

**Viking-Con 2005**

**Helvedes Pisugler præsenterer:**

**En Æskefuld  
Ondskab**

**Call of Cthulhu 1929**

## **En Æskefuld Ondskab**

### Baggrund

Scenariet starter i byen Exeter i Sydengland i august 1929. Det er stille, pænt og grønt område med Dartmoor Heden lige om hjørnet. Exeter er en af de ældste byer i England med en smuk katedral fra 1206-1394 med de normanniske tårne (1107-1137), det gamle kvarter øst for katedralen og det smukke universitet.

Europa er ved at komme sig over Første Verdenskrig. Det store økonomiske krak på Wall Street kommer først i oktober, og der er endnu stor tillid til verdensøkonomien.

Kongen hedder Edward den 7.

Den konservative Stanley Baldwin er premierminister og finansministeren er Winston Churchill.

På den europæiske kontinent er fascismen på fremmarch. Mussolini er ved magten, og Hitler venter i kullisen i Tyskland. I England er der enkelte små grupper, der også bekender sig til fascisme. I Sovjetunionen er Stalin ved magten.

Amerikanske film har allerede slået igennem i England. De populære film i biograferne er Broadway Melody, Halleluja, Kysset, Den syngende Nar, En guddommelig Kvinde, Filmens Folk, Luftens Helte, Prinsegemalen, Hans Sidste Kommando og Kokosnødder med Marx Brothers.

På dansebarerne danser man charleston.

De mest populære sange i 1929 er "Puttin' on the Ritz," "Ain't Misbehaven," "Singing the Rain" og "Side by Side."

Bøgerne man læser er for eksempel Hermann Hesses Steppeulven, Ernest Hemingways Farvel til Våbene og Erich Maria Remarques Intet Nyt fra Vestfronten. D. H. Lawrences Lady Chatterleys elskere er forbudt men en meget populær bog og Agatha Christie sprøjter bøger ud i disse år.

### Plot

Grev Guarino er en italiensk adelsmand, der bor fast i England. Han flyttede for 3 år siden, da han ikke kunne snuppe fascisternes brovtende fremfærd i Italien. Han er ganske rig og har både et hus i London og et mindre slot i Nordengland nær den lille by Penrith. Grev Guarino har alle dage været optaget af det okkulte, og han har længe haft en tåbelig drøm om at slå en handel af med djævelen som en moderne Faust for at opnå stor rigdom og magt. Vejen til handlen har dog været lang og tung

og mange plattenslagere har snydt ham gennem årene.

Da han kommer til England læser han myten om St. Dunstan (se håndud 2). Men han gør også en opdagelse i et hidtil ukendt dokument. St. Dunstans djævel i jernkisten kan findes i et gammel nedlagt kloster i den lille by Shillingford St. George nær Exeter i Sydengland. Klostret er dog nu bygget om til et landsted for salonkommunisten Albert Pym Smith. Til at skaffe sig kisten kontakter Grev Guarino okkultisten Igor Broomhead. En tvivlsom type der dog kan sit kram indenfor det okkulte. Han går med til at fremskaffe jernkisten med den indespærrede djævel mod en større betaling.

Men Igor Broomhead arbejder dog ikke for Grev Guarino, selvom han tager imod hans penge. Når djævelen i æsken er befriet, vil Igor selv tage magten over den, og bruge den efter eget forgodtbefindende.

Natten mellem den 21. og 22. august 1929 bryder Igor Broomhead ind hos Albert Pym-Smith ved hjælp af okkult magi og stjæler kisten. Scenariet kan hermed begynde.

### Opdagerne

- Harry Tempelsmith, Exeters eneste privatdetektiv.
- Raymond Blake, professor i historie ved Oxford.
- Francis Duncan, missionær i Indien.
- Arthur Wright-Griffin, storvildtjæger og turarrangør i Afrika.

De fire herrer kender hinanden fra Første Verdenskrig, hvor de alle var en del af Second Exeter Rifleman. Raymond var løjtnant, Arthur var sergent, Harry og Francis var korporaler. Ved et af de store slag ved Verdun endte de midt om natten og i silende regn i en forladt tysk skyttegrav. Her blev de vidner til et Cthulhu-ritual, som tyskerne mente kunne hjælpe dem til at vinde krigen. Ritualen var en del af operation Geistersturm. Gruppen fik stoppet ritualen med en taskefuld tyske håndgranater, men var mærkede for livstid. Det ved, at den okkulte ondskab findes, og der er noget som ikke er rigtigt længere. Bag stjernerne er der noget, som stirrer sultent ned på jorden, og som venter på, at stjernerne skal stå rigtigt.

Efter krigen spredes de fire herrer for alle vinde, men holder kontakten ved lige. Raymond støder på flere beviser for Cthulhu i sine universitets studier, og Francis finder beviser for Cthulhus indflydelse i den indiske Kali-religion.

Da scenariet starter, er alle samlet til genforening i Harrys hus i Exeter. Stemningen er gemytlig, da telefonen ringer.

## Et tidligt telefonopkald

Gruppen har mødtes aftenen før, og det blev en sen aften med masser af whisky og mange minder. Da telefonen ringer, sidder alle forsamlet om et engelsk morgenbord med bacon, æg, pølser og the. Datoen er lørdag den 22. august 1929.

Det er ret usædvanligt at have telefon i England i 1929, men Harry har brug for den i sit detektivarbejde.

I den anden ende præsenterer en oprevet Albert Pym Smith sig. Han har øjeblikkelig brug for en detektiv til at hjælpe med en usædvanlig sag. Han kan ikke oplyse mere over telefonen, men han er parat til at betale ethvert normalt honorar, og hvis Harry kender nogen med viden om det okkulte, vil det nok hjælpe på afgørende vis.

Hvis Harry tager sagen, og bringer vennerne med, kan de køre i Harrys Austin til Shillingford St. George, hvor Albert Pym-Smith bor 2 kilometer ud af frakørselsvejen til Dunchideock i et lille landsted.

## Hos Albert Pym Smith

Gruppen finder let huset, hvis de følger anvisningen. Huset er et gammelt stenhus. Francis Duncan kan på et Know-rul se, at der må være tale om et gammelt nedlagt kloster. Hvis han klarer rullet på under halv, ved han, at der må være tale om klostret Druggan Hill, der blev grundlagt i midten af 1400-tallet. Det blev nedlagt i 1600-tallet i Cromwells periode. Herefter var det kornlager indtil slutningen af 1700-tallet, hvor det blev bygget om til bolig. Disse oplysninger kan også findes på det lokale bibliotek i Exeter.

Albert Pym-Smith er en mand i slutningen af 40'ene. Han er tydeligt rystet, og ser meget træt ud. Han inviterer gruppen indenfor i stuen. Værelset har store lædermøbler, bogreoler med alle klassikerne og moderne titler samt en kamin. En af reolerne er væltet, og væggen, hvor reolen stod op af, er smadret. De bortrevne mursten afslører et hulrum i muren. En stuepige bringer the og kiks med ost og smør.

Albert Pym-Smith fortæller, hvad der er sket. Aftenen før lige inden midnat, da han sad i sofaen og læste, blev han lammet. Ikke af rædsel, ikke af chok. Bare fysisk lammet. Bogen havde han tabt på gulvet, og hans hånd havde kun nået frem til få centimeter før thekoppen. Han kunne ikke bevæge sig. Han var lammet.

Stuedøren gik op. Ud af øjenkrogen kunne han se en lille, fedladen mand med tyndt overskæg træde ind. Han var klædt i et almindeligt jakkesæt med slips. Frisuren var halvskaldet med hente hår. I den ene hånd havde han et stort stearinlys med fem

flammer. Det var formet som en menneskehånd. I den anden hånd havde han en hammer og en stor tang.

Med resolute skridt gik den lille mand hen til bogreolen, og væltede den omkuld med et rabalder. Bøger fløj til højre og venstre. Med hammeren blev der rettet en serie slag mod væggen. Som maling og puds faldt af kunne Albert Pym-Smith ane et billede malet direkte på væggen. Det lignede et helgenbillede. Men det blev knust som murstenene gav efter, og et lille hulrum i muren viste sig.

Ud af hulrummet trak den lille, fedladne mand en metalæske, og med en let nynnen forlod han stuen igen. Den lille fede mand var Igor Bromhead, men det ved Albert Pym-Smith naturligtvis ikke. Albert Pym-Smith havde aldrig før været så forvirret.

Men lammet var han stadigvæk indtil klokken ni denne morgen. Først sikrede han sig, at hans stuepige Emma havde det godt. Hun havde sovet fra det hele, omend hun for første gang i sin ansættelse havde sovet fra vækkeuret uden at vide hvorfor indtil klokken ni. Dernæst ringede han til Harry Tempelsmith, som var den eneste detektiv, som var i Exeter lokaltelefonbogen.

Albert Pym-Smith ønsker gåden løst. For det første fordi han er nysgerrig. For det andet mener han, at æsken og dens indhold må tilkomme ham som husets ejer. Han spørger selvfølgelig til, hvilket honorar Harry forlanger. Typisk tager Harry 5 pund om dagen. Albert Pym-Smith kan dog presses op til 10 pund om dagen plus udgifter. Han er ganske rig, da han har arvet familiens stearinlysfabrik.

Et nærliggende spørgsmål er, hvorfor Albert Pym-Smith ikke har tilkaldt politiet. Svaret er, at Albert Pym-Smith er salonkommunist og 1) han tror ikke på statens ret til at have en repressiv magt (altså politiet) og 2) ham og hans lokalforening af Englands Kommunistiske Trotski-Parti har oplevet stor chikane fra det lokale politi. Demonstrationer er blev opløst med knipler og lokale møder i Exeter er blevet aflyst af politiet på grund af frygt for optøjer og moddemonstrationer. Albert Pym-Smith insisterer på, at politiet ikke skal blandes ind i sagen, før han har godkendt det.

Albert Pym-Smith og hans stuepige Emma lader sig gerne interviewe. De kender ikke den lille fedladne mand, og har ingen anelse om, hvad der var inde i muren. Albert Pym-Smith har boet i huset i snart 10 år. Han kender ikke de tidligere ejere, og kan ikke huske ejendomsmæglerens navn. Dette kan han dog skaffe i løbet af et par dage gennem hans bank. Emma har også arbejdet i huset i 10 år. De har ingen umiddelbare fjender.

Dog blev huset udsat for hærværk for en uge siden. En gruppe bøller omringede huset og kastede sten ind af vinduerne, mens de råbte "Røde Svin", "Kommunist" og "Hold England rent for røde lejesvende." Albert Pym-Smith ringede efter politiet, der ankom mindst en halv time senere, hvor bøllerne var forsvundet igen. Som Albert

Pym-Smith havde forventet gjorde politiet ikke videre ud af sagen, om end de påstår, at sagen stadigvæk er under efterforskning. Emma kunne genkende en af bøllerne som en vis Norman Maxwell, der er bilmekaniker i Alphington. Hun har gået i skole med ham.

### Undersøgelser på stedet

*Hånden.* Udlever håndud 1. Hånden står tilbage som et udbrændt stearinlys på kaminhylden. Når en eller flere af gruppen undersøger hånden skal de tage et SAN-tjek. Skulle man fejle dette, koster det ikke SAN, men man skal lige ud og trække vejret og måske have et glas vand mod smagen i munden. Dette gælder også Albert Pym-Smith. Et First Aid- eller Medicin-rul afslører, at der er tale om en ægte menneskehånd, som har været dyppet i stearin, og derefter sat ild til. Et Occult-rul / Libray Use på det lokale bibliotek kan afsløre, at der er tale om en "Hand of Glory". Det er en hånd, som er skåret af en hængt mand, tørret, dyppet i voks og lavet til et stearinlys med fem væger. Med de rigtige formularer kan den låse døre op bare ved at nærme sig dem, og den kan lamme alle i et hus. Udlever håndud 3.

Harrys kontakter i politiet i Exeter kan bekræfte, at en hånd er forsvundet fra en hængt morder i Bristol, inden han blev begravet for 5 måneder siden. Man har ikke pågrebet nogen gerningsmand. Hvis Harry skaffer et navn, så vil politiet i Bristol være meget begejstrede og hjælpsomme.

*Hullet i væggen.* Hullet er ikke særligt stort, ca. 70 X 70 cm og 50 cm dybt. Muren er en ellers massiv ydermur. Ved at undersøge det ødelagte puds er det muligt at stykke et helgenbillede sammen, som har været malet direkte på muren og senere malet over. De ydre lag maling, har dog ikke forvitret den gamle tegning, hvis farver er overraskende friske. Udlever håndud 4 klippet i stykker. Lad spillerne samle det som et puslespil. Francis Duncan kan på et Iconography- eller Theology-rul gennemskue, at der må være tale om St. Dunstan. Hvis han ikke klarer det i første forsøg, så må der bruges et library-rul i Exeters bibliotek. Når et rul klares udleveres håndud 2.

### Rudeknuserne

Hærværksmændene, der knuste alle ruder i huset en uge tidligere, er gruppe fascister, der er medlem af den lille forening Storm Saxon. De har gennem en kontakt i politiet i Exeter (betjent Philip Glass) fundet ud af, at Albert Pym-Smith er kommunist, og derfor besluttede de at skræmme ham lidt. Dette har dog ingen forbindelse med noget andet i scenariet, og er et rent vildspor. Hvis gruppen opsøger bilmekanikeren Norman Maxwell i Alphington, vil han hurtigt tilstå alt, da han er bange for at miste sit job hos Merrywith Autos.

## Hvem er den lille fede mand med overskægget?

Her er der plads til kreativitet. De mest nærliggende muligheder er følgende:

# Tjek hotellerne / banegården i Exeter. Hoteller giver intet svar, da han ikke har benyttet noget, og det kan være svært at finde folk ansat ved jernbanen, som har set Igor, og kan genkende ham på grundlag af en overfladisk beskrivelse og intet billede. Men en porter på banegården kan genkende ham, hvis gruppen er tålmodig. Han ankom med aftenexpressen fra Bristol samme dag som indbruddet hos Albert Pym-Smith (den 21. august), og han tog igen morgentoget tilbage til Bristol (den 22. august). Porteren kender ikke navnet eller noget andet til manden.

# Harry kan kontakte sine venner i det lokale politi for eksempel detective Bullpit. De har intet på manden.

# Raymond kommer i det Teosofiske Selskab i Bristol. Her deltager også ejerne af de to okkulte boghandlere i henholdsvis Bristol og Bath samt ejeren/redaktøren af magasinet New Dawn.

- Boghandleren i Bristol Karlov Bjelovar (rumæner) genkender Igor Bromhead på beskrivelsen. Han ved ikke, hvordan Igor kan kontaktes, men finder en annonce i New Dawn frem, hvor Igor reklamerer med okkult rådgivning pr. billetmærke (håndud 5).

- Redaktøren på New Dawn, som også ligger i Bristol, Horace Woodsman vil ikke umiddelbart udlevere kontaktoplysninger på Igor Bromhead, men giver gerne billetsvar videre. Alternativt kan han overtales med godt rollespil og fede terningerul. Mislykkes dette, kan oplysningerne indhentes gennem indbrud uden større besvær. Adressen kan også findes i Bristol telefonbogen.

## Glastonbury

Den lille men meget gamle by ligger ca. 40 km sydvest for Bristol. Måske lokkes gruppen i denne retning på grund af henvisningen til St. Mary kirken i håndud 2. Hvis de gør det, kan de let finde St. Mary kirken, som er et stort valfartssted for pilgrimme.

For at komme ind på kirkens areal skal man gennem et lille hus, som er kombineret billetbod og souvenirbutik. Manden i butikken er en pensioneret major, og skal spilles herefter. Indbyggere kommer i øvrigt gratis ind til kirken, og kan gå gennem en låge ved siden af butikken. Majoren ved præcis hvem, der er lokale og hvem der ikke er. Hvis majoren spørges direkte, så kan han godt huske, at en mand med Igor Bromheads beskrivelse besøgte museet og kirken for ca. 4 uger siden. Han købte i den forbindelse et ikon med St. Dunstan i souvenirbutikken.

Enten gennem bøgerne, der kan købes i souvenirbutikken, eller på anden vis fx i et

bibliotek, vil gruppen måske søge yderligere oplysninger om St. Dunstan. De kan herigennem erfare, at rent jern er essentielt i bekæmpelsen af djævlene. Dette vidste St. Dunstan, da han brugte hammeren mod djævlene.

I et annekset til kirken med egen indgang er St. Dunstans gamle bolig indrettet som museum for St. Dunstan. Gruppen kan finde yderligere oplysninger om St. Dunstan ved at se museet igennem. Det eneste, som ikke er trivielle oplysninger her, er, at St. Dunstans billede, hvis det er velsignet, skulle virke effektivt ved djævlendrivelse.

St. Dunstans oprindelige hammer og tang hænger på væggen over ambolten. Disse værktøjer blev anvendt til at tæve djævlene. Udlever håndud 6. Skulle gruppen beslutte sig for at låne disse, kan det let gøres. Museet består af tre dele, som ligger i forlængelse. Indgang, hvor en ældre pensioneret kaptajn sidder vagt og billeterer, smedjen, hvor værktøjerne er, og endelig den lille munkecelle bagerst i annekset. Majoren er let at distrahere, og han beretter gerne om St. Dunstan. Hvis gruppen stjæler hammeren og tangen, vil det give dem en væsentlig fordel i slutspillet. Hvis ikke – tjah, så lærer spillerne, at man ikke altid kommer længst med ærlighed. De kan dog også prøve at skaffe sig en hammer af rent jern fra en smed.

### Igor Bromheads kontor

Kontoret ligger Hay Street 15 i Bristols havnekvartier i en baggård. I forhuset er der et værtshus "Rams Head". I baggården står forskellige kasser, mest ølkasser med tomme flasker i. Der er også en gammel olietønde. Hvis denne undersøges nærmere, kan man finde aske i den fra de brændte arkivmapper på Igors kontor.

For at komme til Igor Bromheads kontor skal man gå op af en udvendig trappe til anden sal. På etagerne nedenunder er der autoværksted. På døren står der:

Igor Bromhead  
Paranormale undersøgelser  
og okkult rådgivning

Døren er låst, men kan let dirkes op eller sparkes ind. Ligeledes er der et vindue, som man let kan se ind af, hvis man læner sig ud af på ydersiden af trappeafsatsen. Vinduet kan også let slås ind. Larm i dagtimerne kan dog tiltrække opmærksomhed fra værkstedet, hvor der vil være to mekanikere på arbejde. De vil forsøge, at jage indbrudstyre væk med trusler om tæsk med dæksjern. Hvis gruppen ikke fortrækker eller viser våben, angriber de ikke, men tilkalder derimod politiet.

Indvendigt er der et rodet kontor med:

- På gulvet foran døren ligger tre uåbnede breve smidt gennem brevsprækken:  
# Invitation til generalforsamling i Fascistisk Broderskab den 16. september



1929 (håndud 7)

# En bekræftelse fra New Bristol Bank på, at der er overført 10.000 £ fra grev Guarino (håndud 8)

# Brev fra en vred kunde. Hendes hjem er besøgt af poltergeist igen, og hun vil have sine penge igen. Edna Wakefield, Kings Road 15, Bristol. (håndud 9). Hvis dette undersøges, finder man en meget psykisk syg kvinde, som Igor har slået plat på.

- En reol: Okkult litteratur, religiøse pamfletter og filosofika. Intet som gruppen ikke kender i forvejen.
- Et arkivskab, som er tømt i hast, der ligger stadigvæk tomme sagsmapper og indeksskardonark. Alle filer er brændt (tønden i gården). Igor regner tydeligvis ikke med at komme tilbage.
- På væggen er der plakater for: 1) Ektoplastisk Seance, Edward Todd: De døde svarer! 2) Facistisk Broderskab England: Vågn op, Britannia.
- Stol og skrivebord: Blankt papir, skrivegrej, pamflet for Ektoplastisk Ekstravaganza ved Edward Todd og endelig prøveløsladelsespapirer for Igor Bromhead fra Dartmore Prison dateret 13. januar 1927. (Hvis dette undersøges nærmere, så har han været dømt for bedrageri mod gamle enker.)

Midt på bordet er der også placeret en stor brun læderindbunden bog med guldskrift: Anung-Un-Ramas tre lærersætninger. Dette er ikke en bog men en fælde. Når den åbnes eller løftes fra bordet, materialiserer der sig en dæmon, som springer i ansigtet på den, som håndterer bogen. San-tjek (1/d10) til alle. Lige gyldigt resultatet så vil Arthur være i stand til at handle, da han har træningen i at skyde vilde dyr under stor fare osv. Hvis han misser, tager han sine san-point, men eventuelle effekter opstår først efter kampen.

Dæmonen er et Cthulhu-monster ved navn Dimensional Shambler. Det har en særlig evne til at gribe sine ofre og springe mellem dimensionerne og så efterlade ofret et sted undervejs. Denne evne vil den ikke bruge nu, da overgangen tager en runde, hvor den ikke kan forsvare sig. Til gengæld kan den til fulde forsvare sig med sine klør. Den vil kæmpe tankeløst og slå til højre og venstre, indtil den er slået ihjel.

Beskrivelse: En gigantisk blasfemisk skikkelse i form af halvt abe, halvt insekt. Huden hænger løst på kroppen, og det store kantede hoved ruller fra side til side. Ansigtet indeholder to døde øjne og en stor mund med kæmpe tænder. De lange arme ender i lange fingre, der bliver til klør, som hver runde afleverer to angreb.

Str	Con	Siz	Dex	Int	Pow	Hp	Claw	Dam	Armor
19	17	19	18	7	11	20	45%	D8+D6	3

## Grev Guarinos hus i London

Brevet på Igor Bromheads kontor er sporet videre i scenariet. Måske kontaktes den psykisk syge dame. Dette vil kun forvirre gruppen. De vil ikke se nogen flyvende møbler eller noget, selvom damen hårdnakket undervejs vil påstå, at tekanden kommer flyvende. Ligeledes er der lang tid til generalforsamling i Fascistisk Broderskab, så dette er også et dødt spor.

Bekræftelsen på pengeoverførslen indeholder ingen øvrige oplysninger om Grev Guarino. Men det er et usædvanligt navn og let at spore. Hans fulde navn er Grev Vitalio Guarino de Piganza. Hvis man går ind i en telefonkiosk eller på biblioteket, kan navnet findes i London telefonbogen på adressen: Halfmoon Street 11, Highgate, London. At finde nummeret kræver et Library Use-roll.

Gruppen kan finde baggrund på ham af flere kanaler. Harrys journalistven på Exeter Evening Standard kan finde grev Guarion i arkivet. Han kan oplyse, at greven er flyttet til England for tre år siden, at han har ført sig frem i Londons High Society miljø ligesiden. Greven er meget rig. Bor i et flot stort hus i det fashionable Highgate kvarter. Han er kendt for at være lidt eccentric, giver sig af med åndeseancer og den slags ved sine fester. Han er gift med Paola, men de har ingen børn. Begge er omkring 50 år. Arthurs venner kan også skaffe disse oplysninger, da de bevæger sig i samme kredse, om end de ikke kender ham direkte. Til gengæld ved de, at han har et hus i Nordengland, hvor han går på jagt. De kender dog ikke adressen. Den kan de måske skaffe, hvis det er meget vigtigt, men det vil tage en tre-fire dage.

Når de ankommer til High Gate huset er det tydeligvis forladt. Det ligger i en række af identiske hvide huse. Alle er tre etager høje. Husene ligger i fire rækker rundt om en park. Der er ingen butikker, værtshuse eller noget. Kun beboelse. Husets vinduer er skoddet til. Hvis man ringer til huset eller ringer på døren, svarer en tjenestepige. Hun nægter at sige, hvor herskabet befinder sig.

Tjenestepigen venter faktisk kun på, at der kommer nogle flyttemænd, som skal køre forskellige møbler og malerier til Penrith, hvor greven forventer at blive i længere tid alt efter de kommende forhandlinger med djævelen. Hvis gruppen overvåger huset, vil de kort efter se en flyttebil ankomme – dog under alle omstændigheder kun i dagtimerne. Hvis flyttemændene bliver spurgt og smurt lidt, kan de afsløre, at møblerne skal til Penrith i Nordengland. Alternativt kan gruppen blot følge efter flyttevognen i Harrys Austin. Navnet på flyttefirmaet er Barrow og Sønner.

Skulle gruppen være splittet op, når en efterfølgelse af flyttevognen sættes i gang, så lad gruppens bil løbe tør for benzin eller have en anden motorskade. Herefter kan gruppen kontakte firmaet Barrow og Sønner. Hvis dækhistorien er god nok udleveres adressen – krævet et relevant rul: Fast talk, persuade eller credit rating.

## Igors fascistbøller slår til

Hvis gruppen overvåger huset eller henvender sig med spørgsmål ved døren, bliver de spottet af en fascistbølle, som Igor har betalt sammen med 4 andre fascister for at holde øje med, om der var nogen som var i hælene på ham eller greven. Når gruppen er spottet, ringer bøllen efter vennerne. De dukker op kort efter med cricketbats for at skræmme gruppen på flugt. De venter naturligvis til et passende tidspunkt og helst efter mørkets frembrud. Hvis der er nødvendigt for scenariets udvikling, kan de skaffe en gammel rød varevogn til at følge efter gruppen.

### Fascistbølle

Str	Con	Siz	Dex	Int	Pow	Hp	Armor
13	15	15	12	8	12	15	0

Skills: Cricketbat 45%; D6+D4. Fist/punch 40%; D3+D4.

Equipment: Cricketbats.

## Penrith

Penrith er en lille ubetydelig by tæt på Skotland. Turen derop i bil fra London tager 1½ dag. Der er en købmand, et posthus og en kro ved navn Templars Arms med to hotelværelser. De lokale kommer på kroen. Sidst på aftenen kigger den lokale krybskytte også forbi og sælger harer, fasaner og ål. Alle i byen kan give vejledning til Grev Guarinos slot, Rookshill House. Man skal tage nordvejen ud af byen og køre til venstre efter ca. 10 minutter. Der er et skilt, som viser vej til Rookshill House.

Skulle gruppen vælge at følge efter flyttevognen hele vejen, så lad flyttevognen ankomme først. Flyttefolkene tager en nøgle frem, låser sig ind og bærer møblerne ind i hall'en. Dette er deres ordre, og de venter ikke på betaling eller noget inden de kører igen.

## Slutspil

Kort inden gruppen ankommer, har greven, grevinden og Igor Bromhead åbnet jernboksen, og sluppet djævelen løs. Der er dog ikke tale om Fanden selv, derimod et mindre Cthulhu-monster ved navn Shelleb-Uthar. Dette væsen angreb rent faktisk St. Dunstan i hans celle, da St. Dunstan ved et uheld selv havde tilkaldt den under alkymistiske studier, hvor han havde anvendt dokumenter fra Arabien af Cthulhu-oprindelse. St. Dunstan troede naturligvis selv, at det var djævelen selv, der havde angrebet ham. St. Dunstan angreb derfor Shelleb-Uthar med det forhåndenværende – en smedetang og en stor hammer. Dette var et meget heldigt valg, da netop Shelleb-Uthar er allergisk overfor jern. St. Dunstan fik tævet monstret sønder og sammen, og smed det herefter ned i en lille metalkiste. Jo flere tæv med jern, jo mindre størrelse.

Igor Bromhead ved, at der må være tale om en Shelleb-Uthar og han har derfor forberedt sig. Da kisten åbner sig flyver blot en lille flue ud. Greveparret er naturligvis skuffede. Men fluen flyver ind i grevindens mund, og Shelleb-Uthar tager bolig i hendes krop. Greven begynder straks at forhandle. Han siger, at eftersom han har sluppet djævelen fri, skal han belønnes med magt og guld. Shelleb-Uthar gider ikke høre mere pis efter 1000 år i en jernkasse, så den peger på grev Guarino og vips – er han en gorilla, der løber skræmt ud af lokalet.

Igor har forberedt sig. Da Shelleb-Uthar vender sig mod ham, fremdrager han et St. Dunstan ikon. På grund af forhistorien virker dette stærkt på Shelleb-Uthar. Igor får derfor mulighed for at fremsige en besværgelse til at binde Shelleb-Uthar. Da gruppen træder ind i huset, er dette netop sket.

Gruppen finder for enden vejen et stort forfaldent og dystert landsted på en bakketop i et hedelandskab. Ned gennem bygningen er en stor revne. Huset er ikke ved at blive delt i to, men der er tale om den største sætningsskade, som man nogensinde har set.

Alle vinduer er skoddet til, og dørene er låst. Fra et vindue på første sal på husets højre side kan et svagt lysskær dog anes som en lyskrans om skodden (Spot hidden). Bortset fra den store hovedindgang er dørene også lukket med tværbjælker indefra, og kan derfor ikke åbnes med dirk. Det kan hoveddøren dog.

Ved siden af huset står en lade, der nu anvendes til garage. Den indeholder for tiden to biler. En mindre Morris og en stor Bugatti.

Når gruppen træder indenfor ad hoveddøren, står de i et ankomstlokale. Der er trofæer på væggene (hjort og vildsvin). Hvis en af gruppens medlemmer klarer et spot hidden, kan de se, at en af hjortene græder blod i små tårer.

Videre fra ankomstlokalet træder man gennem et sæt dobbeltdøre ind i den store hall. Et stort slidt og grå-rødt tæppe dækker gulvet. På væggene hænger gamle portrætbilleder af den tidligere ejerfamilie. Her leder mange døre videre ind i huset. Dog er det den store hovedtrappe midt i lokalet, som leder op til første salen, der tiltrækker mest opmærksomhed. Både på grund af størrelsen, men også på grund af den gorilla, der står øverst på den med en revolver i hånden. Det er den tidligere grev Guarino. Han har stadigvæk en rest af bevidsthed tilbage, og han har derfor hentet en revolver på sit værelse, og vil slå i det mindste Igor Bromhead ihjel.

Da gorilla-greven ser gruppen trænge ind i hans hus, slår instinktet ind og territoriet skal forsvares. Den tømmer først revolveren mod gruppen. Tager to runder. Herefter angriber den med bid og slag, indtil den er død. Larmen advarer naturligvis Igor og Shelleb-Uthar.

### Gorilla with gun (ex-Grev Guarion)

Str	Con	Siz	Dex	Int	Pow	Hp	Armor	San
26	11	19	25	4	11	15	2	0/0

Skills: Bite 45%; D6+2D6. Fist 45% D6+2D6. Hide 75%. Handgun 55%.

Equipment: 32. revolver; D8; 3 attacks pr round; 6 shots.

Når gorillaen er slået ihjel, kan gruppen se, at der kommer lys ud af en dør på første sal, der leder ud til galleriet, som trappen leder op til.

Når gruppen kommer derop, kan man se ind i en dagligstue, hvor der er nye pæne møbler, som greven har ladet bringe herop tidligere. I stuen står "Djævelen" og Igor Bromhead. "Djævelen" fremstår som en meget høj, nøgen muskuløs mand uden kønsdele med kulsort læderagtig hud. Hans øjne er gule, og i hans pande sidder to massive horn, der peger opad. Tag San-tjek her.

Djævelen angriber gruppen med det samme. Kan gruppen fremdrage et St. Dunstan ikon, som Francis Duncan eller en anden præset har velsignet, er djævelen lammet i en runde. Dette giver mulighed for at angribe med hammer og tang. Francis kan gøre dette med et succesfuldt smithing-rul. Herved kan han fange Shelleb-Uthar med tangen. Hvis dette lykkes, er hvert følgende angreb +20 på brug af hammeren. En normal smedehammer giver D6+1+db i skade. Hvert succesfuldt slag lammer dog Shelleb-Uthar en runde, som har 3 armor-points mod hammeren. Skud fra skydevåben har derimod begrænset effekt, da Shelleb-Uthar har 10 armorpoints mod alt andet end rent jern, og skydevåben kan ikke impale den.

Når Shelleb-Uthar når 0 HP svinder den ind for hvert slag, da den mister Siz, der svarer til den tildelte skade, og den har ikke længere armorpoints mod jern. Ved Siz 10 mister den sin damage bonus på 2D6. Når den når 0 i Siz er den tilintetgjort. Eventuelt prøver gruppen måske at få den tilbage i jernboksen. Dette er også en farbar løsning. Nøglen sidder i låsen, og jernboksen står stadigvæk midt på gulvet.

Shelleb-Uthar har to Claw-angreb i runden. Hver anden runde kan den vælge at udskifte de to Claw-angreb med et Firebreath-angreb.

### Shelleb-Uthar ("Djævelen")

Str	Con	Siz	Dex	Int	Pow	Hp	Armor	San
25	25	20	22	18	22	23	2/10	1/1D10

Claw 65%, dam D8+2D6.

Firebreath 65%, dam 2D8, range 5 meter.

Igor har kontrolleret djævelen, og ønsker selvfølgelig, at den skal nedkæmpe gruppen. Dog flygter han ud af en bagdør, når kampen begynder. Når han i næste værelse (et musikrum) flygter videre ind i indbygget skab til instrumenter sidder halvdelen af

hans St. Dunstanikon fast i døren (håndud 10). Når gruppen eller enkelte herfra ankommer, finder de det halve ikon. De når dog ikke at brække døren op, da den i det samme omdannes til mursten, og man hører Igors fortvivlede skrig, da han for evigt føres bort af Shelleb-Uthars ukendte hersker, som ikke mener, at andre skulle kommandere om med hans skabning.

Exit.

Håndud Nummer 1



Håndud 10 - Husk at rive det halvt over.



Nummer 2

### **St. Dunstan**

Archbishop and confessor, and one of the greatest saints of the Anglo-Saxon Church; born near Glastonbury on the estate of his father, Heorstan, a West Saxon noble. His mother, Cynethryth, a woman of saintly life, was miraculously forewarned of the sanctity of the child within her. She was in the church of St. Mary on Candleday, when all the lights were suddenly extinguished. Then the candle held by Cynethryth was as suddenly relighted, and all present lit their candles at this miraculous flame, thus foreshadowing that the boy "would be the minister of eternal light" to the Church of England. Probably his birth dates from about the earliest years of the tenth century.

In early youth Dunstan was brought by his father and committed to the care of the Irish scholars, who then frequented the desolate sanctuary of Glastonbury. We are told of his childish fervour, of his vision of the great abbey restored to splendour, of his nearly fatal illness and miraculous recovery, of the enthusiasm with which he absorbed every kind of human knowledge and of his manual skill. Indeed, throughout his life he was noted for his devotion to learning and for his mastery of many kinds of artistic craftsmanship.

With his parent's consent he was tonsured, received minor orders and served in the ancient church of St. Mary. Later he journeyed to Winchester and entered the service of Bishop Aelfheah the Bald, who was his relative. The bishop persuaded him to become a monk. He made his profession at the hands of St. Aelfheah, and returned to live the life of a hermit at Glastonbury.

Against the old church of St. Mary he built a little cell only five feet long and two and a half feet deep, where he studied and worked at his handicrafts and played on his harp.

A famous story comes from this period in Dunstan's life; One day when he was working in his cell a lovely maiden came to him and tempted him. Dunstan, knowing full well that a monk should not have sexual thoughts, seized the maiden by the nose with his smith tongs. The girl then assumed the proper form of the Devil and Dunstan beat him with his smith hammer and locked him into an iron box, while the Devil cried: "O what has this bald fellow done to me !" The tongs still reside in St. Mary at Glastonbury, hanging on the wall above his anvil and hammer.

[...]

After many years as archbishop and a major powerbroker in early English politics he retired to Canterbury, where he spent the remainder of his life. St. Dunstan's life at



Canterbury is characteristic; long hours, both day and night, were spent in private prayer, besides his regular attendance at Mass and the Office. He worked ever for the spiritual and temporal improvement of his people, building and restoring churches, establishing schools, judging suits, defending the widow and the orphan, promoting peace, enforcing respect for purity. He practised, also, his handicrafts, making bells and organs and correcting the books in the cathedral library. He encouraged and protected scholars of all lands who came to England, and was unwearied as a teacher of the boys in the cathedral school.

Throughout the Middle Ages he was the patron of the goldsmiths' guild. He is most often represented holding a pair of smith's tongs; sometimes, in reference to his visions, he is shown with a dove hovering near him, or with a troop of angels before him.

Håndud 3

## **The Hand of Glory**

This was a right hand of a murderer that was severed while the corpse was still hanging from the gallows. It was then used as a charm or in black magic practices after being magically preserved. It is also believed robbers often used the hand when breaking into buildings and homes.

Preferably the hand was cut off during the eclipse of the moon. Afterwards it was wrapped in a shroud, squeezed of blood and pickled for two weeks in an earthenware jar with salt, long peppers and saltpeter. Then it was either dried in an oven with vervain, an herb believed to be able to ward off demons, or laid out to dry in the sun, desirably in the hot dog days of August.

When the hand was ready, candles were fitted on it between the fingers. These were called the "dead man's candles" were made from another murderer's fat, with the wick being made from his hair.

Another method of curing the severed and dried hand was dip it in wax. After this process the fingers themselves could be lit.

The hand with burning candles or fingers was shocking when coming at people. It froze them in their tracks and rendered them speechless. It also opened all locks and doors in the house. Burglars lit the hand before entering homes. A warning sign was that if the thumb would not light it meant there was someone in the house who could not be charmed or made afraid. It was believed once the hand was lit nothing but milk could extinguish it.

Homeowners attempted to fight back. To combat the hand of glory all sorts of ointments were smeared on the thresholds. The compositions of these various ointments consisted of everything from the blood of screech owls, the fat of white hens, or the bowl of black cats. Perhaps these concoctions worked if they were slimy enough to trip up the burglars.

The hand of glory was linked to witches during the witch-hunt period. There are two noted incidences. One, in 1588, of two German women, Nichel and Bessers, that were accused of witchcraft and exhuming corpses. They admitted poisoning helpless people after lighting the hands of glory to immobilize them. John Fian, after being severely tortured during his witch trial in Scotland in 1590, confessed to using a hand of glory to break into a church where he performed a ceremony to the devil.

The term the "hand of glory" is believed to be derived from the French "main de glorie" or "mandrogore" and be related to the legends of the mandrake. The mandrake plant was believed to grow under the gallows of the hanged man.

Belief in the efficacy of the Hand of Glory persisted as late as 1831 in Ireland.

#### Håndud 4

Skal klippes i stykker. Smid eventuelt enkelte dele bort, så det bliver lidt sværere at samle det igen.



## Håndud 5

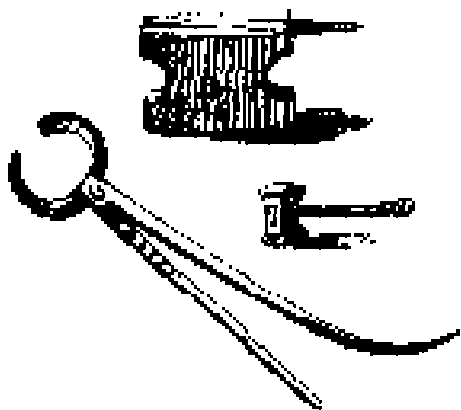
Igor Bromheads reklame i New Dawn.

Igor Bromhead tilbyder okkult rådgivning. Mange års ekspertise.

Er din bolig hjem søgt af onde ånder? Ønsker du at komme i kontakt med afdøde familiemedlemmer? Har en dæmon taget bolig i din eller et familiemedlems krop?

Tøv ikke med at kontakte Igor Bromhead. Billetmærke 14-42.

## Håndud 6



England vil sejre - Englands fremtid er Fascistisk - Hold England Jødefrit

Igor Bromhead  
Hay Street 15, baghuset  
1595 Bristol

Generalforsamling

Kære Broder,  
Du inviteres hermed til generalforsamling i Fascistisk Broderskab den  
16. september 1929 klokken 8:00 pm i Aktionshuset Kings Road 45.  
Dagsorden efter vedtægterne.

Efter generalforsamlingen er vi beæret med taler fra Peter Wilkins,  
Londonafdelingen, og Sturmbahnführer Graf Heinrich Breitenstein-  
Hoheschreck, SA GrossDeutschland.

Mød frem og gør England stolt.

Med broderlig hilsen

Fredrick Mathewson  
Formand for Bristolafdelingen

Igor Bromhead  
Hay Street 15, baghuset  
1595 Bristol

## **Bekræftelse**

På given foranledning kan New Bristol Bank bekræfte, at der på deres konto 115-2-14-42-3456 er overført 10.000 £ fra grev Vitalio Guarino de Piganza.

Med højagtelse  
Deres bankrådgiver

Robert Mandelson

Til Igor Bromehead

Jeg er meget utilfreds! Som bekendt "tog De mit hjem under behandling" den 3. juli dette år. Men problemerne er på ingen måde løst. Mit hjem er stadigvæk hjemsøgt af poltergeist. Møbler, billeder og service flyver gennem værelserne, og underlige stemmer taler til mig i mit køkken. Det er ikke til at holde ud. Enten må problemet løses en gang for alle, ellers vil jeg have mine penge igen. Pas på - dette kan let blive en sag for politiet.

Med venlig hilsen

Miss Edna Wakefield  
Kings Road 15  
Bristol







## De fire venner fra Second Exeter Rifleman



**Harry Tempel Smith**, detektiv, 34 år. Stort hår og i øvrigt meget almindelig. Eftertænksom og velovervejet.

Kontakter

Politiet i Exeter (betjent Bullpitt)  
Journalist John Maxwell på Exeter  
Evening Standard



**Raymond Blake**, 40 år, historieprofessor. Blød, let overvægtig. Venlig, imødekommende, lyttende, voldsomt begavet.

Kontakter

Historisk fakultet på Oxford  
Universitet  
Medlemmer af Teosofiske Selskab,  
Bristol, herunder de to okkulte  
boghandlere i Bristol og Bath og  
redaktøren af magasinet New Dawn



**Arthur Wright-Griffin**, storvildtsjæger, 36 år. Stor kleppert. Stor i slaget, frygtløs.

Kontakter

Wilbur McCourt – rig forretningsmand og storvildtjæger, bosiddende i London.  
Rupert Swain-Watford – adelsmand og storvildtjæger, bosiddende i London.



**Francis Duncan**, katolsk missionær, 37 år. Høj, tynd og senet. Praktisk anlagt, går lige på problemet.

Kontakter

Den katolske præst Alexius Lindon i Exeter. Det katolske præsteseminarium i London.

## De fire venner fra Second Exeter Rifleman



Harry Tempelsmith, detektiv, 34 år.  
Stort hår og i øvrigt meget almindelig.  
Eftertænksom og velovervejet.



Arthur Wright-Griffin, storvildtsjæger,  
36 år.  
Stor kleppert.  
Stor i slaget, frygtløs.



Francis Duncan, katolsk missionær,  
37 år.  
Høj, tynd og senet.  
Praktisk anlagt, går lige på problemet.



Raymond Blake, 40 år,  
historieprofessor.  
Blød, let overvægtig.  
Venlig, imødekommende, lyttende,  
voldsomt begavet.

# Call Of Cthulhu 1929

## En Æskefuld Ondskab

Investigator	Arthur Wright-Griffin	STR	14	DEX	11	INT	14	Idea	70
Occupation	Big Game Hunter	CON	16	APP	11	POW	13	Luck	65
Colleges, Degrees	The African Bush	SIZ	18	SAN	65	EDU	15	Know	75
Birthplace	Exeter, England	99-Cthulhu Mythos			98	Damage Bonus		+D6	

Sanity Points	Magic Points	Hit Points
Insane 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16	Unconscious 0 1 2 3 4	Dead -2 -1 0 1 2 3 4 5 6
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32	5 6 7 8 9 10 11 12 <b>13</b>	7 8 9 10 11 12 13 14
33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48	14 15 16 17 18 19 20	15 16 <b>17</b> 18 19 20 21
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64	21 22 23 24 25 26 27	22 23 24 25 26 27 28
<b>65</b> 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80	28 29 30 31 32 33 34	29 30 31 32 33 34 35
81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96	35 36 37 38 39 40 41	36 37 38 39 40 41 42
97 98 99	42 43	43

Investigator Skills		
Accounting (10%)	First Aid <b>75%</b>	Pharmacy (01%)
Anthropology (01%)	Geology (01%)	Photography (10%)
Archaeology (01%)	Hide <b>60%</b>	Physics (01%)
Art (05%)	History (20%)	Pilot (01%)
Astronomy (01%)	Jump (25%)	Psychoanalysis (01%)
Bargain <b>37%</b>	Law (05%)	Psychology (05%)
Biology (01%)	Library Use (25%)	Ride (05%)
Chemistry (01%)	Listen <b>52%</b>	Sneak <b>70%</b>
Climb (40%)	Locksmith (01%)	Spot Hidden <b>60%</b>
Conceal (15%)	Martial Arts (01%)	Swim (25%)
Craft (05%)	Mech. Repair (20%)	Theology (05%)
Credit Rating (15%)	Medicine (05%)	Throw (25%)
Cthulhu Mythos <b>1%</b>	Natural History <b>40%</b>	Track <b>55%</b>
Disguise (01%)	Navigate <b>50%</b>	
Dodge <b>52%</b>	Occult (05%)	<b>Firearms</b>
Drive Auto (20%)	Opr. Hvy. Mch. (01%)	Handgun <b>65%</b>
Electr. Repair (10%)	Other Language (01%)	Machine Gun (15%)
English <b>65%</b>	- French <b>31%</b>	Rifle <b>70%</b>
Fast Talk (05%)	Persuade (15%)	Shotgun <b>80%</b>
		SMG (15%)

Weapons								
Melee	Damage	Firearm	Damage	Malf	Rng	#Att	Shots	Hp
Fist (50%)	1D3+db	38 auto <b>65%</b>	D10	99	15	2	6	8
Grapple (25%)	special	Luger <b>65%</b>	D10	99	20	2	8	9
Head (10%)	1D4+db	Elephant gun <b>60%</b>	3D6+4	00	100	1/2	2	12
Kick (25%)	1D6+db	Pumpgun <b>80%</b>	4D6	00	10	1	5	10

# Arthur Wright-Griffin - Background

## Baggrundshistorie



Arthur havde en let og sorgløs opvækst i Exeter i Sydvest-Englands søvnige hjørne. Hans far tilhørte den lavere adel, og havde sit eget firma, der importerede gummi fra Afrika. Men sorte skyer trak sammen om ham, netop som han skulle træde ind i farens firma.

Da Arthur fyldte 21 år brød Første Verdenskrig ud, og han blev indkaldt. Sammen med sit kompagni Second Exeter Riflemen måtte han kæmpe sig gennem mange af Frankrigs store krigsskuepladser. Undervejs blev han udnævnt til sergent. I krigen fandt han et stærkt venskab med tre andre unge mænd: Raymond Blake, som var deres løjtnant, Harry Tempel Smith og Francis Duncan begge korporaler.

Ved et af de store slag ved Verdun fandt en begivenhed sted, som skulle præge de fire venner for evigt. I et af de store bølgeangreb hen over ingenmandsland, så de deres kammerater falde en for en i den tyske kugleregn. Selv blev de gjort ukampdygtige af en artillerigranat, der landede nær dem i et vandhul og blæste dem om end rimelig uskadt, så fuldstændigt omtågede ned i et gamle bombekrater. Da kom til sig selv, var et artilleriangreb fra tyskernes side sat i gang, og det var umuligt at komme ud af krateret. De ventede til midt om natten med at snige sig af sted. Uden kompas og kravlende gennem pigtråd og mudder i silende regn tabte de hurtigt enhver orientering.

De endte med at kravle ned i en skyttegrav, som de troede var en tom fremskudt engelsk post. Det viste sig, at det var en forladt tysk skyttegrav. Mens vennerne ledte efter rent vand og måske lidt mad, blev deres nysgerrighed vakt af et svagt grønt lys, der strømmede ud fra en underjordisk mandskabsbarak. Da de undersøgte det nærmere, så de seks tyske officerer samlet om en bronzefigur, der nærmest lignede en siddende elefant med en blæksprutte som hoved. Figuren stod ovenpå en stabel nøgne lig. Officererne var iklædt specialuniformer med ledninger og gummislanger, der alle var koblet til små generatorer. Deres hænder var samlede, så de udgjorde en cirkel om figuren, og de messede i et ukendt sprog. Det grønne lys kom fra figuren, og over den syntes at samle sig en grøn sky. Da denne begyndte at samle sig til en to meter høj levende gengivelse af figuren greb vennerne ind. Arthur havde undervejs i skyttegraven fundet en taskefuld tyske håndgranater, hvor en nu fik trukket en split og hele tasken blev kastet ind i barakken. Dette satte en effektiv stopper for ritualen, og hele barakken styrtede sammen. Efter dette sneg vennerne sig tilbage til engelsk side.

De overlevede alle krigen, men var mærkede for livet. De omtalte aldrig ritualen for andre. Men de vidste, at den okkulte ondskab findes, og der er noget som ikke er

rigtigt længere. Bag stjernerne er der noget, som stirrer sultent ned på jorden, og som venter på at stjernerne skal stå rigtigt.

Efter krigen spredes de fire venner for alle vinde, men holder kontakten ved lige. Arthur kunne ikke længere forestille sig at træde ind i gummibranchen. I stedet benyttede han sig af farens kontakter i Afrika, og kom af sted til Kenya, hvor han efter et par omtumlede år slog sig ned som storvildtjæger og turguide.

Det er nu en del år siden, han sidst har været i England, men han har besluttet sig for at tilbringe sensommeren i Exeter. De fire venner skal samles i Harrys hus til genforening. De har nu haft en første munter aften, og er ved at komme til live over en stor engelsk morgenmad med bacon, æg, pølser og the. Stemningen er gemytlig, da telefonen ringer.

<b>Bopæl</b>	Kenya	<b>Beskrivelse</b>	Stor kleppert
<b>Alder</b>	36	<b>Personlighed</b>	Stor i slaget, frygtløs

<b>Kontakter</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Wilbur McCourt – rig forretningsmand og storvildtjæger, bosiddende i London</li><li>- Rupert Swain-Watford – adelsmand og storvildtjæger, bosiddende i London</li></ul>
------------------	---



<b>Ejendele</b>
Våbentilladelse til jagtvåben Trofæer (blandt gaver til alle vennerne) Våben og ammunition Detektivromaner

# Call Of Cthulhu 1929

## En Æskefuld Ondskab

Investigator	Raymond Blake	STR	12	DEX	15	INT	18	Idea	90
Occupation	Professor of history	CON	9	APP	10	POW	15	Luck	75
Colleges, Degrees	Oxford	SIZ	11	SAN	75	EDU	21	Know	100
Birthplace	Exeter, England	99-Cthulhu Mythos			95	Damage Bonus		+D4	

Sanity Points	Magic Points	Hit Points
Insane 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16	Unconscious 0 1 2 3 4	Dead -2 -1 0 1 2 3 4 5 6
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32	5 6 7 8 9 10 11 12 13	7 8 9 <b>10</b> 11 12 13 14
33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48	14 <b>15</b> 16 17 18 19 20	15 16 17 18 19 20 21
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64	21 22 23 24 25 26 27	22 23 24 25 26 27 28
65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 <b>75</b> 76 77 78 79 80	28 29 30 31 32 33 34	29 30 31 32 33 34 35
81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96	35 36 37 38 39 40 41	36 37 38 39 40 41 42
97 98 99	42 43	43

Investigator Skills		
Accounting (10%)	First Aid (30%)	Pharmacy (01%)
Anthropology (01%)	Geology (01%)	Photography (10%)
Archaeology <b>96%</b>	Hide <b>30%</b>	Physics (01%)
Art (05%)	History <b>90%</b>	Pilot (01%)
Astronomy <b>41%</b>	Jump (25%)	Psychoanalysis (01%)
Bargain <b>35%</b>	Law (05%)	Psychology <b>20%</b>
Biology (01%)	Library Use <b>85%</b>	Ride (05%)
Chemistry (01%)	Listen <b>45%</b>	Sneak <b>30%</b>
Climb <b>45%</b>	Locksmith (01%)	Spot Hidden <b>40%</b>
Conceal (15%)	Martial Arts (01%)	Swim (25%)
Craft (05%)	Mech. Repair (20%)	Theology (05%)
Credit Rating <b>75%</b>	Medicine (05%)	Throw (25%)
Cthulhu Mythos <b>4%</b>	Natural History (10%)	Track (10%)
Disguise (01%)	Navigate (10%)	
Dodge <b>25%</b>	Occult <b>60%</b>	<b>Firearms</b>
Drive Auto (20%)	Opr. Hvy. Mch. (01%)	Handgun <b>45%</b>
Electr. Repair (10%)	Other Language (01%)	Machine Gun (15%)
English <b>99%</b>	- Latin <b>76%</b>	Rifle <b>40%</b>
Fast Talk (05%)	- French <b>27%</b>	Shotgun (30%)
	Persuade (15%)	SMG (15%)

Weapons								
Melee	Damage	Firearm	Damage	Malf	Rng	#Att	Shots	Hp
Fist (50%)	1D3+db							
Grapple (25%)	special							
Head (10%)	1D4+db							
Kick (25%)	1D6+db							

# Raymond Blake – Background

## Baggrundshistorie



Raymond havde en tung opvækst i Exeter i Sydvest-Englands søvnige hjørne. Hans far var dommer og moderen var depressiv. Hans barndomshjem var fyldt med tavshed, nedrullede gardiner og ensomhed. Raymond viste sig meget begavet, og blev optaget på Oxford Universitet indenfor linjen arkæologi og historie. En lovende akademisk karriere ventede. Men sorte skyer trak sammen om ham.

Da Raymond fyldte 25 år brød Første Verdenskrig ud, og han blev indkaldt. Først kom han på officersskole på grund af sin universitetsuddannelse og blev løjtnant. Senere skulle han sammen med sit kompagni Second Exeter Rifleman kæmpe sig gennem mange af Frankrigs store krigsskuepladser. I krigen fandt han et stærkt venskab med tre andre unge mænd: Arthur Wright-Griffin, hans sergent, Francis Duncan og Harry Tempel-Smith, begge korporaler.

Ved et af de store slag ved Verdun fandt en begivenhed sted, som skulle præge de fire venner for evigt. I et af de store bølgeangreb hen over ingenmandsland, så de deres kammerater falde en for en i den tyske kugleregn. Selv blev de gjort ukampdygtige af en artillerigranat, der landede nær dem i et vandhul og blæste dem om end rimelig uskadt, så fuldstændigt omtågede ned i et gamle bombekrater. Da kom til sig selv, var et artilleriangreb fra tyskernes side sat i gang, og det var umuligt at komme ud af krateret. De ventede til midt om natten med at snige sig af sted. Uden kompas og kravlende gennem pigtråd og mudder i silende regn tabte de hurtigt enhver orientering.

De endte med at kravle ned i en skyttegrav, som de troede var en tom fremskudt engelsk post. Det viste sig, at det var en forladt tysk skyttegrav. Mens vennerne ledte efter rent vand og måske lidt mad, blev deres nysgerrighed vakt af et svagt grønt lys, der strømmede ud fra en underjordisk mandskabsbarak. Da de undersøgte det nærmere, så de seks tyske officerer samlet om en bronzefigur, der nærmest lignede en siddende elefant med en blæksprutte som hoved. Figuren stod ovenpå en stabel nøgne lig. Officererne var iklædt specialuniformer med ledninger og gummislanger, der alle var koblet til små generatorer. Deres hænder var samlede, så de udgjorde en cirkel om figuren, og de messede i et ukendt sprog. Det grønne lys kom fra figuren, og over den syntes at samle sig en grøn sky. Da denne begyndte at samle sig til en to meter høj levende gengivelse af figuren greb vennerne ind. Arthur havde undervejs i skyttegraven fundet en taskefuld tyske håndgranater, hvor en nu fik trukket en split og hele tasken blev kastet ind i barakken. Dette satte en effektiv stopper for ritualen, og hele barakken styrtede sammen. Efter dette sneg vennerne sig tilbage til engelsk side.



De overlevede alle krigen, men var mærkede for livstid. De omtalte aldrig ritualer for andre. Men de vidste, at den okkulte ondskab findes, og der er noget som ikke er rigtigt længere. Bag stjernerne er der noget, som stirrer sultent ned på jorden, og som venter på at stjernerne skal stå rigtigt.

Efter krigen spredes de fire venner for alle vinde, men holder kontakten ved lige. Raymond vente tilbage til studierne, og i en alder af 40 år er han allerede professor. Hans studier vendte sig dog uden for det officielle arbejde mod det okkulte. Gennem hele Englands historie var der små, men tydelige spor på samme ondskab, som han så den nat i den tyske skyttegrav. Der findes en hemmelig kultur, der tilbeder gamle guder, der sover og som venter på at vandre igen. En ren ondskab som nogle ønsker at slippe løs, og som samles under løsnen "Cthulhu fhtagn."

I de okkulte studier har Raymond fået smag for teosofismens budskaber. Han kommer derfor tit i teosofisk selskab i Bristol.

Det er nu en del år siden, at han har set vennerne fra krigen. Nu skal de samles i Harrys hus til genforening over nogle dage. De har haft en første munter aften, og er ved at komme til live over en stor engelsk morgenmad med bacon, æg, pølser og the. Stemningen er gemytlig, da telefonen ringer.

<b>Bopæl</b>	Oxford	<b>Beskrivelse</b>	Blød, let overvægtig.
<b>Alder</b>	40	<b>Personlighed</b>	Venlig, imødekommende, lyttende, voldsomt begavet

<b>Kontakter</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- De to okkulte boghandlere i Bristol og Bath, Medlemmer af Teosofiske Selskab, Bristol</li><li>- Redaktøren af magasinet New Dawn, også medlem</li><li>- Historisk fakultet på Oxford Universitet</li></ul>
------------------	--



#### Ejendele

Massiv bogsamling om historiske, arkæologisk og okkulte emner  
Bil - Ford 1925  
Pibe

# Call Of Cthulhu 1929

## En Æskefuld Ondskab

Investigator	Harry Tempelsmith	STR	14	DEX	13	INT	15	Idea	75
Occupation	Private Investigator	CON	13	APP	9	POW	13	Luck	65
Colleges, Degrees	Police academy	SIZ	11	SAN	65	EDU	17	Know	85
Birthplace	Exeter, England	99-Cthulhu Mythos			98	Damage Bonus		+D4	

Sanity Points	Magic Points	Hit Points
Insane 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16	Unconscious 0 1 2 3 4	Dead -2 -1 0 1 2 3 4 5 6
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32	5 6 7 8 9 10 11 12 <b>13</b>	7 8 9 10 11 <b>12</b> 13 14
33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48	14 15 16 17 18 19 20	15 16 17 18 19 20 21
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64	21 22 23 24 25 26 27	22 23 24 25 26 27 28
<b>65</b> 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80	28 29 30 31 32 33 34	29 30 31 32 33 34 35
81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96	35 36 37 38 39 40 41	36 37 38 39 40 41 42
97 98 99	42 43	43

Investigator Skills		
Accounting (10%)	First Aid (30%)	Photography <b>35%</b>
Anthropology (01%)	Geology (01%)	Physics (01%)
Archaeology (01%)	Hide <b>30%</b>	Pilot (01%)
Art (05%)	History (20%)	Psychoanalysis (01%)
Astronomy (01%)	Jump (25%)	Psychology <b>35%</b>
Bargain <b>25%</b>	Law <b>20%</b>	Ride (05%)
Biology (01%)	Library Use <b>75%</b>	Sneak <b>50%</b>
Chemistry (01%)	Listen <b>50%</b>	Spot Hidden <b>54%</b>
Climb (40%)	Locksmith <b>66%</b>	Swim (25%)
Conceal (15%)	Martial Arts (01%)	Theology (5%)
Craft (05%)	Mech. Repair (20%)	Throw (25%)
Credit Rating (15%)	Medicine (05%)	Track (10%)
Cthulhu Mythos <b>1%</b>	Natural History (10%)	<b>Firearms</b>
Disguise (01%)	Navigate (10%)	Handgun <b>75%</b>
Dodge <b>52%</b>	Occult (05%)	Machine Gun (15%)
Drive Auto <b>25%</b>	Opr. Hvy. Mch. (01%)	Rifle <b>70%</b>
Electr. Repair (10%)	Other Language (01%)	Shotgun (30%)
English <b>85%</b>	Persuade <b>45%</b>	SMG (15%)
Fast Talk <b>70%</b>	Pharmacy (01%)	

Weapons								
Melee	Damage	Firearm	Damage	Malf	Rng	#Att	Shots	Hp
Fist (50%)	1D3+db	32 revolver <b>75%</b>	D8	00	15	3	6	10
Grapple (25%)	special	45 revolver <b>75%</b>	D10+2	00	15	1	6	10
Head (10%)	1D4+db	Lee-Enfield <b>70%</b>	2D6+4	00	110	1 - 2	10	12
Kick (25%)	1D6+db							

# Harry Tempelsmith - Background

## Baggrundshistorie



Harry havde en let om end fattig opvækst i Exeter i Sydvest-Englands søvnige hjørne. Hans far var politimand, ligesom alle øvrige mænd i familien så længe der havde eksisteret politi i England. Sorte skyer trak sammen om Harry, netop som han havde startet på politiskolen.

Da Harry fyldte 19 år brød Første Verdenskrig ud, og han blev indkaldt. Sammen med sit kompagni Second Exeter Rifleman måtte han kæmpe sig gennem mange af Frankrigs store krigsskuepladser. Undervejs blev han udnævnt til korporal. I krigen fandt han et stærkt venskab med tre andre unge mænd: Raymond Blake, som var deres løjtnant, Arthur Wright-Griffin, sergenten, og Francis Duncan som også var

korporal.

Ved et af de store slag ved Verdun fandt en begivenhed sted, som skulle præge de fire venner for evigt. I et af de store bølgeangreb hen over ingenmandsland, så de deres kammerater falde en for en i den tyske kugleregn. Selv blev de gjort ukampdygtige af en artillerigranat, der landede nær dem i et vandhul og blæste dem om end rimelig uskadte, så fuldstændigt omtågede ned i et gamle bombekrater. Da kom til sig selv, var et artilleriangreb fra tyskernes side sat i gang, og det var umuligt at komme ud af krateret. De ventede til midt om natten med at snige sig af sted. Uden kompas og kravlende gennem pigtråd og mudder i silende regn tabte de hurtigt enhver orientering.

De endte med at kravle ned i en skyttegrav, som de troede var en tom fremskudt engelsk post. Det viste sig, at det var en forladt tysk skyttegrav. Mens vennerne ledte efter rent vand og måske lidt mad, blev deres nysgerrighed vakt af et svagt grønt lys, der strømmede ud fra en underjordisk mandskabsbarak. Da de undersøgte det nærmere, så de seks tyske officerer samlet om en bronzefigur, der nærmest lignede en siddende elefant med en blæksprutte som hoved. Figuren stod ovenpå en stabel nøgne lig. Officererne var iklædt specialuniformer med ledninger og gummislanger, der alle var koblet til små generatorer. Deres hænder var samlede, så de udgjorde en cirkel om figuren, og de messede i et ukendt sprog. Det grønne lys kom fra figuren, og over den syntes at samle sig en grøn sky. Da denne begyndte at samle sig til en to meter høj levende gengivelse af figuren greb vennerne ind. Arthur havde undervejs i skyttegraven fundet en taskefuld tyske håndgranater, hvor en nu fik trukket en split og hele tasken blev kastet ind i barakken. Dette satte en effektiv stopper for ritualen, og hele barakken styrtede sammen. Efter dette sneg vennerne sig tilbage til engelsk side.

De overlevede alle krigen, men var mærkede for livstid. De omtalte aldrig ritualen for

andre. Men de vidste, at den okkulte ondskab findes, og der er noget som ikke er rigtigt længere. Bag stjernerne er der noget, som stirrer sultent ned på jorden, og som venter på at stjernerne skal stå rigtigt.

Efter krigen spredes de fire venner for alle vinde, men holder kontakten ved lige. Harry vender tilbage til politiskolen, men som årene går, har han det sværere og sværere med stive regler og ordrer. Til sidst åbner han sit eget detektivbureau i stedet for. Forretningen går godt med forsvundne unge mennesker på romantiske udflugter og overvågning af utro ægtemænd. Harry er i øvrigt Exeters eneste detektiv.

De fire gamle venner skal samles i Harrys hus i Exeter til genforening. De har nu haft en første munter aften, og er ved at komme til live over en stor engelsk morgenmad med bacon, æg, pølser og the. Stemningen er gemytlig, da telefonen ringer.

<b>Bopæl</b>	Exeter	<b>Beskrivelse</b>	Stort hår og i øvrigt meget almindelig
<b>Alder</b>	34	<b>Personlighed</b>	Eftertænksom og velovervejet

<b>Kontakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Politiet i Exeter</li> <li>- Journalist John Maxwell på Exeter Evening Standard</li> </ul>
------------------	---



<b>Ejendele</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bil - Austin fra 1923</li> <li>Dirkesæt</li> <li>Kamera</li> <li>Mørkekammer</li> <li>Detektivlicens</li> <li>Våbentilladelse til pistol</li> </ul>

# Call Of Cthulhu 1929

## En Æskefuld Ondskab

Investigator	Francis Duncan	STR	10	DEX	9	INT	16	Idea	80
Occupation	Catholic Missionary	CON	13	APP	12	POW	17	Luck	85
Colleges, Degrees	Catholic Seminary	SIZ	16	SAN	85	EDU	16	Know	80
Birthplace	Exeter, England	99-Cthulhu Mythos			96	Damage Bonus		+D4	

Sanity Points	Magic Points	Hit Points
Insane 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16	Unconscious 0 1 2 3 4	Dead -2 -1 0 1 2 3 4 5 6
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32	5 6 7 8 9 10 11 12 13	7 8 9 10 11 12 13 14
33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48	14 15 16 <b>17</b> 18 19 20	<b>15</b> 16 17 18 19 20 21
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64	21 22 23 24 25 26 27	22 23 24 25 26 27 28
65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80	28 29 30 31 32 33 34	29 30 31 32 33 34 35
81 82 83 84 <b>85</b> 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96	35 36 37 38 39 40 41	36 37 38 39 40 41 42
97 98 99	42 43	43

Investigator Skills		
Accounting (10%)	Fast Talk (05%)	Pharmacy <b>51%</b>
Anthropology <b>21%</b>	First Aid <b>75%</b>	Photography (10%)
Archaeology (01%)	Geology (01%)	Physics (01%)
Art (05%)	Hide <b>35%</b>	Pilot (01%)
Art - Iconography <b>65%</b>	History (20%)	Psychoanalysis (01%)
Astronomy (01%)	Jump (25%)	Psychology (05%)
Bargain (05%)	Law (05%)	Ride (05%)
Biology (01%)	Library Use <b>40%</b>	Sneak <b>45%</b>
Chemistry (01%)	Listen <b>42%</b>	Spot Hidden <b>42%</b>
Climb <b>55%</b>	Locksmith (01%)	Swim <b>35%</b>
Conceal (15%)	Martial Arts (01%)	Theology <b>75%</b>
Craft (05%)	Mech. Repair <b>65%</b>	Throw (25%)
Craft - Smithing <b>65%</b>	Medicine (05%)	Track (10%)
Credit Rating <b>46%</b>	Natural History <b>20%</b>	<b>Firearms</b>
Cthulhu Mythos <b>3%</b>	Navigate (10%)	Handgun (20%)
Disguise (01%)	Occult <b>85%</b>	Machine Gun (15%)
Dodge <b>27%</b>	Opr. Hvy. Mch. (01%)	Rifle <b>45%</b>
Drive Auto (20%)	Other Language (01%)	Shotgun (30%)
Electr. Repair (10%)	- Tamil <b>67%</b>	SMG (15%)
English <b>80%</b>	Persuade <b>55%</b>	

Weapons								
Melee	Damage	Firearm	Damage	Malf	Rng	#Att	Shots	Hp
Fist (50%)	1D3+db							
Grapple (25%)	special							
Head (10%)	1D4+db							
Kick (25%)	1D6+db							

# Francis Duncan - Background

## Baggrundshistorie



Francis havde en tung opvækst i Exeter i Sydvest-Englands søvnige hjørne. Hans far blev enkemand i en tidlig alder og stod alene tilbage med den dengang spæde Francis. Familien var katolsk og mange timer blev tilbragt i den lokale katolske kirke. Francis kom senere i lære i en bank og en rolig og regelmæssig tilværelse tegnede sig for den unge mand. Men sorte skyer trak sammen om ham.

Da Francis fyldte 23 år brød Første Verdenskrig ud, og han blev indkaldt. Sammen med sit kompagni Second Exeter Riflemen måtte han kæmpe sig gennem mange af Frankrigs store krigsskuepladser. Undervejs blev han udnævnt til korporal. I krigen fandt han et stærkt venskab med tre andre unge mænd:

Raymond Blake, som var deres løjtnant, Arthur Wright-Griffin, sergent og Harry Tempel-Smith, som også var korporal.

Ved et af de store slag ved Verdun fandt en begivenhed sted, som skulle præge de fire venner for evigt. I et af de store bølgeangreb hen over ingenmandsland, så de deres kammerater falde en for en i den tyske kugleregn. Selv blev de gjort ukampdygtige af en artillerigranat, der landede nær dem i et vandhul og blæste dem om end rimelig uskadte, så fuldstændigt omtågede ned i et gamle bombekrater. Da kom til sig selv, var et artilleriangreb fra tyskernes side sat i gang, og det var umuligt at komme ud af krateret. De ventede til midt om natten med at snige sig af sted. Uden kompas og kravlende gennem pigtråd og mudder i silende regn tabte de hurtigt enhver orientering.

De endte med at kravle ned i en skyttegrav, som de troede var en tom fremskudt engelsk post. Det viste sig, at det var en forladt tysk skyttegrav. Mens vennerne ledte efter rent vand og måske lidt mad, blev deres nysgerrighed vakt af et svagt grønt lys, der strømmede ud fra en underjordisk mandskabsbarak. Da de undersøgte det nærmere, så de seks tyske officerer samlet om en bronzefigur, der nærmest lignede en siddende elefant med en blæksprutte som hoved. Figuren stod ovenpå en stabel nøgne lig. Officererne var iklædt specialuniformer med ledninger og gummislanger, der alle var koblet til små generatorer. Deres hænder var samlede, så de udgjorde en cirkel om figuren, og de messede i et ukendt sprog. Det grønne lys kom fra figuren, og over den syntes at samle sig en grøn sky. Da denne begyndte at samle sig til en to meter høj levende gengivelse af figuren greb vennerne ind. Arthur havde undervejs i skyttegravens fundet en taskefuld tyske håndgranater, hvor en nu fik trukket en split og hele tasken blev kastet ind i barakken. Dette satte en effektiv stopper for ritualen, og hele barakken styrtede sammen. Efter dette sneg vennerne sig tilbage til engelsk side.

De overlevede alle krigen, men var mærkede for livstid. De omtalte aldrig ritualer for andre. Men de vidste, at den okkulte ondskab findes, og der er noget som ikke er rigtigt længere. Bag stjernerne er der noget, som stirrer sultent ned på jorden, og som venter på at stjernerne skal stå rigtigt.

Efter krigen spredes de fire venner for alle vinde, men holder kontakten ved lige. Francis kunne ikke længere vende tilbage til banken. Han skulle finde mening i livet og midler til beskyttelse af den ondskab han havde fornemmet den nat i den tyske skyttegrav. Derfor valgte han det katolske præsteseminarium. Da han blev præsteviet, lod han sig indrullere i den indiske mission. Han tog til Indiens sydspids og prædikede Kristus ord. Men i denne afkrog af jorden fandt han beviser blandt de indiske afguder på samme ondskab, som han så i den tyske skyttegrav. Der findes en hemmelig kultur, der tilbeder gamle guder, der sover og som venter på at vandre igen. En ren ondskab som nogle ønsker at slippe løs, og som samles under løsnen "Cthulhu fhtagn."

Det er nu en del år siden, han sidst har været i England, men han har besluttet sig for at tilbringe sensommeren i Exeter, da han er i England for at undervise et år på præsteseminariumet i missionsvirksomhed. De fire venner skal samles i Harrys hus til genforening. De har nu haft en første munter aften, og er ved at komme til live over en stor engelsk morgenmad med bacon, æg, pølser og the. Stemningen er gemytlig, da telefonen ringer.

<b>Bopæl</b>	Madurai, Indien	<b>Beskrivelse</b>	Høj, tynd og senet
<b>Alder</b>	37	<b>Personlighed</b>	Praktisk anlagt, går lige på problemet

<b>Kontakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Den katolske præst Alexius Lindon i Exeter</li> <li>- Det katolske præsteseminarium i London</li> </ul>
------------------	--



<b>Ejendele</b>
Førstehjælpskasse
Medicinkuffert
Lille værktøjssæt
Bibel
Krucifiks