

Bananbåten från Buenos Aires

Författare: David Bergkvist

System och värld: Call of Cthulhu 1920-tal

Antal spelare: 4

Spelledarförkunskaper: Spellett förr, gärna Call of Cthulhu

Spelarförkunskaper: Spelat rollspel förr. Ej lämpligt som nybörjarscenario.

Äventyret utspelas i den engelska hamnstaden Southhampton, som vid den här tiden är en viktig knutpunkt för skepp från hela världen som fraktar gods och varor mellan Europa och resten av världen. Karaktärerna är alla personer som rör sig i de mer välbeställda delarna av samhället (dvs. de är aristokrater – inga karaktärer är ännu utarbetade). Den idylliska (?) tillvaron bryts dock när en äldre bror till en av karaktärerna plötsligt meddelar att han tänker återvända hem från en längre tids vistelse i Sydamerika. En välkomstfest anordnas och ett antal högre gäster bjuds in för att fira detta celebra återseende. Scenariot börjar med själva anordnandet av denna fest, och det är inte förrän den går av stapeln som de verkligt otrevliga händelserna börjar.

Under festen betar sig den återkomne upptäcksresanden glatt och obekymrat, verkar vara vid god hälsa och frågar massor om vad som hänt medan han varit borta. Så snart någon frågar om vad han har gjort i Sydamerika så tycks han genomgå en plötslig personlighetsförändring, blir vildögd och ser panikslagen ut. Han försöker säga något, men innan han hinner avslöja vad det är som trycker honom så tar han sig åt halsen och bröstet, och börjar konvulsera och hosta upp stora mängder fradga. Några ögonblick senare är han stendöd.

När läkare tillkallas konstateras att den stackars mannen dött av hjärtattack. En lite underlig detalj är att det inte tycks finnas spår av så stora mängder fradga som vittnena påstår att de sett...

Med hjälp av personlig kunskap om resenären och en skarp hjärna blir det dock strax uppenbart att mer än en hund ligger begravd i detta barocka och motbudande mysterium. Det visar sig att brodern knappast haft någon packning alls med sig, vilket verkar synnerligen underligt mot bakgrund av att han rest i flera veckor över havet, samt att han bott ett par år i Sydamerika (Nära Buenos Aires i Argentina), och dessutom meddelat att han genomfört en "expedition" där. En undersökning vore på sin plats, men polisen vägrar samarbeta eftersom de anser dödsorsaken vara naturlig och fastställd – de har istället fullt upp med att utreda de många fallen av mystiska försvinnanden som drabbat staden alldeles nyligen, samt försöker reda upp i ryktena om skumma oidentifierade figurer som stryker i staden och ägnar sig åt skottlossning på öppen gata och beställer Guinness med spansk accent.

När spåren så leder mot hamnen och det skepp som brodern åkt med så tycks allt fler mysterier ha en gemensam men mycket hemlighetsfull och märklig förklaring. Det tycks som om det finns ljusskygga figurer som gömmer sig på Bananbåten – figurer som tycks ha andra intressen än att kränga bananer och kryddnejlikor, och som dessutom helt uppenbart försöker dölja information de sitter inne på om både brodern och hans mystiska forskning. Än mer mystiskt blir det när de kontaktas av ännu en underlig man som ifrågasätter deras motiv bakom undersökningen och förhör sig om deras förhållande till den avlidne – allt under pistolhot... Vid hamnen finner de även anteckningar och ägodelar som bevisligen tillhört brodern, i ett skick som skvallrar om att någon försökt förstöra dem. Några härresande detaljer blir dock uppenbara endast med dessa knappa ledtrådar. Samtidigt blir broderns lik stulet från bårhuset.

Mot slutet av scenariot leds karaktärerna på ett eller annat sätt ombord på skeppet, i hopp om att finna de sista ledtrådarna där. Men de är väntade, och de blir instängda i en avdelning av skeppets maskinrum, och kan bara i vanmakt se på när maskineriet dras igång och skeppet drar ut till havs, trots att vädret redan i hamn är synnerligen dåligt, och stormvarning utfärdats. När skeppet åkt en bit ut på havet är det dags för den dramatiska slutscenen. I andra delar av maskinrummet finner karaktärerna fler anteckningar av den döde brodern som beskriver det fasansfulla hot som han i sin arrogans och sitt förryckta begär efter evigt liv nu har väckt till liv efter tusentals år av slummer i en urgammal underjordisk kultplats i Argentina.

Så bryter helvetet löst när brodern, omöjligt nog, "livs levande" dyker upp tillsammans med flera av de som tidigare efterlysts som försvunna, med likblek hud och mjölkvita ögon. De attackerar rollpersonerna och den Stora Slutstriden tar sin början (naturligtvis med fler häftiga specialeffekter som jag har idéer om men som jag inte orkar beskriva här, men definitivt innehåller skumma ingredienser – bokstavligt talat!).

Det hela kan naturligtvis sluta lite hur som helst, men det ideala är om rollpersonerna på något vis lyckas sänka skeppet och ta sig undan i en livbåt. I speciella fall kan det falla sig så att rollpersonerna har med sig personer på båten, såsom Argentinska terrorister, poliser, agenter från Scotland Yard, amerikanska spioner, präster, etc.