

Spöksonaten



av Åsa Roos
Ett äventyr till GURPS Horror
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Vinden visslade utanför husknuten, ett ödsligt och övergivet ljud som bara förstärkte känslan av isolation och ensamhet i huset. Den gamla byggnaden suckade och satte sig ytterligare lite i vinden. Med blåsten följde kalla drag längst golvet som ett brev på posten. Marlings herrgård var ett vackert men förfallet hus och snart skulle det rivas. Det var bara ett par veckor kvar av dess existens, men det visste inte huset.

När byggarna kom för att montera ner det som fanns kvar började olyckorna ske. Män som föll handlöst ifrån taket, säkerhetslinor som släppte utan anledning, brutna ben i trapporna. En av byggarna trampade på en spik och utvecklade blodförgiftning på bara några timmar. Verktyg som gjorde uppror mot de som höll i dem, mat som skämdes över natt och oändliga småskador i form av klämda fingrar, stukade fötter och fallande väggdekorationer. Byggföretaget bröt kontraktet med ägaren och Marlings herrgård stod där den alltid stått, lite tröttare, lite slitnare.

Caveat lector!

Spöksonaten är ett äventyr i 20.000-teckenserien och som sådant är det vare sig korrekturläst eller speltestat. Jag rekommenderar därför att du som spelare läser äventyret ett par gånger innan du spelleder och fyller i information där du tycker det behövs.

Det här äventyret är baserat delvis på Crimson Peak och delvis på House on the Hill. Det är svårt att skriva gotiska äventyr utan att veta vilka relationer rollpersonerna har till varandra eller till de personer äventyret handlar om, så spöksonaten är mer en spökhistoria än en gotisk berättelse.

Bakgrund

Marlings herrgård uppfördes 1937 av Otto Marling och hans fru Patricia. Patricia födde fem barn men bara tre överlevde till vuxen ålder, och en av dem, Albert, dog av smittkoppor. Viktor Marling tog över herrgården och gifte sig med en olycklig kvinna vid namn Henrietta.

Viktors syster Medea bodde kvar i herrgården och gjorde livet svårt för Henrietta med Viktors godkännande. Hon var svartsjuk på sin brors fru och krävde stora åthävor och uppoffringar av paret. Henrietta födde tvillingar och dog i barnsäng medan tjänarna viskade om att frun i huset blivit förgiftad. Bara ett år senare födde även Medea tvillingar - hon var gift och det blev en stor skandal.

De fyra barnen växte upp som nära vänner, så nära det går i en bygd som säg hälften av dem som oäktingar och den andra hälften som upphov till sin mors död.

Medea och Viktor levde i samma hus, kanske lite väl nära varandra. Tjänarna viskade om incestuösa förhållanden och om Viktor som far till Medeas barn.

De fyra barnen, Hugo, Edith, Oscar och Lydia växte upp i ett hem allt mer hemlighetsfullt och isolerat i en omgivning som tystlåtet som skvallrade med varandra om den underliga familjen som bodde på Marlings herrgård. Två av tvillingarna flydde herrgården så fort de vuxit upp. Hugo och Edith stannade kvar och dog i en brand som härjade i tjänstefolkets flygel.

Illustrationen på omslaget kommer ifrån <http://images.clipartpanda.com/>



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

Spöksonaten

Synopsis

Marlings herrgård är till salu och den presumtiva ägaren vill veta mer om platsen hen tänker demolera. Hen har därför anlitat rollpersonerna för att snoka igenom byggnaden och ta reda på vad som hänt, även om hen inte är så öppen med att det de facto är vad hen vill.

Rollpersonerna anländer under någon förevändning och får nästan genast kontakt med ett spöke, Henrietta. Hon visar sig och försöker leda rollpersonerna till Medeas giftlaboratorie för att avslöja vad som hänt för så länge sedan. Medan Henrietta bodde på herrgården blev hon utsatt för nära nog tortyr och hennes enda tröst var spöket Albert som också fallit offer för Medea.

Medea spökar nu i huvudbyggnaden tillsammans med sonen Hugo och hans halvsystem Edith. Alla tre bestämda för att aldrig släppa någon som inte är en Marling innanför dörrarna igen.

För att fördriva Medea måste rollpersonerna hitta den burk med gift Medea använde för att förgifta Henrietta och det laboratorie hon hade på herrgården med avsikt att sprida ond bråd död.

Albert blev också förgiftad av Medea under förevändning att hon ”tog hand om” sin sjuke bror, en broder som upptäckt och protesterat mot Medea och Viktors incestuösa förhållande.

Barnen Hugo och Lydia kan förvisas genom att deras kvarlevor hittas i den nedbrunna tjänarbostaden, samt pigan Annes dagbok där det framgår att Hugo och Lydia var lite väl förtjusta i varandra. Tjänarna satte eld på bostaden med flit.

Under hela processen är Henrietta och Albert på rollpersonernas sida medan Medea, Hugo och Edith försöker skada dem eller få dem att ge sig av ifrån Marlings herrgård. Det behöver dock inte alltid vara tydligt att ett godhjärtat spöke faktiskt försöker hjälpa dem, eller att ett ondskefullt sådant inte gör det.

Äventyret avslutas när rollpersonerna ger sig av eller om de ondskefulla spökerna blir fördrivna (eller lyckas ta livet av dem).

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna kan vara allt från spökjägare till hantverkare eller gäster, inbjudna för att kika på herrgården exakt hur eller i vilket sammanhang de hamnat här är inte så viktigt. Det som fört dem hit är Therese/ Thomas Larson, en avlägsen släkting till den Marlingsta dynastin. Herrgården är köpt av hen och hen vill riva den, men har stött på problem med byggarbetslagen.

Definitionen av ”problem” blir lite olika beroende på varför rollpersonerna är på plats.

Larson betalar för de upptäckter som görs, men det skadar så klart inte om rollpersonerna har egna motiv att undersöka herrgården.

GURPS Horror

Spöksonaten

GURPS Horror

Herrgården

Herrgården är en trevåningsbyggnad som liknar ett slott mer än en herrgård. På tomten finns två mindre byggnader, ett stall och en delvis nerbrunnen tjänstebostad som reparerats tillräckligt för att inte falla ytterligare offer för väder och vind och sabotage.

Några av fönstren på nedre våningen av herrgården är trasiga och reparerats med träpaneler som spikats upp. En del av herrgårdens tak verkar ha rasat på det stora hela är Marlings herrgård inte i särskilt gott skick.

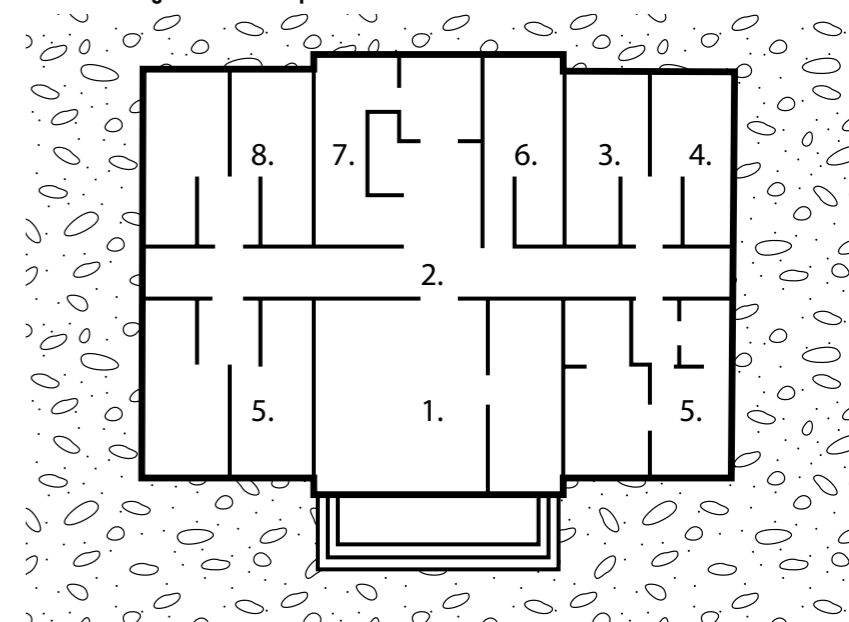
Grunden är dock sund, även om det vare sig finns elektricitet eller värme i huset. Det finns dock både rinnande vatten och vattenklosetter samt en kamin eller öppen spis i varje rum.

Inför rollpersonernas besök har skorstenarna sotats men de som sotat har gjort det hastigt, för det ligger sot och smuts på golven vid eldstäderna.

Även om äventyret utspelar sig på sommaren är det kallt i herrgården som är byggd av sten. Tjänstebostaden går det inte att bo i, den är öppen för väder och vind.

Karta

Första våningen - kök och tjänstebostäder



1. Entré och kapprum

Efter en bred trappa med dubbla pelarkolumner öppnar sig den kyliga herrgården in mot en entréhall dekorerad med jaktmotiv på väggarna. En träpanel når till halva väggen, och resten består av en målad tapet som visar en rävjakt.

I taket hänger en ljuskrona som går att hissa ner och tända.

Spöksonaten

2. Hall

Hallen har sju dörrar, den som leder till entrén, en dörr till trapphuset, en till köket, det som en gång varit skafferiet, en bostad till tjänstefolket, vedbod och en toalett med dusch och badkar. Nedersta våningen är helt dedikerad till de som arbetade på herrgården.

3. Köket

Köket är stort och innehåller en gigantisk gjutjärnsspis, ett stort köksbord med bänkar runtom, skåp med spridda tallrikar och glas, en ställning ovanför spisen med svårt ärgade koppargrytor, slevar och andra redskap.

Det finns tre hoar med rinnande vatten, en i porslin i arbetshöjd, en i marmor, också i arbetshöjd och en med avlopp direkt i golvet i golvhöjd.

Med lite arbete går det att få ordning på köket och göra det möjligt att laga mat och äta här.

Det ligger sjok med sot i spisen som måste röjas innan spisen kan tändas. En dörr på baksidan leder ut på en liten trappa. Till vänster om trappan finns en komposthög, numera övervuxen med gräs. Komposten är inringad av sten och har en öppning där jord kan grävas ut och forslas till olika delar av den lilla köksträdgården som inhägnats bakom herrgården, förmodligen för att den stora trädgård som anlagts på baksidan inte skall störas av örter och tjänstefolk.

4. Skafferi

Ett rum utrustat för att fyllas med allt från mjöl till ost, mjölk och kött. Det är kallt härinne, till och med under högsommaren.

5. Tjänstebostad

Ett rum delat upp i två mindre. Här finns plats för en säng, ett skåp, ett bord och en stol, inte mycket mer. Ett av rummen har en eldstad, det andra inte.

6. Toalett och tvätttrum

Det finns ett bås att stänga om toaletten. Hela rummet är kaklat i vitt och blått och det finns tre duschar. Det är helt klart tjänstefolkets tvätttrum. Härinne finns också ett kar för klädestvätt och gamla rostiga fästen i väggarna för tvättlinor som för länge sedan tagits ner.

7. Vedbod

Ett rum med trapp ut på baksidan. Litet och smalt och helt klart avsett för att lagra ved, kol och annat att bränna i de många eldstäderna. Det finns ett par vedklabbar, men inte särskilt mycket utöver det och ett par plåthinkar helt klart avsedda för aska.

Baksidan delar trapp med komposten. Ena sidan aska, andra sidan matrester.

8. Trapphus

I trapphuset finns dels en vacker trappa i mörkt trä och samma panel som entrén, samt en eldstad som värmer hela huset. Ett bord omgivet av stolar visar

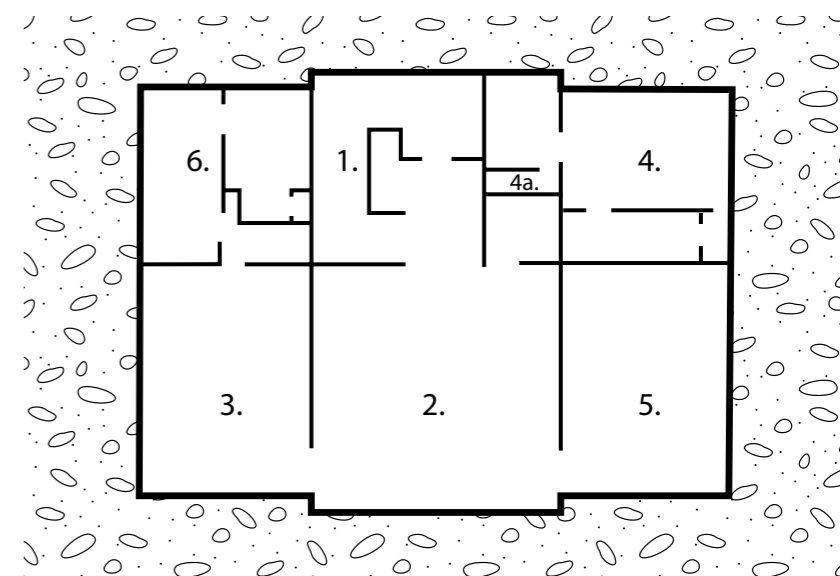
GURPS Horror

Spöksonaten

GURPS Horror

på att herrskapet satt här och värmdes upp sig innan de gick upp för trapporna till bostaden.

Andra våningen - bostad



1. Trapphus

Här finns ytterligare eldstad och en mer påkostad dekoration av väggar och tak.

Tapeterna föreställer landskap där en familj är på utflykt. Förmodligen skall det vara Markling själv som avbildas. Tre dörrar leder ut från trapphuset.

2. Balsal och gästsal

En storslagen sal i empirstil bryter av mot det i övrigt dystra hushållet. Vita paneler och ljusa mönstertapeter dominerar ett rum där det enda möblemanget är en ljuskrona i taket.

Magnifika dörrar leder ut till en balkong och det finns två kaminer i rummet.

3. Matsal/ salong

En mer intim sal som ändå är stor nog att husera tjugo personer utan problem. Samma ljusa empirstil dominerar det här rummet. Här finns porträtt av diverse Marklingska familjemedlemmar.

4. Sovrum

Ett sovrum, förmodligen för herr och fru Markling. En säng med trasig madrass står kvar här. Det finns en kamin i rummet och även ett lyxigt badrum i vitt och blått kakel. Ett kantstött badkar i emalj står härinne och avskilt finns en toalett.

I rummet finns också en inbyggd garderob.

Spöksonaten

4a. Den falska väggen

Om rollpersonerna letar så hittar de i garderoben en falsk vägg och en löndörr som leder in till Medeas gifllaboratorie. Det är inte lätt att hitta.

5. Salong och spelrum

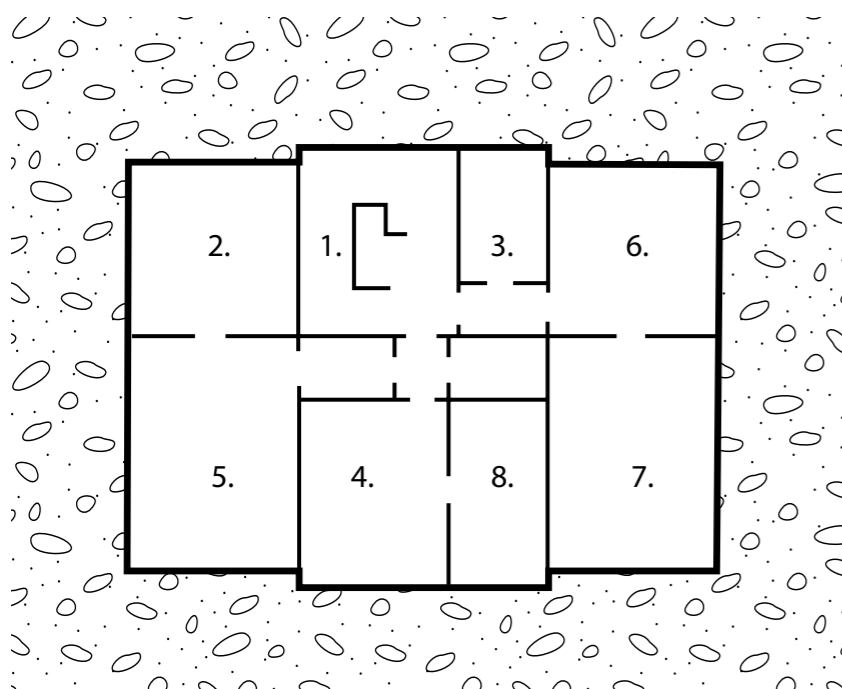
Ett rum avsett att umgås och spela i. Även detta i empirstil. Återigen finns knappt några möbler utöver en taklampa som går att hissa ner och tända.

6. Gästrum

Två lite mindre gästrum utrustade med badkar och toalett.

Tredje våningen - barnkammare

På tredje våningen är rummen försedda med sneda tak och låga fönster. Här under taknocken finns en rad rum för gäster och två barnkammare.



1. Trapphus

Trapphuset upp till tredje våningen. Här tar den mörka stilen med träpaneler vid igen.

2. Gästkammare

Ett rum avsett för gäster. Här finns en trasig säng och en inbyggd klädkammare, men ingen toalett.

3. Gemensamt badrum

Den enda toaletten på det här planet. Här finns badkar, en toalett och tre handfat med rinnande vatten. Badrummet är kaklat i blått och vitt.

GURPS Horror

Spöksonaten

GURPS Horror

4. Kontorsrum

Med utsikt över den en gång vackra trädgården står ett skrivbord mot väggen med fönster. Skrivbordet är gammalt och slitet, men lådorna är trots det låsta.

5. Gästrum

Ytterligare ett rum avsett för gäster.

6. Barnkammare

Barnkammaren. Här står en liten trasig säng, en vagg och en trasig gunghäst.

7. Lekrum/Pigrum

Ett rum för barnen att leka i. Det finns trasiga leksaker här, men inte så mycket mer en del av rummet är avdelat för ett litet pigrum, knappt värt namnet.

8. Gästrum

Ytterligare ett rum avsett för gäster.

Rollpersonerna är förhoppningsvis medvetna om att de måste ta med sig allt i form av mat, sängkläder och till och med sängar innan de åker till herrgården. Det enda som finns är värme och rinnande vatten.

Gifllaboratoriet

Medeas gifllaboratorie är inte mycket mer än en hylla med glasflaskor med intorkade giflösningar. Det som dock är intressant är Medeas anteckningar om sina gifter.

Hon skriver om hur hon experimenterat på en av pigorna, men hur hennes experiment på en av pigorna orsakat missfall istället för moderns död, som hon önskat.

Hon skriver sedan om hur hon lyckats ta fram ett medel som tunnar ut blodet och hindrar det från att koagulera, och hur hon i flera veckor doserat Henrietta med dekokten, enbart för att genomföra ett lyckat experiment när Henrietta stuckit sig på en nål och det tagit timmar för blodet att sluta rinna.

En annan anteckning rör hennes bror Albert som Viktor ville ha ur vägen när han sett dem kyssas och vänslas i stallet. Medea hittade en bot även för Albert, ett gift som liknade smittkoppor. Viktor administrerade giftet till Albert och allt var frid och fröjd tills modern Patricia tvingade Viktor var att gifta sig med Henrietta.

Som hämnd såg Medea till att Patricias häst blev skärrad nog att kasta sin ryttare. Patricia dog på fläcken och Otto följde efter kort därefter av vad som förmodades vara ett brustet hjärta.

Anteckningarna är en kylig redogörelse för Viktor och Medeas mordkavalkad genom både herrskap och tjänstefolk på herrgården.

Spöksonaten

Tjänstebostaden

Den lilla tjänstebostaden som ligger på herrgården är delvis nedbrunnen. Huset innehöll tre bostäder för tre familjer, men det mesta är borta nu.

Det som fortfarande står att finna i de fuktiga rummen är en källarnedgång som leder till Hugo och Ediths kvarlevor, samt en dagbok skriven av en av pigorna, som avslöjar Hugo och Ediths förhållande.

Källaren

I källaren i tjänstebostaden syns spår av branden som härjat här. En halvhjärtad varningsskylt är uppsatt för att åtminstone teoretiskt sett hindra folk från att utforska utrymmet. Det finns inga tecken på att någon varit här, snarare verkar branden ha släckts och huset övergivits.

Under ett par balkar som fallit ner ligger ett par hårt åtgångna skelett, näst intill förstörda av tidens tand. En berlock och en ring identifierar de döda som delar av familjen Marling. I döden är de tätt sammanslingrade varandra. Som älskare snarare än syskon.

Stallet

Mitt emot den brunna tjänstebostaden ligger ett stall. Det är den enda byggnaden som är helt oskadd. Stallet är helt tomt.

Annas dagbok

Annas dagbok är skriven med rund, barnslig hand, och är fuktskadad. Innehållet är dock allt annat än barnslig. Hon beskriver hur hon sett Hugo och Edith kyssas och klä av varandra innan hon flytt från scenen.

Hon skriver i sin dagbok att hon räds en fortsättning på Medea och Viktors tyranni om Hugo och Edith får ta över herrgården.

De sista anteckningarna talar om att tjänarna kommit på en plan som skall ta hand om de incestuösa tvillingarna för gott, och det har med källaren att göra.

Händelser

Nedan följer en rad händelser att utsätta rollpersonerna för. Det är ju ett spökhäus trots allt.

Gråt om natten

Det här kan hända vid fler än ett tillfälle. Någon av rollpersonerna vaknar av att de hör gråt. Gråten går att följa till sovrummet på andra våningen och den avslutas tvärt i klädkammaren.

GURPS Horror

Spöksonaten

GURPS Horror

Trapphusolyckan

Någon av rollpersonerna blir plötsligt knuffad i trappan. Ingen såg vem som gjorde det. Om du vill skrämmas extra mycket är det ingen utom rollpersonen i trapphuset.

Alla ljusen slocknar och kylan kommer

Ett efter ett slocknar ljus som rollpersonerna tänt. Det verkar som att det är mörkare än vanligt i herrgården. Det blir dessutom iskallt i rummet, kallt nog att se ens egen andedräkt. Fotspår syns på golvet och leder ut ur rummet mot entrén.

Branden i tjänstebostaden

En av rollpersonerna vaknar av att hen ser eldsken genom ett fönster ut mot gården. Det luktar rök. När hen tittar ut genom fönstret ser det ut som om tjänstebostaden brinner.

Väl ute på gården finns det ingen eld, det är som om den aldrig existerat. Vill du kan du låta en kolsvart person försvinna ner i källaren.

Absolut tystnad och fotsteg

Rollpersonerna blir plötsligt medvetna om att allt blivit knäpptyst i huset. Strax därefter hörs fotsteg som försvinner ner för trappan.

Det blodiga spöket

Sent på natten vaknar någon av att de hör gråt och suckar. I korridoren på bottenvåningen rör sig någon. Det är en kvinna i vit särk vars nederdel är blöt av blod. När hon rör sig längs med korridoren till trapphuset syns spår efter henne tydligt, hela vägen.

Spåren leder upp till sovrummet på andra våningen. Där slutar de, vid dörren till giftlaboratoriet.

Förgiftad mat

När rollpersonerna äter vid något tillfälle upptäcker de att maten de sätter i sig är förgiftad. Den smakar bittert och konstigt. Tanken är inte att de skall ta skada av incidenten, bara bli rädda.

Apparitioner

För att göra äventyret mer spännande kan du strössa tillvaron med uppenbarelser och syner om du vill. Spöken som syns i ögonvrån och sedan försvinner. Tillfällen då rollpersonerna känner sig iakttagna och kyliga för att sedan återgå till att allt är normalt.

Spöksonaten

Spelledarpersoner

Samtliga spelledarpersoner i Spöksonaten är - häpp - spöken. Det betyder att det inte finns någon som rollpersonerna egentligen kan interagera med. Nedan är de stats som används för spökerna. Äventyret använder GURPS Horror som bas.

Ghost (sidan 78, GURPS Horror)

Advantages: Energy Reserve 10 (Magical; Accessibility, Only within 1 yard of focus, -80%) [6]; Spirit [261]; Telekinesis 1 (Costs Fatigue, 2 FP, -10%; Magical, -10%) [4].

Perks: Can hear own name being spoken anywhere [1].

Disadvantages: Cannot Speak (Substantial Only, -10%) [-13]; Compulsive Behavior or Obsession (Ghostly Repetition, p. 23) [-15]; Dread (Exorcism) [-10]; Supernatural Features (Cold Spot) [-5].

Features: Affected by Astral Block, Repel Spirits, and Turn

Spirit; Can be detected by sensitive individuals and animals; Can be turned using True Faith.

Thomas/ Therese Larson

Larson äger Marlings herrgård. Hen har försökt riva den ett antal gånger, men vid alla tillfällen har byggarbetslagen som skickats dit varit tvungna att ge upp eftersom de blivit utsatta för sabotage, eller vad de upplever vara sabotage. Larson är nära att ge upp, men vill ändå försöka en sista gång. Hen tänker inte låta herrgården stå kvar.

Henrietta

Henrietta är ett av spökerna som hemsöker herrgården. Hon blev mördad av sin svärsyster och dog i barnsäng när hon födde sina tvillingar. Hon försökte förtvivlat få barnen att inte växa upp som sin far och faster, men lyckades inte med mer än sin dotter Lydia. Hon såg hjälplöst på när Hugo och Edith inledde sitt incestuösa förhållande och hur Medea och Viktor sjönk allt djupare ner i galenskapen. Hennes ande blev kvar i huset och har inte kunnat ge sig av, och kan inte ge sig av förrän sanningen kommit fram. Hon försöker desperat få rollpersonerna att inse vad som hänt här, för så många år sedan.

GURPS Horror

Spöksonaten

GURPS Horror

Medea

Medea är Henriettas motsats. Medea stannade kvar på detta planet eftersom hennes son Hugo dödades av tjänstefolket på Marlings herrgård och Medea ville ha hämnd. Nu vakar hon över Hugo och Ediths spöken och brottas med Henrietta och Albert som försöker få de brott Medea, Hugo och Edith begått att komma fram. Medea är en psykopat. Hon har ingen respekt för mänskligt liv och hon är fullkomligt hänsynslös. Larson som har försökt riva herrgården kan hon inte röra eftersom hen är en del av familjen, men arbetarna har hon infekterat med blodförgiftning, knuffat nerför trappor och skrämt nära nog till döds. Hon kommer att göra samma sak med rollpersonerna. Ingen nåd.

Hugo och Edith

Hugo och Edith saknar Medeas våldsamma läggning, men de hjälper mer än gärna sin mor och styvmor att genomföra sina planer. De är fortfarande djupt förälskade i varandra och har stannat här för att de älskar varandra, och för att deras liv blev allt för korta.

De kan ses då och då på herrgården, hållande varandra i handen eller kysande varandra.

Albert

Albert är Medeas första offer, en vän ung man som dog i vad alla misstänkte var smittkoppor, men som egentligen var gift, givet till honom av hans bror Viktor. Albert kom på Medea och Viktor in flagrante delicto och hotade att avslöja deras affär för modern Patricia som garanterat satt stopp för kärlekshistorien. Albert underskattade dock Medeas blodtörst och Viktors åtrå. De dödade Patricia och Albert. Nu är Albert ute efter hämnd, och ibland bryr han sig inte om hur han får den. Han kan mycket väl skada rollpersonerna om han tror att det kommer att leda dem till sanningen.

Spöksonaten

Vinden visslade utanför husknuten, ett ödsligt och övergivet ljud som bara förstärkte känslan av isolation och ensamhet i huset. Den gamla byggnaden suckade och satte sig ytterligare lite i vinden. Med blåsten följde kalla drag längst golvet som ett brev på posten. Marlings herrgård var ett vackert men förfallet hus och snart skulle det rivas. Det var bara ett par veckor kvar av dess existens, men det visste inte huset.

När byggarna kom för att montera ner det som fanns kvar började olyckorna ske. Män som föll handlöst ifrån taket, säkerhetslinor som släppte utan anledning, brutna ben i trapporna. En av byggarna trampade på en spik och utvecklade blodförgiftning på bara några timmar. Verktyg som gjorde uppror mot de som höll i dem, mat som skämdes över natt och oändliga småskador i form av klämda fingrar, stukade fötter och fallande väggdekorationer. Byggföretaget bröt kontraktet med ägaren och Marlings herrgård stod där den alltid stått, lite tröttare, lite slitnare.



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