

En enkelt Klausul

af Keith Herber

Illustrationer af Casper Vang Hansen

En engangsforestilling for et antal personer

Scenariet er skrevet til at spilles med 3-6 personer. Hver spiller vælger en af de seks håbefulde arvinger. Scenariet er balanceret til seks spillere. Hvis der er færre, hvis spillerne er nye - eller hvis de insisterer på at spille deres roller godt, kan du skære lidt ned på rædslerne. Scenariet er også trykt i modulet Blood Brothers, så kan du selv sammenligne.

Giv spillerne deres person med beskrivelse. Lad dem læse situationsbeskrivelsen, tag dem til side og giv dem et par rygter om 3-4 af de andre spilleres personer (du kan variere rygterne efter behov).



Spiller intro

Det er den 23. april, 1928, en kold og våd fredag aften i afsides Vermont. Du besøger den gamle Duncan ejendom beliggende højt på Harp's Mountain, et velkendt sted fra dine mange sommerferier du brugte her som barn.

Din 'onkel' Timothy, der i lang tid har ejet huset, er fornyligt afgået ved

døden og du, sammen med en del andre 'niecer' og 'nevøer', er inviteret til oplæsningen af onkel Timothys testamente. Ved hans død, skulle onkel Timothy have været god for omtrent en million dollars og det forventes at de niecer og nevøer der er samlet i aften skal deles om arven af denne formue.

De andre tilstedeværende, udover familiemedlemmerne, er det gamle butler-og-stuepige par, Jamison og Henrietta (som du kun husker alt for

godt fra din barndom) og en advokat, Hr. Charles Turner, fra firmaet Regis & Marsh, der optræder som forvalter af onkel Timothys ejendom.

Du kørte selv herop, din bil er for øjeblikket parkeret i indkørslen udenfor. Selvom du ikke har planer om at blive længere end højst nødvendigt, har du, som det blev anbefalet, taget nok tøj med.

Ryfter om de seks arvinger
Peter Duncan, en ubetydelig californisk professionel tennisspiller, kvindedebådér og dranker.

Harvey Duncan Allen, en tidligere sagfører, der nu er ejendomsmægler. Han siges at være forfulgt af en gangster pga. en landhandel.

Elizabeth Duncan, dobbelt arving, fraskilt, prominent mængerøv og storforbruger af mænd.

Jack Duncan, irriterende poet og politisk radikal, redaktør på bladet "Communard", der siges at være gået i betalingsstandsning.

Fiona Duncan Holmes, 'danserinde', globetrotter og uansvarlig nyder af livets glæder - det rygtes at hun har fået foretaget en abort i Paris sidste år.

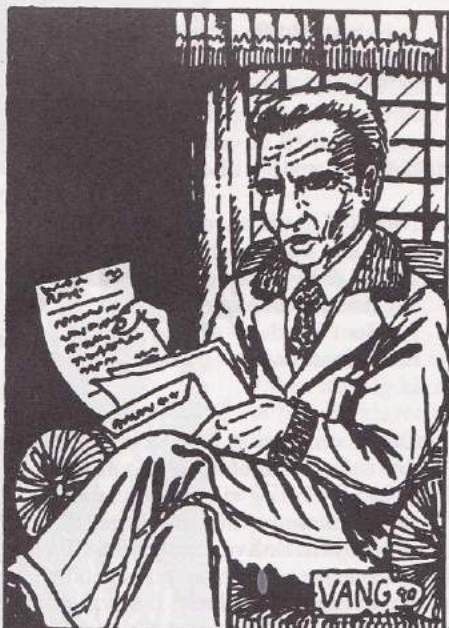
Dr. Sydney Duncan, fremtrædende læge, der er blevet set flere gange med sin veldrejede, blonde 'sekretær'.

Scenarie skitse

Eventyret foregår på et hjemsted højt på et bjerg et sted i Vermont. Det er d. 23. april, 1928 - midt om foråret. Det er koldt og det småregner. Huset var det tidligere hjem for den uendeligt rige Timothy Duncan, der døde for nyligt i en alder af 81. De fem spillere er alle dillettanttyper, samlet her til oplæsningen af deres onkels testamente. Alle opdagerne er fætre og kusiner langt ude; de kender formodentlig ikke hinanden særligt godt, men kan måske huske hændelser om hinanden fra barndommens møder.

De ønsker alle, af forskellige årsager, desperat at arve onkels penge. De kan nok ikke lide hinanden alt for meget.

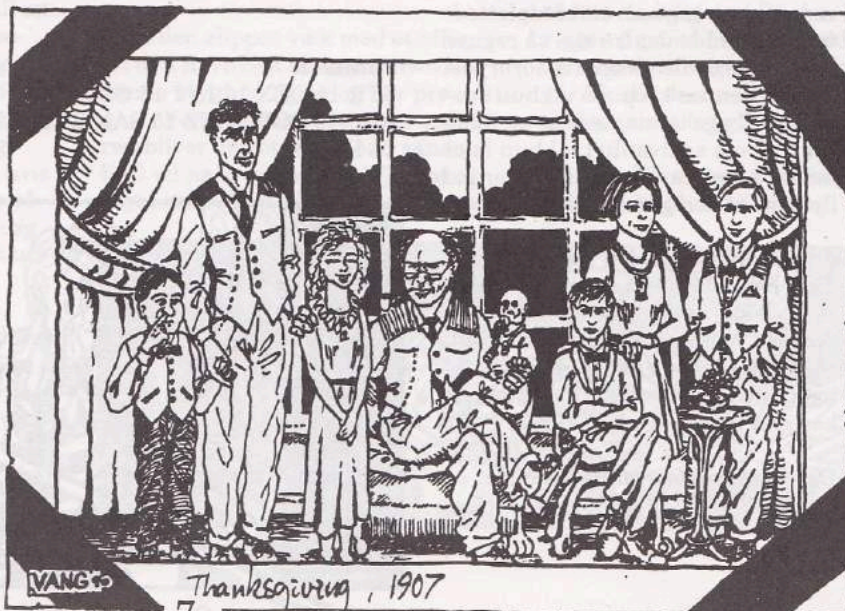
Gruppen bliver bedt om at samles på hjemstedet fredag aften og der vil de møde husets tjenestefolk og en repræsentant for ejendommens advokat. Den aften vil onkel Timothys testamente og sidste vilje blive læst op og de fem vil få at vide, at de skal dele en million dollars kontant. Pengenes placering vil dog ikke blive afsløret, før en enkelt klausul i testamentet er opfyldt.



De skal opholde sig i huset weekenden over. (Ta-dahhh!)

Advokaten vil blive hos dem og forholdsregler er taget, så advokaten med sikkerhed kan sige, om de har forladt bjerget. Fra nu af og til kl. 8 mandag morgen vil enhver, der forlader godset (ca. 3 km radius fra huset), miste sin andel af pengene. Disse penge vil blive delt mellem de resterende arvinger.

Onkel Timothy er ikke død. Han lever (i en næsten flydende tilstand) og håber at myrde et antal mennesker, for at kunne skabe en ny krop og leve igen. Han har en række 'angreb', som han vil bruge mod opdagere. De kan selvfølgelig forlade stedet hvornår de ønsker det, men de vil blive pga. pengene. Desuden: hver gang en af dem dør eller flygter fra bjerget, betyder det flere penge til de overlevende.



De medvirkende
 De fem spillere, i rollerne som aspirerende arvinger.

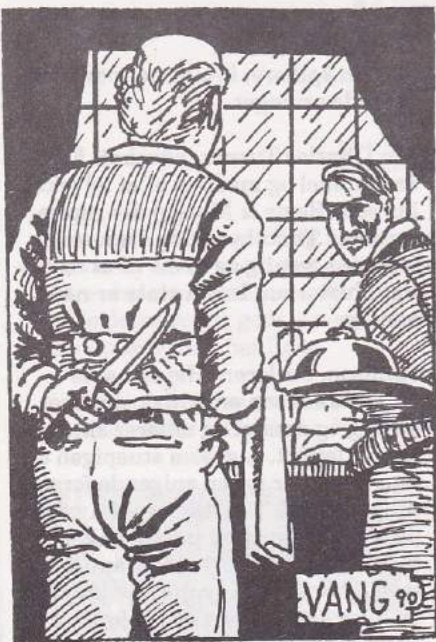
Mr. Charles Turner, advokat. Fyrre år gammel og medlem af et advokatbureau (Regis & Marsh) der repræsenterer Timothys gods. Han er intelligent, venlig og dømt til at dø tidligt i historien. Ingen stats er nødvendige.

Jamison, butleren. Høj og i sine 60'ere. Jamison er britisk, snobbet, åndrig og dannet og udfører sine tjenester fejlfrit. Ligesom stuepigen er han han offer for en snigende forgiftning af onkel Timothy og vil uvidende blive brugt til at udføre onkel Timothys beskidte arbejde. Jamisons lave SAN er ikke synlig, medmindre en eller anden laver et uopfordret Psychology rul.

Henrietta, stuepigen, er i sine fyrre, ufiks og travl. Hun vil også blive udnyttet af onkel Timothy for at hjælpe hans morderiske plan til at lykkes. Hendes lave SAN vil, ligesom Jamisons, ikke være at bemærke før nogen klarer et Psychology rul.

Den morderiske plan

Onkel Timothy døde for nogle få uger siden - men egentlig ikke. Ved hjælp af sin viljestyrke, blev han i sin rådnende krop indtil efter ceremonien og begravelsen i den gamle familiekrypt. Senere fik han de to tjenestefolk til at fjerne hans lig og, ved hjælp af udstyr han havde banket sammen i kælderen af det længe glemte bryghus, fik han dem til at



smelte hans lig ned til det rene fedt. Han kan leve evigt i denne form, men han ville hellere have en ny krop.

For at få det, skal han have friske menneskehjerner. Disse placeres i den gamle brygkeddel, hvor han bor for tiden. Med nok menneskehjerner vil onkel Timothy kunne forme sin nye krop og flygte til et nyt liv. Onkel Timothy kender et antal formularer, som han vil bruge mod opdagerne. Han vil bruge dem i en bestemt rækkefølge (højest sandsynligt), men Keeper kan lægge dem ind hvor det bedst passer.

1) Det første onkel Timothy vil gøre, er at bruge Henrietta til at myrde advokaten, mens alle sover. Hun vil så skære hans hjerte ud, bære det ud til den hemmelige kedel og smide det i. På vejen tilbage gennem skoven, vil hun tage alt sit blodplettede tøj af og smide det fra sig, så regnen kan vaske de fleste spor af forbrydelsen fra hendes krop. Så vil hun snige sig tilbage til sit værelse og falde i søvn. Som sædvanligt vil hun ikke huske, hvad hun har gjort under indfyldelse af den gamle mand.

Jamison vil være den første til at opdage hvad der er sket, og vil behersket vække opdagerne og informere dem om mordet. Henrietta vil fortsat ligge sovende i sit rum. Synet af liget, med det åbne sår i brystet, vil koste et SAN tab på 1/1D6.

Der er indvolde overalt i rummet og en række af blodige fodspor (små, en

kvindes) vil føre ud af bagdøren. Henrietta er oplagt mistænkt, og selvom Jamison ikke kan tro hun vil være i stand til den slags, vil han være nødt til at være enig i at alle beviserne peger i hendes retning.

Når Henrietta bliver vækket, vil hun ikke kunne huske noget og benægte enhver skyld. Grundig undersøgelse af stuepigen vil - med et klart Spot Hidden - afsløre spor af blod i hendes hår og under hendes negle.

Det er umuligt at kontakte nogen - der er ingen telefon. Jamison kan ikke køre bil og ville ikke kunne gå de 15 kilometer ned af bjerget til landsbyen. Enhver opdager der forlader bjerget vil ganske givet miste sin arv. Huset er langt fra synligt fra landsbyen, Hamton; ikke engang improviserede nødraketter ville kunne ses.

Opdagerne vil højst sandsynligt forsøge at holde Henrietta tilbage. Kældereren ville være bedst, da der ikke er nogen vinduer hun kan flygte igennem.

Henrietta

STR 10 DEX 11 INT 11 CON 10
APP 11 POW 4 SIZ 13 SAN 21 EDU
8 HP 11

2) Næste forsøg vil være at bruge Jamison (og Henrietta hvis hun ikke er uskadeliggjort) til et direkte angreb med en eller flere af opdagerne. De vil benytte køkkenknive og er, deres alder taget i betragtning, ikke særligt farlige. Jamison rammer på 45% chance og Henrietta med 35% chance. De vil begge give 1D4 i skade med chance for impale.

Jamison

STR 11 DEX 11 INT 15 CON 12
APP 16 POW 5 SIZ 15 SAN 25 EDU
14 HP 13



Tjenestefolkene vil formodentlig vente til en af opdagerne er alene, før de slår til. Både stuepigen og butleren vil nok ikke angribe en enkelt ubevæbnet opdager, medmindre du har en specielt forstyrrende spiller, som du ikke har noget imod forlader spillet tidligt.

Opdagerne kan dræbe de/den moralske tjener(e) eller, som før, overkomme dem på en eller anden måde. Hvis de to tjenestefolk bliver låst inde i det samme rum, vil Timothy vente til et passende tidspunkt, og få den ene til at myrde den anden og forsøge at flygte med ofrets hjerte. Hvis det lykkes en sindssyg tjener at flygte, vil vedkommende gemme sig i skoven i nærheden af det gamle bryghus og sanseløst overfalde indtrængende.

Fundet af endnu et (eller to eller tre) myrdet offer vil koste yderligere SAN tab på 1/1D4 for hvert tilfælde.

3) Dernæst vil Timothy genoplive et hvilket som helst menneske-lig, der skulle ligge i huset. Sædvanligvis et ad gangen, men de kan angribe i grupper, hvis Keeper finder det brugbart.

Genoplivede lig

STR 16 CON 16 SIZ (varierer) POW
1 DEX 7 HP (varierer)

Våben Attk% Damage

Kølle 35% 2D8+1D6

Armor: ingen

SAN loss: 1/1D6 for at se det første levende lig, 1/1D3 for hvert lig der bliver set herefter.

Ligene kan ikke slås bevidstløse og må enten ødelægges eller låses inde på en eller anden måde. Ethvert ikke-animeret lig kan hugges i stykker (eller ødelægges på anden vis) for at forhindre flere mulige angreb.



Hvis ligene fanges i kælderen eller et andet sikkert sted, vil de fortsat prøve at nå opdagerne, hamre på dørene og væggene og udstøde frygtindgydende lyde.

4) Timothy kan tilkalde en Byakhee en enkelt gang. Hvis en opdager er alene, vil monstret smadre direkte gennem et stort vindue og forsøge at dræbe sit offer og slæbe det med sig (hvis opdagerne kan klare et Spot Hidden, vil han lægge mærke til en skygge ved vinduet og have et sekund eller to til at forberede sig eller måske begynde at løbe). Hvis opdagerne bliver sammen i en gruppe, vil monstret bryde ind i et ledigt rum ovenpå (eller nedenunder, hvis opdagerne har barrikaderet sig på første sal) og rode rundt i et forsøg på at lokke et muligt offer til at undersøge.

Byakhee'en er bundet af påkaldelsen indtil den enten tager et offer med sig eller bliver dræbt eller på anden måde fordrevet. Den vil vise sig at være en konstant irritation indtil den enten er tilfreds eller skaffet af vejen.

Byakhee
STR 18 CON 10 SIZ 17
INT 10 POW 11 DEX 14
HP 13 Move 5/20

Våben Attk% Damage

Klo 35% 1D6+1D6

Bid 35% 1D6+1D6 plus blodsugning

Byakhee'er kan angribe enten med to klør eller et bid. Et klarer bid medfører blodsugning, hvilket betyder et tab på 1D6 STR-point. Efter et succesfuldt bid vil Byakhee'en sidde fast i sit offer og fortsat dræne 1D6 STR-point pr. runde indtil offeret er dødt.

Armor: 2 point

Skills: Listen 55%, Spot Hidden 65%

SAN loss: 1/1D6

Byakhee'en vil, hvis den føler sig truet af opdagerne, forsøge at flyve væk med et levende offer. Opdageren vil ikke kunne

stoppe monstret fra at lette. Han kan fortsætte kampen med monstret, men hvis Byakhee'en mister mere end halvdelen af sine HP, vil den begynde at tabe højde og være nødt til at slippe opdageren i farten (4D6 skade, medmindre opdageren klarer et POW x 1. Hvis rullet klarer afbrydes faldet af grene, og opdageren modtager kun 2D6 skade). Byakhee'en vil være befriet fra påkaldelsen og flygte ud i natten.

Hvis den slipper væk med et offer, vil den flyve hen til stedet hvor det gamle bryghus ligger og her prøve at give offeret nådestødet. Hvis opdageren bliver dræbt (mere end sandsynligt) vil hans hjerte blive fjernet og lagt i onkel Timothys kar. Opdagere

der overværer Byakhee'ens flyvetur, vil muligvis kunne se hvor den lander og på den måde blive ført til bryghuset.

5) Timothy kan også, en gang, tilkalde en Dark Young of Shub-Niggurath. Dette monster vil blive brugt til enten at bryde ind i huset og slæbe et offer med sig eller som en vogter af den hemmelige kælder, hvis opdagerne skulle falde over dette sted tidligt i spillet. Senere i eventyret vil opdagerne muligvis være for svage til at møde et sådant væsen. I det tilfælde bør Dark Young ikke bruges. Mindst en eller to af dem bør overleve til at møde onkel Timothy.

Dark Young of Shub-Niggurath
STR 44 CON 16 SIZ 44 INT 14
POW 18 DEX 16 HP 30 Move 8

Våben Attk% Damage

Tentakel 80% 4D6+STR dræning

Dark Young angriber med fire tentakler ad gangen. Et succesfuldt angreb betyder at offeret bliver trukket hen til en af de sugende munde og vil miste 1D3 STR-point den runde og hver runde derefter.

Armor: Skydevåben gør 1 point skade, 2 hvis de impaler.

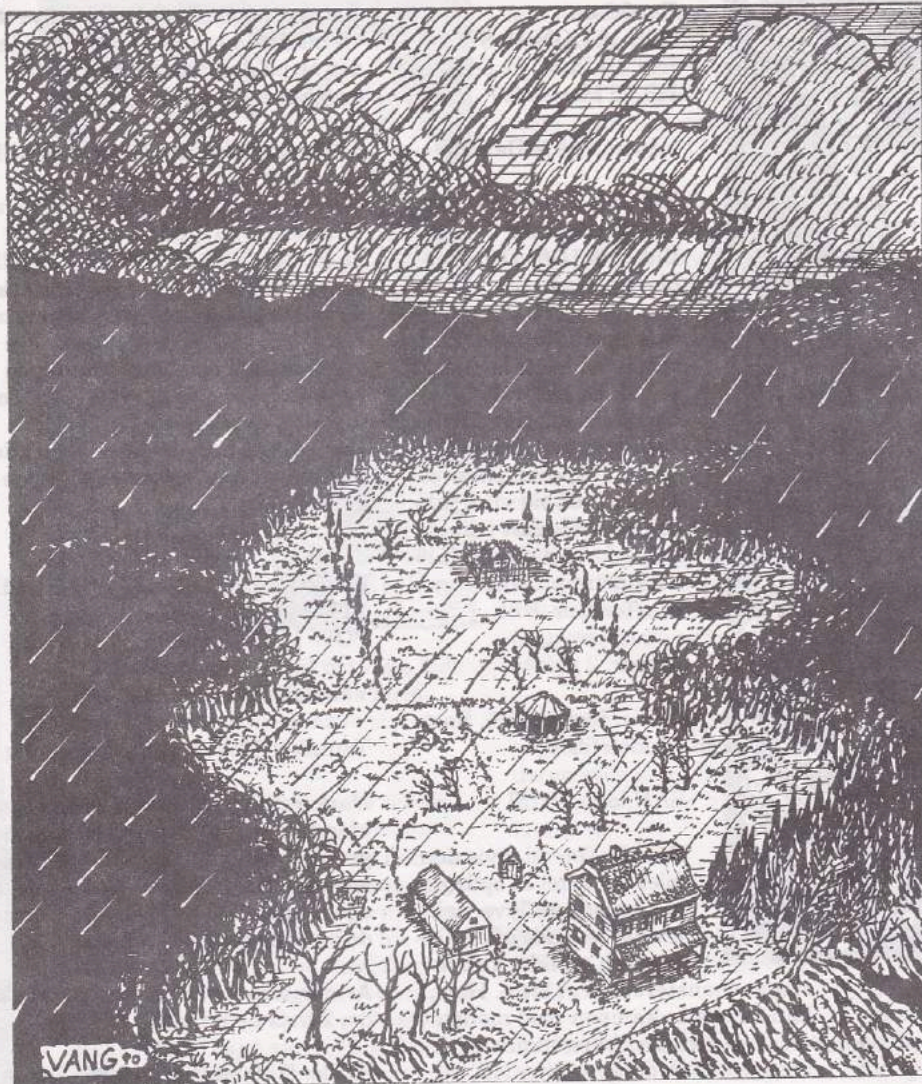
Skills: Hide in Woods 80%, Sneak 60%

SAN loss: 1D3/1D20

Hvis Dark Young fanger et offer, vil den med det samme begive sig imod bryghuset, mens den holder fast og udsuger den skrigende opdager indtil han endelig dør. Da den kun bevæger sig med Move 8 og ødelægger den meste af vegetationen mens den går, skulle den nemt kunne spores til det gamle bryghus.

Når et offer er bragt til kælderen og dets hjerte givet til kedlen, er Dark





Young befriet af påkaldelsen og vil forsvinde i skoven. Fornuftige opdagere venter til den er færdig med sin opgave, før de søger hen til kælderen.

6) Onkel Timothy vil, sandsynligvis efter solnedgang, samle sig og glide slimet ud af kedlen. Han vil begive sig op til huset og her prøve at angribe en sovende niece eller nevø. Han vil snige sig ind i opdagerens soveværelse (med et klaret Listen rul vil opdageren vågne) og prøve at lægge sit 'kys' på den sovende. Dette bør kun gøres for at tvinge en afslutning, hvis opdagerne ikke er kommet nogen vegne i mysteriet. Se beskrivelsen af bryghusets kælder for flere detaljer om onkel Timothy.

At køre scenariet

Opdagerne er isolerede på en bjergtop. Der er ingen telefon. Kun en en-

kelt mudret vej fører ned ad bjergsiden til landsbyen Hamton 15 kilometer væk, hvor en anden advokat for onkel Timothys ejendom bor på en kro. Enhver der forlader bjerget vil blive opdaget. Den første aften i huset vil et enormt tordenvejr bryde løs og silende regn og lyn vil fortsætte resten af scenariet (enhver opdager, der bruger meget tid udenfor i dette vejr, skal klare CON x 5 eller blive forkølet).

Onkel Timothy vil begynde sine overfald på opdagerne den første aften. De vil formentlig blive vækket af deres søvn og hevet ind i begivenhederne midt om natten grundet det chokerende mord på advokaten. Sæt begivenhedernes gang så de passer opdagerens fremgang. Scenariet kan være løst før solopgang og det kan vare hele weekenden. Det afhænger fuldstændigt af hvor hurtigt opdagerne finder sporene og stykker dem sammen. Der er ingen egentlig

grund til at være "retfærdig". Gør hvad der er nødvendigt for at spillet bliver underholdende og prøv at holde opdagerne i live i hvert fald halvdelen af spillet, og hav det sjovt. Lad være med at angribe opdagerne så ofte, at de ikke har tid til at efterforske de spor de finder.

Bemærk: Alle opdagerne er ankommet i deres egne biler. Hvis de vælger at forlade stedet (eller, hvis de bliver sindssyge og flygter) i bil, vil de finde turen risikabel. Regnen har gjort den smalle mudrede vej farlig og tre steder nede ad bjergvejen er opdageren nødt til at slå et Drive Automobile. Hvis det fejler vil bilen ryge ud over bjergsiden, smadre gennem træerne og flade ned i den rivende flod. Opdageren er død. Alle tre steder kan ses fra huset, og alle der overværer ulykken vil miste 1 / 1D3 SAN.

Spiller tekster

En række spor kan findes rundt om i huset og området. Det er følgende:

1) En Duncan familiehistorie, fundet på hylderne i stueetagens bibliotek. Den indeholder nogle svage antydninger om det gamle bryghus og noget historie omkring huset.

2) Et antropologisk studie af australske aboriginier. En bogmærket side beskriver aboriginierne ligning af menneskets sjæl og kroppens fedt. Den kan også findes i biblioteket i stuen.

3) Onkel Timothys dagbog, skjult bag et hemmeligt panel i førstestuaens studerekammer. Denne dagbog er skrevet på fransk og indeholder en række vigtige spor vedrørende Timothys aktiviteter og planer.

4) Et Elizabethiansk Mythos værk, fundet sammen med Timothys dagbog. Meget lidt betydningsfuld information kan findes her, men det indeholder formularerne Summon/Bind Byakhee og Summon/Bind Dark Young, der begge er del af onkel Timothys plan mod sin familie.

5) Et New England Mythos værk, skrevet af Timothys (og opdagerens) forfader, Richard Duncan. Det kan findes i forfaderens kiste i mausoleet i familiens gamle kirkegård bag-

ved huset. Det indeholder nedsmeltlingsformularen og den nøjagtige placering af det gamle bryghus.

Husets beskrivelse

Huset blev bygget for over 250 år siden af en forfader, Richard Duncans far. Da denne gren af familien til sidst uddøde tilfaldt ejendommen fætrene og blev i mange år brugt som sommerhus af en række forskellige Duncan familier. De sidste 50 år har huset alene været ejet af Timothy Duncan, der boede her året rundt. Men, for ikke at skuffe de andre Duncan familier, holdt Duncan huset åbent for gæster hele sommeren. Opdagerne vil alle huske onkel Timothy (såvel som de andre arvinger og opdagere) fra deres barnheds besøg.

Huset er en smule bondsk, men vældigt rummeligt og dyrt møbleret. Det er blevet let moderniseret gennem årene og køkkenet er helt i takt med tiden; komfuret kører på flaskegas. Der er kaminer i de fleste rum (den eneste varme) og store vinduer dækker begge etager. Lyskilden er olielamper og stearinlys.

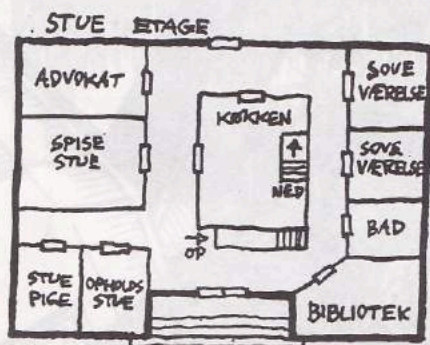
Stueetagen

Der er ingen udprægede spor på denne etage, bortset fra de to bøger der kan findes i biblioteket. I køkkenet kan man finde ekstra olielamper sammen med knive og andre potentielle våben. Soveværelserne 1 og 2 er til opdagerne ligesom 3 og 4 på førstesalen er det. Keeper (som Jamison) kan fordele værelserne som han vil - to af opdagerne er nødt til at dele værelse (lad ikke skænderierne vare for længe).

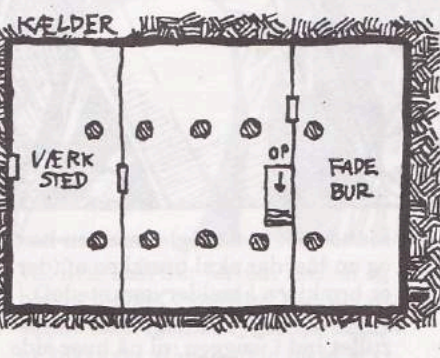
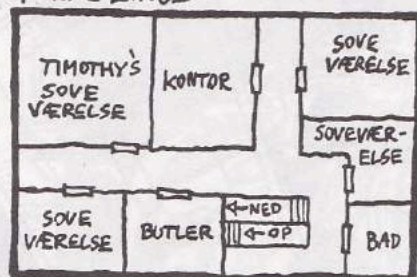
Biblioteket indeholder omtrent 1500 bøger på hylder. Duncans familiehistorie kan enten findes med et hurtigt Spot Hidden eller en flittig eftersøgning (2 timer). Den er skrevet på moderne engelsk og kan læses af alle opdagerne på omkring 2 timer (Spiller Text #1). Den indeholder også reproduktioner af tegninger og portrætter såvel som nyere fotografier. Opdagerne vil sikkert finde et billede eller to af dem selv her.

Huset

KEEPER'S KORT



Første Etage



Det kræver et Spot Hidden at opdage antropologibogen med bogmærket (den eneste bog med mærke). Den kan også læses af alle (Spiller Text #2).

Over kaminen hænger et støvet 12-gauge dobbeltløbet jagtgevær. I skufferne på skrivebordet i onkel Timothys studerekammer kan man finde patroner og rensesæt. Hvis geværet bliver affyret uden grundig rensning vil det eksplodere og give 1D8 skade til skytten og 1D4 til alle der står i nærheden. Rensningen tager en time.

Første sal

Dørene til Onkel Timothys soveværelse og studerekammer er låste (selvom døren imellem dem ikke er). Nøglen besiddes af advokaterne (i Brattleboro) og hvis opdagerne forsø-

ger at smadre dørene, vil Jamison kraftigt modsætte sig. Der er intet brugbart i soveværelset, men i skrivebordet i studerekammeret er der et godt lager af 12-gauge haglpatroner, en ladt .38 revolver med 10 ekstra patroner og et geværrensensæt (med instruktioner).

Hvis skrivebordet rykkes, kommer et tydeligt panel til syne. Det er sikret med et hemmeligt hængsel, der kræver at en opdager slår INT x 3 eller mindre for at åbne. Det kan også bare sparkes ind. Bag panelet kan man finde onkel Timothys dagbog (håndskrevet på fransk) og et gammelt mythos værk fra Elizabeth-tiden.

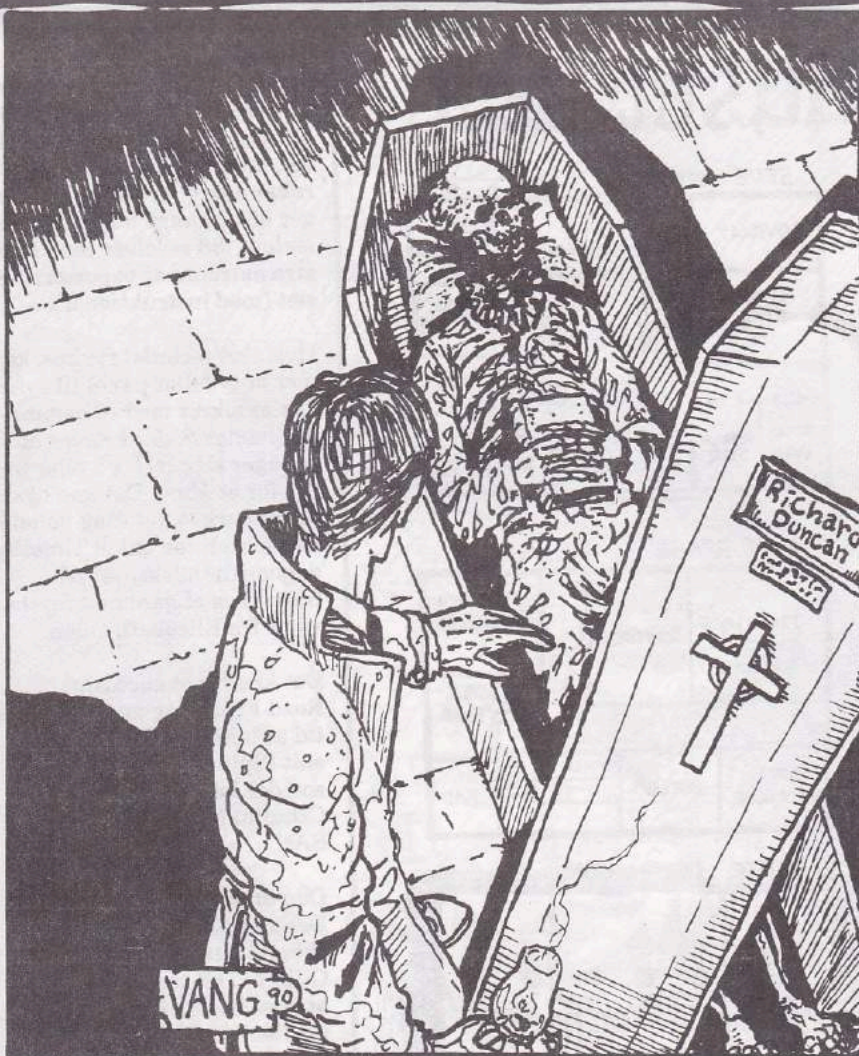
Det kræver et succesfuldt Read French og en fire timers tid at læse hver af de tre afsnit (Spiller Text #3). En person der læser bogen vil få 5% i Cthulhu Mythos og miste 1D6 SAN.

Den anden bog hedder "Dr. Dee's Luftens Ånder" og er skrevet i 1621 af en Alberto Gilletti. Det tager otte timer at læse bogen og kræver et klareret Read English for at forstå den. Der er ikke noget umiddelbart brugeligt her, men læseren vil opdage to summoning/binding spells (Spiller Text #4) som onkel Timothy kan bruge imod dem. Læseren vil få +8% i Cthulhu Mythos og miste 1D8 point SAN.

Kælderen

En kraftig dør lukker kælderen fra køkkenet og området er et godt sted at låse vilde zombier og sindssyge tjenestefolk inde. Der er et værksted dernede med forskellige haveredskaber, brækjern og noget værktøj til metalarbejde. En kort undersøgelse vil vise små kobberstykker og ubrugte nitter spredt rundt om på det beskidte gulv.

Skjult under en løs sten i gulvet er der en metalæske med 75.000 dollars i kontanter og værdipapirer. En opdager er nødt til at lede efter en løs sten og klare et Spot Hidden for at finde onkel Timothys hemmelige sparepenge.



Loftet

En masse opbevaret ragelse men ingen spor af nogen art. Opdagere kan bruge utallige frugtesløse timer på at rode gennem de adskillige kasser og kister heroppe.

Området

Lige bag huset er der et stort brændeskur halvt fyldt med brændeknuder. Længere nede i den mudrede have står et ældgammelt, krakeleret lysthus, mens der tæt ved kanten af den mørke skov er en gammel familiekirkegård, komplet med et lille mausoleum. Her skulle onkel Timothy hvile.

Der er intet interessant i lysthuset, men enhver der sidder på bænken har 75% chance for at rive sig på et rustent søm. Noget tid efter kan Keeper bede spilleren om at klare et CON-check. Hvis opdagere ikke klarer det, vil han bemærke små røde årer pulsere omkring såret - et klart tegn på blodforgiftning.

Mausoleet er forsegleet med en kæde og en lås, der skal brækkes af (der er brækjern i kælderværkstedet). Indenfor finder opdagere 18 kister rullet ind i væggen, ni på hver side stabled tre i højden og tre i bredden. Bortset fra onkel Timothys er ingen af kisterne nyere end 1843.

Det koster opdagere 1/1D3 for hver af kisterne de hiver ud og undersøger. Kun to af dem er dog af interesse: onkel Timothys, der kun indeholder rene, totalt kødløse knogler, og forfaderen, Richard Duncans - den angivelige troldmand. I favnen på Richards rådnende lig er den døde troldmands hemmelige værk, hvor han gemte de hemmeligheder han havde lært i Arabien. Det koster 1/1D2 SAN at fjerne bogen fra ligets greb.

Et Spot Hidden lige bag ved kirkegården afslører resterne af nogle gamle fliser, der engang udgjorde en vej. Man kan også finde rester af fodspor (Henriettas, Jamisons), men de vil næsten være visket ud af regnen.

Et klaret Track rul vil gøre opdagere i stand til at følge stien et stykke vej og opdage den iturevne og tilsølede uniform som Henrietta efterlod. Det vil kræve fire Track-rul til for at følge resterne af stien hele vejen til bryghuset.

Bryghuset

Bryghuset brændte og faldt sammen for næsten hundrede år siden og området er overgroet og næsten ikke til at adskille fra resten af skoven. Når som helst når opdagere er ude at rode i skoven, er der en 10% chance for at de falder over stedet. Medmindre de klarer et Spot Hidden (af den med den højeste evne) vil de gå lige igennem stedet uden at lægge mærke til noget.

Hvis Spot Hidden klares, vil man lægge mærke til rester af brændte bjælker og stenfundamentet, der stikker ud af jorden. En smule eftersøgning vil afsløre en ikke alt for dygtigt camoufleret trappe (et stykke finer med nogle grene ovenpå) der fører ned til kælderen (bryghusets gulv er af cement og sten og overlevede branden og bygningens forfald). *Bemærk: Hvis onkel Timothy er blevet besøgt af enten en Byakhee eller Dark Young, er camouflagen ikke længere på plads. Disse væsner stopper ikke op for at dække åbningen, når deres forpligtelser er opfyldt.*

Kælderen har et snavset gulv der flyder med blade og grenstumper. Der er en masse gamle metalstykker, rustent værktøj, tønder og andre tegn på øl- og sæbeproduktionen, der fandt sted her. Der hænger en bitter stank i luften. I hjørnet længst væk står en kobberkedel, lidt over en meter i diameter og en meter høj. Kedlen er dækket af et låg og små blå flammer, holdt i gang af en gas tank tæt ved, slikker blidt op ad bunden af gryden. En svag gurgende høres indefra.

Onkel Timothy, i sin ulækre væskeform, gemmer sig i kedlen. Han kan relativt nemt destrueres. Hans sæbeagtige krop er brændbar og han kan hældes ud på gulvet og tændes. Andre, mere almindelige, våben kan også bruges. Den nemmeste metode er at skrue op for gassen. Varmen vil til sidst koge gamle onkel Timothy til døde på en tilpas rædselsfuld måde. De færreste opdagere kan dog modstå et lille kig ned i gryden.

Hvis man løfter låget bliver man mødt af en stærk syreagtig lugt, der slår en i ansigtet. Ved første kig ser kedlen kun ud til at indeholde en sæbeagtig hvid suppe, der stille sprutter og bobler. Så, uden melding, vil onkel Timothys ansigt og arme pludselig hæve sig fra den formløse masse.

"Kom og giv jeres onkel Timmy et kys!" kagler han, som han prøver at gribe fat i sin nysgerrige nevø eller niece. Opdageren skal klare sit SAN rul mod et SAN tab på 1/1D10. Hvis opdageren ikke klarer sit SAN rul, vil han blive chokeret og onkel Timothy vil automatisk gribe fat i ham og kysse hans ansigt. Hvis opdageren klarer sit SAN rul har han en chance for undslippe sin onkels omfavelse ved at klare et Dodge rul. Hvis onkel ikke får fat i nogen, vil han bløppe ud på gulvet og begynde at kravle over mod den nærmeste opdager.

Onkel Timothy

STR 12 CON 11 SIZ 11 INT 16
POW 18 DEX 9 HP 11 Move 4

VåbenAttk% Damage

Berøring 65% 1D4+ar*

* Dette varierer. Onkel Timothys berøring er som kraftig syre. Skaden er hvis onkel Timothy blot griber fat i en opdagers arm et øjeblik. Hvis onkel skulle placere et godt kys, vil skaden være 1D4+1D4+1D6 for begge arme og hans mund. Arrene er voldsomme og i de fleste tilfælde vil ikke en gang plastikkirurgi kunne rette op på skaden. Hvis onkel Timothy dræber et offer, vil han brænde gennem offerets bryst og opsuge hjertet, og dernæst efterlade de blønde, sønderrevne rester af personen hvor han ligger. Det koster 1/1D6 at finde et lig i denne tilstand.

Armor: ingen

SAN: 1/1D10 (automatisk +1D4 hvis 'kysset')

Det skulle ikke være svært at splitte onklen ad, men de stykker der er tilbage, vil fortsat leve og bevæge sig (måske endda tale). Den eneste måde totalt at destruere frygtindgydende onkel Timothy på, er at putte ham tilbage i kedlen og koge ham til han dør (den tilbagevendende varme



vil, hvis han har forladt kedlen og er blevet hugget i småstykker, delvist samle ham igen). Frygtelige dampe og røgskyer vil skumme ud af gryden. Onkel Timothy vil måske prøve at flygte, og en gyselig, smeltende og dryppende arm vil gribe ud af kedlen, blot for at falde af og brænde i flammerne derunder. Onkel Timothy vil dø i de frygteligste smerter og skrig, der vil koste opdagerne yderligere 1/1D4 SAN point.

Bemærk: Hvis opdagerne skulle forsøge at koge onkel Timothy uden først at kigge i gryden, skal Keeper føle sig fri til at lade onkel Timothy i hvert fald delvist komme ud, slå låget til side og tvinge opdagerne til at se ham og opleve SAN tabet.

Keith Herber

Oversat af Merlin P. Mann

De følgende tre sider hænger sammen med scenariet. Side 14 er de samlede spillertekster og side 15 og 16 er de fær-diglavede karakterer. De er lavet så man blot kan klippe de enkelte karakterer ud til spillerne. På side 17 følger en kronik af scenariets forfatter, Keith Herber.

God fornøjelse!

Spiller tekster

#1

Uddrag fra "Duncan Familie Historie", samlet i 1921 af Eleanor Duncan og Anne Duncan Scott.

Det var i 1675 at Jedediah Duncan valgte at flytte sin familie til Vermont. Jedediah solgte sine aktier i familiens jernværk og forlod Massachusetts...

Huset på Harp's Mountain blev færdigt i 1677 og familien flyttede fra det hus, Jedediah havde lejet til dem i Hamton, og overvintrede her...

På trods af Elizabeths tidlige død, levede Jedediah længe nok til at se sine tre sønner vokse op. En af dem, Richard, stod til søs og opholdt sig mange år i Orienten, før han vendte hjem. Jedediah blev også kendt for den øl, der blev brygget på ejendommen...

Der er ingen optegnelser over familien Duncans indblanding i heksefeberens i Salem 1692, men en Duncan fra Vermont var måske offer for en ulykke i den forbindelse. Richard Duncan, søn af Jedediah, blev af en af staldkarlene fundet død for enden af trapperne. Der tyder på at have været en del stridigheder og familieoverleveringen fortælle, at en af tjenerne beskyldte staldkarlen for at have myrdet Hr. Richard. Intet blev nogensinde bevist...

I 1825 døde den sidste af Vermont-grenen af slægten Duncan og huset på bjerget blev til sommerhus for adskillige generationer af Duncan familier, der alle tog del i grundens vedligeholdelse. Manganen Duncan kan med glæde huske tilbage på sin barndoms somre i huset på bjerget, løbende omkring i den friske luft og de uhyggelige kaminhistorier om "spøgelseset af Richard Duncan, der blev grusomt myrdet i sit hjem"...

Ved Ona Duncan Cotwells død i 1879, blev Vermont huset, der havde været fælles eje i så mange år, eneje for Timothy Duncan, på det tidspunkt bosiddende i Boston. Timothy flyttede snart sine ejendele til Vermont og har siden boet fast i huset. Han har dog fortsat æret den gamle tradition, at Duncan familien holdt ferie på Harp's Mountain. Til

denne dag har "Onkel" Timothy, som han blev kaldt, altid været den venligste og mest sympatiske vært. Han siger, at de unges nærvær, er hvad der holder ham gående...

#2

Bogmærket side i "Aboriginal Beliefs" af Sir Allen Bridely, udgivet i England, 1895.

Australske stammer fra de sydlige egne afholder det menneskelige fedt med særlig ærefrygt. Deres medicinmænd mener tilsyneladende at det er hjemstedet for den menneskelige sjæl...

#3

Uddrag fra Timothy Duncans dagbog

Og det var fra Richard Duncans hemmelige bog, at jeg lærte hemmeligheden om evigt liv. Processen er drastisk, men jeg skulle mene, at den er prisen værd. Samarbejde med tjenerne vil også være nødvendigt...

Jeg har fundet et middel, som jeg vil dosere til Jamison og Henrietta. Indtaget i regelmæssige doser, vil det støt undertrykke deres viljer. Når de én gang er under midlets indflydelse, vil de være modtagelige overfor mine ordrer, afgivet til dem fra den anden side. Jeg har også påbegyndt bygningen af det nødvendige udstyr for transformationen. Jeg har hyret en smed i Hamton til det hårde arbejde. Nogen vil være nødt til at installere gas udstyret...

Kælderen er klar. Jeg føler min tid kommer nærmere. Pengene er sikkert gemt i gulvet på kælderværkstedet. Denne dagbog vil jeg gemme i mit studerekammer. Når transformationen er færdig, vil jeg være nødt til at skynde mig. Det vil ikke være til nogen nytte, at have opnået et nyt liv, blot for at blive forbundet med, hvad de vil finde i dette hus efter oplæsningen af testamentet. Den snigende gift jeg har forberedt er klar, Jamison og Henrietta har fået deres sidste instruktioner. Tiden er inde.

#4

Side 188 af "Dr. Dee's Luftens Ånder"

... disse ånder tilkaldes bedst med en

fløjte, selvom nogen mener at de også svarer et kødoffer. De er dækket med is og er kolde fra deres rejse. "Yn'leh, rh'gai, noth" skal gentages tre gange og siden spilles fløjten. Ånderne svarer som oftest påkaldelsen i tiden mellem høst og den sidste frost.

Side 341 af "Dr. Dee's Luftens Ånder"

...mørke og stærke er de andre, men de vil kun svare en påkaldelse i blod. En hind er bedst, og påkaldelsen bør kun udføres i månens mørke. Der bør ikke være nogen i skoven.

#5

Uddrag fra Richard Duncans bog

Slige metoder er mørke og dystre og kræver nedsmeltning af heksens krop til det rene fedt. Knoglerne der er tilbage smides væk. Fedtet skal opbevares i en korrekt beholder og varmes op, men ikke så det koger, indtil det rigtige antal hjerter kan tilsættes. Fem hjerter er det antal araberne fortalte mig, men nogen siger fire eller endda tre. Ingen anden magi påkræves. Hvis de korrekte tegn blev gjort over liget og heksen udførte påkaldelsesritualet dagen for deres død, og nedsmeltningen er komplet og rigtig, vil heksen få en ny krop og et nyt liv.

Sidste afsnit

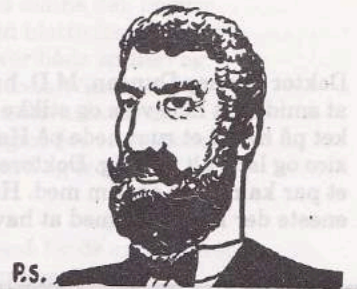
Fjølserne nede i Hamton rører på sig igen. Forband deres sjæle til Helvede! Bryghusets kælder er ryddet og nedsmeltningensudstyret er klar. Beholderen, lavet af kobber, som skulle være det bedste, er endnu ikke klar - måske to dage mere. Jeg tror ikke de er klar til at nærme sig huset, de ved jeg ikke er "ubeskyttet". Jeg tror jeg har tid til at fuldføre min plan, men jeg er nødt til at stole på mine tjenestefolks loyalitet mens jeg er "forhe-xet". Jeg mistænker stadig at staldkarlen, Eli, har sneget sig ned til landsbyen, og har fortalt byboerne, hvad det er jeg laver heroppe. Jeg vil udspørge ham, når han kommer tilbage. Bryghuset ligger mindre end tusinde alen nord for huset. Byboerne vil helt sikkert finde det. Jeg kan kun håbe på, at tjenestefolkene kan sørge for, at de ikke finder kælderen.

Dr. Sydney Duncan - M.D.

Læge - 42 år

STR 12 DEX 15 INT 17 CON 12 APP 13 POW 14 SIZ 12 EDU 20

Damage Bonus: +1D4 HP: 12 MP: 14 SAN: 61 Vigtige Skills: Chemistry 45%, Credit Rating 75%, Diagnose Disease 80%, Dodge 35%, Drive Auto 55%, First Aid 85%, Library Use 60%, Pharmacy 65%, Photography 40%, Psychoanalysis 35%, Treat Disease 70%, Shotgun 45%. Sprog: English 100%, French 65%, Latin 75%.



Elizabeth Duncan

Arving - 35 år

STR 10 DEX 14 INT 16 CON 12 APP 15 POW 13 SIZ 11 EDU 16

Damage Bonus: - HP: 11 MP: 13 SAN: 62 Vigtige Skills: Accounting 35%, Credit Rating 75%, Dodge 40%, Drive Auto 65%, Library Use 45%, Oratory 65%, Psychology 35%, Ride 30%, Swim 40%, .22 Derringer 75%. Sprog: English 80%, French 65%, Italian 25%.

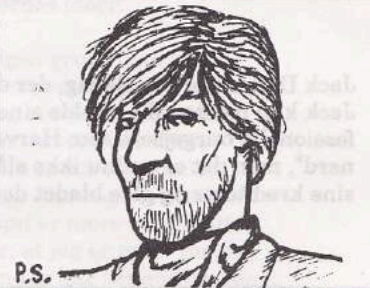


Jack Duncan

Poet/Socialist - 22 år

STR 12 DEX 14 INT 17 CON 13 APP 11 POW 13 SIZ 12 EDU 15

Damage Bonus: +1D4 HP: 13 MP: 13 SAN: 53 Vigtige Skills: Bargain 55%, Credit Rating 45%, Debate 75%, Dodge 28%, Drive Auto 50%, History 65%, Law 45%, Library Use 60%, Spot Hidden 40%, Grapple 35%. Sprog: English 75%, French 30%, German 55%.



Harvey Duncan Allen

Advokat - 35 år

STR 11 DEX 11 INT 15 CON 12 APP 14 POW 12 SIZ 14 EDU 19

Damage Bonus: +1D4 HP: 13 MP: 12 SAN: 51 Vigtige Skills: Accounting 45%, Bargain 75%, Credit Rating 40%, Debate 80%, Dodge 30%, Drive Auto 60%, Fast Talk 65%, Law 85%, Library Use 70%, Oratory 75%, Track 45%, Rifle 70%, Shotgun 45%. Sprog: English 95%, French 35%, Latin 30%.



Fiona Duncan Holmes

Danserinde - 27 år

STR 13 DEX 18 INT 10 CON 15 APP 17 POW 10 SIZ 10 EDU 14

Damage Bonus: - HP: 13 MP: 13 SAN: 49 Vigtige Skills: Anthropology 25%, Climb 75%, Dodge 75%, Drive Auto 40%, Fast Talk 65%, First Aid 55%, Hide 75%, Jump 70%, Occult 35%, Oratory 35%, Sing 55%, Sneak 60%, Kick 55%. Sprog: English 70%, French 65%, German 60%.

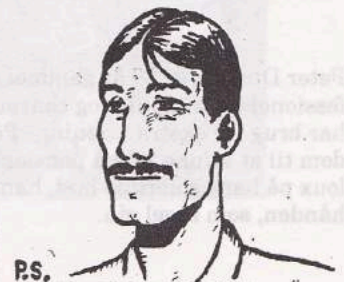


Peter Duncan

Tennisspiller - 28 år

STR 16 DEX 16 INT 10 CON 14 APP 15 POW 11 SIZ 15 EDU 13

Damage Bonus: +1D4 HP: 15 MP: 11 SAN: 52 Vigtige Skills: Climb 75%, Dodge 75%, Drive Auto 50%, First Aid 45%, Hide 55%, Jump 70%, Mech Repair 45%, Oratory 45%, Ride 40%, Sneak 55%, Throw 85%, Fist 65%, Grapple 70%. Sprog: English 65%.



Doktor Sydney Duncan, M.D. har en god praksis i Boston, en skøn kone og tre gode børn. Hvorfor han har tænkt sig at smide det hele væk og stikke af sammen med en blond dulle, er uvidst. Hans elskerinde, Mindy, venter for øjeblikket på ham i et rum nede på Hamton Inn. Så snart Sidney får fingre i hans del af arven, vil de begge stikke af til Mexico og lade alt bag sig. Doktoren er 42 år gammel og en whiskey/cigar mand. Som amatør fotograf, har Sidney taget et par kameraer og film med. Han har ikke noget specielt imod de andre arvinger, men han mener at han selv er den eneste der kan prale med at have opnået noget.

Elizabeth Duncan, der i en alder af 35 har den tvivlsomme ære, allerede at have opbrugt to formuer, først hendes forældres, så hendes mands. Hun håber at onkel Timothy vil forsyne hende med den tredje. Hendes elsker for tiden, Roberto, venter på hende hjemme i New York, og så snart hun får fingre i pengene, vil de begge sejle til Italien. Elizabeth er falsk, snobbet og forkælet; hun afskyr fuldstændig de andre mulige arvinger. Hun ryger cigaretter med et langt graveret rør, og hun har, uvidst af de andre, en .22 kaliber toskuds Derringer i håndtasken.

Jack Duncan er en 22-årig, der droppede ud af college, en rimeligt fremkommelig digter og radikal socialist. Jack kan næsten ikke holde sine kapitalistiske, pengefikserede familie ud - især ikke fede, overbetalte professionelle burgøjsere som Harvey og Sidney. Jack udgiver et kulturkritisk socialistisk månedsblad, "Communard", men det er endnu ikke slået igennem, så Jack håber at han med penge fra ejendommen kan slippe af med sine kreditorer og give bladet det nødvendige skub fremad.

Harvey Duncan Allen, bosiddende i Michigan, en 35-årig fraskilt advokat, der nu er gået ind i ejendom entreprenør. Harvey kom for skade til at sælge 1200 hektarer førsteklases Florida-sump til den berygtede Chicago gangster, Benny Siegel. Da fejltagelsen endelig gik op for Harvey var pengene allerede investeret og tabt - og han bankerot. Rygtet siger at den fornærmede gangster har sendt en lejemor der på advokaten og Harvey frygter snart at finde sig selv i havnen med noget tungt om benene. Hvis han kan få fat i nok penge fra onkel Timothy, har han planer om at ændre sit navn og forlade landet - i hvert fald for nogle år. Han er sikker på, at hans eks-kone og to børn nok skal klare sig. Harvey har været forudseende nok til at tage nogle brochurer og blanke kontrakter med sig, for at afsætte et par hundrede hektarer af sine "billedskønne strandarealer i Florida" til sin ubegavede familie.

Fiona Duncan Holmes er en 27-årig 'danserinde' og fritænker. Hun har brugt det meste af sit voksne liv på at leve og rejse rundt i Europa og er formodentligt det mest skandaleramte medlem af hele Duncan-klanen. Som fest-og-champagne pige har hun haft adskillige affærer, og endog, ryktes det, en nylig abort. Fiona elsker at ryge små cerutter. Hvis hun kan få fingre i en stor sum penge, har hun tænkt sig at feste, som hun aldrig har festet før.

Peter Duncan er 28 år gammel og bor i det sydlige Californien. Igennem de sidste mange år har han levet som professionel tennisspiller og charmerende playboy. Peter foretrækker ensomme, nemme hjemmegående koner, der har brug for ekstra 'træning'. Peter, udkørt af disse lurvede affærer, håber på at få nok penge fra onkel Tims ejendom til at kunne 'gå på pension' og nyde det stille liv. Han ved at resten af 'arvingerne' ikke kan lide ham. De er jaloux på hans solbrune hud, hans gode udseende og hans evindelige charme. Man ser sjældent Peter uden en drink i hånden, som regel gin.

Kronik af Keith Herber

Keith Herber, forfatteren til *Et enkelt Klausul*, har skrevet flere andre eventyr til Call of Cthulhu - bl.a. kampagnerne *Fungi from Yuggoth*, *Spawn of Azathoth* og *Trail of Tsathoggua*. Derudover står han bag absolutte klassikere som *Haunted House* fra *Trail...* og *Pickman's Model* fra Dreamlands supplementet.

For tiden arbejder han som forfatter på Chaosium, som udgiver Call of Cthulhu. Keith har indvilliget i at skrive en serie "breve" til SAGA's læsere. I dette beskriver han tanken bag *Et enkelt Klausul* og fortæller hvordan han skriver eventyr.

Kære Saga-læsere (25/10-7/11 1990)

Onkel Dunkel og Vennerne

Et enkelt Klausul begyndte, som de fleste af mine eventyr, med en enkelt idé. Jeg ønskede en anden slags stemning end den der findes i et almindeligt Call-eventyr, der er del af en fortsat kampagne. Med "Onkel Tim" påtager spillerne sig en arketyrisk rolle fra perioden/genren og spiller personen igennem eventyret, uden frygt for at dø og miste en velfortjent langtidsopdagere. Den nye *Blood Brothers* eventyrbog består af 13 enkelt-aftens historier, alle baseret på populære skrækfilmstemaer. Hver af scenarierne er udstyret med et udvalg af personer, skabt specielt til det scenarie. (Videnskabsfolk og opdagere til *The Land that Time Ignored*, astronauter til *Horror Planet* osv.)

Selvom jeg nyder at køre en normal Call of Cthulhu-kampagne, er det rart at kunne samle noget i stil med et *Blood Brothers* scenarie op og køre det på stedet. Der er ingen langvarig karakterskabelse at gå igennem eller handling at indprente sig; bare simpelt rollespil.

Normale Eventyr

At skrive "normale" Call of Cthulhu-eventyr er anderledes og det virker som om, at de fleste af mine eventyr har udviklet sig fra en enkelt idé eller forudsætning, selvom det præcise udgangspunkt varierer utroligt fra projekt til projekt.

For lang tid siden, da jeg skrev mine egne Dungeon & Dragons-eventyr,

var det normale udgangspunkt modstanderen; en troldmand, en ond præst, en drage osv. Ved at arbejde baglæns fra det, skulle eventyret tage form. Det så ud som om, at en stor del af metoden bestod i at konsultere diverse monsterbøger, og finde nogle væsener, spillerne endnu ikke havde mødt.

Call of Cthulhu lader på den anden side til at lægge op til anderledes udgangspunkter fra en række forskellige vinkler. En idé fra en historie jeg kan huske... Andre gange vil de være baseret på en enkelt spændende scene, der dukker op i fantasien.

En gang imellem har jeg bare lyst til at skrive en historie om edderkopper eller slanger. *The Condemned* var baseret på ideen om hævn fra hinsides graven og kampagneren *Fungi from Yuggoth* var inspireret af min læsning af bogen *Holy Blood, Holy Grail*. Jeg har ingen fast formel for at lave eventyr. Jeg læser en masse, for det meste faglitteratur, og prøver at være åben for alle indtryk. Et TV-program sidste uge kom ind på elefanternes kirkegård, og det satte en hel tankerække igang. Ideer kan komme hvor fra det skal være.

Skrivearbejde

M.h.t. skrivearbejdet har jeg udviklet en slags metode. Jeg synes mine eventyr bliver bedre, hvis jeg bruger et passende tidsrum på notestadiet. Ved hjælp af blyant og papir, begynder jeg at udarbejde eventyrets hovedideer, lader problemerne vise sig, og løser dem gennem notearbejdet. Før eller senere virker eventyret vel-afrundet, og jeg går over til tekstbehandlingsanlægget og begynder selve skrivearbejdet.

Rollespilseventyr lader til at have godt af lang, tænksom overvejelse. Sammenlignet med skønlitteratur synes jeg, at noveller har brug for meget mindre planlægning. Som regel har de kun en enkelt handlingsslinie og en forudbestemt slutning. Det er som regel bedre at skrive dem i et stræk. Eventyrdesign er en mere krævende opgave, hvor der er brug for forsigtig tilpasning og en hel del rettelser med tilbagevirkende kraft. Handlingerne skal virke mere "vandtætte" end i normal litteratur.

Personerne

Personbeskrivelse er en nøglepunkt for mig. Selvom Lovecraft ikke brugte megen tid på denne del, lægger rollespil ved sin blotte form op til at man tænker over både spiller- og ikke-spillerpersoner. Skurke skal have en slags motiv udover den slags magthunger, der er passende i en normal "sværd og trolddom" fantasiverden.

Dette gælder også for de andre personer der befolker eventyret. Hvis man bruger en smule tid at forestille sig, hvordan en person er, vil det gøre scenarioskrivningen lettere. Personerne vil begynde at "overtage drejebogen" og fortælle dig, hvad de vil gøre i en given situation. Hvis den beskrevne person har en baggrund samt klare og forståelige motiver, kan spillet lade sig lave hurtigere og mere troværdige beslutninger om, hvordan nogen eller noget vil reagere på spillernes ideer.

Hvis der er nogen grundlæggende ide, jeg udvikler scenarier ud fra, må det være, at jeg ser dem mere som film end som litteratur. De fleste rædselshistorier er om en enkelt person og er derfor, som regel, indadvendte. Rollespil er mere "cinematisk", og jeg tror, at jeg er mere inspireret af de film jeg har set end de bøger jeg har læst.

Jeres til Døden og Deadlinen

Keith Herber

