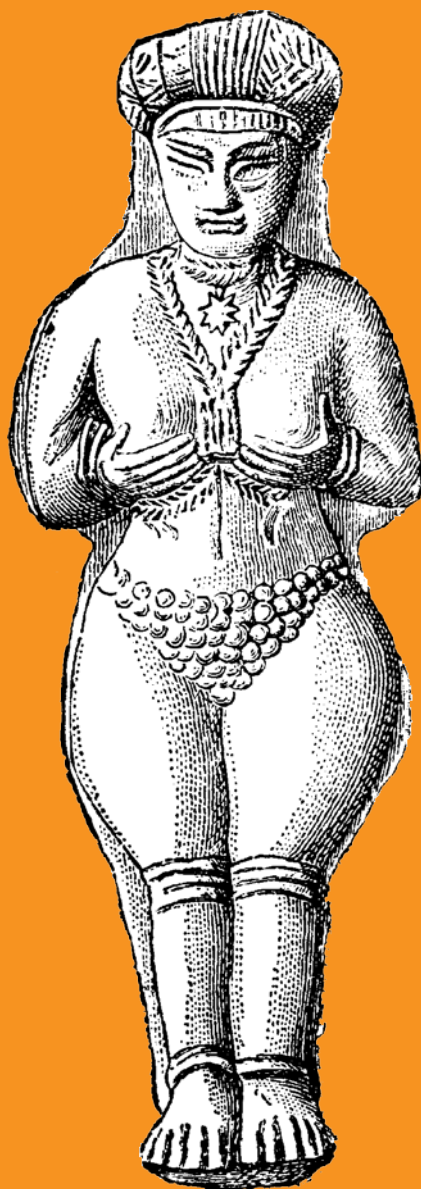


Den fruktansvärda kärleken till Benjamin White



av Åsa Roos
med assistans av Joakim Andersson
Ett pulpäventyr till Adventure
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet



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

Benjamin White

Adventure

I det skumma ljuset var statyn nästan levande i sin graciösa skönhet. Miriam McMahon lyfte försiktigt upp den uråldriga stenen, formad som en gravid kvinna. "Jag har hittat den! Telegrafera Mr. White. Den är gjord i sten, någon form av halvödelsten. Inanna kanske, eller Astarte. Jag behöver bättre ljus för att se ordentligt."

Utanför lertemplet utbröt en febril aktivitet. McMahon hade hittat artefakten de letat efter så länge. Kronan i Benjamin Whites extensiva samling.

Fem månader senare springer en märkbart gravid Miriam McMahon genom New Yorks gator mitt i natten. Barfota, kall och smutsig kämpar hon sig framåt mot närmsta polisstation, hela tiden med blickar bakåt som om hon vore förföljd. Hennes berättelse, när den en gång blir hörd, väcker förbluffan, misstro och missnöje. Men Miriam McMahon är Miriam McMahon, och snart vilar den utmattade kvinnan säkert i en improviserad säng. I det skumma ljuset liknar hon den artefakt hon själv var med och grävde fram.

Caveat lector!

Mycket av äventyret behöver du som spelare själv fylla ut. Det här är mer ett uppslag än ett färdigt äventyr, så ta dig tiden att läsa igenom och komplettera texten där du tycker att det behövs.

Det finns en karta med i äventyret på det underjordiska Astartetempel White konstruerat på sin egendom. Den kan behöva ändras på för att passa just ditt äventyr.

Stämningen i äventyret

Adventure är ett pulprollspel, vilket innebär att mycket av det som pågår är svart eller vitt. Det är stora gester, ondskefulla skurkar och stand-offs som heter duga. Alla goda gärningar som gjorts handlar enbart om att driva sin egen agenda framåt.

Äventyret behandlar också något så läskigt som barnoffer. Att komma ner i Astartetempels huvudrum och springa rakt in i en hög med barnskelett bör vara en rätt skrämmande upplevelse. Tryck också på att det snart är fullmåne igen, och enligt Miriam McMahon offras ett barn varje fullmåne. Det är alltså viktigt att få häcken ur.

Synopsis

Den mycket välkända men folkskygga filantropisten och välgöraren Benjamin White är inte bara en person som jobbar för mänsklighetens bästa, han är även en entusiastisk mecenat och sponsor av till exempel arkeologiska expeditioner.

Hans expeditioner får en hel del uppmärksamhet i pressen världen över, inte bara på grund av de strålande framgångar teamen kan visa upp, utan även på grund av att hans utgrävningsteam består till 80% av kvinnor.

White har i intervjuer förklarat sin filosofi bakom urvalet, och i korthet anser han att kvinnor super och slåss mindre, men de är också försiktigare med de objekt som hittas, något som naturligtvis upprört en hel del manliga arkeologer. Det är inte sällan andra mecenater skickat ut expeditioner i Whites vaka

i förhoppningen om att överbevisa honom om att män fortfarande är de mest lämpliga upptäckarna.

För fem månader sedan drabbades hans utgrävning i Mellanöstern, före detta Babylonien, av en katastrof. Efter att i triumf ha förkunnat att en av de äldsta Astartestatyrerna någonsin hittats i ett gammalt tempel så försvann helt plötsligt hela teamet i tomma intet.

Bakom försvinnandet ligger ingen annan än Benjamin White själv, fast närmare bestämt den av gudinnan Astarte besatte Benjamin White.

White har hela sitt liv haft två ambitioner; att hjälpa mänskligheten och att befria Astarte. White kommer ursprungligen från en släkt i Mellanöstern med rötter i Babylonien. Ett livslångt sökande har lett honom till den tempelbyggnad där den sista pusselbiten finns. Besatt av Astarte skriker White genast till verket med den ritual som skall återintroducera gudinnan i världen. För det behövs nyfödda barn och för nyfödda barn krävs kvinnor.

De kvinnor som finns närmast till hands är expeditionens medlemmar. White sveper in, droggar dem alla med segerchampagnen och forslar dem till sitt hem strax utanför New York, där han med hjälp av Astartes gudalika krafter förför dem allesammans.

Miriam McMahon är en av de få som inser vad som är på väg att hända. Hon flyr efter att ha lyckats undvika både den drogade maten och Whites närmanden.

Nu vill hon befria resten av sina olyckssysterar innan ritualen har kunnat fullbordas helt och hållet.

Priset för kärleken

För att Benjamin White skall lyckas återföda Astarte in i den här världen krävs att hon i ett år offras till en gång i månaden. Offren skall vara spädbarn, något White har tillgång till dels genom sina omfattande satsningar på barnhem och dels på förlossningsvård och mödravård.

När ett år gått och 12 spädbarn offrats är det dags för födsloritualen där Astartes livskraft tar plats i ett nyfött barn med hjälp av ytterligare ett spädbarnsoffer och modens liv. White har ända sedan artefakten återfunnits, till och med tidigare än så, förberett inför genomförandet. Av de tolv kvinnor som togs till fånga är sju gravida, och Miriam McMahon är längst gånget.

White har till dags dato offrat sju barn i ritualens namn. Offren sker varje fullmåne, med stor regelbundenhet och noggrannhet. Nu är det snart fullmåne igen...

Introduktionen till äventyret

För att äventyret skall fungera bör rollpersonerna vara en del av Æonsällskapet, eller möjligtvis involverade i någon form av polisarbete. De kan också tillhöra FBI.

Benjamin White

Adventure

Rollpersonerna kommer i kontakt med äventyret då polisen tar kontakt med dem för att få hjälp att lösa ett mysterium. Sättet fallet läggs fram på är mycket misstroget och tvekan. Det är tydligt att poliserna själva inte riktigt tror på McMahons berättelse.

En ung kvinna har snubblat in på en polisstation mitt i natten. Hon säger sig heta Miriam McMahon, samma Miriam McMahon som för lite mindre än fem månader sedan försvann ett helt utgrävningsteam i Mellanöstern. Hon säger sig ha suttit fången i ett harem med resten av den kvinnliga delen av utgrävningsteamet, sju av dem gravida med en okänd man.

Igårkväll lyckades McMahon med hjälp av sina olyckssysstrar fly sin belägenhet, och nu vill hon ha hjälp att frita dem. Polisen vet inte hur de skall ställa sig i fallet och de har kommit till Aonsällskapet för att få råd.

Kidnappad - igen!

Den tredje natten Miriam befinner sig på sjukhuset har hennes belägenhet kommunicerats till White som så klart vill ha tillbaka sin försvunna kronjuvel (Miriam är den som är längst framskriden i sin graviditet), och White skickar därför sina handlangare att föra tillbaka henne till harem. Förhoppningsvis är rollpersonerna så listiga att de har någon på vakt i rummet, annars kan de få ett tips av en illojal sjuksköterska så att de kan hindra Whites hejdukarna från att återigen kidnappa McMahon.

Om rollpersonerna har haft svårt att koppla White till expeditionens um-bäranden kan du låta White kidnappa McMahon för att ge dem en idé om vart hejdukarna för henne, men det fungerar bara om de kan förfölja kultmedlemmarna och McMahon.

Kärlek och fruktan - Benjamin White

Få har träffat Benjamin White och än färre har sett honom personligen. Han är en undflyende, skygg filantrop vars hjärta ömmar särskilt för kvinnor. Åtminstone ser det så ut på ytan.

Research om den skygge White ger vid handen att hans förmögenhet är relativt ny. I början av 20-talet vann en W.B. White en mängd pengar på poker som sedan omsattes i diverse aktier och fonder. Både fonder och aktier växte med förbluffande hastighet och det verkar som att White investerat i fasta värden sedan dess. Guld och andra mineraler ser ut att vara de omåden portfolion satsar hårdast på.

Benjamin White stödjer barnhem, sjukhus och forskning om kvinnosjukdomar och förlösningsteknik. Han stöttar kvinnliga initiativ och kvinnliga företagare, mest påtagligt är detta i hans arkeologiska expeditioner som består till 80% av kvinnor. Han är populär, även om det inte är många som har sett honom och ryktena om anledningen till hans skygghet är många. En del säger vanställd, andra säger av privata skäl.

White har också enligt uppgift genomfört ett stort bygge på sin egendom. Lite kartjämförelser och funderingar ger vid handen att det bygget bör ligga på ungefär samma plats som McMahan lyckades fly ifrån. Det är dock svårt att hitta byggjobbare som är villiga att tala om vad för något som faktiskt byggdes på platsen. Byggnaden måste vara under jord, eftersom ingen byggnad syns på stället.

Om rollpersonerna använder sina kontakter väl (exempelvis genom att be Max Mercer ordna ett möte) så kan de få till ett möte med den skygge miljardären.

Benjamin White kan berätta att:

- Astartestatyn och de fyra män som varit med på expeditionen återfanns oskadda
- Han själv hann aldrig iväg till firandet (något som lite rotande bekräftar), en akut situation i New York krävde tillsyn (allt detta är en lögn).
- Han vet inte var kvinnorna är eller vad som hänt med dem (lögn).
- Han var inte medveten om Miriams flykt, men vill gärna träffa henne.
- Kärleken till hans mor ligger bakom många av hans kvinnoinsatningar.

White har fyra livvakter hos sig konstant, och en uppmärksam rollperson kan känna igen någon av dem som Miriams förmenta kidnappare (om det passar i kronologin).

Benjamin Whites egendom

Ben Whites egendom patrulleras av både vakter och hundar, men ett försiktigt kartläggande av området leder till att den haremliknande lokalen kan hittas. Den ligger i ett underjordiskt Astartetempel som befolkas av minst tio kultister åt gången (avpassa motståndet efter rollpersonerna).

Miriam McMahan kan hjälpa till att hitta templet. Templet går också att komma åt genom en lönn dörr i Whites arbetsrum. Från templet går ett diskret larm till huvudbyggnaden. Det larmet aktiveras när någon bråkar i harem, eller om det händer något akut.

Det här innebär att en konfrontation i templet också med största sannolikhet innebär att rollpersonerna kommer att konfrontera White.

Astarte

Astarte är det grekiska namnet på en frukbarhets- sexualitets- och krigsgudinna som förekom i Mellanöstern under en mycket lång period. Ursprungskulten dyrkade gudinnan som upphovet till både liv och död. För att nytt liv skulle få plats måste det gamla undanröjas. I korthet kan man sammanfatta Astarte med orden död, pånyttfödelse, sex och kärlek.

Den Astartekult White vuxit upp med ser offer av spädbarn och för den delen också vuxna människor, som en del av livets cykel, och många av de ritualer White och kulten han tillhör fortfarande utövar är tveksamma ur ett modernt 1920-talsperspektiv.

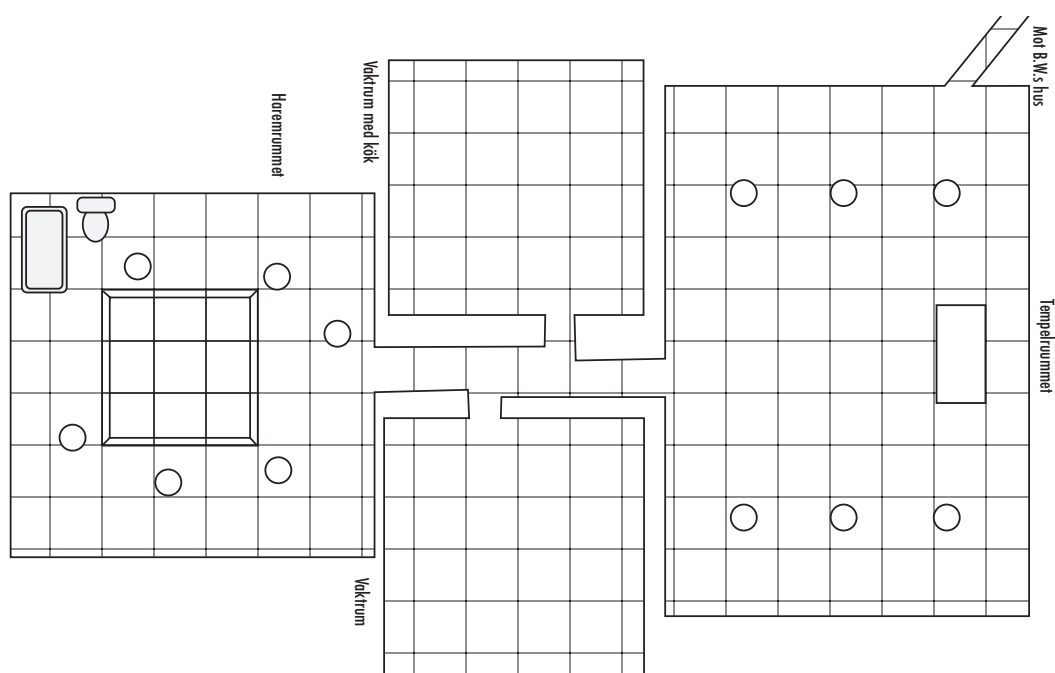
Benjamin White

Adventure

White ser alltså inget moraliskt fel med att offra spädbarn, särskilt inte spädbarn som övergivits av sina föräldrar. Det om något är en större synd i hans ögon.

Templet

Templet består av fyra rum, det största är offer- och ritualrummet, där alla riter genomförs. Bakom ett altare står en Astartestaty i full storlek. Vid hennes fötter ligger en hög med ben, både från spädbarn och vuxna människor. Rummet luktar starkt av rökelse och förottnelse, men ett ventilationsschakt med en infälld fläkt verkar ta hand om den värsta lukten. På väggarna runtom rummet finns en serie bilders som beskriver den rit som White just nu håller på att genomföra. I mitten av rummet finns ett stort fint utrymme som vanligtvis upptas av Astartekulten, men som under slutstriden kan fungera utmärkt som slagfält. Det står sex kolfat med pyrande kol utspridda symmetriskt i rummet.



Det näst största rummet är den kammare där kvinnorna hålls fångna. På väggarna hänger tyger för att dämpa den värsta kylan, och det står sex stycken kolfat med pyrande kol utspridda i rummet. I mitten finns en nedsänkning med kuddar och madrasser, täcken och filtar. Det finns ett badkar och en toalett i rummet, ett område som spärrats av bristfälligt med filtar och tygstycken. Väggarna har Astartemotiv och friser med sex- och krigsscener. En del av de mer "obscena" bilderna har även de hängt över med tygstycken. Rummet vaktas dygnet runt av två vakter, och den ventilationstrumma som McMahon lyckades fly igenom är försedd med ett helt nytt galler, fastsatt med bultar i väggen. Kvinnorna befinner sig i mittenutrymme, och om rollpersonerna gjort mycket väsen av sig är de också försedda med hemmagjorda vapen.

De övriga två rummen är vaktrum och vilorum för de kultister som håller till här. I det ena rummet finns ett kök där kvinnornas mat tillreds. I kylan finns utöver råvaror även en uppsjö droger, både lugnande och psykotropiska varianter.

Upplösningen

När rollpersonerna kommit så långt som till att ha hittat templet är det förmodligen dags för ett fritagningsförsök från deras sida. Tänk på att hela tiden medan äventyret pågår så närmar sig den stund då ytterligare ett barn skall offras i Astartes namn, vilket torde vara en ganska stark motivator till att hejda kultens förhävanden.

Beroende på hur rollpersonerna tar sig an utmaningen kan det så klart gå på lite olika sätt. Två saker kommer dock att hända, eftersom det här är ett pulpactionäventyr. För det första kommer kultisterna i templet att möta rollpersonerna i en slutstrid i det stora tempelutrymmet tillägnat Astarte och för det andra kommer Benjamin White att komma in i äventyret som "slutboss". Spelarna bör besegra White för att inte riskera att han hugger dem i ryggen när de försöker fly med kvinnorna.

Striden mot kultisterna bör inte dras ut för länge. Det finns tio personer i templet och alla kommer springande förutom de två vakterna vid haremets om det skulle uppstå en ljudlig fight. Kultisterna kan också tas en och en, men då måste rollpersonerna lyckas med att smyga och hålla sig tysta.

Striden mot White bör vara så storslagen den bara kan. Tänk på att det här är en pulpaction-skurk som skall nedläggas! Om rollpersonerna inte hittills lyckats bekämpa alla kultmedlemmar är det läge att stoppa in dem i äventyret nu. Det skall vara svårt, men inte för svårt, att besegra den halvgalne White.

Om rollpersonerna väljer att döda White eller lämna honom till polisen är inte så viktigt i sammanhanget, utom möjligtvis för rollpersonerna själva. Dödas White är det dock troligare att rollpersonerna själva hängs ut i pressen som förövare och moraliskt tveksamma personer.

Avslutningen

Om rollpersonerna lyckas besegra Ben White och hans hejdukar återstår att reda ut det något trassliga förhållandet med de många kvinnor som gjorts gravida av honom och som i vissa fall är gifta och i andra fall är ensamstående.

För att undvika en total skandal så upprättas det med hjälp av Benjamin Whites fonder en särskilt underhållsfond till de kvinnor som drabbats. Rollpersonerna ses på med både beundran och misstänksamhet och stora braskande rubriker som "Miljardär hade egen harem", "Orgierna i New York" och "Har-emsräddarna" blir vardagsmat i ett par veckor. Spelledaren kan använda det här tillfället att utsätta rollpersonerna för både beundran och avsky. Det är inte helt omöjligt att rollpersonerna själva blir misstänkta i härvan. Benjamin White var ju trots allt filantrop, på precis samma sätt som Æonsällskapet säger sig vara.

Maxwell Anderson Mercer är även han misstänkt ett tag eftersom han haft affärer gemensamt med White. De misstankarna blåser dock snart över.

Det hela flammar upp igen fyra månader senare när den första "kultbebisen" föds till Miriam McMahon. Miriam själv tar sin lilla dotter med sig och flyttar till okänd ort, men det sägs att hon setts i Tibet med ett förunderligt vackert barn...

Benjamin White

Adventure

Spelldarpersoner

Miriam McMahon

Miriam McMahon är en rödlätt och fräknig kvinna i 30-årsåldern. Hon har ett elegant, kastanjebrunt hårsvall, och ger intrycket av att vara både bred och graciös på samma gång. Hennes armar är starka, och underarmarna smalnar av i ett par märkligt finlemmade, långfingrade händer som konstant är upptagna med något, om det så än är att klappa en filt. Miriam är 5 månader gravid när rollpersonerna först träffar henne.

Hon är sliten, dels av flykten, dels av oro för sina medfångar och dels av graviditeten. Hon kommer - första gången de möts - att ligga på sjukhus för att undersökas så att både hon och barnet mår bra.

Rollspelstips för Miriam

Miriam är förbannad, heligt förbannad, på den person som tror att den kan droga vem som helst och kidnappa dem på det här viset. Om hon får tag på personen, då vankas ett kok stryk. Miriam är också orolig för de kvinnor hon lämnade bakom sig och vill så fort som möjligt inleda en räddningsaktion.

Vad Miriam kan berätta:

- Hon har ända sedan 20-årsåldern arbetat på olika utgrävningar i Melanöstern, finansierade av Ben White. Dels är Ben en av få som anställer kvinnor och dels är Babylonien hennes specialitet.
- Expeditionen letade efter representationer av Inanna eller Astarte.
- Den staty som återfanns var av halvädalsten och fick Ben att bli mycket exalterad, så entusiastiskt att han lovade att komma till utgrävningen, och han skickade också champagne.
- Miriam har aldrig träffat eller sett Ben White.
- Efter att segerchampagnen druckits minns Miriam inget förrän hon vaknade i en haremliknande lokal dekorerad med Astartemotiv. Samtliga övriga elva kvinnor från expeditionen var också i rummet.
- Rummet var låst och omgivet av vakter dynget runt.
- Efter ett par dagar började en mycket attraktiv man besöka kvinnorna. De förfördes med droger och hypnos, och sju av dem, inklusive hon själv, är gravida.
- Under hela perioden offrades med kuslig precision ett barn per fullmåne. Kvinnorna tvingades närvara i rummet när offret skedde, och fullmånen är på väg igen.
- Miriam lyckades befria sig från drogerna och kunde fly genom en underhållstunnel. Efter flykten kontaktade hon polisen.

Miriam kan svara på på ett ungefär var hon flydde ifrån. Benjamin Whites egendomar ligger i närheten. Om hon får se en bild på White kan hon bekräfta att han var mannen som förförde kvinnorna. Miriam kan inte svara på varför White gör allt detta, men hon misstänker att det kan vara en fruktbarhetsritual av något slag.

Benjamin White

Benjamin White är en ganska kort, satt man i 45-årsåldern. Han har mörk hy och mörka ögon, ett välansat skägg och en vältränad kropp.

Ben Whites familj kom till Amerika på 1600-talet. Med sig hade de en levande och frodig Astartekult, och Ben har vuxit upp med Astarte som den enda gudinnan och den religion han känner sig närmast. Vid Hammersmith-incidenten var Ben en av de som utvecklade särskilda krafter. Hans fokus ligger på matematik och ockultism och han har genom sina egenheter lyckats samla på sig en stor förmögenhet under en kort period.

För att kunna genomdriva de planer hans familj hyst i århundraden började White satsa på kvinnor. Inte enbart av själviska skäl. Astartekulten är en moderskult.

Benjamin White drivs av en vilja att få se sin älskade gudinna gå ibland folket igen, och han tror på fullt allvar att ett återinförande av Astartekulten är något som kommer att hjälpa mänskligheten.

Rollspelstips för Benjamin

Benjamin är en värdig och vältalig person, som trots sin ringa längd ändå ger intryck av att vara lång. Dels är det hållningen och dels är det samtalstonen. Benjamin talar som en man som inte kan göra fel.

Om rollpersonerna "avslöjar" honom är det dags att ta fram fanatismen. White tror verkligen på Astarte och han kommer inte låta något stå i vägen för sig när det kommer till att genomföra ritualen.

Scoundrel, lvl 4

Human Psychic

Abilities

STR 12	+1	DEX 12	+1	CON 10	±0
INT 13	+1	WIS 14	+2	CHA 12	+1

HP 20

BAB +3

Speed 30 ft

Saving throws Fortitude 1

Reflex 5

Will 3

Skills

Appraise 6, Concentration 3, Diplomacy 5, Forgery 4, Gather information 8, Knowledge (Archaeology) 6, Knowledge (Streetwise) 5, Listen 5, Profession (Money broker) 7, Research (Archaeology) 8, Sense Motive 4, Tumble 6

Feats

Cool Customer, Followers (Legions), Evasion

Knacks

Command voice, Psychic Hand, Hypnotic Presence, Psychic Control

Benjamin White

Adventure

Kultisterna

Kultisterna kan vara både av manligt och kvinnligt kön. Samtliga är dock fast hängivna åt Benjamin Whites vision och tror på fullt allvar att Astartes återkomst till denna vår värld är nödvändig för att planeten skall ha en chans.

Behandla Astartes anhängare som fanatiskt troende, och låt inget komma i deras väg när det kommer till att uppfylla Whites/ Astartes önskningar.

Warrior, lvl 3

Human

Abilities

STR 15 +2 DEX 10 ±0 CON 17 +3

INT 10 ±0 WIS 15 +2 CHA 11 ±0

HP 31 Saving throws Fortitude 3

BAB +3 Reflex 3

Speed 30 ft Will 3

Skills

Climb 3, Intimidate 6, Jump 6, Sleight of hand 2, Use Rope 2

Feats

Blind fight, Iron will, Lightning reflexes

Kvinnorna i haremet

Kvinnorna i haremet är alla historiker och arkeologer i en tid då historiker och arkeologer främst är män.

Det här är inga offer, det är drivna kvinnor som hållits mot sin vilja i närmare ett halvår. De har tillsammans med Miriam McMahon skapat en flyktplan och exekverat den. Nu väntar de på att Miriam skall ha med sig hjälp tillbaka för att de skall kunna fly. De har inlett en hemlig matstreck och har inte ätit något eller väldigt lite sedan Miriam försvann (självklart beroende på när rollpersonerna dyker upp. De är inte dumdristiga) för att kunna reagera snabbt.

Den fruktansvärda kärleken till Benjamin White

I det skumma ljuset var statyn nästan levande i sin graciösa skönhet. Miriam McMahon lyfte försiktigt upp den uråldriga stenen, formad som en gravid kvinna. "Jag har hittat den! Telegrafera Mr. White. Den är gjord i sten, någon form av halvädalsten. Inanna kanske, eller Astarte. Jag behöver bättre ljus för att se ordentligt."

Utanför lertemplet utbröt en febril aktivitet. McMahon hade hittat artefakten de letat efter så länge. Kronan i Benjamin Whites extensiva samling.

Fem månader senare springer en märkbart gravid Miriam McMahon genom New Yorks gator mitt i natten. Barfota, kall och smutsig kämpar hon sig framåt mot närmsta polisstation, hela tiden med blickar bakåt som om hon vore förföljd. Hennes berättelse, när den en gång blir hörd, väcker förbluffan, misstro och missnöje. Men Miriam McMahon är Miriam McMahon, och snart vilar den utmattade kvinnan säkert i en improviserad säng. I det skumma ljuset liknar hon den artefakt hon själv var med och grävde fram.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>