

Tindalos



av Åsa Roos
Ett skräckäventyr till Call of Cthulhu
Äventyret tillhör 20,000 tecken projektet

Illustrationen på omslaget är public domain och är skapad av Nurbldoff

Tindalos

Call of Cthulhu

Reflekterande ytor, överallt i drömmen, men en oförmåga att se, att gömma sig. Reflektionerna kastade enbart tillbaka tomhet. Labyrintliknande gångar som aldrig tar slut, bara reflekterar tillbaka varandra in i en oändlighet.

Jakten som börjat för åtskilliga timmar sedan (fortfarande i drömmen) fortsatte. Något osynligt som genom sin blotta närvaro fick blodet att frysa till is, frysa tills dess att det mer liknade sten än något organiskt, och samtidigt i bakgrunden, det oavbrutna ylandet, som obarmhärtigt kom närmare och närmare, steg för steg, steg för steg

Med ett ryck vaknade Miskatonic's senaste stjärnstudent – vilket var ett passande epitet med tanke på intresset för astronomi – ur sin oroliga sömn. Återigen hade hon somnat med ansiktet i den underliga bok hon funnit när hon gått på upptäcksfärd i Arkhams lite mer pittoreska antikvarier. Det var en bok med mystiska diagram, stjärnkartor och ekvationer som antydde dimensioner bortom vår egen, ett annat plan, en annan värld. Men bristen på sömn och de påträngande drömmarna gjorde det svårt att koncentrera sig. Trots det hade efterforskningar och tankekraft utkristalliserat ett enda ord ur röran i boken.

Tindalos.

Caveat lector!

Tindalos är ett äventyr i serien 20.000 tecken, och som sådant är det inte helt färdigt. Det kan behövas att du som spelledare kompletterar och fyller i de områden du tycker är bristfälliga. Läs därför igenom äventyret nogga innan du börjar spela.

Tindalos är ett "icke-kanon" äventyr till Call of Cthulhu. Det innebär att jag i högre grad försöker förmedla en känsla av H.P. Lovecrafts Mythos än en så exakt spegling som möjligt. Jag ber spelledaren själv att göra samma sak som Lovecraft uppmanade till – bygg vidare. Äventyret är skrivet till CoC 3:rd edition.

Stämningen i äventyret

Det här är så klart Call of Cthulhu, rollspelens rollspel, där sanity-loss och kunskap går hand i hand, där underliga vinklar och skrämmande arkitektur frammanar en känsla av litenhet inför ett gigantiskt, illvilligt kosmos.

Azatoth vrider sin i en galen dans, Cthulhu sover död men drömmande i R'lyehs djup. Maktlösheten är påtaglig, liksom det gradvisa mentala förfall som hör till några längre expeditioner in i mörkrets hjärta. Kort sagt, kära spelledare, skräm skiten ur dina spelare.

Synopsis

Amelia Westerton-Peabody, en av de mer framgångsrika och framförallt socialt högstående kvinnliga studenterna på Miskatonic University i den lilla staden Arkham, har utan förvarning försvunnit från ett låst rum. Låst från insidan, för att göra det lite mer delikat.

Universitetet misstänker falskspel och vill ha reda på vad som hänt ms. Westerton-Peabody. Det vill även doktor Howard Westerton-Peabody, en av de Arkhambor som med punktlig generositet skänkt pengar till universitetet de senaste tio åren, och självklart också hans fru, Anna Westerton-Peabody.

Rollpersonerna kommer in i äventyret någon dag efter att Amelia försvunnit från sitt rum, och deras uppgift blir följdaktligen att ta reda på vad som hänt den intelligenta och framgångsrika studentskan.

Till sin hjälp har de en bok på ett kodat, mystiskt språk som till största delen består av ockulta tecken, ekvationer och astronomiska uppmätningar, och Amelia Westerton-Peabodys egna anteckningar om boken.

Under äventyrets gång blir det mer och mer tydligt för rollpersonerna att ms. Westerton-Peabody lyckats hitta öppningen till en annan värld. Det blir också tydligt att den världen bebos av något inte helt mänskligt, och heller inte helt välvilligt.

I kamp mot underliga drömmar och emot tiden - för vem vet hur ett mänskligt sinne överlever i en värld som är så fundamentalt omänsklig - måste rollpersonerna göra allt som står i deras makt för att lösa gåtan, och för att själva inte dras in i den värld Westerton-Peabody numera befinner sig i.

Händelseförloppet är ganska rakt på. Rollpersonerna hittar Westerton-Peabodys mystiska bok och hennes anteckningar. De börjar plågas av drömmar i samma sekund som de påbörjar sitt uttydande av boken.

Antikhandlaren som sålde boken till Westerton-Peabody tar kontakt med rollpersonerna och vill köpa tillbaka boken för en generös summa. Om rollpersonerna nekar blir det utsatta för ett inbrott som dock uppdragas innan tjuven hunnit stjäla något.

Drömmarna blir värre ju längre de undersöker boken. En av rollpersonerna blir attackerad av en galen, smutsig person som vrålar "tindalos, tindalos" åt henom.

Rollersonerna löser gåtan med boken och hamnar i spegellabyrinten där de hittar Amelia vid liv om än dock inte vid sina sinnens fulla bruk. Hounds of Tindalos attackerar när vi alla är tillbaka i vår dimension, vilket också blir klimax på äventyret.

Som avslutning följer de Amelia Westerton-Peabody, tillbaka i Arkhamoch med omfattande minnesförlust över vad som hänt henne medan hon var borta och med en oresonlig fobi för rätvinkliga mörka hörn.

Vad har hänt?

Amelia Westerton-Peabody blev under sina efterforskningar upptäckt av en av Tindalos hundar. För att fly undan använde hon en av de ekvationer som hon lyckats lösa för att ta sig in i en spegellabyrint, ett landskap ingen återvänt ifrån (men det vet inte Amelia).

Tindalos hundar kan inte komma åt henne där hon är, men samma mekanik hindrar henne från att ta sig hem. Amelia har börjat tappa taget om sin mentala stabilitet mer och mer, allt eftersom tiden går.

Introduktionen till äventyret

Det enklaste för spelledarens räkning är om rollpersonerna är hyrsvård, det vill säga privatdetektiver. De kan i sådana fall hyras in antingen av mr. Westerton-Peabody eller av Miskatonic University för att för att undvika skandal. En annan möjlig lösning är att rollpersonerna är studenter på Miskatonic som fått för sig att gräva i Westerton-Peabodys försvinnande. En tredje variant är att var rollpersonernas väninna (eller kanske till och med någons fästmö!) och att de därför vill kika närmare på Westerton-Peabodys försvinnande.

Rollpersonerna vet följande:

- Amelia Westerton-Peabody försvann från sitt studentrum på Miskatonic University för två dagar sedan
- Amelia Westerton-Peabody klagade på senare tid på att hon hade sömns-vårigheter.
- Hos Amelia Westerton-Peabody återfanns en underlig volym som verkar ha upptagit mycket av hennes tid.
- Anteckningar som Amelia Westerton-Peabody gjort tyder på frustration, men även att hon varit en lösning nära.
- En av sidorna i boken är dechiffrerad. Det enda ord hon skrivit ner är "tindalos".

Om rollpersonerna är bevandrade i ockultism:

- Boken har inget namn, men många magiker och ockultister refererar till den som drömboken, eller nattboken (*Liber Noctum*). En sådan här bok hittar man inte överallt.

Mundana förklaringar - och den som ses som officiell:

- Eftersom Amelia haft svårigheter att göra sig vän med de manliga studenterna, misstänker man att Amelia rövats bort av dem.
- Att rummet är låst och barrikaderat från insidan är ett väl genomfört hoax.
- Högst upp på listan av misstänkta finns David Rhys-Jones, anti-feminist och uttalad motståndare till kvinnor på campus.

Boken - Liber Noctum

Liber Noctum är inte så mycket en bok som en samling fysiska former, astronomiska observationer och underliga ekvationer. För att lyckas tyda den krävs inte enbart kunskap i ockultism utan även kännedom om astronomi och matematik.

Liber Noctum är i korthet en karta till en rad olika dimensioner och tider. Att lösa en ekvation tar läsaren med sig på färden in i den dimension som ekvationen låser upp. Rollpersonerna lär inte förstå mycket av boken om de inte har rätt kunskapsområden, men det behöver de heller inte eftersom Amelia för noggranna anteckningar om hur boken skall användas och åtminstone delar av ekvationerna lösas.

Amelia Westerton-Peabodys anteckningar

I stort pröglas Westerton-Peabodys anteckningar av hög intelligens parad med kreativitet och skarpsinne.

Hon skriver uttryckligen att boken är en kodbok för att ta sig till olika tider och dimensioner. Det går heller inte att missta sig på hennes entusiasm för den första ekvationen hon löst, den första knäckta koden. "Tindalos" står det med hennes prydliga handstil. Anteckningarna efter det blir slarvigare och slarvigare, nästan panikartade, som om hon hade bråttom. Nästa ekvation hon löst och omringat går till något hon kallar "spegelhallarna". På det papper som fallit till golvet står det "hem".

Not till spelledaren: Ekvationen "hem" måste rollpersonerna ta med sig, annars kommer de inte att kunna ta sig tillbaka till jorden.

Händelser

Galningen

Vid något tillfälle under äventyrets gång blir rollpersonerna antastade av en smutsig och trasklädd person, vars hår står på ända och vars mun är full av ruttna tänder. Huden är täckt av sår och bölder. Personen verkar inte vara sina sinnens fulla bruk.

Galningen hänger sig fast vid någon av rollpersonerna och ylar "Tindalos! Tindalos! Hundarna från Tindalos nalkas! Fly era dårar, fly. Ge er iväg från det förbannade landet! Tindalos!"

Innan rollpersonerna hunnit fråga ut personen, eller ens avgöra vilket kön den tillhör, har den försvunnit igen. Den här incidenten är så klart till för att sätta myror i huvudet på rollpersonerna, och kanske även för att skämmas en smula.

Erbjudandet

När rollpersonerna börjat få grepp om att Liber Noctum är svaret på gåtan, så får de en påhälsning av Joshua Green, antikvarie som sålt boken till Amelia. Han är mycket angelägen om att få köpa tillbaka boken. Att sälja boken är förhoppningsvis helt otänkbart för rollpersonerna. Gör de ändå det har de ingen möjlighet att lösa mysteriet.

Inbrottet

Om rollpersonerna har tagit med sig boken till sina egna bostäder, blir det ställe rollpersonerna bor på utsatt för inbrott. Någon har sökt igenom rollpersonernas ägodelar mycket noggrant men blivit avbrutna innan de funnit vad de letat efter.

Not till spelledaren: Inbrottstjuven är antikvarieägaren, Joshua Green, som insett att "skämtboken" han sålt åt Amelia Westerton-Peabody inte alls är en skämtbok, utan på fullaste allvar.

Green inser att han inte kan köpa tillbaka boken utan försöker istället stjäla den. Den här händelsen inträffar om spelarnas rollpersoner besökt antikvarien eller om Green har varit hos dem med sitt erbjudande.

Tindalos

Call of Cthulhu

Skuggan i ögonvrån

Rollpersonerna kommer succesivt att allt oftare (och ju mer de läser i Liber Noctum, att se personer som rör sig i ögonvrån. När rollpersonerna tittar rakt på varelserna försvinner de.

Not till spelledaren: Det här är också bara avsett att skrämma rollpersonerna. En förvarning om Tindalos nalkande, kan man säga.

Drömmarna

Drömmarna är obehagliga desorienterande och lätt abstrakta. Det handlar om att vara fast i en labyrint som de inte kan ta sig ur, eller att jagas av varelser som de vet att de inte kan ta sig undan. Bilder som spelledaren kan använda är flugor eller spindlar som kryper fram ur skarpa hörn, en känsla av att kroppen är mycket långsam och att något snabbt nalkar sig, något som inte vill rollpersonerna väl.

Blod som rinner nerför en spegel och förvandlas till sand är också ett stående inslag. När sanden faller på marken drabbas rollpersonerna av en lamslående vanmakt.

Resan till en annan dimension

När rollpersonerna lyckats klura ut hur de ska ta sig till spegellabyrinten är det dags för dem att transportera sig dit.

Egentligen behöver de enbart skriva ner ekvationen inom en skyddscirkel för att öppna en portal, men vill du dra på med ritualistiskt nynnande, stearinljus, underliga material och liknande, så gör det. Det här är trots allt Call of Cthulhu.

Övergången märker rollpersonerna genom att rummet förvrids i vinklar som inte är rationella. En hög vissling hörs och allt är plötsligt reflekterande. När den sista rollpersonen passerat igenom är det läge att kolla så att de har med allt de behöver, i det här fallet återfärdsekvationen och/ eller Liber Noctum.

Det är en världsomvälvande händelse, vilket bör avspegla sig i en viss sanity loss, förutsatt att rollpersonerna inte ägnar sig åt sådant här dagligen, det vill säga.

Att hitta Amelia

Labyrintgångar, reflektioner och röd sant är förmodligen det rollpersonerna minns mest av spegellabyrinten när de en gång tagit sig därifrån. En uppmärksam rollperson ser fotspår i den röda sanden som går att följa fram till en mycket medtagen Amelia. Amelia sitter och viskar för sig själv. "De kommer ur vinklar. Tindalos, tindalos, vinkel och vektor. Tindalos."

Hon är spritt språngande väck men följer rollpersonerna om de hittar på något som till exempel att öppna en portal tillbaka till jorden.

Amelia vet dock att hundarna från Tindalos inte kan skadas med normala vapen. Hon ber därför rollpersonerna på sina bara knän att hitta ett magiskt eller välsignat vapen.

Upplösningen - Hundarna från Tindalos

När rollpersonerna är tillbaka finns det inte längre något som hindrar hundarna från Tindalos att attackera Amelia. Den här attacken skall helst ske när rollpersonerna är med, så att de kan bli lite galna och försvara Amelia, allt på samma gång.

Hundarna kommer ur vinklar på väggarna, skrivbord eller i princip vad som helst som känns lagom skrämmande. Om du vill kan du ge rollpersonerna ett par dagar att förbereda sig på anstormningen. Det är en hund som dyker upp, men den kan bara skadas och dödas med magiska vapen, något Amelia vet och kommunicerar till rollpersonerna.

Avslutningen

Äventyret kan avslutas på så många olika sätt att det är svårt att ge en bra överblick. Tänkbara slut:

- Rollpersonerna beger sig in i spegellabyrinten men har glömt ekvationen. De är fast i en annan dimension resten av sina liv.
- Rollpersonerna får med Amelia hem, men dör när tindaloshundarna anfäller.
- Rollpersonerna räddar sig själva och Amelia undan tindaloshundarna men tas in på mentalsjukhus och så vidare, och så vidare.

Om rollpersonerna klarar både sig och Amelia undan hoten, så blir de rikligt belönade av Amelias far. Boken, Liber Noctum, försvinner spårlöst ett par dagar efteråt.

Villospår

Ett av de villospår rollpersonerna mycket väl kan hamna på är David Rhys-Jones. Rhys-Jones är en aktiv anti-feminist på Miskatonic Campus, och han har vid åtskilliga tillfällen hotat Westerton-Peabody. Vid något tillfälle har han till och med vandaliserat Westerton-Peabodys rum, men det finns det vare sig vittnen eller bevis för, och det är också något Rhys-Jones förnekar kraftfullt.

Om spelledaren så önskar kan Rhys-Jones ta en långt mer framträdande roll i äventyret genom att aktivt förhindra undersökningen eftersom man inte vill ha tillbaka Amelia på universitetet.

Rhys-Jones aktiviteter

Mansklubben

Det här är en grupp män som träffas två gånger i veckan för att skicka skrivelser och motioner till universitetets styrelse, där de lägger fram förslag på förslag, avsetta att hindra vidare inblandning av kvinnor på universitetet.

Tindalos

Gruppen arbetar även med att i hemlighet sabotera för övriga kvinnliga och “kvinnovänliga” studenter på campus.

Universitetsledningen vet om det, men har inte ansett aktionerna “allvarliga nog” för att faktiskt agera.

De vita riddarna

Rhys-Jones är också deltagare i och drivande för en rasistisk grupp i Arkham som kallar sig de vita riddarna. Deras aktiviteter består av att leta reda på “oönskade element” i Arkham, spöa upp dem och sparka ut dem ur staden.

Allt det här bör ge rollpersonerna en uppfattning om att Rhys-Jones är en obehaglig typ, som helst bör undvikas.

Amelia Westerton-Peabody har anmält honom ett par gånger till universitetsledningen, men universitetet har ännu inte vidtagit några åtgärder, trots klagomål (om än något halvhjärtade) från Amelias far.

Platser

Amelia Westerton-Peabodys rum

Rummet är ett välskött studentrum, avsett för två personer, men uppenbarligen enbart ockuperat av en person. Det mesta är prydligt undanstoppat med undantag för de böcker och papper som ligger på skrivbordet.

Rummet luktar lätt av ozon och känns obehagligt “fel” på ett onämnbart sätt. Det finns en kriticirkl på golvet, någon form av ockult uttryck som dessutom har en mängd ekvationer innanför och runt cirkeln (en uppmärksam rollperson kan matcha ekvationerna till en av bokens sidor).

En del av papprena ligger på golvet. Ett av de papper som fallit till golvet är Amelia Westerton-Peabodys ekvation för att komma hem ifrån spegellabyrinten. Det är ett mycket viktigt papper, så försök att se till så att spelarna får med sig det, antingen genom antydningar eller genom att låta det stå i anteckningarna vad ekvationen var till för.

Spegelhallarna

Mörka reflektioner kastar underliga skuggor överallt. Halvt anade hemligheter rör sig utanför blickfältet och marken är täckt av roströd sand.

Spegelhallarna är en uråldrig dimension, byggd av någon eller något som antingen haft labyrinten som ett hem eller ett fängelse. Spegelarna är bubbliga och anfrätta och visar förvridna bilder av allt och alla.

Låt rollpersonerna knata runt en stund innan de hittar Amelia Westerton-Peabody. Skräm dem med hastigt uppdykande skuggor och underliga reflektioner. Det här är trots allt Call of Cthulhu. Dock kommer inget att hända förrän rollpersonerna är tillbaka på jorden.

Call of Cthulhu

Spellearpersoner

Amelia Westerton-Peabody

Amelia Westerton-Peabody är en av Miskatonics kvinnliga fysikstudenter, vilket innebär att hon så klart trakasserades rejält av männen på universitetet.

Amelia drivs av kunskap, vetgirighet och en smula dumdristighet och stolthet. Amelia är enligt uppgift stolt, kunnig, påstridig, vetgirig och impulsiv.

Amelia har genom upptäckten av Liber Noctum blivit upptäckt av hundarna från Tindalos. För att komma undan flyr hon in i en alternativ verklighet. När äventyret börjar sitter Amelia fast i en alternativ verklighet som utgörs av en spegellabyrint. Spegelarna hindrar Tindalos hundar ifrån att manifesteras sig till fulla. Amelia vill dock tillbaka till vår värld eftersom hon hittat ett sätt att besegra hundarna i sina studier.

Dr Howard Westerton-Peabody

Dr Howard Westerton-Peabody är både stolt och irriterad på sin dotter. Stolt för att hon knäppt övriga studenter på näsan och irriterad för att hon motsätter sig ett arrangerat giftermål med en av de rikare Arkham-sönerna. En kvinna kan ha en utbildning, men att använda den? Högst opassande.

Westerton-Peabody känner till Liber Noctum men har avskrivit den som ett skämt. Han känner också till Rhys-Jones korståg mot hans dotter genom sin vänskap med Rhys-Jones far. Westerton-Peabody är påstridig och aggressiv. Han vill få rätt på sin dotter.

David Rhys-Jones

David Rhys-Jones är student som närmar sig examen på Miskatonic. Han har en rad inflytelserika vänner och hans far har sett till att han bor på den flottaste vingen på Campus.

Rhys-Jones vet inget om Amelias försvinnande men han drar sig inte för att hota andra kvinnliga studenter med hennes bortförande. Rhys-Jones tillhör de som på fullt allvar ser på kvinnor som utbildar sig som ett hot mot den amerikanska själen.

Rhys-Jones vet inte så mycket mer om Amelia än att hon utgjorde ett hot mot "sättet vi alltid gjort saker på" och att hennes deltagande på Miskatonic University var helt befängt. Kvinnor har inte den mentala kapaciteten att klara av en utbildning och de som gör det - som Amelia - är abnormala.

Joshua Greene

Joshua Greene är antikvarie i Arkham, med en passion för underliga och onämnbare böcker. Just Liber Noctum avskrev Greene som ett skämt, och när en av Miskatonics kvinnliga studenter - något Greene är mycket emot - ville köpa den såg han en möjlighet att skinna henne på lite extra pengar.

När Greene genom Amelias försvinnande inser att boken är äkta blir han helt förskräckt. Hur kunde han låta en så värdefull bok glida honom ur fingrarna? Han har försökt närma sig mr. Westerton-Peabody, men Amelias far

Tindalos

vill inte veta något av honom. Han försöker även köpa tillbaka boken av rollpersonerna, men när det inte lyckas blir han desperat.

Tindalos hundar

Tindalos hundar bodde på jorden för mycket mycket länge sedan. De bor i tidsvinklar, medan andra varelser (som till exempel människor) bor i kurvor. På grund av sin relationer med vinklar kan de materialisera sig ur vilket hörn som helst som är 120° eller mindre. När hundarna manifesterar sig ser de först ut som rök som rinner från hörnet, sedan följer huvudet och resten av kroppen.

En Tindaloshund kan använda antingen sin tass eller sin tunga för att attackera, men inte båda. Den attackerar vanligtvis med sin tass.

Hela kroppen på Tindaloshunden är täckt med ett slags blått slem. När ett offer träffas av hundens klor smetas lite av det här blå slemmet av på offret. Slemmet är levande och aktivt och så länge det är kvar på offrets hud gör det 2T6 i skada, som om offret hade fått i sig gift. Det här giftet gör skada varje runda som det är kvar på offrets hud. Slemmet kan torkas av med en handduk eller en trasa eller sköljas av med vatten om offret kan slå sin DEXx5 eller mindre medan hen gör det.

När tungan träffar ett offer gör den ett djupt hål, som är underligt smärtfritt, men som orsakar en 1T3 förlust av POW permanent.

STR 16	CON 30	SIZ 16
INT 17	POW 24	DEX 10
Hit points	23	
Move	6/40 flygande	

Vapen	Attack %	Skada
Tass	90%	1T6 + 1T6 + slem
Tunga	90%	1T3 POW förlust

Rustning 2 poäng hud.

Hundar kan regenerera 4 poäng skada per runda, om den inte är död. Vanliga vapen gör ingen skada om de inte välsignats eller förtrollats. Magiska vapen gör normal skada.

Besvärjelser: Alla hundar känner till åtminstone 1T8 besvärjelser.

SAN: Att se en hund kostar 1T20 i SAN om ett SAN slag misslyckas. Ett lyckat slag kostar ändå 1T3 SAN.

Call of Cthulhu

Tindalos

Reflekterande ytor, överallt i drömmen, men en oförmåga att se, att gömma sig. Reflektionerna kastade enbart tillbaka tomhet. Labyrintliknande gångar som aldrig tar slut, bara reflekterar tillbaka varandra in i en oändlighet.

Jakten som börjat för åtskilliga timmar sedan (fortfarande i drömmen) fortsatte. Något osynligt som genom sin blotta närvaro fick blodet att frysa till is, frysa tills dess att det mer liknade sten än något organiskt, och samtidigt i bakgrunden, det oavbrutna ylandet, som obarmhärtigt kom närmare och närmare, steg för steg, steg för steg.

Med ett ryck vaknade Miskatronics senaste stjärnstudent – vilket var ett passande epitet med tanke på intresset för astronomi – ur sin oroliga sömn. Återigen hade hon somnat med ansiktet i den underliga bok hon funnit när hon gått på upptäcksfärd i Arkhams lite mer pittoreska antikvarier. Det var en bok med mystiska diagram, stjärnkartor och ekvationer som antydde dimensioner bortom vår egen, ett annat plan, en annan värld. Men bristen på sömn och de påträngande drömmarna gjorde det svårt att koncentrera sig. Trots det hade efterforskningar och tankekraft utkristalliserat ett enda ord ur röran i boken.

Tindalos.



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>