövas – eller lägre, om spelarna kan komma på en riktigt bra anledning. Pengar – KREDIT – kan också fungera. Rollpersonerna har nog redan erfarit New Orleans korrupcion.

De har ju annars redan sedan tidigare möjlighet att studera statyetten i enrum hos polisen. Här skulle de kunna försöka stjäla statyetten och det enklaste vore att byta ut den – att lägga något med ungefär samma storlek och vikt i bevislådan innan de lämnar tillbaka den. Vill du ge ett extra moment av spänning kan en konstapel vara nära på att titta i lådan och låta rollpersonerna behöva hitta på något sätt att distrahera honom.

Misslyckas alla försök, eller om du vill spela upp rollpersonernas desperation kan du också rent utav låta dem bryta sig in eller råna polisen för att stjäla statyetten. Var dock medveten om att det kan bli ganska snopet för spelarnas del – en avslutning i en fängelsecell lär nog vara en besvikelse jämfört med en offerritual.

## Offren

Ritualen kräver offer – lika många som antalet rollpersoner plus två. Det finns inga specifika krav på offren utöver att de är människor. Du kan låta rollpersonerna komma undan med att vara rådgivande i valet av offer, eller så kan Dauphine ge dem det betydligt tyngre uppdraget att fysiskt skaffa fram en eller flera av personerna som ska offras. Exakt hur de går tillväga och vilka de väljer är upp till dem. Kidnappar de dem, eller mutar de kanske dödssjuka?

Oavsett vilket är uppgiften rollpersonerna ställs inför tung och du som spelledare bör se till att de känner detta. Gör valen svåra och låt det göra ont för rollpersonerna att välja ut och eventuellt ordna fram dessa offer. Känns det som att det behövs för att göra rollpersonernas avvägningar tillräckligt svåra och kännbara kan du ändra så att offren måste vara en viss typ av person. Det kan då till exempel handla om att offren måste vara personer med ren och oantastlig moral.

Skulle rollpersonerna fastna eller känna att de inte kan ordna fram offren själva kan Dauphine istället låta sina anhängare sköta det praktiska. Rollpersonerna behöver då fortfarande välja vilka som ska vara lämpliga kandidater.

Skulle någon av rollpersonerna frivilligt erbjuda att offra sig själv så understryk vikten i ett sådant beslut. Ge dem möjlighet att få ett ordentligt avslut – ordna sina affärer, kontakta familjen en sista gång och så vidare

Ge de andra rollpersonerna ordentligt med utrymme att i sin tur spela ut de här känslorna. Hur hanterar de den stundande sorgen – och ska någon dem behöva ta livet av en av sina vänner? På vem faller det ansvaret, i så fall? Eller ska de överlåta uppgiften åt främlingar, i form av någon av Dauphines anhängare?

## Träskmarkerna

*»Vidriga rötter och ondskefullt hängande snaror av spansk mossa omringade dem, och emellanåt förhöjde en fuktdrypande stenhög eller återstoderna av en vitt-rande vägg, genom sin antydning om sjuklig bebyggelse, ett obehag som vare sig vanskapt träd eller svampbelupen holme tillsammans gav upphov till.«*

*– H.P. Lovecraft, Cthulhu vaknar*

När allt är förberett är det dags för sällskapet att ge sig ut i träskmarkerna och avsluta allt. Om rollpersonerna inte redan känner det på sig, låt Dauphine säga till dem att det nu inte finns någon återvändo.

Den sjö i träskmarken där varelsen befinner sig finns inte på någon karta. Den påverkas av varelsens utomjordliga natur och kan endast hittas då varelsen vill det – till exempel då något av dess drömmande offer kommer för att dränka sig, eller inför en ritual till dess ära.

Dauphine leder färden ut i träskmarkerna. Rollpersonerna och ett antal av hennes anhängare samlas vid ett tiotal slitna bilar som ska föra dem till träsket. Varje bil har en av Dauphines trogna som förare.

Det är en brokig skara personer som samlats. Medelåldern är låg; de flesta verkar vara mellan 20 och 35. Alla bär amuletter och smycken som ska skydda och stärka dem mot vad som komma skall. Under resan är stämningen tryckt, där alla sitter helt tysta och tyngda av de handlingar som ligger framför dem. Eventuella kidnappade offer är bakbundna med munkavle, men skakar då och då i panik när deras stirrande ögon vittnar om den enorma – och berättigade – rädsla de känner.

Träskmarkerna är mörka och fuktiga. Vattnet sträcker sig så långt ögat kan nå och bryts endast av trädstammarna från cypresssträden som sträcker sig mot den nattsvarta himlen. Träden antar en kuslig och onaturlig skepnad när de hänger ner och sträcker sig utefter vattenytan, likt tusentals långa händer och fingrar som greppar efter rollpersonerna.

De ombeds gå försiktigt, då området hyser både alligatorer och flera sorters farliga ormar. Träskets djurliv kan bli en utmaning om det känns relevant, men är annars bara ett bra sätt att skapa obehag och en kuslig stämning. Sällskapet passerar försiktigt in i träsket som blir allt tystare och allt mer ensligt. Marken är våt och sumpig.

Till slut når de den lilla ö där ritualen påbörjades för tjuo år sedan. Monoliten står fortfarande kvar. Mossan som vuxit på den döljer skottskadorna från polisräden, men de finns fortfarande där.

Det är här Dauphines ritual ska äga rum. Dauphine och hennes anhängare pustar ut en stund innan de sätter igång med sina förberedelser.

I det här läget kan rollpersonerna uppleva det väldigt påfrestande för psyket att se ut över sjön och ön – det är ju en syn de kan ha sett i sina drömmar och nu är den här, verklig, framför dem. Kanske känns hela upplevelsen fortfarande som en dröm, kanske känns den som så verklig att det gör ont.

## Uppgörelsen – Ritualen

När förberedelserna inför ritualen är färdiga tänder Dauphines anhängare eldar kring monoliten. Några av dem ställer sig med facklor i händerna. Många andra klär av sig och har målat tecken på kroppen, framförallt *De äldres tecken*.

Tillsammans börjar de mässa. Språket är inget av de mänskliga, utan är *De stora gamlas språk*. Rollpersonerna kan avgöra att det är ord som formas, men den mänskliga anatomin får kämpa med att producera ljuden. Dauphine leder sina anhängare i ritualen och de uppmanar rollpersonerna att följa med och delta. De börjar att spela på trummor och sjunga på det hemska och onaturliga språket.

Efter en stunds mässande flackar eldarna till och vattnet kring ön börjar röra på sig. Någoting finns där nere i djupet. Någoting som rör på sig. Tittar rollpersonerna närmare verkar det först inte vara något där, men efter en stund kan de ana något som blänker mot månens ljus. Under ytan döljer sig en enorm vit skepnad som blänker mot månlyuset. Den stirrar nu tillbaka på dem var de än tittar. Hela denna vita sörja är täckt med ögon. Den har snart omringat hela ön och stiger mer och mer mot ytan allt eftersom ritualen blir mer intensiv. Varelsen är här och den lyssnar. Den väntar på sin njutning.

Om du vill ha med dem, kan de svarta djävlarerna som sägs flyga från underjorden göra sin entré här. De är svarta bevingade varelser, drygt en och en halv meter långa med svarta, döda ögon och en mun som varken helt är en mun eller en näbb. De är en lägre ras som oftast tjänar andra starkare raser. Om de dyker upp flyger de ner från skyn och deras siluetter anas när de flyger framför månen. De kommer inte att attackera, utan hoppas även de att få ta del av den festmåltid som dukats upp, att få äta under offerritualen. De kommer inte attackera någon deltagare, åtminstone inte just nu.

Ritualen blir allt mer intensiv, med högre mässande och sång. Dauphines anhängare dansar allt vildare och skriker nu de olika fraserna, främst det återkommande »*Kutulu Fhgtagn! Ia! Ia!*« Varelsen i djupet rör sig allt närmare ytan och rollpersonerna kan ana hur den bryter igenom.

Den verkar anta en alltmer tydlig form och bli mer samlad. Genom ritualen blidkas den och blir starkare. Vill du att den ska anta en form likt sin förälder, Kutulu, är det nu rollpersonerna kan ana den.

Dauphine och hennes anhängare drar ritualknivar i ren metall som glänser i månljuset. Det är nu dags för den sista delen i ritualen: offren. Personerna som ska offras förbereds och hängs upp och ned framför monoliten.

Detta är såklart lättare sagt än gjort att genomföra människoeffren. Dauphine kan be rollpersonerna vara de som utför själva gärningen – om du verkligen vill se till att det sker så säger hon istället mer bestämt att ritualen kräver att det är rollpersonerna som utför offren. Spela det då som information som Dauphine medvetet har undanhållit för dem och avslöjar först nu, i skarpt läge. Detta för att göra det svårt för dem att backa ur och garantera att de skulle spela sin roll. Detta kan dock riskera att kännas billigt, så var varsam.

Under tiden tar varelsen en allt tydligare form. Tiden är knapp och offren måste ske nu, annars är allt förlorat.

## Ritualen lyckas

Skriken ekar när knivarna dras över offren, vars liv snart lämnar dem. Marken målas röd och även knivarna glänser röda med blod när de hålls mot skyn. Är de flygande jävlarna på plats kommer de att börja festa på en av de döda kropparna genom att riva upp dess buk och börja äta dess inälvor. De kan mycket väl också ta en kropp och flyga upp med den mot skyn. Våldet är groteskt och omöjligt att undgå. Dauphine och hennes anhängare skriker och gråter över vad som sker och vad de tvingas göra.

När människoeffren är genomförda kan rollpersonerna se hur träskvarelsens skepnad börjar skingra sig. Har den antagit en fast skepnad som liknar dess förälder Kutulu kommer det först att se ut som att den börjar smälta samtidigt som den dunstar bort. Känslan av dess närvaro blir svagare allt eftersom de fysiska aspekterna av den skingras. Även de hallucinationer den tvingat på sina offer blir svagare. Allt eftersom blodet sinar så rinner även den bort.

Snart ser alla hur vattnet återigen blivit mörkt, förutom månen som speglar sig i det. Vattenytan ligger blank och tom, så när som på det blod som sipprat ut i den. Hallucinationerna är borta, liksom drömmarna. Varelsen slumrar än en gång och kommer inte att kunna vakna under en lång tid. De flygande djävlarerna, om de är närvarande, flyger mot skyn och snart är även de borta.

Nyss var luften fylld av det höga ljudet av mässande och sång. Nu återstår nu bara en enorm tystnad.

### Ritualen misslyckas

Människooffer är något av de värsta vi kan föreställa oss och det finns inga garantier för att de faktiskt blir genomförda. Kanske misslyckas rollpersonerna som ombetts att utföra offren med att övervinna sina egna moraliska betänkligheter eller sitt äckel inför handlingen. Kanske stoppar de hela ritualen genom att försöka övermannas deltagarna – kanske har de till och med tipsat polisen på förhand, för att säkerställa att offren inte kan genomföras.

Oavsett hur det går till kommer en avbruten ritual att få konsekvenser. Har varelsen börjat ta form fortsätter den med det. Till slut når den ett stadie där den är tillräckligt solid för att vilja agera. I det läget är den ute efter själar och då offret uteblivit tar den saken i egna händer – eller klor.

Den kommer att attackera alla den kommer åt och sluka dem som vad som vi närmast kan beskriva som föda. Ödet dessa offer går till mötes är allt annat än vackert och de lämnar stora pölar av blod efter sig. Skrik av smärta kommer att skära genom luften och eka mellan träden när varelsen tar för sig.

Vill du å andra sidan inte ha ett lika monsterfokuserat slut kan du låta rollpersonerna stoppa ritualen innan varelsen börjar ta form. Dauphine kan då släpas därifrån i bojor eller handfängsel om de så önskar, samtidigt som de hör hennes desperata tårar. Hon kommer att böna och be om att de ska släppa henne fri, då detta är enda chansen att stoppa varelsen.

Vill rollpersonerna slåss mot hennes anhängare är en sådan strid långt från svår att vinna: bara en enda av dem är faktiskt beväpnad med något annat än ritualknivarerna.

## Avslutning

Om ritualen lyckades kommer rollpersonerna tillbaka från träsket till sitt hotellrum i New Orleans, och försöker troligen lämna de hemska synerna och upplevelserna bakom sig. Den natten sover de drömlöst; varelsen är stoppad på riktigt och sänder inga fler visioner. På längre sikt kan rollpersonerna mycket väl få långtgående men från allt de sett, upplevt och kanske deltagit i. Det skulle inte vara det minsta förvånande om flera av dem rentav drabbades av nervösa sammanbrott. Sannolikt drabbas de av efterskalv i form av drömmar och plötsliga infall, som dock inte kommer från varelsen utan från deras egna traumatiserade psyken.

Om ritualen däremot stoppas kommer drömmarna inte att sluta, utan bara bli starkare och starkare. Fler och fler personer kommer att drömma dem och höra varelsens lockrop. Snart kommer en epidemi av folk som går ut i träsket och dränker sig att drabba området, samtidigt som fler och fler undviker träsket och sjön i vaket tillstånd. Drömmarna kommer att växa sig starka och fortgå fram tills varelsen i sjön får möjlighet att resa sig med de andra De stora gamla, dock är det fortfarande långt bort. Tills dess håller sig varelsen i träsket – den är tills vidare framför allt ett lokalt, men mäktigt, hot.

Hur förklarar rollpersonerna Ritters öde för polisen? Det är fullt möjligt för dem att bevisa att han tog livet av sig och polisen kommer då kort därefter att förklara fallet som avslutat. Dauphine går fri så länge rollpersonerna inte lägger skulden på henne – då blir hon istället snabbt dömd till ett långt fängelsestraff. Blir Angelicasällskapet nöjda med lösningen och rollpersonernas insats?

En sak är i alla fall säker: träskets drömmar och vad rollpersonerna sett i samband med dem är något ingen av dem någonsin kommer att glömma.



# PERSONGALLERI



## Céline Dauphine

Céline är en afroamerikansk kvinna i 35-årsåldern och en av New Orleans voodoorottningar. Liksom många av stadens afroamerikanska invånare och Voodoooutövare härstammar Célines familj från slavar. Båda föräldrarna sköts till döds av polisen i tillslaget 1907 och under tonåren bodde hon hos sin moster, även hon en Voodoooutövare.

Céline blev snabbt väldigt duktig inom Voodoo och har vuxit till en av New Orleans främsta voodoorottningar. Utmärkande för Céline är hennes nyfikenhet och kunskap om det lovecraftskt ockulta, något hon började gräva i när hon fick reda på detaljerna kring hur hennes föräldrar dog.

Genom sitt sökande har hon blivit vän med Étienne-Laurent de Marigny, en framstående student inom det ockulta på Tulane University. Via honom har hon fått tillgång till en hel del olika texter och lärt sig mycket om den lovecraftska mytvärlden.

Den kunskap hon fått på det viset har låtit henne förstå ritualen som påbörjades 1907 – dess syfte och funktion och vad som hände när den avbröts. Hon har förstått att en ond loa (ande) bor i djupet av ett träsk söder om New Orleans. Denna loa härstammar från den store Kutulu och använder drömmar för att locka folk att dränka sig i botten av träsket. Men hon vet också att varelsen kan förmås att återgå till sin sömn, åtminstone under en lång tid framöver, genom att ritualen som påbörjades 1907 avslutas – med hjälp av mänskliga offer.

Céline är mycket värtalig och har en tydlig pondus. Hon syns ofta med sin kungsboa (*Boa constrictor*) intill sig. Hon är öppet bisexuell, något som hennes religion överlag har lättare att acceptera än de flesta andra vid den här tiden – dock kan hon fortfarande möta motstånd från de mer katolskt fostrade Voodooötroende. Hon är intelligent, kvicktänkt och mycket väl medveten om riskerna det innebär att vara Voodooötövare. Framför allt handlar det om att utsättas för förföljelser och rasism, inte minst med koppling till tillslaget 1907. Därför försöker hon hålla sin identitet dold för människor utanför Voodookulturen – framför allt för vita. Hon finns i väldigt få register och hennes namn och den plats där hon håller till går nästan bara att få reda på genom att tala med någon av hennes anhängare.

Förutom anhängarna känner flera personer på lönnkrogen *The Cottonmouth* till var hon finns och det gör även Étienne-Laurent de Marigny. Hon är omtyckt som ledare och har många som hjälper henne. Bland annat har hennes stora förkärlek till musik och framför allt jazz gett henne ett stort nätverk av gatumusikanter. De hjälper henne genom att skicka vidare information och meddelanden över hela staden. Hon vet därför redan om att folk letar efter henne och via sina musikanter spårade hon först upp Jacob Ritter och senare rollpersonerna.

Dauphine kommer att kontakta rollpersonerna direkt om hon inser att de är kunniga och välvilliga, för att få över dem till sin sida. Framför allt om polisen verkar bli övertygade om att Ritter blev mördad och att hon och hennes anhängare ligger bakom.

## Louisiana Voodoo och den lovecraftska mytvärlden

Då Louisiana Voodoo i sin grund är en tro som fötts från flera olika delar av folktro och religion och hela tiden anpassas kommer den även i detta äventyr ha lånat aspekter från den lovecraftska mytvärlden. Céline Dauphine har – med en del hjälp från de Marigny – studerat flera olika ockulta texter och mytvärldstexter, vilket gör henne väldigt kunnig inom det onaturliga och bortomvärldsliga, men ser det hela utifrån ett voodooperspektiv. Hon gör till exempel *gris-gris* med *De äldres tecken* i sig för att erbjuda skydd – vilket gör dem till potenta skydd mot delar av det onaturliga. *Varelsen i djupet* ser hon som en ond loa som ska stoppas och hennes kunskap om mytvärlden är anledningen till att hon vet att den kan stillas genom människooffer.

Blanda gärna in element av både voodoo och den lovecraftska mytvärlden och mötet dem emellan. Låt till exempel Céline och hennes anhängare prata om *Den sovande Kutulu* som en loa.

Céline har många anhängare i New Orleans, som alla hjälps åt att sprida information och hålla koll på vad som händer. Hon har en stark koppling till stadens jazzmusiker och en flera av hennes budbärare är gatumusikanter. De kan stå obehindrat i olika gathörn och samla in information, ge meddelanden eller skugga folk där det behövs – utan att någon lägger märke till dem.

Hon har även många kontakter inom serviceyrken vilket kan förklara varför hon har information som hon inte hört direkt – till exempel kan en städare varit närvarande och lyssnat. Nätverket är starkt och vill göra allt för att skydda sin tro och ledare som de har en stor respekt och de kommer inte att begå några handlingar med onda intentioner.



## John Raymond Legrasse

Legrasse är i 60-årsåldern och har nyligen gått i pension efter en lång tjänstgöring inom polisen. Han är lång och smal, med ett ansikte som kan beskrivas som utdraget. Han har en markerad underkäke, med lite av ett underbett och hans röst har en lätt nasal ton.

Legrasse jobbade som kommissarie i många år och specialiserade sig framför allt på mordutredningar. 1907 var det han som höll i fallet med kulten i träskmarkerna utanför New Orleans och som sedan ledde till tillslaget mot ritualen. Räden ledde till att många personer arresterades och dömdes och Legrasse, som ledare för operationen, belönades med en pampig ceremoni och en befordran. Utifrån såg det ut som att Legrasses liv knappt kunde bli bättre ut och många trodde att han skulle gå långt.

Men något förändrades hos Legrasse den natten. Han kom att bli allt mer tillbakadragen och rädd för omvärlden. Det var som att en gnista inom honom hade släckts efter allt han hade sett ute i träsket. Han blev allt mer övertygad om att livet saknade mening och syfte. Han blev mycket tystlåten och när han väl pratade var det nästan uteslutande om arbetet.

Tiden efter pensionen har varit svår, då han har dragit sig tillbaka från omvärlden och spenderar nästan all sin lediga tid ensam. Till skillnad från många ensamma personer söker sig inte Legrasse till supande eller andra nöjen, då han inte finner mening i dem. Det enda han klamrade sig fast vid och fortfarande såg som meningsfullt var att skipa rättvisa och fram till pensionen var han helt fokuserad på sitt arbete och att lösa sina fall. Utan det känner han att hans liv saknar mening.

Om Legrasse själv skulle få välja skulle han gärna ha fått spendera all sin resterande tid vid sitt skrivbord på jobbet tills hans hjärta gav upp.

På sistone har han börjat läsa mer. Läst har han gjort sedan han var ung, då böckerna ofta fick fostra honom som ensam barn. Genom dem upplevde han allt från romantiken hos Shelley och Byron till Poe och hans mörka berättelser. De berättelser Legrasse tyckt bäst om har varit de som speglat hans tomhet och han har ofta känt sig bortkopplad från verkligheten, något som sannolikt förvärrats av att stora delar av hans familj gick bort när han var ung.

Denna cyniska syn på livet har också fött en mörk sida hos Legrasse. Efter det han såg i träsket den kvällen 1907 började han betrakta alla kulturer som inte är västerländska som vilda, sjuka och onda. Han ser dem som omänskliga och underlägsna »hans« kultur och tycker att de saknar »civiliserade« aspekter.

En stor del av det han demoniserat i just Voodookulturen är också hur den haft en öppnare syn på sex än den västerländska kristna kulturen. Efter den kvällen i träsket blev Legrasse inte bara avhållsam, utan har sedan dess inte ens velat prata med kvinnor. Han oroar sig för att de skulle kunna förföra och därmed förgifta honom att ge efter för sin kropps smutsiga viljor – och hur han i ett sådant ögonblick skulle kunna lägga sig på samma låga nivå som »en lågt stående vilde«.

I sitt jobb som polis har han varit extra engagerad i att snabbt samla in bevis och se till att de som är rasifierade, eller kvinnor, blir dömda. Legrasse har aldrig varit särskilt frispråkig eller högröstad när det gäller de här åsikterna, utan hans hat finns framför allt inombords, kokandes under ytan.

Andra har dock instinktivt känt av det pyrande hatet och gjort dem misstänksamma, vilket också lett till att han undviker andra människor och generellt blivit än mer tystlåten.

Men det här knappt undertryckta hatet skulle definitivt kunna explodera och välla fram om han fick veta att vad han ser som ondskan personifierad – kulten från 1907– var aktiva igen. En person som Céline Dauphine skulle representera allt han hatar.

I en förhoppning att bespara allmänheten från de hemskheter och den »orena tro« som han såg i träsket den natten sparade han själv statyetten och har förstört en stor del av de egentliga bevisen som samlades in under räden.

Ritter sökte nyligen kontakt med honom i förhoppning att lära sig mer om kulten. Legrasse var inte särskilt pratsam, men visade upp statyetten för Ritter efter att denne fått honom att oro sig för att kulten återvänt.

Efter att Legrasse nekat Ritter att ta med sig statyetten för vidare studier, stjal Ritter den utan att Legrasse märker det.



## Jacob Ritter

Jacob var en historiker och hobbyantropolog i övre 50-årsåldern. Han var också medlem i Angelicasällskapet. Hans hemvist var New York, där han studerade vid Columbia University. Senare återvände han också ofta dit för att föreläsa. Han var känd för sin stora och något teatrala personlighet och han drog sig inte för att blanda in humor i de flesta samtal. En del uppskattade hans skämtlygne, medan andra fick svårt för honom och fann honom oseriös.

Ritter fascinerades av vad han kallade det mörka och mystiska i människans förflutna och han studerade gärna de mer makabra händelserna i vår historia. Det kunde handla om allt från tortyr till religioner vars riter påstås inbegripa människoffer eller kannibalism. I sitt sökande besökte han många olika kulturer runt om i världen och han försökte alltid att uppleva dem »på invånarnas nivå«, långt från de vanliga västerländska turisterna.

Tyvärr gick denna besatthet många på nerverna. Jacob själv var inte speciellt lyhörd, även om han menade väl.

Under sina resor har han bland annat besökt Australien, Polynisien, Peru och nu senast Haiti där han spenderade lång tid med att forska kring Haitisk voodoo. Han fascinerades av hur de troende i många fall dyrkade eller tillbad väsen som kunde ses som mörka, men som i deras ögon inte nödvändigtvis behövde vara *onda*. De använde sig av farliga ormar i sina riter och offrade djur till andar. Hans halvår på Haiti gav honom mersmak och när han återvände till USA ville han ta reda på mer.

Kort efter att han återkommit till USA, nära årsslutet av 1928, begav han sig till New Orleans. Hans plan var att stanna som allra minst till Mardi Gras i slutet av februari 1929, antagligen längre. Han flyttade in på ett långtidsboende och påbörjade sina studier av Louisianas voodookultur. Han fascinerades mycket av att kunna jämföra likheter och skillnader mellan de två olika varianterna av Voodoo. Han arbetade energiskt och engagerat, med en förhoppning om att utöver sina vanliga studier också kunna gräva fram information om mer makabra händelser.

Till slut fick han höra om polistillslaget mot träskkulten 1907, vilket väckte hans nyfikenhet. Han började undersöka händelsen närmare men ju mer han grävde desto mer fann han som tydde på att kulten kanske inte stoppats helt och hållet.

Efter att ha kontaktat Legrasse fick han tillgång till Kutulustatyetten som beslagtogs under räden och han var övertygad om att den skulle innehålla de svar han sökte. Han stal statyetten, men kort därefter började han drömma märkliga drömmar och bli allt mer paranoid.

Han blev övertygad om att kulten förtrollat honom. I själva verket var det ju statyetten som låg bakom och dess drömmar infekterade hans psyke mer och mer. Han konsumerades allt mer av denna paranoia, tills han en natt tog statyetten och slog sig själv med den flera gånger i huvudet – vilket ledde till hans död.





## Étienne-Laurent de Marigny

Étienne är i 30-årsåldern och medlem av den kreolska familjen de Marigny. De var en av de franska familjer som för över 200 år sedan lade grunden för den bosättning som senare kom att bli New Orleans. Redan som ung visade Étienne prov på stor begåvning, framför allt i matematik och språk. Under en period i början av 10-talet studerade han vid Sorbonnes universitet i Paris, varefter han återvände hem till New Orleans. Efter sin hemkomst började han intressera sig för och studera det övernaturliga och mystiska.

När det stora kriget – första världskriget – bröt ut återvände Étienne till Frankrike och gick med i den franska främlingslegionen, där han träffade den amerikanska mystikern Randolph Carter från Arkham. De två männen blev snabbt goda vänner och den vänskapen fortsatte även efter krigsslutet. Étiennes studier blev nu alltmer inriktade på det ockulta och onaturliga, där han korresponderade både med Carter och med Carters vän Harley Warren. Brevväxlingen med den senare fortsatte fram till dess att Warrens försvann år 1919 i samband med att han och Carter undersökte en underjordisk krypta (*Randolph Carters berättelse*, H.P. Lovecraft).

Étienne blev snart en framstående akademiker inom det ockulta och hans forskning skattas högt världen över. Han samtalar också via brevväxling med många av världens mest namnkunniga mystiker och ockultister. Han har dessutom publicerats flera gånger i den i sammanhanget välrenommerade tidskriften *The Occult Review*. Samtidigt fortsatte han sina studier inom andra ämnen, framför allt lingvistik. Idag är han erkänd expert inom området och har varit behjälplig i att tyda och översätta otaliga okända, utdöda och ockulta språk och symboler.

Han är med andra ord väldigt kunnig och en källa till information om det mesta som berör den lovecraftska mytvärlden och det övernaturliga. Han diskuterar gärna sådana spörsmål öppet, utan någon direkt oro kring vad spridandet av denna kunskap kan leda till. Étienne ser hela ämnet ur ett huvudsakligen akademiskt perspektiv och har därför en distans till det hela. Samtidigt kan han vara en bra källa både till direkta svar på rollpersonernas frågor samt till rekommendationer om passande lektyr.

Hans kunskaper har lett till att han format bekantskap med Céline Dauphine. Han har kunnat ge henne tillgång till olika böcker och texter i utbyte mot att Étienne fått studera hur olika ockulta element påverkat voodoo. Han och Céline hyser stor respekt för varandra och båda respekterar den andres kunskap.

Det är svårt att undgå Étienne. Han är smal, lång, något mörk och mycket stilig, med en smal och välansad mustasch. Hans bakgrund som student i Paris väckte ett intresse för mode och han är alltid elegant klädd när han ska träffa folk.

Han har en stark och vänlig utstrålning och är mycket karismatisk och upplevs både som en bra talare och en mycket god lyssnare. Han är välkomnande och syns ofta med ett leende som kan vara svårt att motstå, samtidigt som hans intellekt imponerar många.

Hans färgstarka och karismatiska personlighet har också lett till en del problem för honom, då en del har svårt att ta honom på allvar inom akademien.

# REKVISITA



**T**ill detta scenario hör ett dokument, vars renskrivna text återfinns nedan. På efterföljande sida finns sedan själva dokumentet.

## Dokument 1

*En handskriven anteckning på sista sidan i Ritters anteckningsblock.*

*Tulane University – É-LdM*

*1 november 1907*

*Kutulu*

*Drottning*

*Bränn denna bok innan de hittar er också!*

Tulane University - É-LdM

1 november 1907

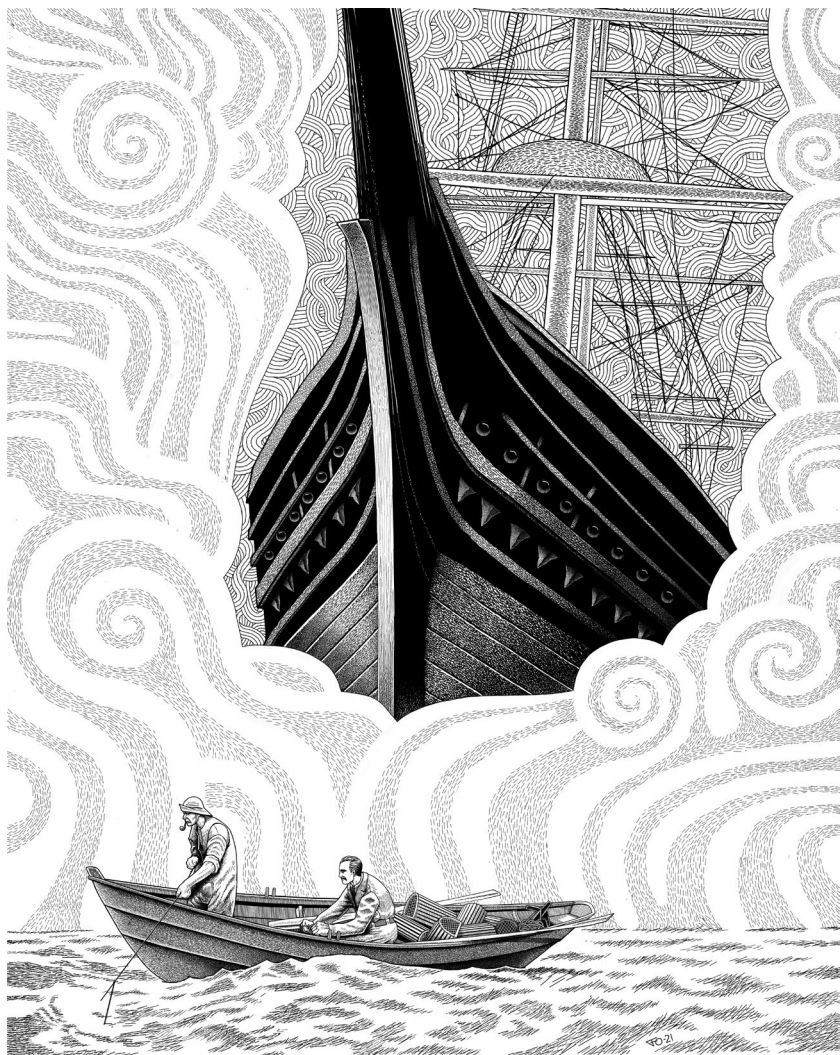
Knutu

Drottning

Bränn denna bok innan de  
hittar er också!

DIMMANS  
HEMLIGHET

KINGSPORT  
JUNI 1928



# BAKGRUND



**F**yra kilometer från Arkham, där Miskatonicfloden rinner ut i Atlanten ligger Kingsport. Mellan husen går dess snåriga gränder och ut mot vattnet vätter de höga klipborna, främst på norra sidan vid den höga *Kingsport Head*. Om nätterna kläs staden in i en tjock dimma och ett fyrton på den lilla ön *North Point* hjälper till att lysa upp samtidigt som det dova ljudet av mistluren hörs eka genom staden.

Ursprungligen var Kingsport en gammal hamnstad som 1639 grundades av fiskare, men under de senaste femton åren har dess största inkomstkälla skiftat från fisket till turism. Även om nätterna är svala och vädret blåsigt så är somrarna varma och temperaturerna når uppemot 25–30°. Familjer från flera olika delar av östkusten beger sig dit för att bada i Atlanten, där sommarens varma strömmar gör vattnet väldigt behagligt.

Samtidigt lockar staden till sig konstnärer och dess dimmiga vyer har ofta fått agera motiv, ihop med författare som tar sig dit för att inspireras av dimmans mystiska gåtor. De säger att staden inbjuder till inspiration och drömmar som du bara upplever i Kingsport.

Turistsäsongen varar från juni till början av september och når sin kulmen vid nationaldagen. Kingsports ekonomi är nu nästan helt beroende av turismen, med sommaröppna Bed & Breakfasts, restauranger och familjer som hyr ut sina lägenheter till konstnärer under somrarna. Fisket är stadens näst största inkomstkälla, men den bleknar i jämförelse med vad turismen drar in. Staden ruvar också på många hemligheter och en och annan gammal legend...

## Legenden om det sjunkna skeppet

Natten den 24 juni 1848 lade skonaren Amity till i Kingsport. Dess hamn var ursprungligen i Kalifornien, men enligt besättningen skulle man nu segla österut över Atlanten. De skulle bara stanna en dag eller två i Kingsport för att fylla på förnödenheter, och få besättningsmedlemmar steg i land. Som handelsvaror hade de med sig märkliga smycken, som de sade kom från Polynesien. Smyckena hade fiskliknande gudar som motiv.

Många i Kingsport kände en frän stank komma från skeppet och dess besättning och undvek att ha med dem att göra. Besättningen ingav en ogästvänlig och märklig känsla som inte blev mindre av att man ibland kunde se besättningens hukade silhuetter lunka runt på ett märkligt sätt ovanpå däck.

Besättningen hade nyligen köpslagit med Obed Marsh i Innsmouth och därifrån fått smycken och en del besättningsmedlemmar som ville ta sig över Atlanten. Samma kväll som de skulle ge sig av lade sig en tjock dimma och de övervägde att skjuta upp resan. Kingsports invånare, som gärna ville att de märkliga typerna skulle ge sig av, övertygade dem att stadens fyr skulle leda vägen.

Mitt i natten slocknade fyrtornet. Ingen vet exakt hur det gick till: var det sabotage eller bara otur? Oavsett vilket stod fyren mörk samtidigt som skeppet seglade ut i tomma intet, rakt mot grundet intill ön *Shark Island* utanför Kingsports kust. Flera invånare i Kingsport vittnade senare om att de hörde en hög smäll den natten. Oron låg tjock likt dimman över staden.

Morgonen därpå bekräftades farhågorna när döda kroppar hittades i vattnet vid en av stränderna. En fiskare hittade en arm i sitt nät; en annan ett huvud. Invånarna i Kingsport förstod vad detta betydde: skeppet hade gått på grund under natten och de som inte följt skeppet till botten hade attackerats av hajar.

Ingen vågade riktigt prata om vad som hade skett och någon formell utredning gjordes aldrig. Besättningen hade varit illa ansedd och ingen ville titta alltför nära. Stadens invånare valde att glömma och att begrava hela historien, lägga den bakom sig, även om skeppet låg kvar på havets botten som en anklagande påminnelse. Med tiden blev Amity föga mer än en skröna.



## Sanningen – *Amitys* vrak seglar igen

Dimman som denna försommar sveper in över staden på kvällarna och nätterna bär på en hemlighet. Mitt i natten, när den är som tjockast händer det att fyren slocknar – som kvällen då *Amity* sjönk. Den som då gör misstaget att vara ute till havs upptäcker snart att det är mer än bara den slocknade fyren som påminner om den ödesdigra natten.

I dimman ute på havet skimtar ett fartyg, gammalt och murket med trasiga segel. Dess skrov bär ett välkänt namn: *Amity*. Det seglar nu som ett spökskepp, transparent och andelikt, och leder de olyckliga själar som försöker följa efter rakt mot grunden kring grottön Shark Island.

Självklart finns inget sådant som »spökskepp«. *Amitys* vrak ligger fortfarande kvar på havsbotten vid Shark Island. Istället ligger sanningen i öns grottor, som agerar högkvarter för en spritsmugglingsverksamhet. Denna leds av Frederic »Fred« Jones, en gång i tiden en legitim och framgångsrik importör och exportör som börjat med mer ljusskygg verksamhet efter att spritförbudet givit honom ekonomiska problem. Han använder grottorna på ön för att ta in sprit från Sydamerika och Europa via Atlanten. Jones använder *Amity* och dimman för att dölja sina förehavanden och det hela möjliggörs av en märklig teknologi och en kompanjon från en värld bortom vår.

Det hela började med att en av Freds kontakter, en hembrännare i Vermont vid namn Vernon Dinkley, slutade att svara på Freds brev. Fred blev orolig över att ha blivit lurad och åkte upp till bergsområdet i Vermont för att söka rätt på honom.

När han väl hittade Dinkley var han skygg och ovillig att prata. Fred schasades iväg, men var övertygad om att något var i görningen. Bevärpad med en pistol bröt han sig in i Vernons skjul för att hitta hans hembränningsapparat. Det visade sig att apparaten var ombyggd till något helt annat.

Plötsligt hörde han Vernons röst – ur en av apparatens högtalare! Han bad Fred att hjälpa honom. Samtidigt öppnades dörren bakom Fred och när han vände sig om stod Vernon där. Figuren framför honom pratade, men rösten var inte Vernons. Den var svag och hes och bad Fred att gå därifrån och glömma vad han hade sett, annars skulle det bli hemska konsekvenser.

Fred hämtade sig snabbt. Han skrattade, och förklarade till varelsens förvåning att han struntade i vad den gjort med den riktiga Vernon. Maskinen varelsen byggt var bortom den här världen, och Fred såg stora möjligheter. De hamnade snart i samspråk och fann att de hade mycket att vinna på samarbete. Varelsen är egentligen en Mi-Go – Vernons hjärna förvaras i maskinen, och den bär nu Vernons hud som en förklädnad.

Fred och varelsen som en gång varit Vernon började nu att smida planer. Varelsens tekniska kunskaper var enorma och Fred hade många idéer om hur de skulle kunna nyttja dem. Det var när varelsen visade upp olika typer av projektorteknologi och en handhållen dimpistol som Fred kläckte planen: de skulle använda legenden om spökskeppet *Amity* som seglar genom Kingsports tjocka dimma. Det borde hålla folk borta och låta dem fokusera på spritsmugglingen ostört. Genom en avancerad projektor skapar de en bild av *Amity* och med dimpistolen styr de enkelt dimmans riktning och tjocklek.

Varelsen som varit Vernon har installerat en dold fjärrstyrd säkring i fyren som gör att de kan stänga av den när det behövs. För att sprida legenden om *Amity* betalar de den gamle fyllbulten »Ol' Shaggy« Rogers i sprit för att berätta legenden.

Grottorna används huvudsakligen för lagring av smuggelsprit som ska röra sig över Atlanten, men »Vernon« har också en egen agenda. Den innefattar bland annat att överlämna mystiska fynd till kultister eller till varelsens syskon, nedkallade från Yuggoth. Fred bryr sig inte – han tänker bara på sin egen vinning. Varelsen bor numer i ett skyddat rum Fred tillhåller, där den kan ta av sig Vernons hud och sträcka på vingarna. Den håller sig generellt inomhus och syns sällan ute.

Sakta men säkert har de byggt upp operationen och skeppet har seglat tre gånger den senaste månaden. Vid det första tillfället den 11 juni noterade inte allmänheten mer än att fyren hade slocknat. Vid den andra seglingen den 17 juni sänkte de en mindre fiskebåt med två män ombord: Matthew Brody och Martin Hooper. Vid den tredje, den 24 juni, orsakade de förlisningen av fiskebåten *Orca*, där nästan hela besättningen befaras ha omkommit. En fiskare, Robert Quint, överlevde och ligger nu på det lokala sjukhuset.

Under tiden har borgmästaren Lawrence Vaughn gjort sitt bästa för att lägga locket på om hela händelsen – han vill inte ha någon kalabalik ut under turistsäsongen. Framför allt inte under den stundande nationaldagshelgen, då antalet turister brukar vara som störst.

## Mystik och byråkrati

Under det här äventyret kommer rollpersonerna att brottas mot två hinder i sina försök att hitta sanningen om spökskeppet i dimman och lösa mysteriet.

Det ena utgörs av borgmästaren, vars önskan att lägga locket på kommer att försvåra deras arbete betydligt. Han kommer hindra rollpersonerna från att varna folk – framför allt om de vill stänga ner stränder – och göra allt för att tysta ner kopplingen mellan dödsfallen och legenden om spökskeppet. Han kommer att hindra journalister att skriva om berättelsen, bepoliser att öppna upp avspärningar och skicka ut konstaplar för att köra bort rollpersonerna från platser där de börjat ställa för många frågor.

Så långt det är möjligt kommer han att arbeta inom lagens ramar och undvika våld – han agerar ju trots allt »för stadens bästa«. Kalabalik är dåligt för turismen och därmed för Kingsport. Det finns andra badorter i New England, som Cape Cod, dit folk lika gärna kan åka. Använd borgmästaren flitigt under äventyrets gång, som en utmaning som rollpersonerna behöver att ta sig förbi och att övertala (ANSEENDE, ÖVERTALA, KREDIT och BÖRD kan alla vara till hjälp om de behövs). Hans blockader bör vara lagom irriterande bromsklossar, inte murar som får äventyret att stanna upp. Låt Vaughns sätt att tala till rollpersonerna snarare vara mer nedlåtande än aggressivt. Använd fraser som »*jag gör ju detta för stadens bästa*« eller »*ni måste ju se det från mitt perspektiv, jag har faktiskt turismen att tänka på*«.

Om Vaughn konfronteras med konkreta bevis slutar han störa utredningen. Då är han istället beredd att hjälpa till – han vill ju stadens bästa, trots allt. Han kan också vara ett användbart *villospår*.

Hyser rollpersonerna misstankar mot Vaughn – spela på dem och använd den grävande journalisten Daphne Blake och hennes önskan att avslöja borgmästaren. Genom detta spår kan också Frederic Jones, en person som heller inte har mycket till övers för Vaughn, etableras.

Det andra hindret är Jones och Vernon, som gör allt de kan för att deras aktiviteter ska fortsätta vara gömda. Under de kvällar då smuggelgods lämnas över försöker de få andra fartyg att hålla sig borta från havet genom spökprojektionerna och när de är i land gör de allt de kan för att spä på berättelserna och skapa mer oro.

Varken Jones eller Vernon är egentligen våldsamma annat än i självförvar; de vill bara bedriva sin verksamhet i fred. Om de märker att rollpersonerna är dem på spåren kommer de att försöka att lura in dem i ett bakhåll. De kommer snarare försöka att skrämma iväg rollpersonerna än att döda dem. Tänk också på hur du väljer att spela avslöjandet av sanningen att det bara är smugglare som ligger bakom vad som har skett och var inte orolig att spela ned de utomjordiska elementen. Det intressanta här bör vara att det en människa gjort med denna avancerade teknologi är att tjäna pengar på spritsmuggling.

Det kan också bli en bra återspelning av känslan av hur obetydande vi är i ett kosmiskt universum: här var det bara en smugglare och en ensam Mi-Go som ville tjäna pengar. Men den Mi-Gon som är förklädd till Vernon kan vara ett väldigt effektivt element genom äventyret, speciellt i klimaxet och hur du vill använda den. Dess faktiska vilja och intentioner är okända och för oss helt främmande och den skulle lika gärna kunna vända ryggen till smugglarna och attackera dem istället om den känner sig hotad. Du kan även använda den för att göra den mest groteska varianten av att »rycka-av-förklädnaden« biten i ett Scooby Doo-avsnitt, när den rycker av sig Vernons hy och avslöjar något helt annat under.

Säkerställ att spelarna är bekanta med spritförbudet. Du behöver inte vara övertydlig, men se till att det nämns eftersom det är en naturlig del av rollpersonernas vardag och en viktig del i Vernons motivation.

# INTRODUKTION



Äventyret börjar den 26 juni 1928, då rollpersonerna och Angelicasällskapet kontaktas av borgmästare Vaughn. Det är inte av vikt var rollpersonerna befinner sig inför äventyret, men mycket är skrivet för att utgå från Arkham. Introduktionsscenerna behöver etablera följande ledtrådar:

- Kingsport är mycket beroende av sin turism.
- Fiskebåten *Orca* förliste nyligen och bara en från besättningen, Robert Quint, har överlevt. Han är i svår chock och repeterar bara namnet *Amity* om och om igen.
- *Amity* är en legend om ett gammalt spökskepp som sägs segla i Kingsport tjockaste dimma då fyren slocknar.
- Borgmästare Vaughn är orolig att om legenden skulle läcka ut skulle detta skapa panik i staden och skada turismen.
- Journalisten Daphne Blake förstår att Vaughn försöker se till att detta hålls hemligt, samtidigt som hon försöker att avslöja Vaughns falskspelande.

## Ankomsten i Kingsport

Angelicasällskapet (och därigenom rollpersonerna) kontaktas av Kingsports borgmästare, Lawrence Vaughn som efterfrågar deras hjälp i att klara upp en situation som uppstått med en gammal skröna som verkar ha fått nytt liv. Han kan intyga att skrönans innehåll inte är något att oroa sig för och tror att Angelicasällskapet med sin expertis är de mest lämpade att klara upp och bevisa detta. En ordentlig belöning i form av en stor donation till organisationen utlovas.

Han ber rollpersonerna att möta honom i Kingsports stads-  
hus för en mer ingående förklaring av situationen. Självklart  
bistår han med all form av logi i staden.

En bilresa till Kingsport från Arkham tar lite drygt två tim-  
mar. När rollpersonerna närmar sig staden fastnar de dock en  
stund i en bilkö – det är många turister som är på väg till  
Kingsport. Bilarnas nummerplåtar avslöjar deras ursprung –  
medan vissa turister kommer både från närliggande Miskatonic  
Valley och Boston så har andra åkt hela vägen från New York  
eller ännu längre ner på östkusten. Det går också tåg till  
Kingsport, för de som saknar bil eller har längre att resa.

Kingsport är en stad i typisk New England-stil, med slut-  
tande tak och flera gågator. Mängden restauranger och Bed &  
Breakfasts utefter gatorna talar sitt tydliga språk; turismen är  
viktig för staden. En hel del är fullbokade, men några tycks  
ännu ha enstaka lediga rum. Staden är utsmyckad med blom-  
mor, flaggor och banderoller med marina teman. Många av dem  
gör reklam för det stora firandet som sker på nationaldagen  
den fjärde juli. Stadshuset är även det ordentligt utsmyckat  
med en stor banderoll med texten KINGSFORT – MISKATO-  
NICFLODENS PÅRLA.

Kort efter att rollpersonerna går in i den stora stenhallen  
kommer Vaughn ner och möter dem med ett brett leende och  
ett kraftigt handslag. Han föreslår att de ska ta en promenad  
eller kanske en lunch tillsammans, medan han förklarar situa-  
tionen. Givetvis bjuder han.

Under samtalet kommer han att vilja visa vilken fin turist-  
stad Kingsport är. Han berättar om stadens fiskeindustri, hur  
bra resmål den är för familjer, att det är en lugn stad med stark  
lag och ordning, utan någon större kriminalitet och inget lönn-  
krogsdrägg. Enligt honom finns här inte ens några lönnkrogar,  
spritförbudet till trots. Det känns mer som att lyssna på en  
reklamtext än en presentation av den faktiska staden.

Givetvis överdriver han stadens positiva sidor. I själva verket  
är dess ekonomi helt beroende av turismen, då fisket inte ger  
några större vinster och stadens tidigare livnäring som handels-  
stad minskat ordentligt i och med spritförbudet. Vaughn vet att

allt som skadar turismen kan innebära en stor katastrof för hela Kingsport och det kommer att påverka alla hans beslut. Det här kan rollpersonerna få fram genom att pressa Vaughn senare i äventyret eller i konversationer med Daphne Blake.

Vaughn förklarar situationen i korthet: för två dagar sedan återvände inte fiskebåten *Orca* från kvällens tur och tros att ha förlist, vilket tyvärr inte är osannolikt i Kingsports tjocka dimma. Sent samma natt hade fyren slocknat, troligtvis tack vare ett tekniskt fel. Detta är i linje med teorin om förlisning.

Morgonen därpå spolades en av fiskarna upp på en badstrand, vilket självklart skrämde flera av badarna. Vaughn säger att situationen har »hanterats«. Mannen hade svåra skador och fördes till sjukhus, där läkarna mot alla odds lyckades rädda hans liv. Mannen, *Robert Quint*, återfick igår kväll medvetandet och det första han sade var »*Amity*«.

*Amity*, förklarar Vaughn, är en gammal legend om ett spökskepp som sägs segla utanför Kingsport under nätter då dimman är som tjockast. Det sägs att skeppet får fyren att slockna och att det leder båtar på grund. Vaughn anser att legenden är befängd och menar att Angelicasällskapet och deras kunskap om det mystiska gör att de enkelt kan bevisa att detta inte är något att oroa sig för. En sådan oro skulle ju såklart vara dålig publicitet för staden, förklarar Vaughn.

Han hoppas att rollpersonerna kan lösa detta snabbt och gärna diskret. Han berättar också att de har rum reserverade på en av stadens »finaste Bed & Breakfast« och att de endast behöver nämna hans namn på stadens restauranger, så de behöver inte oroa sig för att detta ska bli en obehaglig resa. »Ni har såklart rätt att njuta av Kingsport under högsäsong, trots den beklagliga situationen i övrigt«, påpekar han.

Efter detta informerar han om att *Quint* finns på det lokala sjukhuset och det bara är att säga till om de vill få träffa honom. Personalen är redan informerade om rollpersonernas ankomst. Sedan önskar han lycka till och påminner om att detta bör lösas diskret. Vaughn kommer medvetet att undanhålla informationen om att Matthew Brody och Martin Hoopers båt förliste. Så vitt han vet – och vill veta av – finns det trots allt inget samband mellan händelserna.

## Mötet med Quint och Blake

Robert Quint, ende överlevande från fiskebåten Orcas förlisning, är knappt vid medvetande och är inlagd på Kingsports sjukhus. Sjukhuset är välbemannat eftersom man tagit in mer personal för att hantera turistsäsongen. Rollpersonerna har inga problem att hitta någon i receptionen att fråga om Quint, och så snart de bekräftat att de kommer från Angelicasällskapet blir de visade till hans rum. Sjuksköterskan som ledsagar dem kan vara behjälplig och till exempel ge dem en lista på hans skador. Hon refererar alltid till Quint som *patienten*:

- Rester av vatten i lungorna
- Rivmärken på stora delar av kroppen, samt stora blåmärken från slag av stora och trubbiga objekt
- Kroppen har kylts ner kraftigt

MEDICIN eller mer ingående frågor till sköterskan kan bekräfta att skadorna är konsistenta med att ha legat lång tid i vattnet efter ett skeppsbrott. MEDICIN eller KRIMINALTEKNIK kan avgöra att patientens rivmärken och blåmärken kan komma från klippor eller stenar i vattnet. Sköterskan läser ur journalen att Quint hittades tidigt igår morse efter att ha spolats upp på land och omedelbart fördes till sjukhuset. Han hade enorm tur som överlevde. Innan rollpersonerna släpps in i rummet förvarnas de att patienten nyligen varit i svår chock och kan vara besvärlig att kommunicera med.

Det syns tydligt hur knappt det var att Quint överlevde, med flera sprängda blodkärl, synliga blåmärken och bandage på flera ställen på kroppen. Han verkar först inte vara vid medvetande, men när rollpersonerna närmar sig hör de hur han med stora svårigheter viskar något med den lilla andedräkt han har, samtidigt som han griper tag i någon nära honom.

Det han viskar är samma fras, om och om igen: »*Amity seglar igen. Amity seglar igen. Amity seglar igen...*« Han reagerar inte på tilltal eller beröring. PSYKOLOGI visat att han verkar ha varit med om en svår chock och att han, om än tillfälligt verkar »ha tappat förståndet«. Blir rollpersonerna efterhängsna kan personalen be dem att lämna rummet för att låta Quint vila.



När rollpersonerna går ut från sjukhuset konfronteras de av den lokala journalisten Daphne Blake, från blaskan *Kingsport Reader*. Hon går målmedvetet fram till dem och pratar snabbt och bestämt, men inte otrevligt. Hon har ett mål – att få svar och hitta sanningen. Hon är dessutom tacksam över att få skriva en »riktig« artikel, jämfört med de vanliga, luftiga artiklarna riktade till hemmafruar hon normalt tvingas försörja sig på.

Blake var den första som snappade upp att Quint överlevt och pratat om *Amity*, och hon är mycket nyfiken på ifall rollpersonerna fick något ur honom och vad de vet om mysteriet i allmänhet. Hon har nämligen också förstått att de kallats in av Vaughn. Avvisar rollpersonerna hennes frågor kommer hon istället att erbjuda sin hjälp. Precis som dem vill hon ju ta reda på vad som egentligen hänt. Även detta är en taktik för att få prata med dem. Om de fortfarande avvisar henne kommer hon sarkastiskt att fråga dem vilka spår och ledtrådar de har – just nu lär de vara rätt få – och skryta lite om att hon som lokal journalist har information som kan hjälpa dem.

Om eller när rollpersonerna accepterat hennes hjälp ber hon dem att följa med henne och prata igenom vad som har hänt – förslagsvis bara avsides på sjukhuset, eller på Kingsport Readers kontor.

Hon berättar att Quint spolades upp på en strand igår och skrämde livet ur en badare, som först trodde att Quint var död och svimmade av chock när han började ge ifrån sig läten. Blake var på plats kort därefter, men bedömde att händelsen inte hade något vidare nyhetsvärde, även om hon märkte att något var märkligt med situationen.

Borgmästaren och hans »lakejer« var redan på plats när hon kom dit, trots att händelsen egentligen inte alls var allvarligt nog att få involvera dem. Borgmästaren försökte få folk att skingra sig och menade att det inte fanns någon större anledning till panik. Trots Vaughns agerande lyckades Blake höra vad Quint viskade: *Amity*. Då förstod hon vad det var borgmästaren oroade sig för och hon räknar också med att det är anledningen till att rollpersonerna har kopplats in.

Hon ställer dem sedan mot väggen: »jag gissar att Vaughn har anställt er. Varför har han det?» En ÖVERTALA 2 kan få henne att ignorera frågan – hon kommer sarkastiskt säga att hon förstår att Vaughn bett dem att vara »diskreta«. Oavsett vilket förstår hon att Vaughn använder rollpersonerna på något sätt och hon kommer här att föreslå att de ska samarbeta – hon påpekar att hon är lättare att handskas med om de jobbar med henne snarare än mot henne.

Hon berättar att historien med Amity verkar hänga ihop med hur borgmästare Vaughn hanterat situationen i Kingsport sedan dess ekonomi blivit så fullständigt beroende av turismen. Fisket i staden har minskat och framförallt har Kingsport förlorat en av sina största ekonomiska krafter: importen och exporten via hamnen, framför allt av alkohol. Spritförbudet gjorde att flera stora aktörer i branschen blev utfattiga och utan jobb, även om vissa klarade sig genom att istället lägga om sin verksamhet att fokusera på turismen.

Sedan detta verkar staden ha blivit helt beroende av sin turism och hon tror att Amity-historien är ännu ett av Vaughns sätt att hålla fasaden uppe – en skör fasad som lätt kan spricka och få hela staden och dess ekonomi att sjunka.

Hon säger att anledningen till att hon vill samarbeta är att hon vill gå till botten med detta och, om de tillåter, skriva om vad som har skett. Hon menar att hon inte behöver följa med dem hela tiden om de vill slippa henne, men att de i så fall får ge henne information under tiden utredningen pågår. Om de godtar detta kommer hon att kontakta rollpersonerna under passande tillfällen under äventyrets gång.

Självklart har hon en hel del att erbjuda: hennes kunskap och kontakter i Kingsport kan vara väldigt värdefulla och hon kan agera som en bra hjälpreda om rollpersonerna kör fast. Väljer de att inte samarbeta kan hon ändå dyka upp titt som tätt under äventyret och börja ställa frågor, i sin egna jakt på sanningen. Vill du lägga in extra drama så lägg in hennes möten under situationer som kräver mycket av rollpersonerna att lyckas prata sig ur, eller i situationer då risken finns att hon ser saker hon inte borde.

# UTREDNINGEN



**N**u bör rollpersonernas uppdrag vara tydligt: lugna borgmästaren genom att hitta bevis för att spökskeppet *Amity* inte alls seglar igen. De kan välja att följa borgmästare Vaughn och hålla med om att det är orimligt med ett spökskepp (vilket tekniskt sett kommer att visa sig sant) eller också tro på legenden och lockas av att försöka hitta spökskeppet, något som också Daphne Blake utan tvekan kommer att vilja gå till botten med. Låt Daphne och borgmästare Vaughn återkomma under äventyrets gång för att höja spänningen och dramat.

Vaughn motiveras av att skydda turismen och vill inte skapa någon form av oro, en rädsla som ofta blir kontraproduktiv då hans försök att tysta ner lika lätt drar uppmärksamhet till sig.

Daphne Blake, motiverad av sitt sökande efter något spännande att skriva om, kan lätt hamna i hetluften med Vaughn eller rollpersoner som är trogen borgmästaren. Undvik dock att göra henne till en »dam i nöd« – hon är snarare någon som tar sig vatten över huvudet, men som generellt klarar sig själv ur de flesta situationer.

## Legendan om *Amity*

Om rollpersonerna vill undersöka skeppet *Amity* och dess historia finns det flera olika platser att börja leta. Mycket av informationen är gammal och i Kingsport betraktades det hela som en stor skam. Många känner till legenden och spökhistorierna, men ganska lite av den information som cirkulerar är faktiskt sann. Utöver det som 'Ol Shaggy Rogers kan mutas till att berättas finns det ganska lite djupgående information att tillgå.

## Ledtrådar och information

- Söker de i gamla stads eller hamnarkiv (BIBLIOTEK & ARKIV) kan de få fram hamnloggen för datumen då detta begav sig och läsa sig till att skonaren *Amity* låg i hamn mellan kvällen 24 juni 1848 till den 26 juni 1848, med en besättning på cirka 25 personer. Det står också att dess senaste hamn var Innsmouth och dess slutdestination var Southampton. Loggen delger inte så mycket mer information, men detta är varken mer eller mindre än vad som står skrivet om alla skepp.
- Tidningsarkiv eller bibliotek har ingen information om *Amity*.
- Frågar de lokalbefolkningen i Kingsport kommer vissa säga att de har hört spökhistorien om att ett spökskepp med det namnet sägs segla i bukten »när dimman är som tjockast« och att det är en skröna som de gamla fiskarna berättar. Flera noterade också att fyren hade slocknat för några dagar sedan, under den tjocka dimman den 17 och den 24 juni. Många kommer att tipsa rollpersonerna om att istället fråga i hamnkvarteren, om några vet om vad som sker på havet så är det fiskarna.

## Hamnkvarteren

Kingsports hamnkvarter är det som en gång i tiden varit stadens kärna, både tack vare fisket och dess kraft som en viktig hamnstad bland importen. Idag samsas flera av de gamla fiskebåtarna med sina nät med turisternas inhyrda båtar och flera har stora skyltar med priser för vad det kostar att hyra dem och deras båt för sightseeing eller sportfiske. Här känner rollpersonerna hur den friska havsluften blandas med stanken från död fisk och utefter gatorna ligger flera igenbommade hamnkrogar som fått stänga efter att spritförbudet infördes. Många av dem är täckta av en stor banderoll om att det snart kommer att byggas ett nytt hotellområde där de står.

Här ligger också ett ensamt, nedgånet och nästan tomt lager tillhörandes *Frederic Jones Import/Export*. Det blir också en påminnelse om stadens förändrade ekonomi, då det bara några år tidigare kunde ha förväntats vara fullt med lärar med varor från olika håll och kanter i världen.

## Ledtrådar och information

- Om de besöker hamnkvarteren för att prata med fiskarna kommer vissa skratta när de hör Amity och kalla det »en gammal skröna«, men vissa kommer att bli tysta och verka oroliga när de hör rollpersonerna fråga om spökskeppet. Med hjälp av ANSEENDE eller ÖVERTALA kan de berätta att två fiskare *Matthew Brody* och *Martin Hooper* saknas sedan några nätter, då dimman var extra tjock och fyren slocknade under ett tag. De har inte återvänt och befaras ha förlist.

Flera av fiskarna är övertygade om att det rör sig om Amity som återigen seglar på vattnet. Nästan ingen har hört om att Quint och hans besättnings förlisning även om de vet att fyren återigen slocknade när dimman var som värst. Ingen har hört detta då borgmästaren har gjort vad han har kunnat för att hålla detta tyst, men om rollpersonerna nämner något om att Quints båt också förliste i dimman kommer stämningen att bli tryckt. Flera av fiskarna visar en synlig oro och många är frustrerade över att denna information inte har gjorts allmän.

Om rollpersonerna gör fiskarna upprörda kring detta lär de troligtvis bli besökta av borgmästaren som kommer påminna dem om att vara diskreta och att han verkligen inte vill skapa osämja med lokalbefolkningen...

- Frågar de mycket bland fiskarna om legenden om Amity och exakt vad det är som skedde kommer flera att hänvisa till den gamle fiskaren »*Ol' Shaggy*« *Rogers*, som återfinns intill hamnkvarteren och de får tips om hur de hittar honom. De säger att han kan allt om legenden och gärna berättar, så länge du bjuder på något (här kan någon ironiskt fylla i »trots att det är olagligt«).

## Ol' Shaggys Spökhistoria

»Ol' Shaggy« Rogers återfinns, ofta försupen, vandrandes med sin stora, gamla grand danois intill hamnkvarteren. Trots att han sedan länge varken fiskar eller äger en båt, befinner han sig här i hopp om att få göra småjobb.

Vid första anblicken är det lätt att se effekten spriten haft på honom genom åren: hans näsa är svullen, kinderna rödrosiga och hans andedräkt stinker värre än död fisk. Hans grand danois, tiken Scraps, skäller ofta utan uppenbar anledning; med åldern har både hennes syn och hörsel försämrats. Shaggy pratar ofta med henne.

Shaggy är pratglad, högljudd och sjunger ofta högt på traditionella sjövisor (till exempel *Spanish Ladies*). Om rollpersonerna tar kontakt med honom frågar han om de har några slantar att erbjuda honom, eller en sup om de inte verkar vara poliser. Om han däremot känner sig orolig för att de skulle vara poliser eller agenter från ATF (byrån för alkohol, tobak och eldhandvapen) kommer han att bli nervös och bara säga att han inte vet någonting alls om var sprit skulle finnas att få tag på.

Börjar rollpersonerna fråga om *Amity* säger han att han »vet allt« och »är gammal nog att ha träffat några av dem som var där när skutan låg i hamn!«, men att sådan information inte är gratis. KREDIT (och några slantar) eller ett erbjudande om alkohol får honom att delge historien så som han minns den.

## Ledtrådar och information

- Med en liten styrketår innanför västen återger Rogers legenden om *Amity*. Hans ton är teatral och upplevelsen är som att lyssna på en pjäsmonolog – det märks att han gjort detta tidigare. Han upprepar med jämna mellanrum att allt han säger är sant och att han träffade flera som var där när det begav sig, och att de berättat vad de såg med egna ögon.

Det hela började med att en skonare, med namn *Amity* lade till i hamn i Kingsport en kväll i juni. Besättningen sade att de stannade för att ordna förnödenheter innan de skulle segla över Atlanten, något som inte alls var ovanligt.

Men det här var det enda vanliga med skeppet. Precis innan Kingsport var deras senaste hamn Innsmouth. Shaggy fyller i att »alla vet att folk därifrån är dåliga nyheter«. Frågar rollpersonerna hur det kommer sig berättar han att hela Innsmouth undviks av alla i Miskatonic Valley – delvis på grund av dess märkliga lokala religion.

Besättningen på skeppet hade med sig märkliga smycken som de betalade med. Smycken från fjärran land, som de säkerligen fått från resor med »gubben Marsh«. Att de haft med honom att göra ser Rogers som ytterligare bevis på att besättningen inte var bra människor att ha att göra med. De sov oftast ombord på skonaren och vissa i staden svor sig höra märkliga böneutrop därifrån. Ja, någonting var definitivt fel med den besättningen!

Två nätter senare skulle de segla från Kingsport, trots en annalkande tung dimma. Ol' Shaggy fyller i att de säkerligen blev varnade om hur farligt det är att segla i en sådan dimma, men att folket i staden var glada att se dem åka – och de hade trots allt fyren att hjälpa dem att navigera den kvällen.

Samma natt slog tragedin till: fyren slocknade när *Amity* lämnade bukten. Ingen vet om det var otur, sabotage eller bara guds vilja som fick den att slockna. På morgonen, när fiskarna drog upp näten hittades de första drunknade kropparna. Flera av dem hade stora hajbett. Vrakdelar flöt upp på stränderna. Det stod klart att *Amity* sjönk den natten.

- Efter att ha återberättat legenden kommer Ol' Shaggy att börja berätta om spökhistorien. Den här delen är främst till för att skrämma bort folk från att ge sig ut i dimman (vilket Rogers får betalt för av Jones, som i utbyte förser honom med smuggelsprit) och anpassas därför för att skrämma upp lyssnare så mycket som möjligt.

Rogers inleder den här delen av sin berättelse med att »sedan dess har en förbannelse alltid legat över det skeppet«. Vissa svär att det fortfarande seglar i bukten när dimman är som tjockast. Det sägs att fyren slocknar när det seglar och de som gör misstaget att följa efter kommer själva att ledas på grund och sjunka, eller att skeppet ibland kan segla rakt genom dig och klyva din båt på mitten!

Allt detta är hämnd för att Amity sjönk för alla dessa år sedan. Om rollpersonerna här frågar eller nämner att fyren slocknat de senaste dagarna kommer Ol' Shaggy att säga att det är beviset på att Amity seglar igen och att de gör bäst i att hålla sig från vattnet i dimman, i alla fall om de hoppas ha livet i behåll.

Om de försöker fråga Ol' Shaggy om mer specifika ledtrådar (Orcas förlisning, Brody och Hoopers försvinnande, att fyren slocknat) så kommer han att undvika frågorna. Han känner inte igen namnen och diskussioner om fyren säger han bara att det är bevis på spöken och att legenden är sann.

Fortsätter de att fråga ut honom blir han märkbart stressad och säger att det är tillräckligt för idag och ber om att få gå sin väg.

## Följa efter Ol' Shaggy

Rollpersonerna kan nog ana att något verkar lurt kring Ol' Shaggy Rogers: hur har han all denna kunskap om Amity, hur har han tillgång till sprit under spritförbudet och varför verkar han undvika direkta frågor om vad som nyligen hänt? Väljer de att skugga Rogers kommer det att vara lätt – han är inte särskilt uppmärksam eller svår att springa ikapp (med endast LÖNNDOM I och RÖRLIGHET I).

Om de skuggar honom ett tag kommer de se att han fortsätter att berätta legenden om Amity för andra, nästan som ur ett manus, men att han verkar anpassa legenden något varje gång. Det återkommande är att han varnar folk att hålla sig borta från vattnet när dimman är tjock. Detta säger han till både vana fiskare och till turister som verkar ha egna båtar. Flera skrattar åt honom, men många verkar också lyssna och visa en del oro.

Han fortsätter så här i några timmar, varpå han rör sig bort mot en gränd som går bakom de gamla nedlagda krogarna. Den är smutsig, trång och fylld med gammalt oanvänt bråte, som kan erbjuda bra gömställen om de följer honom genom gränden. Här hörs också ljudet av råttor som rör sig i grändens skrymslen och vrår.



Följer rollpersonerna efter genom gränden kommer de se Rogers möta en man gömd i ett hörn där två gränder möts. Han är kort, har stora tjocka glasögon och är klädd i en överrock och fedora: det är *Vernon Dinkley*. Vernon kommer att viska till Ol' Shaggy – vad han säger kommer rollpersonerna inte att höra, men de ser att de båda männen utbyter nickningar och Shaggy får en ordentlig flaska med kubansk rom. Efter detta går de åt varsitt håll.

Väljer rollpersonerna att följa efter Vernon är han svårare att hålla jämna steg med (LÖNNDOM 2 och RÖRLIGHET 3), men lyckas de ser de att han rör sig in mot bakdörren till Frederic Jones lager. Vill du lägga in en större känsla av mysterium (speciellt om Vernon märker att han är förföljd) kommer han att röra sig in i en återvändsgränd och därifrån försvinna spårlöst, som om han gått upp i rök. Egentligen har varelsen som varit Vernon helt enkelt flugit upp och flytt bland hustaken.

### Vaughn blandar sig i

Efter deras möte med Rogers kan Vaughn söka upp rollpersonerna och försöka varna dem. Vill du ge honom rollen som riktigt störningsmoment, låt honom göra detta redan när de förföljer Ol' Shaggy, så att de tappat spåret tillfälligt och verkligen upplever hur klåfingrig Vaughn är. Låt därefter rollpersonerna få upp spåret efter Rogers igen.

Borgmästaren förklarar att de inte ska prata med suputer och att »sådant drägg självklart tror på sådana här spökhistorier, då de inte vet bättre«. Ifall rollpersonerna frågat runt om Amity bland stadens invånare, så motsätter sig Vaughn också detta.

Med ett leende förklarar han att de måste tänka på vilka de pratar med och vad de säger, annars finns risken att de bara förvärrar allt. Och trots allt vill ingen skapa mer oro...

Om rollpersonerna försöker att svara något om att de bara försöker att göra sitt jobb så påminner Vaughn dem om att deras jobb är att bevisa att spökskeppet *inte* finns, så varför gräva i gamla spökhistorier hos suputer? Det är trots allt inte vad de får betalt för att göra.

## North Points Fyrtoorn

Fyra kilometer ut i bukten ligger den lilla ön North Point och dess fyrtoorn. Den ende som bor där är Stephen Wayne, stadens ensamme fyrvaktare. Då vädret är klart spenderar han natten i staden. Han brukar också ta sin båt in till Kingsport tre dagar i veckan för att inhandla proviant och förnödenheter. All annan tid spenderar han ensam på ön.

Wayne är en tystlåten och väderbiten man, med läderartad hud som formats av den karga havsluften. Han är nöjd med att vara själv vid fyren, då det låter honom spendera mycket tid med sin främsta hobby; Han älskar nämligen läsning och litteratur och har flera hyllor fulla med allsköns romaner.

Han bor i en liten och enkel enrummare i anslutning till fyren. Den är spartanskt inrett, men med en ordentlig bokhylla och en bekväm fåtölj där Wayne brukar sitta och läsa. Fyrtoornet är stort och vitt och North Point med sina höga klippor gör det till en imponerande syn.

Om rollpersonerna vill ta sig till ön är det inte svårt, det är bara att hyra en båt eller en skeppare som tar dem dit. Det kan de göra utan några större kostnader. De kan också försöka hitta Wayne själv och be honom att ta med dem till ön, vilket han kan gå med på om de ger honom en bra anledning. Wayne är tystlåten, men så länge rollpersonerna är trevliga (och speciellt om någon visar ett intresse i litteratur) kommer han snart att öppna upp sig.

## Ledtrådar och information

- Wayne har inte sett något märkligt i toornet. Han har undersökt vad som kan ha orsakat felet, men har tyvärr inte funnit något. Vad han kan se så fungerar allt som det ska. Han passade på att byta ut lampan efter att fyren slocknade sist, för att försäkra sig om att det inte var den som var trasig, men trots bytet slocknade den igen några kvällar efter. Han oroar sig för vad som skulle kunna få fyren att slockna. Han tror inte på legenden om Amity egentligen, men efter vad som har skett den senaste tiden vet han inte vad han ska tro...

- Han har inte heller märkt eller sett något mystiskt på själva ön och han har varit helt ensam hela tiden. Eftersom dimman blir tjock om nätterna kan han inte svara för vad som sker ute på vattnet, sådant ser han oftast inte. Men en gång såg han en båt tillhörande *Martin Hooper* och *Matt-hew Brody* ligga ute i bukten, inte långt från *Shark Island*. Det var samma kväll som fyren slocknade första gången. Morgonen därpå, när dimman lättade så var båten borta.
- Om rollpersonerna ber om att få en rundtur eller titta vad som kan ligga bakom problemen kommer det vid en översiktlig inspektion inte verka vara några som helst fel med det tekniska. Att hitta orsaken till fyrens mystiska slocknande är svårt (MEKANIK 3), då den är väl gömd, men i ett proppskåp sitter en maskerad säkring. Exakt vad den gör är svårt att avgöra, då den verkar fungera som en vanlig säkring, men har ett litet tillägg på insidan som liknar en antenn. Om rollpersonerna öppnar upp den finner de att den är mycket mer avancerad än vanliga säkringar, men dess faktiska konstruktion och syfte är omöjlig för människor att förstå (detta är en fjärrstyrd säkring som varelsen som bär Vernons skinn konstruerat).

## Vernon återvänder

Om rollpersonerna avlägsnar den specialkonstruerade säkringen kommer varelsen som varit Vernon att märka detta ganska snabbt. För säkerhets skull konstruerar den därför en ersättare, som den sätter in i en väl dold del av fyrens elnät. Detta gör den närmast omöjlig att upptäcka.

För att ta sig dit och installera den nya säkringen kommer varelsen som varit Vernon att flyga ut till ön när Wayne är i stan. Då kommer fyren att vara släckt och ön vara helt tom, så att varelsen kan jobba ostört. Om du vill kan du låta rollpersonerna möta den, om de till exempel bestämmer sig för att stanna kvar själva och vakta. Se till att de bara ser den i mänsklig form och beskriv figuren som klädd i en stor rock och fedora och att den därför är svår att identifiera. Om en jakt uppstår kommer »Vernon« att fly, antingen ut mot en klippkant eller upp i fyrtornet, för att sedan försvinna spårlöst.

## Brody och Hoopers försvinnande

Natten den 17 juni låg dimman tät och fyren slocknade för första gången på åratat, den första kvällen då Amity seglade igen. En bit ut i bukten, relativt nära Shark Island hade två fiskare kastat ankar: Matthew Brody och Martin Hooper. De såg den spöklika skonaren segla förbi dem och de två vettskrämda fiskarna startade raskt motorn för att segla in mot hamn när de såg fyren slockna. Ljudet av motorn hördes lång väg och varelsen som varit Vernon, i sin naturliga form, gav sig upp i skyn för att hitta källan till ljudet.

Varelsen upptäckte den lilla fiskebåten, som var på tok för nära Shark Island för dess tycke. Den dök ner från himlen, beväpnad med ett utomjordiskt vapen. Likt en blix sköts något ner i båten, en riktad stråle av dimma som var kallare än is. Hooper och Brody träffades och dog prompt av köld – deras kroppar drabbades av akut förfrysning. Varelsen sköt även mot träbåtens mitt, varpå den också snabbt frös och i sin sprödhed klyvdes itu och sjönk.

Brody och Hoopers försvunna båt är något som Vaughn hållit hemligt. Först var förhoppningen att bara se det som en olycka efter besvären med fyren, och han bad tidigt att det inte skulle rapporteras. Efter att *Orca* och dess besättning förliste är han ännu mer mån om detta och har medvetet undanhållit det från rollpersonerna – om de kände till den här händelsen så skulle det vara svårare för dem att nå slutsatsen att det inte finns något att oroa sig för.

## Ledtrådar och information

- Om rollpersonerna hör sig för om huruvida fyren slocknat innan den 24 juni kommer de att kunna få jakande svar från fiskarna i hamnen eller genom att fråga på Kingsport Reader. Båda dessa källor anger att den ska ha slocknat natten den 17 juni. Även Blake kan få fram den här informationen om rollpersonerna ber henne att undersöka saken.
- Fiskarna kan också meddela att de som inte återvänt sedan den kvällen är *Matthew Brody* och *Martin Hooper*.

- BIBLIOTEK OCH ARKIV 2 kan hjälpa rollpersonerna att inse att de kan titta i hamnloggen. Det kan de till exempel få som ett förslag från en hamnarbetare eller Blake. Hamnkaptan kan visa dem loggen och genom informationen däri kan de se att Brody och Hooper inte återvände natten den 17 juni. Hamnkaptanen kan även säga att de senast sågs ha lagt ankar inte allt för långt från *Shark Island*.
- På Kingsport Reader berättar de att det noterades att fyren slocknat under natten den 17 juni, men att inget skrev om saken. Den förklaring de ger är att det hela »inte var stora nyheter«, men fortsätter rollpersonerna att fråga om detta kommer personen de pratar med bli mer och mer upprörd. ÖVERTALA 2 får han eller hon att avslöja att borgmästare Vaughn hörde av sig på morgonen. Han försäkrade dem att »läget var under kontroll« och bad att tidningen inte skulle skriva något om fyrens slocknande.

## Hitta vraket

Det är ganska enkelt att hitta enstaka vrakdelar som flutit i land, men vill rollpersonerna hitta huvuddelen av vraket och de förfrusna kropparna kommer de först att behöva hitta platsen där det sjönk och sedan måste de dyka.

Att hitta vraket är en utmaning och innebär normalt sett minst en dags letande. Om rollpersonerna vet om att de båda fiskarna senast ska ha setts nära Shark Island – vilket de kan ha fått reda på från till exempel hamnkaptanen eller fyrvaktaren Stephen Wayne – kommer det att gå snabbare och de kan finna vrakplatsen på bara några timmar.

När det gäller dykningen kan vilken skeppare som helst berätta för dem att »om de legat där nere kommer hajarna att ha tagit dem«. De får också rekommendationen att endast dyka när det är ljus och de har bra sikt, för att minska risken för hajar.

I vattnet finns flera olika hajarter, där sillhaj, rävhaj och blåhaj är bland de vanligare. När knobbsälarna samlas under parningssäsongen, vilket brukar ske i början av juni, kan även vithajar synas i vattnet nära Shark Island.

Hur du vill hantera hajarna är upp till dig – det är fullt rimligt att låta dem innebära ett aktivt hot, men du kan också bara låta dem finnas i bakgrunden mer för att öka spänningen. Till exempel kan en haj som kommer simmande ur ett skrymsle i vraket få de flesta dykare att hoppa till av rädsla, även om den inte attackerar.

## Ledtrådar & information

- Nära ett grund i bukten ligger vraket. Fören och aktern ligger separerade och det går att se hur skrovet slitits isär i mitten och båten kluvits itu. FYSIK 2 kan upplysa om att det skulle kräva en enorm kraft för detta, antingen måste båten ha slungats hårt in på ett grund eller så har något kraftigt kört rakt genom båten. Skadorna från isvapnet går tyvärr inte att se, då fukten från saltvattnet gjort hela båtens träkonstruktion för spröd.
- Inuti aktern finns det som är kvar av kropparna från Hooper och Brody, något förmultnade och halvt uppätta av buktens marina liv – däribland de hajar som givit Shark Islands dess namn. Endast Hoopers övre torso är kvar och Brody har fått en stor del av sin överkropp och ett ben uppätet.

Kropparna visar tydliga tecken på att ha förfrusit och har antagit en blågrå ton. MEDICIN låter en rollperson förstå att de visar tecken på kraftiga köldskador, med synliga sår och bitar av vävnad som visar tecken på nekros. Det skulle egentligen behövas riktigt iskallt vatten för att åsamka sådana köldskador och vattnet som finns i Kingsport är jämförelsevis tempererat – särskilt med de nuvarande varma strömmarna.

- Rollpersonerna kan också välja att bogsera in vraket. Om de gör det kommer Vaughn utan tvekan att konfrontera dem och visa stor oro. Det här är trots allt information han medvetet har undanhållit från dem och bevis för att situationen kan vara värre än förväntat.

## Konfrontera Vaughn

Hooper och Brodys försvinnande är något som rollpersonerna kan tänkas vilja konfrontera Vaughn med. Framför allt i och med att han aktivt hört av sig och bett tidningarna att inte skriva något om händelsen, samt undanhållit från rollpersonerna att fyren slocknade den 17 juni.

Även om Vaughn inte kände till att de båda fiskarna saknades valde han att inte påbörja någon undersökning kring det och rollpersonerna kan (mycket befogat) bli upprörda över detta. Om rollpersonerna konfronterar Vaughn med det här finns det olika sätt han kan bemöta det. Välj själv beroende på hur du vill framställa honom och hur du vill använda konflikten mellan honom och rollpersonerna och potentiellt Blake. Den senare kan definitivt se detta som värdefull information.

- **VAUGHN BLIR DEFENSIV:** Det mest uppenbara sättet att hantera situationen på är att låta Vaughn försvara sitt beteende. Detta kan vara spännande om du vill lägga fokus på konflikten med honom. Här kan han förklara sin kontakt med tidningen som att den bara handlade om att inte skapa *onödigt oro* och att han inte alls medvetet tystat ner någon utredning.

Han kan också säga att han inte kände till att någon båt var försvunnen – vilket visserligen är sant, men det är inte som att han ansträngde sig för att fråga om saken. Allt detta är så klart ganska dåliga bortförklaringar.

Om rollpersonerna har hittat vraket och du vill skapa ännu större konflikt kan han också försöka att förklara bort det med att båten helt enkelt gick på grund när fyren slocknade. »Självklart är det tragiskt, men det bevisar inte någonting«.

Om rollpersonerna dessutom bogserat in vraket kan du låta honom vara upprörd och oroad över vad folk ska tänka när de ser ett sådant vrak. Han har ju uttryckligen bett dem att vara diskreta! Han verkar inte särskilt oroad över Brody och Hoopers död.

Vill du skapa en ännu större konflikt kan du också låta honom påpeka att de är anlitade för att undersöka hur Orca sjönk, inte andra skepp. »Båtar har sjunkit i bukten under en lång tid, det här är inget nytt. Sådant händer«.

- VAUGHN ÄNDRAR UPPFATTNING: Om rollpersonerna å andra sidan har hittat vraket och presenterar Vaughn med sin upptäckt kan det vara det konkreta, fysiska bevis som får honom att ändra sin uppfattning och se situationen som klart mer allvarlig än han trodde.

Detta kan bli än tydligare ifall de även hittat säkringen i fyren och presenterar denna. Även om detta kanske inte övertygar honom om att ett spökskepp finns på riktigt kan det få honom att se allvarligare på situationen och därmed låta rollpersonerna gå till botten med det hela.

Han kommer då inte att störa dem lika mycket framöver och kan till och med erbjuda dem hjälp om de frågar efter det. Han kommer dock även fortsättningsvis be dem att hantera situationen varsamt.

Han vill inte skapa panik, men skulle kunna vara beredd att vidta åtgärder om det behövs. ÖVERTALA 3 kan få honom att stänga ner hamnen och stränderna nattetid tills dess att fallet är löst, till exempel. Detta skulle dock mest gynna Jones, då han och hans bortomvärldsliga kumpan då löper ännu mindre risk att bli upptäckta.

## Blakes bevis mot Vaughn

Under äventyrets gång jobbar Daphne Blake med att samla ihop bevis till en artikel där hon ämnar avslöja att Vaughn misskött sitt uppdrag som borgmästare. Hennes tes är att han medvetet undanhåller och gömmer information, framför allt sådant som kan skada turismen och att han gjort hela stans ekonomi så beroende av turismen att allt skulle kollapsa utan den. Hon tänker också skriva om hur många mist sina jobb och hur deras problem sopats under mattan.

Detta är något hon planerar att gå ut med till en större tidning, utanför Kingsport, mest sannolikt *Arkham Advertiser*.



Detta för att undvika att Vaughn lägger locket på. Hur involverade rollpersonerna vill bli i detta är upp till dem, men hon erbjuder en moralisk motpol till Vaughn och fungerar därmed som ett sätt att öka dramatiken.

Hon kommer att vara tacksam för alla bevis de ger henne mot Vaughn och kommer att försöka använda dem så effektivt som möjligt. Ett exempel på information som intresserar henne är att han medvetet försökt undanhålla information från allmänheten om att fyren slocknade den 17 juni. Om rollpersonerna också hittar vraket från Brody och Hoopers båt är detta sprängstoff i hennes ögon – att folk har dött och att han undanhållit det. Ju mer information rollpersonerna ger henne desto mer kommer hon att vilja hjälpa dem. Hon kommer fritt att dela med sig av ledtrådar utifrån vad de frågar och undersöker, förutsatt att de verkar ha samma syn på Vaughn.

Om Blake gör en artikel av detta lär den publiceras efter äventyrets slut och kan fungera som en spännande epilög.

Det kan också bli så att hon lägger ner tankarna kring artikeln om hon till exempel ser vad som faktiskt finns på ön, framför allt om Vaughn skickar förstärkning för att hjälpa till att stoppa vad som pågår där.

## Ledtrådar och information

- Att Kingsports ekonomi under de senaste åren blivit alltmer beroende av turismen är självklart ingen hemlighet, men få känner till exakt hur illa det ligger till. Blake har funnit bevis för att Vaughn försökt få det att se ut som att det går bättre än det faktiskt gör och han har dessutom dolt de ekonomiska risker staden tagit.
- Under hans ledning har staden till exempel ådragit sig stora skulder för att bygga ut anläggningar för turism. Man har också gett kraftiga subventioner till alla hotell, Bed & Breakfasts och andra som erbjuder boende för turister. Turismen har fått stadens ekonomi att blomstra, men den står inte alls på sina egna ben och en dålig säsong skulle innebära en enorm katastrof.

- Om rollpersonerna går igenom handlingarna som Blake fått tag på (EKONOMI & JURIDIK 2) så innehåller dessa mycket riktigt Vaughns aggressiva metoder för att driva sin vilja igenom. Genom Vaughns försorg erbjöds många företagare i Kingsport stora summor för att antingen sälja av sin verksamhet till staden eller byta inriktning på den till turism och sommarboende.

De som tackade nej till erbjudandet upptäckte snart att Vaughn inte tyckte om det ordet. Snart drabbades många av dem av anklagelser om illegal verksamhet. I samband med dessa gavs de återigen ett erbjudande från Vaughn. Denna gång var ersättningen hälften så stor, men kom också med löfte om att anklagelserna mot dem skulle försvinna.

De som fortsatte neka Vaughn fick kort därefter istället sin verksamhet beslagtagen utan någon ersättning. Kostnaden för att ta detta till domstol skulle bli hög och de vet att Vaughn har de lokala domarna på sin sida. Därför har ännu ingen gjort rättssak av det hela.

- Sedan spritförbudet infördes har många i staden förlorat sin inkomst.
- Även andra industrier har påverkats: fiskare har till exempel fått pengar från staden om de erbjuder sina tjänster till turister, antingen för sportfiske eller genom att hyra ut sina båtar. Även kostnaden för dessa ersättningar har tårt rejält på stadens ekonomi.
- Blake berättar att Kingsport länge varit en stor hamnstad och haft en blomstrande verksamhet kring import och export, men att även denna verksamhet förfallit totalt. Här har Blake ännu inte tittat närmare.

Med BIBLIOTEK & ARKIV eller EKONOMI & JURIDIK kan rollpersonerna sälla fram det viktigaste ur rapporterna som Blake kan hjälpa dem hitta på stadshusarkivet. Vaughn har här inte aktivt försökt att köra ut de olika bolagen, utan de har till synes gått under av naturliga orsaker. Ett enda import/exportföretag finns kvar idag. Även dess ekonomi går klart nedåt och företagets ägare är den ende anställde. Bolaget heter *Frederic Jones Import/Export*.

## Frederic Jones

Frederic Jones är den ende som åtminstone i teorin fortfarande har kvar en verksamhet inom import/export i staden. Han har en ensam lagerlokal intill hamnen och i den mån bolaget drar in pengar är det för att lokalen hyrs ut till andra företag som behöver lagerutrymme. Jones har ingen pågående verksamhet inom import/export – i varje fall ingen laglig sådan.

Om hon får tag på hans namn, till exempel via rollpersonerna, kommer Blake att vilja intervjua honom om hur han påverkats av Vaughns politik. Hon är beredd att söka upp honom själv, men frågar om rollpersonerna vill följa med. Var försiktig och låt spelarna ta initiativet här. Tanken är att Fred ska kunna presenteras för rollpersonerna utan att de misstänker att han ligger bakom alltsammans.

*Frederic Jones Import/Export* återfinns i hamnkvarteren bredvid de nedlagda krogarna som väntar på att byggas om, nära ett område där stora byggställningar håller på att resas. Lagret är nedgånget och företagets ekonomiska problem återspeglas i Frederic, som är i 40-årsåldern men ser ut att vara minst tio år äldre med grått hår, rynkig hy och djupa ringar under ögonen.

Frederic håller väldigt oregelbundna tider, men rollpersonerna har tur och han är på plats när de kommer. Han att flackar mycket med blicken, avslutar inte alltid sina meningar ordentligt och ger hela tiden känslan av att han är på väg någonstans.

Hans tonfall är bittert. Ingenting är någonsin hans problem och ingen ska komma och antyda att han ska stå ansvarig för något. Han ser sig själv som intelligent, men väldigt lite tyder på att så är fallet. Snarare blir motsatsen alltmer uppenbar ju längre man konverserar med honom.

Det är möjligt att även Vernon är här. Även om rollpersonerna sett honom tidigare så är risken inte stor att de känner igen honom, eftersom han inte bär sin fedora. Han kommer att vara tyst under hela samtalet och ifall rollpersonerna frågar vem han är så förklarar Jones att han är stum och en gammal kompanjon som hjälper honom då och då.

## Ledtrådar och information

- Om Blake eller rollpersonerna frågar om företagets ekonomiska situation kommer Jones ge från sig ett sarkastiskt skratt och svara att »ni ser ju själva hur det ser ut!« Sedan berättar han att när spritförbudet infördes fick många företag det svårt och fick slå igen för gott. Han lyckades klara sig genom att hyra ut sitt lager, men tiderna blev allt svårare och han har fått säga upp de flesta som jobbade hos honom.

Det som hände var helt enkelt att när alkoholen försvann minskade antalet skepp som stannade i Kingsport hamn och fler utgick istället från Boston eller andra större hamnar. Han menar att hamnen säkerligen hade gått att rädda om politikerna hade kavlat upp ärmarna och kämpat för det, men allt de brydde sig om var ju sommargästerna...

- Frågar rollpersonerna specifikt om Vaughn kommer Jones ögon att blixtra till av ilska och hans nävar knyts så knogarna vitnar när han hör namnet. Jones kommer inte säga så mycket mer om honom än att Vaughn är »allting som gått fel för alla i den här staden. Men hans dag kommer komma den också«.

Om han informeras om artikeln Blake skriver kommer han småleende att be rollpersonerna se till att det han sagt kommer med. Det är hans förhoppning att artikeln ska få Vaughn på fall och då vill han gärna vara med på ett hörn.

- Frågar de Jones något om *Amity* säger han att han hört legenden om det gamla spökskeppet men att »det är en gammal fiskarskröna. Men ni vet alla grunden därute? Krävs inget geni för att veta att du ska hålla dig borta från att segla på natten. Jag menar, grunden vid *Shark Island* är ju livsfarliga!« Jones är inte den klipskaste och säger detta i tron att det ska få rollpersonerna att hålla sig borta från ön. I själva verket kan ju sådana märkvärdiga grund mycket väl kan locka dem dit istället.

# ETT MÖTE MED SPÖKSKEPPET



**L**egenderna kanske stämmer trots allt och något kanske finns där ute i bukten? Det enklaste sättet att undersöka om så är fallet är såklart att utmana ödet och faktiskt våga sig ut på natten, då dimman ligger som tjockast och försöka se spökskeppet med egna ögon. Skeppet har inget bestämt schema, så det finns inga garantier för att det seglar just då rollpersonerna är ute.

Vill du så kan du med andra ord låta rollpersonerna spendera en enstaka natt ute på havet, utan att se skeppet. I sådant fall bör de dock ändå komma i kontakt med relevanta ledtrådar (exempelvis vraket från Brody och Hooper). De kan också gärna möta något som de först tror är skeppet, men visar sig vara ett falskt larm (till exempel en fiskebåt som seglar mot dem i dimman). När de då sänkt garden finns också ett perfekt tillfälle att introducera det riktiga skeppet...

Någon av nätterna rollpersonerna spenderar i land kan du låta dimman ligga tjock och beskriva hur de ser fyren slockna, även om de själva inte ger sig ut på sjön. Bygg upp rädslan hos invånarna nästa dag, då flera vet att skeppet sägs ha seglat i bukten. Dock har inga fler fartyg gått på grund den natten – då inga varit ute i bukten.

För att signalera till spelarna att spökskeppet ska segla en specifik natt kan du låta folk runtom i staden prata om att de hört att dimman ska ligga tjock den kommande natten. De visar tydlig oro över nyheten och kan varna rollpersonerna att hålla sig borta från vattnet. Om rollpersonerna försöker få en skeppare att ta dem ut så kommer denne att försöka avråda dem med hänvisning till dimman och kanske också till skeppet. Även de som inte tror på spökskeppet vet att det aldrig är en bra idé att vara ute på sjön i sådant väder.

Förutom att signalera till rollpersonerna att detta kan vara en bra natt att ge sig ut så tjänar dessa rykten och varningar också som stämningshöjare inför mötet i dimman...

## Ta sig ut på vattnet

Det kommer att vara svårt att övertyga en skeppare ta med sig dem ut en sådan dimmig natt. Flera hänvisar till Orca och dess besättning (och Brody och Hooper, om de hittats) och säger att de inte vill att det ska hända dem också.

Med KREDIT 3 eller BÖRD 3 kan rollpersonerna till slut lyckas övertala någon att ta dem ut på natten trots dimman. Skepparen ifråga, Ben Gardner, är orolig och föreslår att de packar egna lyktor.

Om rollpersonerna också tar fram sjökort över bukten (BIBLIOTEK & ARKIV) eller vet hur de kan spana efter grund och skär i mörkret (NATURVETENSKAP) kan det sänka svårighetsgraden till att få en skeppare att gå med på att ta med dem ut med antingen KREDIT 2 eller BÖRD 2.

De kan också försöka att hyra ett fartyg, eller enklare, att köpa ett. KREDIT 2 räcker för en båt med plats för samtliga rollpersoner och kan skötas utan vidare besättning.

## Amity seglar genom dimman

Färden ut på sjön känns ödesmättad. Ju mer dimman lägger sig desto sämre blir sikten och ju längre ut de kommer desto ensligare blir känslan. Kingsport känns alltmer avlägset när ljusen från staden försvinner. Väntan blir snabbt både lång och tung. Mörkret lägger sig sakta men säkert över staden och ytan på det blanka vattnet speglar nu bara den mörka skyn och dimman som täcker allt.

Vill du bygga spänning kan du låta dem höra ljud eller se något röra sig under vattenytan, till exempel en haj som jagar på natten och fångar ett byte. Dimman blir allt mer ogenomtränglig och snart ser de inte mer än någon meter från båten, utom när fyrens ljus bryter genom dimman.

Sent in på natten, kring klockan 1–2 slocknar fyren och ljuset försvinner. Det blir kolsvart och sikten bortom båten blir obefintlig. Havet ligger stilla och tystnaden förstorar minsta ljud – rollpersonerna kan tydligt höra vattnet som skvalpar mot skrovet och sina egna och varandras andetag.

Genom dimman rör sig snart en skepnad. Det är en skonare, med två master och stora segel. Skrovet har flera hål och seglen har stora revor i sig och träet är gammalt och murket. Det är som om skeppet legat på botten i årtionden, kanske längre. På sidan ser de namnet på fartyget, klart och tydligt: *Amity*.

Skeppet verkar segla av sig självt och rollpersonerna ser hur masterna rör sig och ändrar riktning och hur rodret styr utan att någon besättning syns ombord. De ser också dimman på andra sidan av skrovet, så skeppet verkar vara transparent. **NATURVETENSKAP** kan bekräfta att det inte verkar segla helt efter hur vindarna ligger, utan har sin egen kurs.

Vill du göra den här scenen ännu mer dramatisk kan du låta skeppet vara på väg rakt mot dem, på kollisionskurs, bara för att segla rakt genom dem istället. Därefter försvinner *Amity* snart in i dimman igen.

Om de väntar och håller sig kvar ute på havet kommer fyren att, efter en halvtimme tändas igen och rollpersonerna kommer inte att se fler spår av spökskeppet den natten.

## Ledtrådar & information

- Rollpersonerna kan försöka följa efter spökskeppet för att se vartåt det seglar. Det här är dock en farlig rutt, med många grund och knappt någon sikt. Om de vidtagit åtgärder som att skaffa lyktor och studerat sjökort kommer det att hjälpa dem med en extra tärning, men de kommer att behöva lyckas med ett slag mot Rörlighet för att slippa slå emot något grund, där misslyckade slag betyder att de slår emot ett grund och skadar sin båt men har en chans att återvända till hamn, men där ännu ett misslyckat slag gör att ni börjar ta in vatten och får kämpa för att inte drunkna.

Om de lyckas följa efter spökskeppet så bleknar det bort efter ett tag, men inte innan det blivit tydligt att dess destination troligen är *Shark Island*.

Ett misslyckat slag innebär att båten skrapar mot ett grund och att skepparen vägrar fortsätta innan dimman lättat. Han vill inte riskera att hela båten sjunker och vill fara tillbaka till hamnen.

Då kan de fortfarande räkna ut att skeppet seglade i riktning mot Shark Island, men då krävs det att de studerar sjökorten noggrant och har BIBLIOTEK & ARKIV 3.

- Dimman här ute på vattnet, speciellt vid tidpunkten då de ser skeppet är extra tjock och verkar ha dragit in som mest innan skeppet skymtats. NATURVETENSKAP 3 kan få dem att märka att dimman inte verkar ha följt vinden, utan rört sig i riktning från *Shark Island*.



# SHARK ISLAND



**F**örr eller senare kommer rollpersonerna troligen att vilja undersöka Shark Island. De ledtrådar som leder hit är Brody och Hoopers vrakplats, Jones något övertydliga varning, samt spökskeppet och dimmans riktning. Det är på denna ö smugglarna samlas de nätter då spökskeppet seglar.

Ön har flera grottor, där många av gångarna är stora och vetter ut mot vattnet. Den har också en vidsträckt strand som blivit ett tillhåll för sälar. Sälpopulationen har i sin tur gjort att många hajar samlas kring ön under sälarnas parningsperiod i juni, vilket givit ön dess namn. De vanligaste hajarterna här är tigerhaj och vithaj, men ibland påträffas även makohaj och blåhaj som ger sig på sälkutar eller de fiskar som sälarna jagar.

I vattnet vid Shark Island finns flera grund vilket tillsammans med hajarna gjort att många undviker ön, framför allt då det inte finns mycket att hämta där. Det sägs också att de som går på grund i närheten oftast slutar som hajmat.

Vid den här tiden på sommaren är parningssäsongen för sälar över, så det är relativt tomt och ensligt. Då och då skymtas ändå hajar, som minns att det finns mat nära ön. Att ta sig i land är inte särskilt svårt, framför allt under dagtid. Då kan rollpersonerna enkelt lägga till vid stranden eller i någon av öns grottöppningar. Flera av dem är stora nog för en båt att lägga till.

## Grotterna

Ön är ensam och tom. Dagtid blåser karga havsvindar in den starka lukten från havet. I övrigt händer inte mycket.

På natten är ön insvept i det tunga täcket av dimma. Så här tätt intill ön är den kall och kylig, mycket kallare än ute på vattnet. I hjärtat av en av öns grottor vilar också svaren om dimmans hemlighet och hur spökskeppet *Amity* kan segla i bukten vid Kingsport.

## Ledtrådar & information

- Det finns fotspår i sanden, som rollpersoner med KRIMINALTEKNIK kan se leder in mot grotterna. Det märkliga är att spåren börjar mitt på stranden, snarare än vid vattnet. Spåren tillhör Jones och Vernon.
- Spåren fortsätter in i grottsystemet för att till slut gå rakt in i en stor grottvägg. Den här grottväggen är endast en projektion – en illusion som inte erbjuder något fysiskt motstånd. Det kan rollpersonerna upptäcka genom att till exempel försöka gå genom den eller att gå nära och inspektera den på nära håll. Om de kastar något mot den ser de att det försvinner in i projektionen. På andra sidan finns smugglarnas tillhåll.
- Kommer de istället från vattnet och lägger till finns även där en projicerad bergvägg. Det är genom denna smugglarna tar sig in och det är härifrån dimman sipprar ut och projektionen av *Amity* visas. Att upptäcka den här väggen är svårt men NATURVETENSKAP 2 kan låta rollpersonerna se att dimman verkar flyta genom väggen. BIBLIOTEK & ARKIV 2 och en jämförelse med en karta över ön visar att det borde finnas en grottöppning där de bara ser steniga klippor. Väntar de länge och spanar gömda i mörkret kan de se en båt med smugglare som anländer. Slå LÖNNDOM om det känns relevant, men är rollpersonernas båt släckt och tyst är den så gott som omöjlig att se i dimman.

## Smugglarnas tillhåll

Bakom de falska grottväggarna finns Jones och Vernons tillhåll. Det ser inte mycket ut för världen, men där finns allt de behöver för att sköta sin verksamhet. En båt kan utan problem ta sig in och lägga an; Jones och Vernon har satt upp bildäck och fäst krokar att knyta fast tampar i.

Runtom i grottan finns massvis med lärar och lådor staplade på varandra. De är alla fyllda med smuggelsprit, med allt från kubansk rom till skotsk Whiskey. Lådorna kan erbjuda ett bra skydd för rollpersonerna – och +1 i LÖNNDOM – ifall de vill smyga sig fram och kunna se närmare exakt vad som pågår.

Intill de två ingångarna kan de se små, märkligt utformade maskiner. De påminner inte om något rollpersonerna sett förut om de inte har tidigare erfarenheter av Mi-Gos, men MEKANIK låter dem avgöra att det är någon form av projektor. Det är dessa projektorer som skapar de falska grottväggarna.

Intill den projicerade grottväggen som täcker utgången mot vattnet kan de se två större maskiner, ungefär en meter långa. Den ena maskinen är avlång och ser ut som en smal kanon med en stor klotformad mitt som innehåller en tank. I tanken verkar någon form av centrifugering pågå, vars resultat sedan leder ut i en pipa, från vilken dimma skjuter ut om det är natt.

Dimman är tjock och mycket kallare nära pipan, precis som den dimma de känt nära ön. Maskinen är baserad på samma teknik som finns i »Vernons« dimpistol.

Den andra maskinen är mer fyrkantig och runt en meter hög. Den ger ifrån sig ett enormt starkt sken, som skiner genom någon form av stor och riktad lins som sitter framför den. Linsen är nästan en meter i diameter. Studerar rollpersonerna linsen närmare kan de se vad som projiceras på den: skonaren Amity som seglar utefter vattnet.

Båda maskinerna är i likhet med projektorerna enormt tekniskt avancerade och består av en salig blandning av elektronrör och sladdar som fästs på en grundkonstruktion av okänd funktion och ursprung. Rollpersonerna kan inte se att maskinerna är kopplade till någon separat strömkälla – det de gör borde kräva en omfattande generator.

MEKANIK kan bara avgöra att maskinerna är långt mycket mer avancerade än vad någon människa skulle kunna konstruera. MEKANIK 2 eller KONST & HANTVERK 2 kan låta rollpersonerna veta vad teknologin verkar göra om spelarna inte listat ut det själva: det ena är en kanon som skjuter ut en tjock typ av dimma och det andra en projektor som projicerar spökskeppet ute på vattnet.

Nätter då spökskeppet seglar kommer smugglare hit för att lämna av eller plocka upp varor. För att avgöra antalet smugglare, utgå från ANTALET ROLLPERSONER + 1 (utöver Jones och Vernon). Två av dem är beväpnade med hagelgevär (och har AVSTÅNDSVAPEN 3), för att skydda sig om något skulle gå fel under överlämningen, medan de andra har klubbor (NÄRSTRID 2).

Smugglarna är främst här för att sköta affärer och märker de att något går snett flyr de hellre än att slåss. Deras fokus kommer i första hand vara att skydda sig själva, i andra hand att skydda spritlådorna.

# UPPGÖRELSEN



Det vore svårt för rollpersonerna att själva stoppa Jones och Vernon, men inte omöjligt. I en strid är det framför allt smugglarna som bjuder direkt motstånd. De är beväpnade, men kommer främst att försöka skydda sitt smuggelgods och fly så snart tillfälle ges. De har inget egentligt intresse att skydda vare sig Jones eller Vernon.

Rollpersonerna kommer att ha störst chans att lyckas när smugglarna lämnat platsen och bara Jones och Vernon är kvar. Det enklaste sättet att stoppa dem är genom att förstöra deras apparater. För att lyckas med det utan att upptäckas måste de ha MEKANIK 3 och lyckas med ett slag mot Lönndom för varje maskin. De är egentligen båda två tämligen lätta att förstöra – linserna och ljuskällorna på projektorn är lättillgängliga och sköra, liksom pipan och centrifugen på dimkanonen, men det är svårt att göra det utan att det hörs och syns tydligt. Även om rollpersonerna lyckas sabotera maskinerna tyst kommer det att märkas tydligt att de utsatts för åverkan nästa gång Vernon tittar på dem.

En möjlighet är att rollpersonerna vänder dimkanonen in mot grottan. Maskinens kalla dimma gör snart sikten så gott som obefintlig. Rollpersonerna kan även förstöra tanken inuti kanonen, vilket får en iskall dimma att sprida sig och de som är för nära den kan drabbas av kraftiga köldskador (vilket kan förutspås med KRIMINALTEKNIK eller MEDICIN 2).

Om Jones märker att någon försöker förstöra maskinerna kommer han försöka vädja till rollpersonerna att sluta. Hans röst är fylld av desperation, då han ser sina chanser att lämna fattigdomen gå upp i rök. Om han ser eller hör rollpersonerna kommer han att försöka muta dem för att hålla tyst.

Jones är ingen slagskämpe och det är han väl medveten om. Har han dessutom träffat rollpersonerna tidigare kommer han att fråga hur de listade ut allt och hur de hittade hit. Han hade ju tänkt på allt! Om de nämner att han själv gav dem namnet Shark Island och att det fick dem att undersöka ön kommer han att slå sig för huvudet och känna sig otroligt dum.

Väljer rollpersonerna att samtala med honom kan han här också berätta sin historia – hur hans ekonomi körts i botten och hur alltsammans drivit honom hit ifall rollpersonerna inte redan har den informationen. Han kan mycket väl börja skylla på Vaughn, om tillfälle ges.

Jones är inte en modig man och det är inte omöjligt att han ger upp fullständigt när han ser vad som är på väg att hända. Han kan hjälpa rollpersonerna att förstöra allt och lova att sluta med smuglandet, i utbyte mot att de låter honom gå. Beroende på situationen kan han rentav självmant följa med för att bli arresterad.

## Varelsen som varit Vernon

Varelsen som varit Vernon utgör ett betydligt större hot. Den är beväpnad med en dimpistol som ger kraftiga köldskador. Flera träffar kan innebära ordentliga, permanenta skador och rentav hjärtstillestånd hos målet.

Samtidigt är den här varelsen helt ointresserad av Jones och av mänskliga angelägenheter, som den ser som petitesser. Den kan mycket väl fly när den förstår att de är avslöjade. Kom ihåg att dess moral och motivation är helt främmande, att den saknar någon som helst empati för Jones och att dess faktiska avsikter med att hjälpa honom är okända.

Det gör den också till scenens joker, den oförutsägbara faktorn, så använd den för att skapa spänning och gå på tvärs mot spelarnas förväntningar.

Vill du skapa ren skräck och chock är det till exempel en fantastisk möjlighet att låta den ta av sig sin förklädnad. Beskriv hur den kastar sin hatt och rock och sedan sliter av sig Vernons hud – rollpersoner som är ovana vid mytvärldens groteskerier kommer sannolikt att tappa tid och vakna senare, osäkra på vad de egentligen sett. De efterföljande veckorna och månaderna plågas de av mardrömmar som på olika sätt berör insekter och surrande ljud... För mer erfarna rollpersoner kan du ge mer detaljer om hur den sliter sönder sin hud och hur revor börja avslöja vad som döljer sig under den.

Rollpersoner som blivit helt härdade av tidigare erfarenheter kan också få den mest detaljerade och motbjudande beskrivningen. De ser vingarna bryta sig ut genom »Vernons« rygg, de klobeklädda frambenen ta sig genom bröstkorgen och hur varelsens riktiga ben trycks ut genom hyn och hur Vernon börjar anta ett rosa sken när varelsen under lyser.

Jones vet att Vernon inte längre är mänsklig, men det här är första gången han ser varelsens sanna natur. Det är mycket sannolikt att detta blir för mycket för honom och att han helt tappar fattningen – han har garanterat ingen tidigare erfarenhet av mytvärlden. Kanske vaknar han till sans senare; kanske tvingas rollpersonerna hitta en plats åt honom på något närliggande sanatorium...

Varelsen kan vilja skydda teknologin och försöka dra med sig den, för att sedan flyga mot skyn. Den kan också lika gärna snabbt attackera och frysa Jones för att sedan helt lämna platsen och bege sig tillbaka mot sin hemvärld, Yuggoth. Detta kan vara ett sätt att avsluta det hela som understryker hur lönlöst mycket av det som skett faktiskt är i det stora hela.

En sak som den garanterat inte kommer göra är att stanna kvar och slåss i underläge. Att förolyckas på grund av oviktigt människokäbbel vore långt under dess värdighet. Känner du att du verkligen behöver en stor strid – till exempel med ett polistillslag du vill göra till en massaker – kan du såklart låta den kalla på förstärkning från sin hemplanet. De främmande varelserna kan då tillsammans göra processen kort med motståndet de möter, eller bara ta med teknologin tillbaka till sin värld.

Om rollpersonerna vet vad som försiggår, men inte vill ta itu med situationen själva, kan de kalla in förstärkning. Bevis på spritsmuggling – om de till exempel kan visa upp funna flaskor – gör det enkelt att få till ett polistillslag och då kommer även några federala agenter att leda tillslaget. Detta kan bli en rejäl succé då de stoppar en betydande smugglarlaga. Sker detta kommer »Vernon« att fly så gott den kan och ta sig därifrån i säkerhet, om du inte väljer att spela ut massakern ovan. Välj själv huruvida varelsen dessförinnan avslöjar sin identitet för poliserna – och vilken effekt det har på deras mentala välbefinnande.

## Blake

Om Blake vet att rollpersonerna ska bege sig ut till Shark Island på natten kommer hon be att få följa med och dokumentera vad som sker.

Nekar de henne kan du lägga in ett extra element av drama genom att låta Blake ta sig till ön i lönnedom, till exempel genom att gömma sig på rollpersonernas båt. Hon har beväpnat sig med en revolver, AVSTÅNDSVAPEN 2 och hon är bra på att ta sig fram obemärkt där det behövs. Risker är med andra ord väldigt liten att hon blir en börda för rollpersonerna genom att vara i vägen eller bli tillfångatagen.

Hon är ute efter sanningen och kommer att ta foton där det är möjligt, men inte på bekostnad av andras säkerhet. Se henne som en hjälpreda snarare än som en börda.



# AVSLUTNING



Om rollpersonerna återvänder från Shark Island med livet i behåll så är det dags att knyta ihop säcken med några avslutande scener.

Vaughn kommer att söka upp dem kort efter deras återkomst. Vad säger de till honom? Kommer han att vara nöjd med svaret? De anlitas visserligen för att bevisa att spökskeppet *Amity* bara var en skröna, vilket trots allt också var sant, men är det någon idé att försöka berätta den egentliga sanningen för honom? Skulle han tro på berättelser om insektsvarelser från en annan värld? Troligen inte.

Om rollpersonerna ger honom en »uppstädad« variant av historien som på något sätt ger honom rätt så kommer han att agera väldigt sturskt och stöddigt och repetera frasen »vad var det jag sa!«

Lyckades de stoppa smugglarna på egen hand kommer Vaughn att vara mycket nöjd – framför allt om de kan ge honom bevis för det hela – och ge donationen till Angelicasällskapet som utlovat. Han kommer samtidigt att be rollpersonerna vara tysta kring det hela.

Om de istället hade med sig ett stort polispådrag, eller på annat sätt skapat allmän uppmärksamhet kring det hela kommer Vaughn försöka utnyttja tillfället för att själv vinna ära. Han ser till att finnas nära till hands vid intervjuer för att kunna tala om vilken nyckelroll han spelat i det hela.

Om konflikten med Vaughn blivit värre under äventyrets gång är det möjligt att han hotat med att inte längre låta rollpersonerna lösa uppdraget. Om de ändå till slut presenterar honom med en lösning som låter honom uppnå sina mål kommer han att vara nöjd och ge donationen till sällskapet. Han kommer däremot aldrig någonsin att erkänna att han haft fel.

Om Blake följt med till Shark Island kan hon ha sett saker som en människa inte bör ha sett. Det här kan vara ett sätt att visa faran med att gräva för djupt efter sanningen – kanske blir hon rejält skakad och får långsiktiga psykiska men av det hela. Kanske går det så långt att hon blir inspärriad, eller så är hon en framtida medlem i sällskapet – kanske återkommer hon som en oväntad allierad eller kontakt, en närmast manisk sanningssökerska plågad av visioner av gigantiska insekter...

En annan möjlighet är att hon helt enkelt vänder sig helt bort från de övernaturliga delarna av det hela – att hon känner att det finns saker som vissa av oss faktiskt inte bör veta. Istället fokuserar hon då sin vassa journalistiska penna på den mer mundana sidan av det hela – att Jones leddes till att bli spritsmugglare tack vare hur ekonomin körts i botten under Vaughns politik.

Oavsett hur Blake reagerar så är hon är inte dum och i den mån hon rapporterar något om händelserna på ön kommer hon att utelämna alla delar om det onaturliga.

Som en sista epilog kan du berätta vad Blakes artikel i slutändan handlar om och ifall du vill kan Vaughn också ställas inför rätta och tvingas avgå. Oavsett huruvida borgmästaren sitter kvar eller inte kan han ju återkomma i framtiden, i en eller annan roll...

# PERSONGALLERI



## Lawrence Vaughn

Lawrence Vaughn är Kingsports borgmästare och valdes om för sin tredje mandatperiod förra året. Han är i 50-årsåldern, har lång erfarenhet av lokalpolitik och innan han blev heltids-politiker jobbade han i byggbranschen. Han har nästan alltid ett leende på läpparna, är väldigt karismatisk och alltid beredd att dela ut ett starkt handslag.

Under sin första mandatperiod drev han igenom flera olika reformer som gagnade den växande turistnäringen. Redan tidigare var den en viktig del av Kingsports ekonomi, men under hans ledarskap har dess betydelse för stadens ekonomi ökat rejält, på bekostnad av andra näringar. Turismen i Kingsport blomstrar och staden är mitt uppe i en kraftig men instabil högkonjunktur.

I omställningen från en ekonomi byggd på fiske och handel via stadens hamnar har många mist sina jobb och ekonomin blivit väldigt skör. Om staden skulle drabbas av en dålig turistsäsong skulle detta kunna vara katastrofalt för hela ekonomin.

Vaughn vet självklart om detta och det är därför han värderar turismen över allt annat. Han har utvecklat ett enormt kontrollbehov och är extremt orolig för att minsta lilla negativa nyhet som skulle kunna ha en negativ påverkan på turismen. Hans personlighet är mer likt en bilhandlare än en politikers.

Genom sin roll i stadens förvandling har Vaughn blivit en mycket kontroversiell figur i Kingsport – antingen hatar man honom eller så älskar man honom. De flesta älskar honom, då de bara sett hur han fått ekonomin att blomstra. Det finns samtidigt många som hatar honom innerligt för hur hans reformer påverkat folk negativt och tvingat dem att flytta eller fastna i fattigdom.

En sak medger dock även hans vänner: han är en svår och manipulativ man att handskas med. Ett leende från honom betyder ofta att han förväntar sig något av dig. Många som jobbar i nyhetsbranschen i Kingsport har blivit ombedda i ganska skarpa ordalag att hålla tyst om ämnen som kan vara kontroversiella eller riskerar att dra ner stadens rykte.



## Daphne Blake

Daphne är en 28-årig journalist som jobbar på *Kingsport Reader*. Hon började som sekreterare på tidningen vid 19 års ålder och fick tidigt hjälpa till att sortera insändarna. Hon visade snabbt en fallenhet för att inte bara läsa dem, utan också se hur de skulle kunna redigeras och besvaras. När hon var 20 fick hon börja skriva svar till insändarsidorna. Det ansvaret hade hon därefter i tre år.

Hennes insats imponerade på många i redaktionen och hon gavs chansen att skriva texter till andra delar till tidningen. Det rörde sig oftast om mindre notiser, men med tiden fick hon chansen att skriva allt längre artiklar och efter en tid erbjöds hon en heltidsanställning som journalist.

Ofta försökte hon anlägga ett analytiskt perspektiv och låta sin egen ofta kritiska röst skina igenom i sina artiklar. Tyvärr var det svårt att uppmana läsarna till kritiskt tänkande när det mesta hon tilldelades var artiklar riktade till stadens husmödrar, med fokus på bakning, sömnad och trädgårdsarbete – sådant som Daphne egentligen är totalt ointresserad av.

Hon fick en chans att visa framfötterna inför valet 1926, då hon försökte syna Vaughn och reformerna han drivit igenom i Kingsport. Hon ville ge en kritisk bild av förändringarna och visa att borgmästarens vision inte enbart var av godo.

Väldigt lite av det hon skrev hamnade i tryck. Vaughn hade en nära relation med tidningens redaktion och ägare och de vågade därför inte publicera den sortens avslöjande, negativa texter.

Detta har dock inte stoppat Blake, som sedan dess samlat på sig mer information, som hon planerar att gå till en större tidning med. Arkham Advertiser är just nu den hon siktar in sig mest på.

Daphne kännetecknas av sin kvickhet, sarkasm och ofta något vassa ton. Hon vet precis hur hon ska få fram de svar hon söker och har som grundinställning att ingenting ska få hindra henne från att nå dem. Hennes rättframma attityd kommer ur hennes tid på tidningen och frustrationen i att behöva simma motströms. Samtidigt är hon van vid att spela de sociala spel som krävs och vet alltid när hon istället behöver bemöta någon med ett leende på läpparna

#### EGENSKAPER OCH EXPERTISER

- Övertala 3
- Avståndsvapen 2 (Beväpnad)
- Lönndom 2
- Rörlighet 2
- Kriminalteknik 1
- Konst & hantverk 2 (Fotografi)



## Frederic »Fred« Jones

Fred jobbade upp sig från hamnarbetare till Kingsports främste importör och exportör av olika varor, där alkohol var den största inkomstkällan. Under sin tid som hamnarbetare var han trevlig, artig och social – han byggde ett omfattande kontaktnät, med allt från kaptener på olika fartyg till grossister och återförsäljare. Det gjorde att han snabbt fick en bra start när han själv startade en firma som importör och exportör. Han byggde upp ett starkt klientel och firman växte snabbt.

Hans goda rykte och känsla för att knyta kontakter gjorde att det bara tog några år för honom att bli Kingsports främsta importör och exportör. Han handlade med varor från hela världen, men större delen av hans affärer var med Kuba och delar av Europa och gällde handel med alkohol. Hans framgångar kom dock att få ett abrupt slut.

När spritförbudet infördes började affärerna gå sämre. Många av hans kontakter hade andra produkter än alkohol, men större delen av verksamheten i Kingsport byggde på sådana varor och då blev det svårt med lönsamheten.

Kingsport hade varit en stor hamn, men nu blev den allt mindre viktig för affärerna. Fler och fler av hans kunder försvann, till dess att han bara hade några enstaka. Efter att under en period ha varit en av Kingsports större arbetsgivare fick han nu säga upp sina anställda, en efter en.

Han började hyra ut sitt nästan tomma lager – som tidigare nästan alltid varit fullt av alkohol och andra varor – till andra som behövde en plats för förvaring. Snart var han den ende som jobbade kvar i bolaget. Tiderna blev verkligen tuffa för honom och det satte sina spår. Trots att han är i nedre 40-årsåldern har han stora ringar under ögonen, rynkor i hela ansiktet och hans rufsiga, ovärdade hår börjar att dra mot grått.

Jones desperation fick honom att försöka att hitta andra sätt att försörja sig på och till slut hittade han en möjlighet. Han sökte sig till olika hembrännare, med tanken att börja distribuera hembränd sprit och därigenom tjäna stora pengar. Hittills har inte heller den här verksamheten vänt hans lycka – de stora pengarna har uteblivit – men i samband med detta träffade han Vernon Dinkley. När han träffade varelsen som tagit över Vernon kläckte de tillsammans en ny plan...

Jones har väldigt höga tankar om sig själv och ser sig som smartare än det system som bara utnyttjat honom och som han nu ska utnyttja tillbaka. Tyvärr motsvaras inte denna bild av verkligheten för Jones själv är rätt långt från det intellekt han tror sig besitta. Det är därför fullt möjligt att han råkar avslöja delar av sin plan för rollpersonerna (i alla fall *Shark Island*) just i ett misslyckat försök att hålla dem borta från ön och basen för hans och Vernons verksamhet.





## Vernon Dinkley

Vernon Dinkley växte upp i Vermont, där han redan tidigt fokuserade på sina studier. Hans förhoppning var att en dag söka till ett av de större universiteten där han ville läsa till kemist. Han lyckades visserligen lära sig en hel del om kemi, men av olika skäl misslyckades han ändå med sina studier och lyckades inte komma in på några skolor. Hans familjs pengar var slut sedan länge och han blev alltmer desperat efter möjligheter att använda sina kemikunskaper för att tjäna pengar. I samband med spritförbudet började han bränna och sälja olaglig sprit.

Eftersom han var en tystlåten och relativt intetsägande person som bodde ensam intill bergen i Vermont drog han inte till sig någon vidare uppmärksamhet och kom att betraktas av många törstiga som en relativt säker källa till alkohol. Det dröjde inte länge innan han fick kontakt med Fred Jones och de började samarbeta i ett försök att sälja den sprit som Vernon hade bryggt, dock utan de stora framgångar Jones drömt om och som han behövde för att vända sin lycka.

Som ensam person boendes intill bergen i Vermont kom han att bli ett mål för Mi-Go i området, som hade börjat gräva ut området för sina egna operationer. Vernon försökte nyfiket undersöka de mystiska ljud han då och då hörde uppifrån bergen och då varelserna upptäckte den oönskade, snokande grannen såg de honom som ett hot.

När de undersökte hans hus och såg hans kemiska utrustning valde de att inte döda honom, utan istället började en av varelserna bära hans skinn för att försöka uttröna vad för avancerade kunskaper och utrustning den här människan hade tillgång till – och ifall de kunde utnyttja dem för sina egna syften. Under tiden tog de ut och bevarade hans hjärna

Några veckor senare kom Jones till Vernons stuga och förstod snart att någonting hade hänt med Vernon. När varelsen till slut avslöjade sig och berättade vad som inträffat var han egentligen inte så brydd av vad som hänt – så länge han kunde göra affärer med stugans innehavare. Varelsen som bar Vernons skinn fascinerades av Jones och av hur hans dumhet gjorde honom så orädd.

Den lyssnade på Jones och hans idéer. Exakt varför den bestämde sig för att hjälpa honom vet den bara själv, utifrån dess helt förvridna moral och världsbild. Varelsens långsiktiga planer är okända och obegripliga för alla utom den själv.

Varelsen som varit Vernon spenderar nu större delen av sin tid i Jones lager i Kingsport. Den lämnar det då och då för att ge betalning i form av smuggelsprit till Ol' Shaggy Rogers, för att hjälpa Jones, utföra egna delar av deras gemensamma plan. Eller för att utföra planer bara varelsen känner till och förstår syftet med.

Den pratar sällan, men när den gör det är det med en svag och väldigt hes röst. Den bär en stor fedora för att dölja sitt ansikte och en stor heltäckande trenchcoat, vilket gör att den ofta kan lämna sina vingar framme – vilket innebär att den snabbt kan flyga iväg om det behövs.

#### EGENSKAPER

- Avståndsvapen 3 (Dimpistol som förfryser, kan dela ut 2 skador på lyckade slag)
- Närstrid 3
- Lönndom 3
- Rörlighet 4
- Styrka 2



## Ol' Shaggy Rogers

Ol' Shaggy Rogers, född och uppvuxen i Kingsport, är i 70-årsåldern och har arbetat som fiskare större delen av sitt liv. Han var alltid pratsam och blev känd för de färgstarka historier han berättade på stadens olika krogar på kvällarna. Han var en god lyssnare och insöp mycket från olika fiskare och sjömän både lokalt och från fjärran hamnar. Han betraktades som en expert på allt från legender om sjöodjur till var de bästa fiskeplatserna fanns. Han var mycket namnkunnig, framför allt bland stadens fiskare. Men livet var hårt för honom och han drack mycket.

Nu är han äldre och hans nästan läderaktiga och rynkade hy, spretiga hår och nedgångna yttre har gett honom smeknamnet »Ol' Shaggy«. Han ses ofta med sin trogna hund i följe, en gammal grand danois, Scraps, som även hon återspeglar det hårda liv dess ägare levt. Hon är gammal och nästan blind och döv, så hon skäller ofta utan någon riktig anledning.

Trots att han är så sliten och nedgången är Ol' Shaggy fortfarande lika pratglad och har lika nära till en god historia som alltid. Framför allt om han erbjuds något att dricka. Många av historierna och legenderna har han berättat så länge att han kan dem utantill; det är som att lyssna på en teaterskådespelares monolog och han berättar dem med stor inlevelse samtidigt som han gärna anpassar dem efter sin publik, till exempel genom att undvika kraftuttryck om det finns damer i sällskapet.

Hans dramatiska ådra har gjort honom användbar för Jones och Vernon, då han kan sprida legenden om Amity i utbyte mot smuggelsprit. Ol' Shaggy har aldrig haft direkt kontakt med Jones, utan bara med Vernon. Vilka han faktiskt jobbar för och varför vet han egentligen inte, han vet bara att de förser honom med dricka och mer än så bryr han sig inte om.

TERROR PÅ  
200 METER

LUFTEN OVAN ATLANTEN  
OKTOBER 1928



# BAKGRUND



*Förbered dig på en resa i total lyx. Det är hösten 1928 och tillsammans med societetens finaste har du chansen och äran att resa över Atlanten i det mest nymodiga, bekvämaste och exklusiva av färdmedel: Zeppelinaren.*

*En tur ska ta er från Lakehurst i New Jersey till Friedrichshafen. Men någonstans går någonting väldigt fel och frågan är – kommer ni överhuvudtaget att komma fram?*

Jacob »Jay« Fitzgerald är en av New Yorks mest namnkunniga playboys och mittpunkten för en stor del av stadens societet. Han har nyligen – till mångas bestörtning och sorg – tagit beslutet att lämna New York och USA för gott och tänker istället flytta till Berlin, kabaréernas hemstad. Färden över atlanten sker med det mest moderna och luxuösa av färd-sätt – zeppelinare. Eftersom han vill sluta på topp anordnar han en storslagen fest ombord, dit han bjudit många av sina vänner. Allt är förbetalt och champagnen kommer att flöda så fort de passerat amerikanska gränsen, musik ska spelas och Charleston ska dansas. Allt detta sker 200 meter upp i luften under de tre dagar färden beräknas att ta ombord på färden på Graf Zeppelin. Det kommer att bli den mest unika tillställningen som någonsin har skett – åtminstone enligt Jay. Avgångstid är på natten, straxt efter klockan 1, lördagen den 29 oktober 1928, i vad som ska bli zeppelinarens återfärd efter dess första resa över Atlanten.

Jay är själv medlem i Angelicasällskapet och har bjudit in flera personer därifrån – däribland rollpersonerna. Detta är också anledningen till att de sedermera får sköta utredningen när mysteriet tar form.

Det är givetvis möjligt att de har andra kopplingar till Jay på flera sätt, till exempel om de också är del av societeten. Kanske är någon av dem en journalist med syfte att dokumentera spektaklet? Eller en skyddsling, en av de *mer behövande* som Fitzgerald tagit in under sina vingars skugga? Eller kanske en privatdetektiv som anställts av Fitzgerald för att vara en del av säkerheten på zeppelinaren? Diskutera gärna med spelarna för att hitta en personlig koppling till varför deras rollpersoner är bjudna på Fitzgeralds fest.



# LZ 127 GRAF ZEPPELIN



**L**Z 127 Graf Zeppelin var den första zeppelinaren som byggdes för kommersiellt bruk, där de tidigare bara använts av militären. Den 11 oktober gjorde den sin första färd över Atlanten och trots en försening på grund av hårt väder nådde den USA på lite över fyra dagar. Färden var en succé och passagerarna beskrev upplevelsen som ett mycket bekvämare och snabbare sätt att resa på. Det här äventyret utspelar sig under återfärden, som påbörjades den 29 oktober, men i övrigt skiljer sig det som händer mellan äventyret och verkligheten.

Graf Zeppelin var 237 m lång och hade en diameter på 30 m och en fart på ungefär 130 km/h. Den högst brandfarliga vätegasen användes för att få lyftkraft, medan de fem Maybach V12-motorerna drevs av Blaugas. Zeppelinaren hade en besättning på 36 personer – inklusive serveringspersonal – 10 hytter med plats för totalt 20 passagerare och en last på bland annat runt 100,000 olika typer av brev. Den utrustades också med den mest moderna radioutrustningen i världen, med tre stycken radiooperatörer.

Gondolen är längst ner på skeppet och är delen som är tänkt för passagerarna samt för kommandobryggan. Restaurang/salongsdelen är det enda allmänna utrymmet på luftskeppet och det, liksom resten av inredningen, osar av lyx. Här serveras mat – givetvis tillagad utan öppna lågor och alkohol, det senare först efter att skeppet är på internationellt vatten eftersom spritförbudet fortfarande gäller.

På hela zeppelinaren råder det självklart rökförbud, då minsta lilla gnista eller flamma skulle kunna göra att hela skeppet går upp i lågor. Salongsdelen är inte heller uppvärmd, så det blir snabbt kallt och folk sitter gärna i varma vinterkappor och filtar och det går att se is bildas på rutorna.

De flesta hytter är dubbelrum med våningssäng. Det finns också större hytter med plats för fyra personer (hytt 1-4 och 11-14). Rollpersonerna kommer att få platser i hytt 1-4. Se s 233 för information om vilka som bor i övriga hytter och s 249 för en karta över gondolen.

Besättningen bor i en våning ovanför gondolen, som nås via en stege i kartrummet. Här finns bland annat deras hytter, där många av dem sover i skift. Här finns även bagageutrymmet. Den här våningen är inte lika utsökt inredd som passagerarnas del, men fortfarande i toppklass.

I varsin ände av besättningsvåningen finns två stora metalldörrar med ett stort skruvhandtag som leder upp till det enorma maskinrummet som sträcker sig utefter hela skeppet. Maskinrummet består av flera våningar; golven består av metallgaller och sammanbinds av metalltrappor. Överallt finns tjocka stålvajrar som håller gångar och golv uppe och det är verkligen som att befinna sig inuti en labyrint. Inuti maskinrummet finns även en hiss som leder till en utsiktsplats ovanpå ballongen. På ovensidan finns även en åskledare.

Graf Zeppelin, dess besättning och datum är baserade på verkliga händelser och namn, utom Hermann Krebs och Otto Stockert som är unika för äventyret.

# EN FARLIG LAST



Jays syster Renee är en ung men mycket lovande student på Miskatonic University. Hon är en av passagerarna ombord på luftskeppet och hon reser i sällskap med sin mentor – den högt aktade astronomiprofessorn Norman Mason. Med sig har han ett fynd – en mindre meteorit, omkring 1 meter i diameter, som nyligen slog ner en bit utanför Arkham.

Meteoriten är besynnerlig – den tycks vara gjord av sten men är ovanligt mjuk och formbar, har magnetiska egenskaper och håller sig mycket varm. Dessutom är meteoriten självlysande, vilket syns klart och tydligt i mörker. Mason har sedan en tid studerat meteoriten och noterat likheter med ett meteoritnedslag som skedde i juni 1882, även det utanför Arkham, på en plats där en stor del av växt och djurlivet blev påverkat. Området kring det nedslaget kom i folkmun att kallas för »*den förbannade heden*« – för mer information om denna plats, läs H.P. Lovecrafts *Färg bortom tid och rum/The Colour out of Space*.

Masons hypotes är att båda meteoriterna är radioaktiva. Detta skulle förklara deras självlysande förmåga, samt de olika effekterna det tidigare nedslaget hade på heden. Han har brevväxlat med olika fysiker och då framför allt med Marie Curie. Hans syfte med resan är att ta med meteoriten till Europa för att möjliggöra vidare studier av den och dess effekter. Om hans hypotes kan vederläggas skulle detta påvisa existensen av radioaktivitet i rymden. Meteoriten förvaras säkert i en stor och låst koffert tillsammans med en del vetenskaplig utrustning inuti bagagerummet på besättningsvåningen.

Meteoriten är såklart inte en vanlig meteorit. Den är ett »embryo« av en *Färg bortom tid och rum* som har slagit ner på jorden, vilket är förklaringen till meteoritens utomjordiska egenskaper – till exempel att den är självlysande. Under resan kommer embryot att kläckas och färgen utvecklas till ett liknande larvstadium, då den kommer försöka att samla på sig så mycket energi som möjligt. Kontakt med färgen driver också folk till vansinne – den mängd tid som Mason spenderat i närheten med den har påverkat honom mer och mer, vilket Renee har märkt. När färgens kläckning närmar sig kommer Mason helt att tappa förståndet.

# INTRODUKTION



**A**ventyret inleds genom att alla rollpersoner får varsin inbjudan till Fitzgeralds fest (Dokument 1, s 245). De ska vara redo att stiga ombord strax efter midnatt lördagen den 29 oktober och erbjuds reshjälp för att ta sig till Lakehurst i New Jersey, som ligger cirka två timmars bilfärd från Manhattan.

Det är mörkt på natten inför ankomsten till Lakehursts zeppelinhangar, men när rollpersonerna kommer närmare ser de allt fler ljus torna upp sig likt pelare i skyn. Ljusen är från strålkastare som lyser upp den enorma zeppelinaren. Det är ett stort spektakel och flera journalister med fotografer på plats. Kamerablixtarna är bländande när de smäller av en efter en i ett försök att föreviga alla som går ombord, samtidigt som man hör skrapet av blyertspennor som går hett mot anteckningsblock och av reportrar som knappt hinner ställa sina frågor innan deras subjekt rört sig vidare in i passagerarutrymmet på luftskeppet.

När de kliver in i skeppets gondol möts rollpersonerna av Jay i den exklusivt inredda salongen. Han hälsar alla välkomna genom att hålla ett grandios tal, där han både introducerar alla passagerare till resan, beklagar sin sorg över att lämna New York och introducerar dem till skeppets kapten, Hugo Eckener.

Eckener förklarar alla praktiska detaljer såsom restid och information om skeppet (s 199). Han påminner också om det *totala rökförbud* som råder, då »öppna lågor skulle få hela resan att sluta i en eldsvåda som skulle sluka skeppet snabbt som ögat«. Han avslutar med att alkohol kommer att börja serveras när de är ute på internationellt vatten.

Luftskeppet lyfter kort därefter och upplevelsen är otrolig. Till skillnad från hur det är att resa med flygplan är resan inte skakig och turbulent utan känslan är snarare att man glider elegant genom luften, mer likt hur ett kryssningsfartyg seglar mjukt över haven. Samtidigt som skeppet stiger visas alla passagerare till sina hytter. Likt resten av skeppet är hytterna mycket fint inredda, med det finaste av linnetyg på sängarna.

I salongen serveras ett enklare nattmål för de passagerare som så önskar, men majoriteten går och lägger sig. Timmen är sen, men om de vill kan rollpersonerna höra till de som stannar uppe en stund i salongen. Stämningen där är lugn, även om flera uttrycker en fascination vid den fantastiska farkost som de färdas i. Se s 223 för en lista över några av de medpassagerare de kan tänkas stöta på här.

Stannar rollpersonerna uppe till sent på natten kan de se hur luftskeppet passerar förbi flera olika städer och landmärken. Att se Frihetsgudinnan uppifrån är en mycket imponerande syn, få personer förunnat. Mitt i natten når skeppet internationellt vatten.

Rollpersonerna kommer att få dela hytt och ifall de inte redan känner varandra får de ett bra tillfälle när de ska dela upp bäddarna.

# RESAN ÖVER ATLANTEN



När de vaknar morgonen därpå är resan i full gång och det serveras en förstklassig och bastant brunch, komplett med allt rollpersonerna kan önska sig. Till frukosten serveras nymodigheten *Mimosa*, hälften Champagne och hälften apelsinjuice, vilket kan upplevas som extra exotiskt under spritförbudet.

Mot kvällstid har salongen förvandlats till festlokal. Borden har plockats bort och ett stort skynke hänger i salongens ena ände. Alla bär sina finaste smokingar och kortaste klänningar, som många kombinerar med pälsar eller fjäderboor för att hålla uppe värmen. Serveringspersonal vandrar runt och serverar den utsökta maten, som består av olika typer av *hors d'oeuvres*. Det bjuds på räkcocktail, Deviled Eggs, Oysters Rockefeller och många andra smårätter. Baren står öppen och erbjuder många av tidens mest populära drinkar som Gin Rickey, Mint Julep och Sidecar. Fitzgerald gör en storartad entré, tillsammans med en ur serveringspersonalen som rullar in en vagn övertäckt med ett tyg: formen är inte olik en bröllopstårta. När tyget lyfts avslöjas ett torn av Champagneglas. En kork smäller och snart fylls glaset upp i en fontänliknande effekt.

Fitzgerald tar glaset högst upp på fontänen och hälsar alla välkomna till kvällens fest, varpå skynket släpps och det inhyrda jazzbandet börjar spela, till en stor applåd. Stämningen blir snabbt livad och snart dansas det Charleston och dansgolvet känns mycket större än det faktiskt är, med tanke på gondolens lilla yta, medan några står ut mot kanterna och minglar. En paus görs i musiken då operasångaren Giovanni framför ett operastycke till stora applåder.

Trots feststämningen verkar flera gäster irriterade eller ha svårt att koncentrera sig. Flera av dem klagar på att de haft svårt att sova eller har huvudvärk. MEDICIN eller NATURVETENSKAP kan lätt avgöra att det handlar om nikotinabstinens – något rollpersonerna också kan uppleva om de är rökare. Om någon klagar på att de inte får röka kommer de snabbt att bli påmindna om hur livsfarligt det vore för alla ombord.

Hur de olika gästerna interagerar med rollpersonerna kan också påverkas av deras ANSEENDE, KREDIT och BÖRD, då någon med hög KREDIT men låg BÖRD till exempel kan refereras som nyrik, samtidigt som någon med högt ANSEENDE är en person som Norman Mason kommer att försöka att imponera på i en förhoppning att rekrytera dem till sitt »hov«.

Medan kvällen fortskrider blir vädret utanför rutorna allt sämre, med mörka moln, regn som smattrar och dån av åska längre bort – det är på väg att blåsa upp till storm. Än så länge anar ingen av dem vad som komma skall. Festen pågår långt in på småtimmarna. Läs även händelseförloppet på s 215 för detaljer om vad de olika nyckelpersonerna gör under kvällen.

## Introduktion av Jays gäster

Brunchen och den efterföljande festen är en ypperlig chans för rollpersonerna att bekanta sig med de övriga gästerna. Nedan följer några scener de kan iaktta som introduktion till de olika karaktärerna. Mariam Bishop kan också vägleda rollpersonerna bland Jays gäster. Hon är rak och något sarkastisk i sin introduktion av dem.

- GIOVANNI AMBROSINO: Giovanni står med ett sällskap runtomkring sig och visar sitt enorma register och sjunger olika stämmor. Som ett partytrick tar han de olika personernas namn och besjunger dem över olika operamelodier till stor succé. Han verkar älska uppmärksamheten han får.

*Mariamns kommentar: »Giovanni Ambrosino, känd som underbarnet från Little Italy. Ung operasångare som redan har gjort succé och fått uppträda på The Met innan han ens fyllt 30. Men det enda som inte verkar kunna fyllas är hans behov av uppmärksamhet.«*



- **NORMAN MASON:** Norman är där han trivs som bäst: omringad av sitt »hov« – en grupp människor som med varierande grad av intresse lyssnar på hans berättelser. Mason tenderar att placera sig själv i centrum av varje konversation, oavsett om han har några egentliga kunskaper om ämnet.

*Mariams kommentar: »Norman Mason, ett geni när det kommer till astronomi och dessutom den främsta och mest stilfulle av alla världens gentleman. I alla fall om du frågar honom själv.«*

- **RENEE FITZGERALD:** Renee står ensam, inom lagom avstånd från både Norman och sin bror Jay. Hon försöker undvika att hamna i samtal med dem, men vill samtidigt iakttä de två männen vars skugga hon ständigt får stå i. Går rollpersonerna fram och pratar med henne visar det sig att hon har ett ganska mörkt sinne för humor.

*Mariams kommentar: »Renee Fitzgerald, Jays syster. Klipsk och egentligen den intelligentare av de två barnen. Men hon har aldrig lärt sig när hon behöver hålla munnen stängd.«*

## Terrorn bryter sig lös

Medan de flesta sover så har Norman och Renee en konfrontation i maskinrummet. Renee har brutit sig in i bagageutrymmet och släpat med sig kofferten till maskinrummet. Hennes plan är att kasta ut den genom någon av öppningarna som finns vid motorerna.

Väl där möts hon av Norman. Han frågar argt varför hon har med sig kofferten, som är *hans fynd* och det som skulle göra *honom* känd. Renee svarar att eftersom innehållet i kofferten troligen är radioaktivt så måste den hållas borta från folk innan någon kommer till skada! Hon menar att den nog redan har påverkat honom och läser upp bitar ur Normans anteckningar som styrker detta. Norman går i sin tur till attack mot henne och försöker rycka kofferten ur hennes hand. I slaget åker den ner på golvet och locket slås upp.

De båda tittar ner och ser hur meteoriten som fanns i koferten knäcks och delas i två halvor. Norman sätter sig ner och tittar förtvivlat på halvorna, förkrossad att hans dröm bokstavligt talat gått itu. Men ur dem börjar det röra sig ett ljus, ett spektrum av färger utan dess like som successivt lyser sig starkare. Det är den nykläckta *Färgen bortom tid och rum* och som liksom allt nyfött är dess första instinkt att skaffa föda.

Snart har ljusfenomenet täckt Norman och han börjar lysa i samma utomjordiska färg när *Färgen* livnar sig på honom. Hans hud börjar torka och sjunker inåt när hans muskler förtvinar. Han töms på blod och snart antar han en grå nyans. Inom loppet av några minuter ser det ut som om Norman har åldrats förbi döden och hans torkade hud är till slut bara ett skal kring det nu sköra skelettet.

När *Färgen* har tömt honom på allt den kan släpper den honom och resterna av Norman faller till golvet. När de träffar golvet förvandlas hans sköra rester till aska, som turbinerna snart blåser bort till intet. Det enda som blir kvar är Normans fickur, som fått en stor spricka i glaset. Renee tappar i ren chock Normans anteckningar, som blåser ut i lufttrummorna. Under natten hörs flera ombord hosta eller nysa när de råkar andas in resterna av Norman.

Renee har bevittnat en syn hon aldrig kommer att glömma. I paniken använder hon de sista krafter hon har för att fly och att söka skydd. Hon gömmer sig i ett skrymsle intill skeppets navigeringssystem, då hon tidigare noterade att magnetism påverkat meteoriten. Hennes iakttagelse var korrekt och detta gömställe ger henne skydd mot *Färgen*, som inte kan passera förbi magnetismen.

Renee svimmar snart därefter. Det hon precis har bevittnat har satt henne i svår chock och när hon vaknar till börjar hon drabbas av hallucinationer och undviker alla potentiella ljud som närmar sig. Hon visar sig bara om hon erfar något som får henne att känna sig trygg – hennes brors röst vore det mest effektiva. Med sig har hon de anteckningar hon själv gjort när hon studerat meteoriten, vilket bland annat gäller hur den påverkas av magnetism.

Färgen bortom tid och rum är nu lös. Den är nyfödd och behöver mer föda och kommer snart att ge sig på allt organiskt den kan få tag på för att stilla sin hunger. Den kommer inte att sluta förrän allt liv ombord på Zeppelinaren har sugits ut. Ju mer den får i sig, desto starkare blir den. Den kommer att livnära sig på allt från maten som finns ombord – som kommer att se rutten ut – till människor.

Den skyr ljuset, så den rör sig helst i mörka och trånga utrymmen, till exempel skrymslen i maskinrummet eller genom lufttrumorna till släckta hytter. Dess första byte är en låda med frukt i lastutrymmet, vars innehåll är tänkt att serveras till morgonens frukost. Under morgonen kommer den att ta sitt andra mänskliga offer, mekanikern Hermann Krebs, inuti ett av badrummen, när han gått dit för att uträtta sina behov. Den hinner dock inte bli färdig innan solljuset skrämmer iväg den och hans lik blir liggandes. Liket har inte blivit helt tömt, så det faller inte sönder till aska så som Norman gjorde, men är grått och livlöst, musklerna har börjat förtvina, huden har torkat och nekros har satt in på stora delar av kroppen.

## Terrorn tar sin början

Morgonen därpå börjar till synes utan några större konstigheter. Regnet har tilltagit utanför, då och då känns det hur skeppet skakas av vindar – vilka är på grund av den stormskeppet är på väg mot – och passagerarna ser fler och fler moln utanför fönstren.

## Ledtrådar och information

- All form av frukt saknas vid frukosten – bland annat saknas mimosan då apelsinerna var ruttna. Frågar rollpersonerna efter information om det får de veta att all frukt var rutten, vilket köket tycker är märkligt.
- Rollpersonerna noterar att Norman och Renee saknas. Norman drack dock mycket kvällen innan, så han kan lika gärna ligga bakfull idag.
- NATURVETENSKAP berättar att molnen utanför tyder på att en storm är på gång.

Kort efter att frukosten påbörjats hörs ett högt skrik från besättningens del av skeppet. Rollpersonerna ser flera besättningsmedlemmar röra sig därifrån med förskräckta blickar och några med händerna för munnen som för att hålla ett skrik inne.

Skeppets läkare, Otto Stockert, går tillsammans med kapten Eckener mot området som skriket kom från. Efter en stund återvänder de in i matsalsdelen för att informera om vad som hänt: en besättningsmedlem har insjuknat akut och gått bort, men Stockert kan ännu inte fastställa vad för sjukdom det rör sig om. De ber därför alla att snarast samlas inne i matsalen för att se så att inga passagerare saknas.

Folk reser sig skrärade upp och knackar på dörrarna till de olika hytterna. Snart görs nästa upptäckt: Norman och Renee är inte bland de som återfinns i matsalen, utan de saknas och Jay ser oroad ut. Även Normans koffert och anteckningar saknas. Som om inte allt detta vore nog meddelar kapten Eckener att luftskeppet är på väg in i en storm och att de just nu inte vet hur lång tid resan kommer att fördröjas.

## Terror på 200 meter

Luftskeppet är nu på väg in i en storm, två personer saknas och minst en har dött i en mystisk sjukdom. Det som skulle ha varit en lyxig och avkopplande resa har nu tagit ett steg åt skräckens håll. Rädslan hos passagerarna har stegrat sig snabbt och full kalabalik kan uppstå när som helst. Spela upp terrorn och den instängda känslan: rollpersonerna, besättningen och de andra passagerarna är fast mitt uppe i luften i en storm ute på havet, helt utlämnade till en mystisk, dödlig och snabbverkande smitta.

Då rollpersonerna är medlemmar av Angelicasällskapet kommer Jay privat att be dem att hjälpa honom. Han är upprörd och skrädd och mycket orolig då hans syster saknas. Det blir nu en kamp mot klockan att lösa vad som har skett, vad rollpersonerna egentligen har att göra med och vad som har hänt med de saknade personerna – innan det är försent.

En extra utmaning för rollpersonerna kommer vara den stigande terrorn bland passagerarna och besättningen ombord. Under äventyrets gång kommer de att bli mer och mer oroade. En utmaning kan därför vara att stävja panik och att hindra till exempel slagsmål från att bryta ut när känslorna svallar över. De kan också behöva avstyra direkta sabotage. Låt också terrorn öka allt eftersom äventyret blir mer intensivt. Rollpersonerna har flera medel till buds för att försöka att lugna passagerarna. De kan till exempel tillföra mer alkohol – vilket kan få motsatt effekt i värsta fall – eller kalla ut bandet på scenen. Musik har en lugnande inverkan.

Det finns nu två huvudspår att följa: rollpersonerna kan undersöka »smittan« som lett till dödsfallet eller så kan de försöka hitta Norman och Renee som försvunnit. Samtidigt kommer Färgen att ta fler offer och stormen kommer att bli allt kraftigare. Äventyret har flera olika teman, som du kan skifta mellan för att driva handlingen framåt.

- **DOLDA HISTORIER – DOLDA MOTIV:** Utredningen kring Norman och Renee lägger fokus på mysterielösande. Främst yttrar sig detta genom att rollpersonerna förhör olika spelledarpersoner för att försöka återskapa händelseförloppet natten innan och på så sätt hitta Norman och Renee. Utmaningen kommer här av att alla bär på olika hemligheter som gör att de inte vill avslöja de ledtrådar de bär på.
- **APOKALYPTISK SMITTA:** Färgens offer saknar egentliga sår eller skador, utan har snarare »åldrats« inifrån och ut samtidigt som nekros bildas på många ställen på kroppen. Därför är det rimligt att anta att det är någon form av smitta som ligger bakom (detta är Dr. Otto Stockerts teori). Exakt vad det rör sig om är bortom hans förmåga att avgöra eller ens förstå. Rollpersonerna kommer att kunna avgöra att smittan främst verkar sprida sig via de olika lufttrummorna, vilket kan få dem att tro att den är luftburet. Här behöver passagerarna inte bara oro sig för *om* de kommer att klara sig, utan om de *bör* klara sig.

- **INLÅSTA MED ETT OBEGRIPLIGT, UTOMJORDISKT MONSTER:** Till slut är det såklart möjligt att *sanningen* kommer fram och att rollpersonerna inser att vad de har att göra med är någonting mycket värre än vad någon befarat: en varelse från en annan värld vars enda motiv är att förtära allt levande ombord på Zeppelinaren. En varelse som är så gott som osynlig, som kan döda på minuter och som lämnar spår på psyket som kommer vara närmast omöjliga att suddas ut. När rollpersonerna nått denna vetenskap kommer mycket av deras fokus ligga på på överlevnad och skydd, samt att förhoppningsvis hitta ett sätt att stoppa den. Färgens natur kan avslöjas tidigt i äventyret om du som spelledare vill ha mer fokus på terror och överlevnad. Precis som med oron för smittan är temat om de bör klara sig och riskerna med att komma fram med Färgen fortfarande ombord. Vad den då skulle kunna göra mot mänskligheten kommer att hänga över rollpersonernas axlar.

## Färgens offer

Offrens kroppar förvaras hos skeppets läkare, doktor Otto Stockert, som försöker avgöra vad det är som har skett. På skeppet finns ingen möjlighet att utföra större ingrepp eller någon ordentlig obduktion, men doktorn har gjort grundläggande observationer, men dessa blir endast ytliga och enkla. Det som syns på Krebs kommer också att ses på övriga offer.

## Ledtrådar och information

- Huden är insjunken och kramar åt mot musklerna som på flera håll förtvinat. Huden är grå, vilket (*MEDICIN 2*) pekar på en avsaknad av röda blodkroppar. Även håret har fläckvis tappat pigment.
- Ögonen är rödsprängda och pupillerna förminskade, vilket (*MEDICIN*) tyder på att de stirrat in i ett starkt ljus.
- Nekros på flera delar av kroppen.

- MEDICIN 2 eller en diskussion med Stockert pekar närmast på att så gott som hela immunsystemet stängt ner sig tillsammans med resten av kroppens funktioner. Inget här matchar några sjukdomar Stockert eller rollpersonerna känner till, men han har hört om fall av smittor och virus som muterat under extrema förhållanden.
- De som dött har inte visat några symptom tidigare, utan sjukdomens alla effekter verkar uppträda på bara några timmar innan döden inträffar. Inget av offren har några kända allvarliga sjukdomar sedan tidigare.

Skadorna kommer att bli mer extrema allt eftersom Färgen blir starkare och har mer tid att suga kraften ur sina offer. Senare offers hy kommer helt att tappa nyans och bli torr som läder, musklerna förtvina så att huden spänns tätt kring deras skelett, fullständig nekros över hela kroppen och deras hår kommer helt att tappa färgen och de kommer att ha mycket synliga ögonskador. Det är som att smittan blir mer extrem och snabbt muterar, eller att den kanske bara sprids snabbare...

Samtidigt som stormens stora och mörka moln växer utanför fönstren kommer Färgen att ta fler offer. Obemärkt och livsfarligt kommer den snart att kunna röra sig över hela skeppet – dock attackerar den endast folk i enrum eller i par, så större grupper kommer att vara relativt säkra.

## Ledtrådar och information

- Offren hittas i avskilda utrymmen, såsom i deras hytter eller andra platser där de kunnat vara ensamma och där Färgen har kunnat nå dem.
- De påträffas alla nära ventilationstrummor och saknar bett eller stick. MEDICIN 2 ger teorin att smittan sprids via lufttrummorna ombord på skeppet ifall spelarna inte själva drar den slutsatsen.

## Färgen attackerar

Rollpersonerna eller en spelledarperson kommer förr eller senare att se Färgen. Den är osynlig utom då den attackerar, då dess sjuka, utomjordiska, oförståeliga ljus sveper in och konsumerar dess offer. Ljuset är bländande (vilket förklarar offrens ögonskador) och synen är grotesk, bortom denna värld och tillräckligt för att driva vem som helst till vansinne. Det är möjligt att en besättningsmedlem sett detta och kan svamla om »*Die Licht! Die Farbe!*« (Ljuset! Färgen!). Det är också möjligt att någon överlever en attack, men fått delar av kroppen totalt förstörd likt symptomen ovan – till exempel en arm eller ben med total vävnadsdöd.

Färgens attacker är ett effektivt sätt att styra tempot och stämningen i äventyret. Fler attacker kan få rollpersonerna att jobba snabbare, men också att bli mer hänsynslösa eller obetänksamma. Att skydda sig mot Färgen är svårt, men då den skyr magnetism är rum med navigationsinstrument ett bra skydd – till exempel på kommandobryggan.

Ett förslag om du vill se till att rollpersonerna får möta Färgen är att låta en mekaniker ta med dem för att visa ventilationssystemets central där Färgen kan ligga och lurpassa för att sedan plötsligt attackera mekanikern, som vittrar sönder framför deras ögon. Detta kan leda till en spännande jakt genom zeppelinarens gångar och korridorer samtidigt som de känner den slemmiga närvaron av Färgen som följer dem.

I centralen kan de även hitta ett ark från Normans anteckningar (*Dokument 2, s 246*) – kanske kan detta locka mekanikern att sträcka sig lite för långt in någonstans där han blir ett lätt byte för Färgen?. Du kan också använda anteckningsbladen som ett sätt att bygga upp Färgens närvaro, där sidor som blåser runt kan ge onda aningar om vad som komma skall – framför allt i kombination med den slemmiga känslan i luften).

En kompass kan också användas för att spåra Färgen, då kompassen kommer att börja snurra snabbare ju närmare de kommer. NATURVETENSKAP eller MEKANIK skulle kunna hjälpa dem att få den här insikten.



## De försvunna personerna

Svaren och lösningen på äventyret bygger på att hitta den försvunna Renee, men hon kommer inte att lämna sitt säkra gömställe om inget oförutsett händer.

Lösningen ligger istället i att pussla ihop händelseförloppet natten då Färgen kläcktes, Norman dog och Renee försvann. För att pussla ihop detta kommer det att krävas korsförhör med Jay, Giovanni och Mariam. Det som försvårar allt är att alla ledtrådar är kopplade till information som de de tre helst inte vill avslöja: Jay och Giovannis förhållande, Giovannis ursprung samt att Giovanni hotat Norman. Utmaningen kommer därför ligga i att få dem att avslöja vad de vet. De är beredda att hitta på eller rent utav ljuga ihop delar av berättelsen för att slippa avslöja sina hemligheter och givetvis kan detta användas för att få dem att se mer skyldiga ut än vad de i själva verket är. Men ju mer desperat situationen blir, desto mer benägna är de att berätta sanningen – ingen av dem är trots allt beredd att dö för sina hemligheter.

Den slutgiltiga ledtråden finns i brevet som Mariam bär på. Hon har inte läst det, då hon förstår att det kan innehålla information som Jay inte bör känna till och för att få henne att avslöja att det finns kan det krävas att både Jay och Giovannis hemligheter har avslöjats, men i det finns informationen att Renee gått mot maskinrummet och var hon kan hittas. Om rollpersonerna har hittat brevet kommer Jay kräva att få se det och han kommer att bry sig mer om att hitta sin syster mer än någon annan information som finns i det.

## Händelseförloppet under natten

- 21:30: Giovanni och Renee presenteras för varandra. Renee får intrycket att hennes bror vill »para ihop dem« och blir frustrerad och trött på både Giovanni och sin bror.
- 22:15: Efter att motvilligt ha konverserat med Giovanni lämnar Renee tillställningen för att dra sig tillbaka till hennes och Normans hytt. Hon studerar Normans anteckningar, som hon nu har fri tillgång till.

- 22:30: Jay beslutar sig för att besöka sin syster. Han berättar om sitt förhållande med Giovanni (s 225) och beklagar missförståndet. Renee blir överraskad, men försonas med sin bror. Han återvänder till festligheterna och hon återgår till sin läsning.
- 23:00: Renee blir mer och mer förfasad över vad hon finner i Normans anteckningar och blir rädd att Norman påverkats av meteoriten. Hennes teori är att den är radioaktiv.
- 00:10: Norman återvänder berusad till sin hytt. Renee börjar ifrågasätta honom utifrån det som står i hans anteckningar och säger att hon oroar sig över vad som finns i kofferten. Efter konfrontationen lämnar Norman hytten.
- 00:30: I korridoren mot köksdelen, i jakt på mer att dricka, får Norman syn på Jay och Giovanni som står inne i vinförrådet intill köket och kysser varandra. Han försöker låtsas som att han inte har sett något och går raskt vidare innan någon av männen hinner reagera. Jay skickar därefter Mariam för att prata med Norman, medan Giovanni vill ta det med honom själv.
- 00:40: Mariam knackar på dörren till Norman och Renees hytt och Renee öppnar. Mariam frågar efter Norman, men Renee svarar att hon inte vet var han är.
- 00:45: Giovanni konfronterar Norman aggressivt i enrum och övertygar honom om att han inte ska ha sett någonting. Jay hör det hela och vet att Giovanni skulle kunna bli våldsam, men skulle inte våga berätta detta för någon. Norman blir uppskrämd av konfrontationen och flyr efter detta till maskinrummet.
- 01:20: Giovanni berättar sanningen om sig själv och sitt ursprung för Mariam. Renee hör samtalet när hon passerar i korridoren. Mariam märker detta och oroar sig för vad Renee just hört och att Jay skulle få reda på det.
- 01:30: Renee beslutar sig för att gömma kofferten och ta den från Norman, då hon är övertygad om att meteoriten är farlig. Som bevis för att hon agerar rätt sparar hon de mer avslöjande av Normans anteckningar (Dokument 2, s 246).

Hon skriver också ett brev till sin bror där hon beskriver att Normans last varit farlig och att hon ska gömma den i maskinrummet (*Dokument 3, s 248*). Hon hälsar att hon älskar honom och önskar all lycka till honom och Giovanni. Renee lämnar sitt brev till Mariam, men hon vågar inte lämna detta till Jay då brevet skulle kunna avslöja Giovannis ursprung. Mariam läser inte brevet utan håller det gömt.

- 01:45: Renee och Norman möts i maskinrummet.

## Norman, anteckningarna och kofferten

I tumultet i maskinrummet tappar Renee Normans anteckningar, som blåser in i lufttrumorna. Under äventyrets gång kan rollpersonerna hitta olika blad från anteckningarna (*Dokument 2, s 246*), till exempel genom att de hör något som ligger och slår mot en ventil. Du kan själv välja om de ska hitta alla eller bara vissa.

Tillsammans kommer att de att kunna avslöja Normans psykiska instabilitet och ge ledtrådar om att det som fanns i kofferten kan vara orsaken och ursprunget till terrorn ombord. De kan också fungera som ledtrådar till hur Färgen rör sig, då anteckningsblad kan följa med den i ventilationen till olika offer. Anteckningarna fungerar också som brödsmlor som tillsammans kan rikta rollpersonernas uppmärksamhet mot maskinrummet. När de gjort en koppling mellan anteckningarna och att de alla verkar färdas i ventilationssystemet kan MEKANIK 2 få dem att förstå att de måste ha utgått från ventilationscentralen som finns i maskinrummet. Ombord finns flera som kan vara behjälpliga ifall rollpersonerna saknar rätt expertis, till exempel skeppets mekaniker eller Hugo Eckener.

Intill centralen hittar de Normans fickur, med en stor spricka i glaset, men ingen Norman.

De kan också upptäcka att kofferten saknas genom att begära ett bagagemanifest från besättningen. Där kan de se att Renee och Norman hade med sig en koffert placerad i bagageutrymmet på plats F13. Om rollpersonerna söker i bagageutrymmet ser de att låset är uppbrutet och att plats F13 är tom.

Samtidigt kommer KRIMINALTEKNIK göra att de ser att heltäckningsmattan från platsen till dörren är nedtryckt, som om något tungt har släpats här och de kan hitta flisor som leder upp till ingången i maskinrummet. Inuti maskinrummet är det dock svårt att hitta några fortsatta spår, då flisorna i de flesta fall har ramlat igenom gallergolven.

# UPPLÖSNINGEN



**M**ed vetskapen om var Renee finns kan de till slut ta sig till maskinrummet och rädda henne. Om Jay märker vad som pågår följer han bestämt med och det är att höra hans röst som kan få hans syster att lämna sitt gömställe. När han kommer in i maskinrummet kommer han förtvivlat att ropa på henne och när hon hör detta kommer hon att avslöja det lilla gömställe hon hittat, inuti ett minimalt skrymsle bland navigationsutrustningen. Hennes och Jays återforening kommer att vara nära och känslösam – de två syskonen älskar varandra, trots sina meningsskiljaktigheter.

Hon är uttorkad, har knappt sovit och ätit och är vid det här laget totalt vettskrämd. Den senaste tiden har hon fokuserat på att försöka behålla förståndet genom att studera och försöka förstå varelsen och hur den fungerar. Hon kan förklara hur den livnär sig på sina offer och att den verkar söka efter organiskt material att förtära energin från. Hon har också noterat hur Färgen skyr magnetism, vilket är orsaken till att hon gömt sig bland navigeringsutrustningen i maskinrummet.

Höj gärna dramatiken och insatsen i den här delen av äventyret: poängtera hur stormen blåser sig allt starkare och hur Zeppelinaren kränger i luften. Du kan också låta ett av Färgens offer vara några av de viktigare spelleddarpersonerna om det ger rätt känsla. Kapten Eckener kan mycket väl samla alla på kommandobryggan för att ge dem utrymme att komma på en plan, samt påminna dem om att ifall de inget gör kommer ingen på skeppet överleva. Eller ännu värre: de kan när de väl kommer fram vara en fara för resten av hela mänskligheten.

## Åskledare

Renee har noterat att Färgen är känslig mot magnetism och verkar sky den. NATURVETENSKAP 2 vet att åska uppstår tack vare stark magnetism i luften. Skulle det då kunna vara en lösning att leda åskan in i Färgen? Det skulle fånga in Färgen i åskan och den skulle skickas till en annan del, bortom vår värld och dimension.

Att leda åska in i Färgen är dock inte lätt. Dels måste åska ledas in i Zeppelinaren, till exempel med hjälp av någon av radioantennerna, eller genom att rollpersonerna med eventuell hjälp från besättningen själva konstruerar en åskledare, som de får montera utanför skeppet. Den enklaste platsen att montera denna vore utsiktsposten utanpå ballongen. På det viset kan de leda åskan genom hissen ner i Zeppelinaren, eventuellt genom att koppla ihop sig med den redan existerande åskledaren.

Behöver rollpersonerna material kommer besättningen att bistå dem med det. Det bästa tillgängliga materialet att konstruera åskledaren av vore troligen stålvarjer. Sådan finns det stora mängder av i reserv, för att besättningen ska kunna reparera de olika metallgångarna inuti maskinrummet.

Den andra utmaningen är att Färgen inte riktigt existerar på det fysiska planet eller är synlig utom när den äter. Därmed leder den inte ström om den inte har direkt kontakt med ett organiskt material den äter på. Det vore möjligt att försöka klä in åskledaren i till exempel kött från skafferiet, men detta blir det svårt att locka Färgen att äta av. Blommor från inredningen skulle fungera bättre, då Färgen helst vill ha levande organiskt material.

Rollpersonerna skulle också kunna lura ner Färgen i zeppelinarens vattentank och försöka ge den en elchock den vägen. Detta blir en än mer trolig strategi för utredarna om de va NATURVETENSKAP 2 kommit på att Färgen dras till vatten.

Ett bra sätt att locka fram den är också att tillfälligt stänga av ventilationssystemet. Detta kan också göras i sektionsvis vilket ger ett mått av kontroll. Låt de eventuella anteckningar de inte har hittat från *Dokument 2* (s 246) blåsa ut till dem i en enda virvel när den är på väg.

Det enklaste sättet att locka Färgen är självklart att ha en person som Färgen får äta av, som i sin tur håller i eller rycker tag i åskledaren. Det innebär dock att personen helt säkert dör.

Om de lyckas kommer de att se hela åskledaren lysa och blixtra och hur det sjukliga spektrat av Färgens skiftande ljus och färger lyser genom både åskledaren och eventuellt bete: från vatten till en person, varefter färgen försvinner ut i tomma intet. Blixten kommer också att synas mot himlen, i en enorm och sjuk åskblixtnad som lyser upp hela skyn, samtidigt som Zeppelinaren kränger av smällen. Rollpersonerna kan höra chockade och rädda utrop från de olika passagerarna i salongen och flera pratar om det enorma ljuset de såg i skyn.

Vad det än var för en varelse så har den återvänt dit den kom från, men till en stor kostnad, då en eventuell person som håller i åskledaren helt säkert kommer att dö, antingen av blixtnedslaget eller av Färgen eller båda. Det är ett stort beslut, men att inte göra det är för riskabelt, potentiellt för hela mänskligheten. Känns det passande kan någon av spelledarpersonerna offra sig: till exempel Jay som känner skuld för att han bjudit med alla till en så fruktansvärd färd, eller Giovanni som vill offra sig för sin älskare. Oavsett vem som offerar sig så ge utrymme för ett ordentligt adjö och spela på känslorna i den tragiska situationen.

## Bränna allt

Det viktigaste är trots allt att Färgen inte tillåts nå civilisationen. Även om den skulle tåla eld, så skulle nog luftskeppets förgörelse åtminstone hindra dess framfart. En desperat åtgärd, men det är också en desperat situation. Vätgasen på skeppet är enormt brandfarlig och på bara några minuter skulle allting brinna upp. Att betala med sina liv för världens överlevnad kanske är det enda alternativet. Låt denna vetenskap och möjliga lösning hänga över rollpersonerna genom hela äventyrets gång: det är trots allt en snabb och enkel utväg, som kan bli mycket lockande när allt annat verkar hopplöst.

Om de tar den här utvägen så låt spelarna beskriva hur deras rollpersoner spenderar sin sista tid. Berättar de för övriga på skeppet? Hur reagerar de som informeras? Eller fattas beslutet i hemlighet? Det finns många möjligheter. Ingen spelledarperson kommer starta en eld och skicka alla ombord till en säker död, men det kan vara en effektiv utmaning med någon som tappar förståndet och hotar med det.

Elden kommer att sprida sig snabbt. Värmen stiger direkt och inom kort kommer alla ombord att ha förlorat medvetandet av rökutvecklingen. Hela skeppet slukas av elden, likt hur Färgen slukat sina offers livsenergi under äventyrets gång: snabbt och destruktivt. Värmen blir stark nog att bränna upp hela gondolen och slutändan når bara bitar av ramen, gondolen och enstaka tygbitar vattnenytan. Det är möjligt att Färgen omintetgörs i och med detta, till exempel genom att branden exponerar den för stormen och att den därmed träffas av åskan. Men det är också möjligt att den bara landar i mitten av Atlanten och att dess öde förblir ett frågetecken...

## Avslutning

Om Zeppelinaren kommer fram, vilka har överlevt? Vad kan de berätta? Hur hanterar spelledarpersonerna och deras närstående deras nu avslöjade hemligheter? Låt rollpersonerna spela ut landningen och en epilög.

Om de istället inte kom fram, hur ser detta ut i världens ögon? Signalerades något från zeppelinaren eller rapporteras det bara att den försvann under en storm? Kanske skickas några skepp ut för att hitta vrakplatsen – vem vet, kanske stöter de på den farliga lasten som fanns ombord...



# PERSONGALLERI



## Jacob »Jay« Fitzgerald

Jacob, mer känd som »Jay« Fitzgerald, är 32 år gammal och kommer från en anrik bankirfamilj i New York. Jay visade redan från ung ålder hög intelligens och studerade flitigt och han var också redan då mycket värtalig. Detta gjorde honom till en stjärnelev i skolan. Vid 16 års ålder gick båda hans föräldrar bort i en tragisk och mystisk olycka under en resa till London, en händelse som satte stora spår. Jay och hans syster Renee lämnades föräldralösa, men de fick tillgång till ett stort arv när de blev myndiga. Jay spenderade mycket tid med att studera olika sätt att investera pengarna innan de fick tillgång till dem, vilket gjorde att när han väl fyllde 18 och fick tillgång till pengarna hade de redan växt tack vare de goda investeringarna.

Hans anseende växte och han blev känd som *underbarnet* då han både var intelligent, framgångsrik och karismatisk. Snart började han att umgås inom societeten i New York och introducerades till festlivet. Till utseendet beskrivs han ofta som vacker, med isblåa ögon, välkammat hår och hans långa och välbyggda kropp kläs alltid i det senaste modet.

Under 20-talet kom Jay att bli navet för en stor del av New York-societetens fester, där den ena var större och mer storslagen än den förra. Champagne flödade trots spritförbudet och New Yorks skvallerprens rapporterade flitigt om hans fester – ledordet var ofta *dekadens*.

Samtidigt växte hans förmögenhet och anseende och han donerade flitigt till välgörenhet. Trots allt detta hemsöktes han fortfarande av hans föräldrars mystiska försvinnande, vilket ledde till att han sökte sig till den nystartade New York-grenen av Angelicasällskapet i förhoppning att via dem kunna få svar på vad som hade hänt.

Han började gräva mer och mer i sällskapets historia och introducerades där till ockulta och mystiska studier, vilka kom att bli en stor hobby för Jay. Han har själv inte lyckats delta i några expeditioner ännu, men han finansierar mycket av Angelicasällskapets olika aktiviteter. Han har fortfarande inte kommit särskilt långt i sökandet efter svaren vad som hände med hans föräldrar.

Många har teoretiserat kring hur det kommer sig att en sådan framgångsrik och stilig man kunnat förbli ungtkarl. Det pratas om att han skulle ha haft olika damer, men när han syns till på olika tillställningar är han alltid ensam, utan något sällskap. Det finns goda skäl till att Jay har förblivit en ungtkarl. Han bär nämligen på en stor hemlighet: han är homosexuell. Han har sedan en tid haft ett förhållande med operasångaren Giovanni Ambrosino, som de har hållit gömt för allmänheten. Den stora anledningen till att Jay lämnar New York för Berlin är för att Berlin är mycket öppnare och där skulle han kunna få leva ihop med sin älskare.

På zeppelinaren bor Jay tillsammans med Mariam Bishop i hytt 5/6.



## Giovanni Ambrosino

I New Yorks kulturkretsar kallas Giovanni för *Underbarnet från Little Italy* och blott 29 år gammal har han redan fått framträda som tenor på den anrika New York Metropolitan Opera. Hans bakgrundshistoria är välkänd i de här kretsarna: som ung och föräldralös pojke bodde han hos en pensionerad operasångare som gav honom lektioner i utbyte mot att han jobbade för honom. Giovanni började sin karriär med små lokala uppsättningar i Little Italy, fram tills han en dag 1922 fick möjligheten att provsjunga på Manhattan School of Music och blev antagen.

Snart fick han framträda på privata tillställningar där han blev känd som en begåvad och attraktiv man, med korpsvart hår och ett leende som är omöjligt att motstå. Han är känd som en kvinnokarl och har under den korta tid som han varit del av överklassens värld redan lyckats charma många och har haft ett flertal förhållanden. Han är bisexuell och har sedan ungefär två år tillbaka haft ett stadigt förhållande med Jay Fitzgerald.

De båda älskar varandra djupt, men Giovanni har haft en del kortare förhållanden vid sidan av (med Jays kännedom). Han har sagt till Jay att det delvis handlat om att folk inte ska misstänka dem, men Giovanni har också tyckt mycket om sina kortvariga älskare och älskarinnor – med dagens terminologi är Giovanni polyamorös.

Förhållandet med Jay är inte det enda Giovanni döljer. Han bär på en större hemlighet än så – han är inte den han utger sig för att vara. Juan Sanchez, som han egentligen heter, kommer från Mexico och är son till två operasångare och han lärde sig sjunga redan i tidig ålder. Han sågs tidigt som en begåvning och hans föräldrar hade stora planer för honom. Under revolutionen och inbördeskriget i Mexiko grusades dessa planer då hans föräldrar dödades.

Juan flydde till USA och försökte att ta sig så långt norrut i landet han kunde och hamnade till slut i New York. Under den här tiden var rasismen mot mexikaner stark och ständigt närvarande, framför allt efter att *Zimmermanntelegrammet* blev offentligt – ett telegram där Tyskland uppmanade Mexiko att attackera USA.

Eftersom han inte hade någon levande familj började Juan att kalla sig för Giovanni och efter att ha snappat upp en hel del italienska via sina operaträning började han leva under en falsk identitet. Han har ännu inte berättat för Jay och är orolig för vad konsekvenserna skulle bli om sanningen skulle komma fram. Han bor ensam i hytt 15/16 (mittemot Jay).



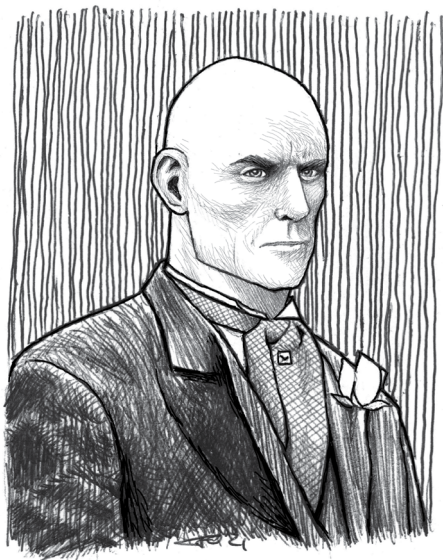
## Mariam Bishop

Jay Fitzgeralds assistent är en kvinna i tidiga 30-årsåldern som är snabbtänkt, kvick och sarkastisk. Hon är rak och direkt i sin kommunikation och kan av vissa ses som kall, men hon har ett vasst sinne för humor. Hennes stora styrka är det strategiska sinnelag som bland annat låter henne sköta en stor del av Jays PR, vilket hon gjort de senaste tre åren.

Hon har sitt bruna hår uppsatt och bär ett par glasögon som får henne att verka äldre än hon är. Detta bidrar en del till hennes starka pondus. Hon känner till Jays och Giovannis förhållande och vill se till att det hålls hemligt, hon vill helst inte ens föreställa sig mardrömmen det skulle innebära om det uppdagades. Framförallt handlar hennes oro om att hon har en enorm respekt för Jay, som hon ser mer som en nära vän än enbart en arbetsgivare. Hon inte vill att han ska behöva genomlida en sådan skandal.

Hennes vänskap och lojalitet är de huvudsakliga anledningarna till att hon följer med i flytten till Berlin. Hon ser också mycket fram emot att, som kvinna i maktposition, förhoppningsvis möta mindre motstånd, i de kretsar hon och Jay planerar att vistas i.

Hon delar hytt 5/6 med Jay.



## Norman Mason

Norman Mason är professor i astronomi vid Miskatonic University i Arkham, Massachusetts. Han har alltid fascinerats av stjärnorna, deras betydelse och svaren om världen de besitter. Han har alltid varit övertygad om att det finns mer att veta kring stjärnorna än vad vi kan se och mäta genom vår vetenskap.

I samband med nedslaget i Tunguska 1908 påbörjades hans sökande efter svar och sedan dess har han intresserat sig för olika oförklarliga fenomen. Sökandet ledde honom till Angelica-sällskapet där han varit en aktiv medlem, även om han behandlar det mer som en social plattform än en utgångspunkt för forskning. När han besöker klubben spenderar han ofta tiden med att berätta sina egna historier snarare än att lyssna på andras.

När han fick höra om ett nedslag utanför Arkham väckte dock hans intresse. Han såg till att få vara den som fick studera fyndet, som han tror är en mindre meteorit. Det skulle betyda att han äntligen skulle få studera något från stjärnorna.

Meteoriten är egentligen Färgens embryo och Masons studier av den har haft en kraftigt negativ inverkan på hans psyke. Framför allt de timmar av ensamma studier han genomför ombord på luftskeppet kommer att påverka honom och göra honom orolig och paranoid. Han ser meteoriten som det enda värdefulla i hans liv och det som ska göra honom känd. Hans starkaste drift är att han vill skydda sitt fynd och sina upptäckter.

Normans stora svaghet är hans fåfänga. Hans akademiska framgångar har lett till många år av fester och bjudningar och inom vetenskapliga kretsar är han ökänd för att hålla hov och se till att omgivningens fokus hela tiden ligger på honom. Han försöker ofta imponera på sina kvinnliga assistenter, vilka han avverkat flera av. De tröttnar när de inte längre orkar med hans uppblåsta ego. Han har nu rekryterat Renee, som fått positionen genom att imponera på honom med sina studier om radioaktivitet. Trots hennes gedigna kunskaper vill han helst hålla en hel del av sitt arbete avskilt från henne, då han själv vill få allt erkännande.

Till utseendet är han lång och rätt utdragen, med en skallig hjässa och renrakat ansikte. Hans kläder är fina snarare än praktiska och han försöker hela tiden skapa intrycket av att han är större och viktigare än andra i omgivningen. Hans forskargärning har gett honom ett gott akademiskt rykte, men detta rykte tillsammans med hans självgodhet och tendens att hålla låda har också gjort att han går många på nerverna.

Mason delar hytt 17/18 med Renee.



## Renee Fitzgerald

Renee Fitzgerald är 28 år gammal och lillasyster till Jay. Hon har askblont hår i en bobfrisyr och precis som sin bror har hon familjens isblå ögon. Sedan barnsben har hon alltid varit den mer intelligenta av de två systerorna. Detta gjorde att hon ofta var frustrerad under uppväxten då hon bara skulle få lära sig att bli en del av societeten medan det hela tiden var självklart att hennes bror skulle utbilda sig.

Hon studerade så mycket hon kunde vid sidan av och hoppades på att en dag få möjlighet att studera vid något högre lärosäte. Redan vid ung ålder inspirerades hon av Marie Curie och drömde om att en dag kunna nå upp till hennes nivå.

Hon blev liksom sin bror förkrossad när deras föräldrar gick bort då hon var 12 år gammal, men hon har sedan dess mestadels lämnat händelserna bakom sig och försökt gå vidare med sitt liv. Efter föräldrarnas bortgång började hon lägga allt mer energi på sina studier, påhejad och hjälpt av av sin bror. Samtidigt gled de mer och mer isär allt eftersom han lockades av festlivet, något hon betraktade som ointressant *dekadens*. Hon fokuserade istället på att ta sig in på det anrika Miskatonic University i Arkham, där hon nu studerat i tre år.



Hon blev snabbt en mönsterelev och studerade både kemi och fysik och fokuserade på forskning kring radioaktivitet. Hon är flitig, ambitiös och engagerad i sitt arbete, samtidigt som hon är social och lätt att diskutera med. Hon älskar att debattera och munhuggas med andra forskare och går ofta segrande från sådana bataljer.

Hon är en vetenskaplig naturalist och skeptiker, så när Jay gick med i Angelicasällskapet kom det att köra ännu en kil i deras förhållande. Hon såg det främst som att han till skillnad från henne inte kunnat lämna föräldrarnas död bakom sig.

Sedan dess har hennes kontakt med Jay varit sporadisk. Inbjudan och nyheterna om hans flytt har gett henne dåligt samvete och hon känner en stor sorg, då hon nu förlorar ännu en familjemedlem.

Renee har sedan en tid tillbaka varit assistent åt Norman Mason, en relation hon nu finner mycket frustrerande. I början tyckte hon mycket om uppmärksamheten och möjligheten att få vara assistent till en sådan stjärna inom forskarvärlden och det kändes som en ära när han valde ut henne. I början gav Norman henne en hel del komplimanger kring hennes arbete, men mer och mer går han henne på nerverna. Han är extremt självvupptagen och Renee får en känsla av att han medvetet undanhåller information från henne för att själv kunna tillskansa sig all uppmärksamhet. Att han också är en medlem i Angelicasällskapet har inte ökat hans anseende i hennes ögon.

Renee delar tyvärr hytt 17/18 med Norman Mason.



## Dr. Hugo Eckener

Hugo Eckener är 60 år gammal och ursprungligen från Flensburg i Tyskland. Han var en av de första luftskeppspiloterna i Tyskland, när han arbetade på Greve Ferdinand von Zeppelins bolag. Under det stora kriget tränade han zeppelinkaptener för företagets och landets räkning.

1917 gick von Zeppelin bort och Eckener tog över som ny chef för företaget. Under 1920-talet lyckades han lyfta bolaget och dess anseende rejält. Han är en mästare på PR och ska nu agera kapten på de flygningarna av den första civila passagerarzeppelinaren: Graf Zeppelin. Han är karismatisk, logisk i sitt tänkande och håller alltid huvudet kallt.

## Övriga passagerare på skeppet

Nedan följer de övriga passagerarna ombord på Graf Zeppelin, samt deras hyttnummer. Skeppet rymmer totalt 20 passagerare, vilket inkluderar rollpersonerna och de tidigare nämnda spelledarpersonerna. Indelade efter hytter:

### HYTT 5-6

- JAY FITZGERALD OCH MARIAM BISHOP

### HYTT 7-8

- EDWARD NASH: Bankir från New York i yngre 40-års åldern. Känner Jay Fitzgerald genom affärer de har gjort tillsammans.
- REBECCA NASH: Edwards fru, en kvinna som älskar lyxlivet i New York samtidigt som hon är mycket fysiskt aktiv. Ses ofta iklädd det senaste franska modet, eller på hästryggen eller tennisplanen.

### HYTT 9-10

- ROBERT KANE: Politiker från Rochester, New York i övre 50-årsåldern. Demokrat men med republikanskt blod. Jay Fitzgerald har donerat till hans kampanj.
- WILHELMINA KANE: Skådespelerska och Roberts dotter, i 20-års åldern. Har gjort succé på Broadways scener och har senaste månaderna befunnit sig i Los Angeles – hennes filmdebut är nära förestående; hon har fått en mindre roll i filmen *The Tap Dancer's Daughter*, en *talkie* (slang för ljudfilm), något som fortfarande var väldigt nytt vid den här tiden.

HYTT II-14

- **FREDERICA DRAKE:** En dilettant i sena 20-årsåldern från New York som sägs vara synsk. Hon håller ofta seanser dit väl valda personer ur överklassen bjuds in. En plats kring hennes kristallkula är mycket eftertraktad.
- **JOHN DRAKE:** Fredericas make, i sena 20-årsåldern. Arbetar som börsmäklare på Wall Street. Tämmligen fantasilös.
- **DARRELL HEWITT:** Konstnär i 30-årsåldern, som nyligen börjat att utforska den moderna konstformen fotografiet. Vän till paret Drake.
- **JOANNA KIRKLAND:** Societetsdam i 40-årsåldern, som blev änka för många år sedan. Sedan dess har hennes våning använts för många bjudningar och fester, med bland annat Fitzgeralds som gäster. Även hon är en nära vän till paret Drake. Frederica har försökt att nå sin avlidne man, Virgil, via Fredericas seanser. Ännu har hon inte lyckats.

HYTT 15-16

- **GIOVANNI AMBROSINO**

HYTT 17-18

- **NORMAN MASON** och **RENEE FITZGERALD.**

HYTT 19-20

- **EDITH FAIRMONT:** 30-årig kvinna som studerar det mänskliga psyket och är mycket intresserad av nya rön på området. Efter en tids studier i Europa har hon flyttat hem till USA och Providence där hon bor och fortsätter sin forskning. Har haft en del kontakt med Angelicasällskapet, där många delar hennes intressen och vill ta del av hennes kunskaper.

- **WENDY CAMPBELL:** Författarinna i övre 40-års åldern, som specialiserat sig på att skriva deckare kring bestialiska mord och skräck – hennes böcker har fått många att rysa. Blev ursprungligen övertalad att skriva under pseudonym, eftersom hennes förläggare menade att kvinnor inte borde komma på något så hemskt. Detta har hon alltid fnyst åt och hennes senaste böcker är utgivna under hennes riktiga namn.

## HYTT 21–22

- **MARTHA ETON:** Från början från London men har flyttat till New York, där hon tagit över sin familjs stora bolag för tobaksexport. Ärvde företaget som 30-åring och nu är det bland de ledande i branschen. Har ett förhållande med Arthur Miles.
- **ARTHUR MILES:** 32-årige Miles är från början från Texas där han äger flera tobaksplantager. Han träffade Martha i samband med att hon började att sälja hans tobak och de fattade snabbt tycke för varandra. Sedan några år har de haft ett nära förhållande med varandra. Arthur har med sig tuggtobak för den röksugne – självklart ur en dosa med en stiliserad bild på honom själv på locket. Arthur bär en stor stetsonhatt som skvallrar om hans härkomst.

## HYTT 23–24

- **MARIE LAMBEAU:** Härstammar från början från Kanada, och hennes pengar kommer genom att hon ärvt ett oljeimperium. Oljan finns i Kanada, men en stor del exporteras till USA, varför hon numera bor i New York. Maries mest utmärkande drag är hennes starka personlighet och hon pratar flytande engelska och franska. Ibland, när hon blir frustrerad av personen hon talar med, låtsas hon att hon inte förstår engelska.
- **PRESTON O'TOOLE:** Irländaren O'Toole har gjort sig ett namn inom motorsporten, där han är känd för att vara orädd bakom ratten på sin Bentley 3-liter. Han betraktas också som en uppstickare och placerade sig nyligen på en hedrande fjärdeplats på ett franskt Grand Prix.

## Besättning på luftskeppet

### NAVIGATION

- Kapten Ernst A. Lehmann
- Kapten Hans Curt Flemming
- Kapten Hans von Schiller
- Navigatör Anton Wittemann
- Navigatör Max Pruss
- Navigatör Hans Ladwig
- Navigatör/Tekniker Albert Sammt
- Styrman Knut Eckener
- Styrman Richard Mueller
- Assisterande Styrman Kurt Schonherr
- Assisterande Styrman Franz Bartschat
- Assisterande Styrman Heinrich Bauer

### TEKNIKER

- Chefstekniker Wilhelm Siegle
- Chiefsriggare Ludwig Knorr
- Tekniker Karl Rosch
- Tekniker August Grozinger
- Tekniker Hermann Pfaff
- Tekniker Karl Beuerle
- Tekniker Albert Thasler
- Tekniker Oskar Rosch
- Tekniker Albert Leichtle

## TERROR PÅ 200 METER

- Tekniker Eugen Schauble
- Tekniker Bruno Weber
- Tekniker Martin Christ
- Tekniker Josef Schreibmuller
- Tekniker Richard Halder
- Tekniker Wilhelm Fischer
- Tekniker Raphael Schadler
- Tekniker German Zettel
- Tekniker Johannes Auer
- Tekniker Wilhelm Dimmler
- Tekniker Josef Braun
- Tekniker Hermann Krebs
- Elektriker Philipp Lenz

### RADIOAVDELNING

- Huvudradioansvarig Walter Dumke
- Radioman Willy Speck
- Radioman Leo Freund

### SERVERING OCH PERSONAL

- Huvudsteward Heinrich Kubis
- Steward Ernst Fischbach
- Kock Otto Manz
- Läkare Otto Stockert

Bandet som spelar ombord består av James Culver (trumpet/bandlezare), Teddy White (gitarr), Fred Isaacs (kontrabas) och Marvin Woods (trummor). På grund av deras hudfärg tvingas de tyvärr spendera en stor del av sin tid i hytten när de inte spelar.

De sover i besättningens hytt.

## Färgen bortom tid och rum

»Bara Gud vet vad detta är. Med materiella termer skulle man väl kunna kalla det som Ammi beskrev för en gas, men denna gas löd inte under några av universums lagar. Den kom inte från de världar och solar som strålar i våra observatoriers teleskop och stjärnfotografier. Den var inte en fläkt från de sfärer vilkas rörelse och storlek mäts eller är för stora för att mätas av våra astronomer. Det var en färg bortom tid och rum – en förfärande budbärare från oändlighetens oformade riken bortom det universum vi känner: från riken vilkas blotta existens förlamar vår tanke och förstenar oss genom de svarta utomkosmiska avgrunder som den öppnar på vid gavel inför våra förfärade ögon.«

*H.P. Lovecraft, Färg bortom tid och rum*

Färgen är en organism från en plats i yttre rumden där omständigheterna är totalt olika våra. Den kan närmast beskrivas som ett levande och medvetet ljusfenomen. Vi människor uppfattar den endast som olika självlysande, bleka nyanser av färger men inom ett spektrum av färger vi saknar ord för.

Färgen livnär sig på energin från levande organismer, vars energi den suger ur och konsumerat. Offren tynar bort och blir gråaktiga, taniga och sköra, nästan som om de åldras flera decennier varje minut, tills det enda som är kvar är ett slags damm som lätt blåser bort. Färgens slutmål är att konsumera så mycket energi att den kan lämna vår planet för att resa till en plats långt bortom vår fattningsförmåga.

Processen kan gå snabbt ifall färgen har direkt tillgång till livaktiga offer, eller ta flera månader eller år om färgen successivt tömmer ett större område (som det som hände på *den förbannade heden* som beskrivs i berättelsen *Färg bortom tid och rum*). Allt som kommer i kontakt med färgen blir förgiftat, exempelvis blir grönsaker eller slaktdjur snart oätliga. Något som färgen livnär sig på kommer att lysa i färgens spektrum och att vidröra den är som att stoppa handen i en slemmig gas.



Dock är den inte fysiskt närvarande så som vi normalt förstår begreppet, utan är mer som ett ljusfenomen. Den kommer att också att ge utslag på Geiger-mätare och instrument som påverkas av magnetism, exempelvis kompasser. Sådana hjälpmedel kan därmed användas för att lokalisera den.

Färgen som är med på luftskeppet är ung. Den landade som ett embryo – meteoriten – och under sin vistelse har den utvecklats vidare till ett larvliknande stadium, redo att kläckas under resan.

Då den inte på något sätt är fysiskt närvarande kan den heller inte bli skadad på fysiska sätt och att slåss mot den i handgemäng eller med vapen vore lönlöst. Däremot har den svagheter: den skyr starkt solljus och rör sig endast i mörka utrymmen – så som de olika skrymslena och trummorna på luftskeppet. Framför allt påverkas den av kraftig magnetism, som kan användas för att begränsa dess rörelser. En kraftig magnetisk urladdning kan också skrämman bort den från vårt fysiska plan. Detta innebär att åskvädret utanför luftskeppet kan innebära ett effektivt vapen att besegra den med.

## Vansinne i möte med Färgen

Då färgen i princip bara är synlig då den åter innebär ett möte med den antagligen att man bevittnar när den attackerar och livnär sig på någon. Detta är en syn som kommer att vara påfrestande för även de mest hårdade av sinnen.

1. FÖRNEKELSE: Färgens offer har insjuknat i någon typ av influensa eller pest. Det är bara en naturlig, om än kanske ovanlig, sjukdom som suger livsenergin ur någon. Vi har alla hört skräckhistorier om digerdöden och spetälskan och det här är inte långt från någon av dem. Hur personen blev smittad kan inte förklaras, men denna sjukdom måste vara ny och det är svårt att se något mönster i vilka som insjuknar.
2. FAMLANDE: Ett ljusfenomen som kommer som från ingenstans och som bländar åskådaren. Fokusera på beskrivningar av förvirringen av allt ljus, hur bländande det är och hur rollpersonerna hör skriken från någon som står i det.

Kanske är det bara en åskblixt? En elektrisk stöt? En laddning som sprider sig via gasen? Beskriv motsägelsefullt hur de ser någons liv sugas ur dem och att personen verkar upphöra och förmultna. Är personen där? Är det kanske bara en sjukdom? Det är svårt att se, men bländas de bara av det starka ljuset, eller är det deras psyke som medvetet blockerar synerna de ser? För ett ljus som livnär sig på människor är ju omöjligt.

3. ACCEPTANS: Det är ett färggrant skimrande ljus som får levande saker att tappa allt som gör dem levande. Den verkar vara osynlig när den inte attackerar någon. Den är inte en gas.
4. ANPASSNING: Detta fenomen, detta ljus, verkar bära på en agenda. Det verkar ha ett medvetande och en vilja, en vilja att suga ur livsenergin ur organismer. Allt som kommer i kontakt med det verkar förgiftas och förstöras när den livnär sig. Den är helt osynlig utom när den attackerar och även då kan vi knappt ana den. Det är svårt att tänka på den som en organism: den tycks trots allt inte bestå av mer än ett skimrande ljus.

Dagarna, veckorna och månaderna efter mötet med denna utomjordiska varelse kommer de överlevande rollpersonerna att drabbas av mardrömmar och hallucinationer relaterade till upplevelsen.

1. SÄLLSAMMA DRÖMMAR: Du hör skriken från offren. Du ser det hemska ljuset. Spektrat av färg och ljus som inte går att förklara. Denna omöjliga tingest borde inte kunna existera.
2. CHIMÄRER: När du blickar in i starka ljuskällor bländas du. Du ser hur de antar skepnaden av varelsen, detta omöjliga spektrum av ljus och färger som ingen någonsin kan förstå som stirrar tillbaka på dig. Färgen stirrar på dig.
3. FANTASMER: Du känner den slemmiga känslan av ett ljus som rör din hud. Hur grönsaker och kött smakar ruttet eftersom den vidrört dem och sugit livet ur dem. Du ser och känner hur du själv ruttar. Hur ditt liv sakta men säkert sugas ut och blir näring åt något bortom tid och rum. Den syns inte, men den måste ju vara nära. Annars skulle det väl inte kännas så här?

# REKVISITA



Till det här scenariot hör fyra dokument.

- *Dokument 1:* En inbjudan från Jay Fitzgerald till festen ombord på Zeppelinaren.
- *Dokument 2:* Sidor från Normans anteckningar, där hans mentala hälsa klart har försämrats och han verkar ha påverkats av meteoriten.
- *Dokument 3:* Ett brev från Renee till Jay, där hon berättar hur Normans psyke verkar ha påverkats av meteoriten de har hittat, att den är farlig (hennes teori att den nog är radioaktiv) och att hon ska gömma kofferten. Hon avslutar med att skriva att hon älskar sin bror och önskar all lycka till med honom och Giovanni.
- *Dokument 4:* En karta över gondolen på Graf Zeppelin.

Här följer först den renskrivna texten från de tre första; därefter själva dokumenten.

## Dokument I

*En inbjudan från Jay Fitzgerald, tryckt på fint och tjockt papper, vattenmärkt med Fitzgeralds sigill. Trycket är av hög kvalitet och kortet är signerat av Jay själv.*

*Ärade vän*

*Det är med en stor sorg som jag måste berätta att jag har tagit beslutet att lämna vårt land för att flytta till Berlin. Jag kommer att sakna många av er. Jag vill därför hedra den tid vi har haft genom att bjuda dig på det största möjliga firandet inför min flytt.*

*Du, käre vän ska nämligen få uppleva det mest exklusiva och moderna sätt att färdas: ombord på en Zeppelinare. 200 meter upp i luften kommer vi att äta och dricka gott, dansa och festa under de tre dagarna resan till Berlin pågår. Det kommer att bli den mest storslagna fest jag någonsin anordnat och jag ser fram emot att dela den med dig. Du kommer så klart även att bjudas på en lika härlig returresa.*

*OSA snarast till min assistent Mariam Bishop för att anordna transport. Avfärd sker den 29 oktober, klockan 1:00 AM från flygfältet i Lakehurst, New Jersey.*

*Jag ser fram emot ert sällskap*

*Er vän*

*Jay Fitzgerald*

## Dokument 2

*Olika anteckningar från Norman Mason. Anteckningarna är från utrivna blad ur hans anteckningsbok. Gör en kopia och klipp eller riv ut remsor från pappret.*

*Fyndet påträffades i ett litet område utanför Arkham och kan beskrivas som en ovanligt färgad sten med säregen, något porös struktur. Jag har visat den för geologiska institutionen, men ingen där har kunnat avgöra dess ursprung.*

*Vidare studier av fyndet, efter intervjuer med lokalbefolkningen som verkar påvisa att fyndet är celestalt i sitt ursprung, där flera beskriver ett meteoritnedslag som ska ha skett.*

*Fortsatt utredning av platsen där den har slagit ned visade att stora delar av området intill ska ha påverkats, med en utdöd flora och en till stora delar insjuknad fauna. Lokalbefolkningen kallar platsen den förbannade heden. Jag ser dock ingen anledning för oss att vara oroliga.*

*Renee har teorin att objektet skulle kunna vara radioaktivt. Jag har svårt att tro detta och min teori är att hon endast säger detta i en förhoppning att bli en ny Curie. Patetiskt.*

*Vi har fått ett erbjudande om en resa till Tyskland och Renee föreslog att ta tillfället i akt att studera fyndet och kanske konsultera europeiska experter på plats. Kanske kan de ge mer insikter än klåparna på geologiska institutionen. För en gångs skull en bra idé ur flickans mun. Vi kommer att ta med stenen på resan.*

*Jag har spenderat mer tid med fyndet under kvällen. Försökt förstå dess hemligheter. Det är som att den pratar med mig. BARA MED MIG. Det är mig den är menad för!*

*Fyndet är mitt! Mitt säger jag. Bara mitt. Den är min att studera, min att presentera och min att bli hyllad för.*

*Renee tittar mer på fyndet. Jag oroar mig för vad hon kan vilja göra med mitt fynd.*

*Jag slår vad om att någon vill ta mitt fynd. Det måste stoppas.*

## Dokument 3

*Renees brev till Jay. Det är handskrivet och tonen är förlåtande.*

*Min käre bror,*

*Förlåt mig för så mycket. Förlåt mig för att jag inte varit en del av ditt liv. Förlåt mig för att jag dömt ut dig. Det finns så mycket mer jag vill be om ursäkt för och nu känns det som att det är för sent.*

*Tack att du berättade för mig om dig och din älskade Juan. Jag kan inte föreställa mig tyngden av att bära på hemligheten om ert förhållande och dessutom om hans ursprung. Tack för att du berättade om er. Jag önskar er all lycka i Berlin: det förtjänar ni båda.*

*Jag hoppas att det här brevet når dig säkert och att jag kommer att få se dig igen. Men i Normans koffert finns en meteorit. Den har gjort något med Norman och han är inte sig själv. Jag kommer att bära upp den till maskinrummet för att gömma den eller kasta den från skeppet. Jag är rädd för vad den har gjort med mig. Jag hoppas att jag kommer att överleva detta.*

*Snälla bror, förlåt mig. Jag önskar att jag kunde höra din röst en sista gång.*

*Din älskade syster.*



## ÄRADE VÄN

DET ÄR MED EN STOR SORG SOM JAG MÅSTE  
BERÄTTA ATT JAG HAR TAGIT BESLUTET ATT LÄMNA  
VÅRT LAND FÖR ATT FLYTTA TILL BERLIN.

JAG KOMMER ATT SAKNA MÅNGA AV ER. JAG VILL  
DÄRFÖR HEDRA DEN TID VI HAR HAFT GENOM ATT  
BJUDA DIG PÅ DET STÖRSTA MÖJLIGA FIRANDET  
INFÖR MIN FLYTT.

DU, KÄRE VÄN SKA NÄMLIGEN FÅ UPPLEVA DET  
MEST EXKLUSIVA OCH MODERNA SÄTT ATT FÄRDAS:  
OMBORD PÅ EN ZEPPELINARE. 200 METER UPP I  
LUFTEN KOMMER VI ATT ÄTA OCH DRICKA GOTT,  
DANSA OCH FESTA UNDER DE TRE DAGARNA RESAN  
TILL BERLIN PÅGÅR. DET KOMMER ATT BLI DEN  
MEST STORSLAGNA FEST JAG NÅGONSIN ANORDNAT  
OCH JAG SER FRAM EMOT ATT DELA DEN MED DIG.  
DU KOMMER SÅ KLART ÄVEN ATT BJUDAS PÅ EN  
LIKA HÄRLIG RETURRESA.

OSÅ SNARAST TILL MIN ASSISTENT MARIAM  
BISHOP FÖR ATT ANORDNA TRANSPORT. AVFÄRD  
SKER DEN 29 OKTOBER, KLOCKAN 1:00 AM FRÅN  
FLYGFÄLTET I LAKEHURST, NEW JERSEY.

JAG SER FRAM EMOT ERT SÄLLSKAP



ER VÄN

*Jay Fitzgerald*

Fyndet påträffades i ett litet område utanför Arkham och kan beskrivas som en ovanligt färgad sten med säregen, något porös struktur. Jag har visat den för geologiska institutionen, men ingen där har kunnat avgöra dess ursprung.

Vidare studier av fyndet, efter intervjuer med lokalbefolkningen som verkar påvisa att fyndet är celestiskt i sitt ursprung, där flera beskriver ett meteoritnedslag som ska ha skett.

Fortsatt utredning av platsen där den har slagit ned visade att stora delar av området intill ska ha påverkats, med en utdöd flora och en till stora delar insjuknad fauna. Lokalbefolkningen kallar platsen den förbannade heden.

Jag ser dock ingen anledning för oss att vara oroliga.

Renee har teorin att att objektet skulle kunna vara radioaktivt. Jag har svårt att tro detta och min teori är att hon endast säger detta i en förhörssning att bli en ny Curie. Patetiskt.



Vi har fått ett erbjudande om en resa till  
Tyskland och Rence föreslog att ta tillfället  
i akt att studera fyndet och kanske  
konsultera europeiska experter på plats.  
Kanske kan de ge mer insikter än kläpar-  
na på geologiska institutionen.  
För en gångs skull en bra idé ur flickans  
mun. Vi kommer att ta med stenen på  
resan.

Jag har spenderat mer tid med fyndet  
under kvällen. Försökt förstå dess hemligheter.  
Det är som att den pratar med mig.  
BARA MED MIG.  
Det är mig den är menad för!

Fyndet är mitt! Mitt säger jag. Bara mitt.  
Den är min att studera, min att presentera  
och min att bli hyllad för.

Rence tittar mer på fyndet. Jag oroar mig  
för vad hon kan vilja göra med mitt fynd.

Jag slår vad om att någon vill ta mitt  
fynd.  
Det måste stoppas.

Min käre bror,

Förlåt mig för så mycket. Förlåt mig för  
att jag inte varit en del av ditt liv.

Förlåt mig för att jag dömt ut dig.  
Det finns så mycket mer jag vill be om  
ursäkt för och nu känns det som att det är  
för sent.

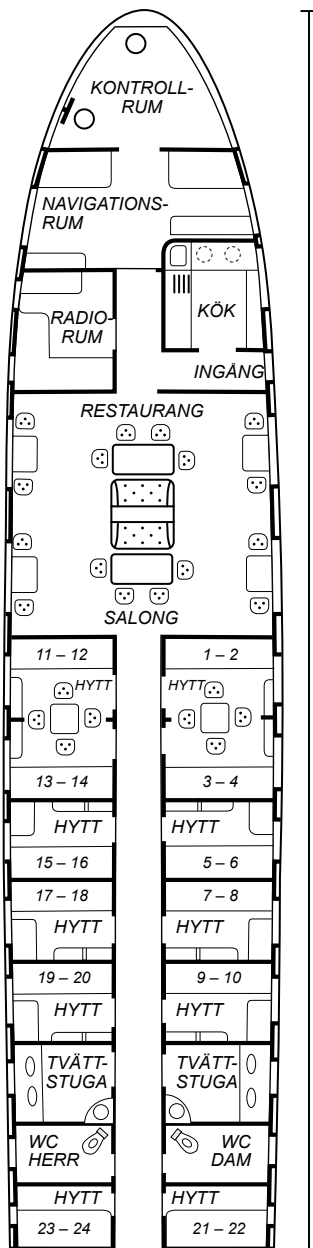
Läck att du berättade för mig om dig och  
din älskade Juan. Jag kan inte föreställa  
mig tyngden av att bära på hemligheten  
om ett förhållande och dessutom om hans  
ursprung. Läck för att du berättade om es.  
Jag önskar es all lycka i Berlin: det för-  
tjänar ni båda.

Jag hoppas att det här brevet når dig säkert  
och att jag kommer att få se dig igen.

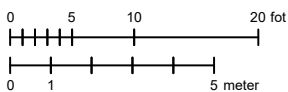
Men i Norrmans koffert finns en  
meteorit. Den har gjort något med Norrman  
och han är inte sig själv. Jag kommer att  
bära upp den till maskinsrummet för  
att gömma den eller kasta den från  
skeppet. Jag är rädd för vad den har gjort  
med mig. Jag hoppas att jag kommer  
att överleva detta.

Snälla bror, förlåt mig. Jag önskar att jag  
kunde höra din röst en sista gång.

Din älskade syster.



98 ft



**D**e Gamla vrider sig i sin uråldriga dvala, de drömmer om de mysterier som vilar på andra sidan Atlanten...

Vad för fasansfulla hemligheter bär en familj med sig efter att ha flytt från Innsmouth?

Vilka svar kan en Kutulu-statyett ge om bortglömda Voodoo-gåtor som vilar i New Orleans träskmarker?

Vem eller vad har fått spökskeppet Amity att åter igen segla i dimman utanför Kingsport?

Vad är det som lurar i lastutrymmet på LZ 127 Graf Zeppelin, inför dess lyxiga resa över Atlanten?

Gabrielle de Bourg har skrivit fyra scenarier som ställer frågor som inte alltid har något svar. Fyra skräckmysterier som vrider och vänder på den lovecraftska mytvärlden på ett sätt som få andra lyckas med. Fyra berättelser om monster och om den mänskliga naturen.

Vilka är det egentligen som är monstren?

Är det de? Eller är det vi?