

Arkitekten

Ett scenario till Call of Cthulhu Sverige som utspelar sig i Stockholm under 1920-talet, tänkt för nya spelare och oerfarna utredare (detektiver, arkitekter, ingenjörer eller annat lämpligt).

Bakgrund:

I en tid när ingenjörer och entreprenörer är hjältar i Sverige är en av tidens män Einar Ritter; välkänd matematiker, självlärd arkitekt och innehavare av flera patent för instrument för att mäta vinklar i flera dimensioner.

Ritter är besatt av idén att skapa mer utrymme än yttre begränsningar medger. Utifrån dessa teorier har han ritat ett hus och anlitat utländska byggare av oklar härkomst som arbetat dag och natt under nästan ett år. Utifrån ser huset ut som ett tidigt exempel på funktionalism ("funkis"). Inuti är det dock något helt annat. Ritters beräkningar och tillämpningar har nämligen öppnat barriärer till andra dimensioner och världar, och konstruktionen är instabil.

En byggnadsinspektör från Stockholms stadsbyggnadskontor kom för en tid sedan för att säkerställa att slutresultatet blivit i enlighet med inlämnade ritningar. Han har inte hörts av igen. Utredarna har nu skickats för att försöka få reda på vart han tagit vägen och om det är något skumt i görningen med Ritters hus.

Scenariot:

Redan utanför får man en underlig känsla av att något är *fel* med huset. Något med dess proportioner verkar underligt. Tar man ett varv runt på utsidan förstärks denna känsla. Det tar betydligt längre än rimligt att gå runt, och längs vägen passeras fler husknutar än byggnaden ser ut att ha. Det finns fönster, men det är svårt att se in genom dem.

Ingen öppnar när man ringer på, men dörren är olåst. Väl inne märks det omedelbart att planritningen från stadsbyggnadskontoret inte stämmer. Hallen domineras av en magnifik dubbeltrappa som upptar en stor del av övervåningen; väsensskilt från funkisens ideal.

Rop eller andra sätt att försöka påkalla uppmärksamhet ger inga svar.

En upptäcktsfärd runt om i huset blir snabbt förvirrande och kräver återkommande slag mot Viljestyrka för att inte ge huvudvärk och desorientering. Till en början består överraskningarna främst av att det invändigt är *betydligt* större än utvändigt. Men efter en stund märks allt mer bisarra detaljer; en korridor som verkar kilometerlång, dörrar som inte går någonstans, trappor som leder tillbaks till utgångspunkten, identiska kopior av rum - och en alltmer påtaglig brist på någon utgång.

Vidare förändras saker allteftersom, och ett rum som nyss besökts kan se helt annorlunda ut en stund senare eller ha försvunnit helt.

Tiden här inne blir också oklar. Någons klocka visar att de varit i huset i många timmar, trots att det bara känts som 20 minuter. Ljus verkar ibland tyda på morgon, ibland på natt. Men försöker någon titta ut syns inga fönster till. Vid ett annat tillfälle vetter fönster tvärt mot en avgrundsdjup ravin - och i fjärran tornar en okänd, vanvettig stadssilhuet upp.

Efter lång tids genomsökning påträffas byggnadsinspektören - skivad som limpmackor, men utan blodvite. Vid närmare undersökning ses hans ögon blinka i panik. Om utredarna försiktigt för ihop bitarna av honom så börjar han skrika, men är i övrigt oförmögen att röra sig. Han har fullständigt förlorat förståndet och babblar osammanhängande om "helvetiska vinklar", "den oändliga rymden" och "färg bortom tid och rum".

Ju längre utredarna stannar ju fler Sinneshälsa förlorar de. De kan också se tecken på att Ritters konstruktion är på väg att kollapsa.

Efter idogt letande kan de till slut hitta Einar Ritter själv, på sätt och vis, i sitt arbetsrum. Han är - bokstavligen - helt absorberad av sitt arbete. Rummet är en veritabel mardröm att se på, med yrselframkallande fraktalmönster, icke-euklidiska vinklar och dimensioner. Allt snurrar som en malström med Ritter och hans beräkningar och instrument i dess centrum.

Han vrålar åt besökarna att ge sig av och låta honom fortsätta sitt arbete. Samtidigt krackelerar verkligheten runtomkring alltmer påtagligt. Utredarna gör bäst i att lägga benen på ryggen. En desperat flykt sker då genom vindlande korridorer, vansinniga skrik från slående dörrar, glimtar av ett illasinnat kosmos och kanske rent av en skymt av någon fruktansvärd monstrositet.

I sista sekund hittar de en utgång och rusar ut, medan huset på ett omöjligt sätt vrider sig in i sig självt och imploderar.

Epilog:

När utredarna samlat sig för att avlägga någon sorts rapport till sin uppdragsgivare möts de av förvånade ansikten. Ingen verkar kännas vid dem och det uppdrag de beskriver. Och eventuella vidare efterforskningar visar att inga spår återstår av Einar Ritter eller hans bidrag till matematiken och arkitekturen.