

\*\*\*\*\*

Vi regner med, til ære for vore udvalgte læsere (Alle de lede GM's/DM's/Keeper's/Referee's m.m.) at lade det indlagte modul være en fast rubrik i TABU. Dvs at du hvert nummer vil få et lille hæfte, nemt at hive ud, med i dit TABU. Dette skulle kort opridse forskellige forslag til spændende spilletimer med mange forskellige spil. Hvis du selv har et dø'fedt scenarie, som du kan komprimere til 8-12 sider, så er du velkommen til at sende det til redaktionen. Du vil selvfølgelig blive honoreret.

\*\*\*\*\*

## YSQUAMS TEGN

et Call of Cthulhu (TM)-scenarie for 3-6 characters i Portland '35  
 Skrevet af Merlin P. Mann, C.1987




---

Call of Cthulhu er Chaosium Inc.'s varemærke for deres rollespil i H.P.Lovecrafts Cthulhu Mythos-verden.

## INDLEDNING

---

Scenariet foregår i Portland, Oregon, USA i 1935. Scenariet kræver kun kendskab til basis-reglerne, og kan derfor bruges af den nystartede Call-spiller. Det beskæftiger sig ikke med de traditionelle Mythos-creatures, men involverer stadig visse overnaturlige hændelser. Det kan dog være en god ide for Keeper'en at give indtryk af et ikke-Mythosorienteret scenarie.

Scenariet er bygget op som en god gammel kriminal-roman, og mindst een af character'sne er også nødt til at have en detektiv-forretning kørende. De andre character's kan enten være medhjælpere eller venner. Som enhver anden god kriminalroman, kører dette scenarie på motiver, alibier etc etc, og plottet går ud på hellere at gøre spillerne sidsyge end character'sne. Det meste af mysteriets indvikling ligger i kodeordet, forvirring!

Det er vigtigt at keeperen hele tiden kører med på spillernes haltende forsøg, ligemeget hvor gal en retning de går i. Spillerne vil alligevel blive opsøgt til sidst, så.....

---

## SPILLERNES INFORMATION

---

Een af spillerne er indehaver af et luset detektivbureau i Portland. Forretningen går mildest talt af H. til, men det er absolut ikke noget man taler om.

En dag (Mandag d.16.december,1935), under avislæsningen, bliver han ringet op af en spød kvinde-stemme, der præsenterer sig som Marylin Gottham. Hun er særdeles kendt af spillerne, der jo alle læser avis. Hun er den rigeste og smukkeste unge dame i Portland og omegn, og var, indtil nogle få dage i forvejen, gift med amatør-arkæologen James Gott-ham, der dog var kendt for at være lidt af en playboy. Desværre blev han, fredag d.13.december om natten, fundet i sin have med et flået bryst. I hånden havde han sin S&W .38, hvor der var affyret 2 skud. Dette havde vækket husholdersken, der havde fundet liget i sneen. Det har spillerne allerede læst i avisen, og det er derfor heller ikke så svært at gætte, hvad telefonopringningen går ud på. Da Marylin ikke stoler specielt meget på politiets kvalitet, ønsker hun at sætte en privatdetektiv på sagen (hvorfor hun vælger denne detektiv, bør keeper-en lade stå som et åbent spørgsmål). Da hun tilbyder 4.000\$ for en opklaring er spillerne faktisk nødt til at acceptere (skulle de nægte, så lad sheriffen banke på i samme nu, og rykke dem for deres husleje. Det skulle give dem lidt motivation!). Samtidig med pengene vil sagen jo også give god prestige, og det behøver detektivbureau'et i høj grad.

Mrs. Gottham bor i et stort 3-etagers hus med tilhørende park og sø. I en skov i udkanten af Portland, og der ønsker hun at møde spillerne, helst så snart som muligt...

---

#### KEEPERS INFORMATION

---

Mrs. Gottham vil meget gerne se spillerne allerede selvsamme eftermiddag, så der vil ikke være tid eller brug for undersøgelser før mødet. Når spillerne ankommer til huset, som er rimeligt overdådigt, vil Mrs. Gottham og hendes advokat vente dem. Advokaten, Dean Symmonds, virker ikke specielt åben, helt til forskel fra Mrs. Gottham, der virkelig forstår at charme sig igennem. Psychology-rul vil ikke afsløre noget om Gottham, men advokaten virker absolut ikke begejstret for spillerenes tilstedeværelse. Hans opgave er ellers at ordne betalingen, som først vil finde sted når forbryderen er fundet.

Mrs. Gottham vil endnu en gang kort opridsse historien, og vil være meget hjælpsom angående spørgsmål. Advokaten vil holde sig skulende i baggrunden.

Det er så efter dette møde, at efterforskningen kan gå i gang, og her at de virkelige problemer opstår. Det hele virker jo egentlig forudsigeligt. Dvs...både og. Gottham har et motiv, og advokaten opfører sig besynderligt. Det kunne være dem begge, eller hvad? Men hvordan er James egentlig blevet slået ihjel?

Nu skulle spillerne gerne have følelsen af, at det scenariet går ud på, er at finde passende beviser til at fælde Mrs. Gottham og/eller Dean Symmonds.

Men så nemt er det ikke! Gottham og Symmonds arbejder nemlig ikke sammen, MEN de er begge skyldige. De har faktisk begge to sendt lejermordere på nakken af James Gottham, uden at vide at den anden har gjort det samme. Gottham hyrede en fyr ved navn Eric Noden, og Symmonds en Sam Niper.

Selvom det lyder indviklet nok, så er det faktisk kun begyndelsen. Ikke kun Noden og Niper er ude efter James, næh en indisk kult med rødder i visse Cthulhu-myter, er også efter hans blod. På en arkæologi-tur i In-dien finder han nemlig kultens vigtigste hellige symbol, som de havde skjult i et gammelt kloster. Der droppede James helt tilfældigt forbi og tog altså det korsformede symbol med sig hjem til USA. Der er altså 3, der nu er efter James, og det lykkedes faktisk hverken for Noden eller Niper at gøre jobbet. Altså må det være kult-folkene. Men for at understrege mystikken, så tager kultens gud, Ysquam, een af Nyarlathotep's større selvstændige tjenere, selv affære og straffer den vantro og blasfemiske James Gottham. Det flædede bryst er resultatet af Ysquam's kløer. Alt dette ved hverken Mrs Gottham eller Symmonds.

---



PERSON-BESKRIVELSER

Marylin Gottham

STR 11 CON 13 SIZ 12 INT 15 POW 16  
DEX 13 CHA 18 EDU 15 SAN 20 HP 13 AGE 27

Skills: Archeology 30% Credit Rating 45%. Debate 65%, Drive Automobile 35%, Fast Talk 60%, First Aid 55%, History 40%, Law 35%, Listen 45%, Ride 55%, Seduce 80%.

Languages (Speak/Read): English 80%/75%, French 70%/70%, Latin 35%/45% German 50%/45%, Arabic 20%/20%.

Weapons : Kick 45%, 1D4 damage;

Bolt Act. Rifle 50%, 3D6 damage;

Marylin Gottham er en besynderlig dame. Hun har altid været populær blandt mændene og aldeles upopulær blandt husmoderforeningerne etc. Hun har altid haft et ry for at være lettere løssluppen, hvilket sammen med hendes mange penge, har gjort at hun, på trods af sin korte levealder, har nået en del! Desværre har hendes liv på toppen gjort hende næsten sindsyg. Hendes magtbegær er ustyrligt, og hun søger konstant nye spændende udfordringer. Dette var også grunden til at hun reddede en stakkels amatørarkæolog fra at gå helt nenedom og hjem i Indien, hvor hun mødte ham på en udstilling. På trods af et ægteskabslofte til hendes private advokat, tog hun denne mand med hjem til USA, og giftede sig med ham. Men efter et år var han godt inde i rigmandslivet, så han begyndte at kede Marylin. Dog kunne hun ikke bare lade sig skille. Hendes omdømme var trods alt lidt for snavset til at kunne tåle en skandale. Altså hyrer hun en lejemorder til at fjerne ham. Lejemorderen får imidlertid aldrig udført sin gerning, men det ved Mrs. Gottham jo ikke. Hun har faktisk aldrig talt med ham eller set ham, og betalingen skulle finde sted via en bagagebox i Portland hovedbanegård. Hun vil fortælle åbenthjertigt til spillerne, og kun impalede Psychology/Fast Talk etc. ville bringe hende på glatis. Hvis spillerne anklager hende for mordet, vil hun først tro det er en joke, men fortsættes anklagerne (f.eks. forsøg på at presse tilståelser) vil hun blot beklage at hun ikke kunne finde rigtig hjælp, og dermed fyre dem. Mrs. Gottham ved egentlig godt, at hun kan blive opdaget, og derfor vil hun, så vidt muligt, prøve at forføre mindst en af spillerne. Hun kan her bruge sin Seduce vs. ofrets Intelligence. Skulle det ske at party'et kan fremskaffe uafviselige beviser på hendes mordforsøg, vil hun kun tilstå overfor den hun før har forført, hvilket skulle give hende gode kort på hånden. Playerne må få indtrykket af, at hun er for stor en fisk til at blive nailed! Mrs. Gottham vil tilbyde spillerne bolig i hende megavilla, samt invitere dem til hendes jule-party.

Dean Symmonds

-----  
STR 10 CON 10 SIZ 13 INT 15 POW 8  
DEX 8 CHA 11 EDU 16 SAN 35 HP 12 AGE 53

Skills: Accounting 25%, Credit Rating 45%, Drive Automobile 50%,  
History 40%, Law 80%, Library Use 60%, Linguist 60%.  
Languages (Speak/Read): English 80%/80%, Latin 50%/70%, German 50%/60%  
Weapons: Fist 50%, 1D3 damage;  
Folding Knife 40%, 1D4 damage

Symmonds er også uskyldig skyldig. Dvs at også han tror, at han har myrdet Mr. Gottham. Et år tilbage lovede Marilyn nemlig, for at gøre noget ved sit dårlige rygte, at gifte sig med ham. Desværre mødte hun jo et bedre tilbud i Indien lige før brylluppet. Dean elskede stadig Marilyn, og vendte derfor alle sine hævntanker mod James. Men da Dean ikke ligefrem er en handlelygtig mand, tog det ham et helt år at tage beslutningen om at henvende sig til en lejemor, ved navn Sam Niper. Heller ikke Niper fik dog gjort sit job, men da Dean så aviserne, følte han sig med det samme skyldig. Han er meget uvenlig overfor partiet og opfører sig faktisk ret mistænkeligt. Nogle dage efter mødet, vil han også kontakte Niper igen, for at få ham til at rydde party'et af vejen. Skulle spillerne finde beviser mod ham, skal der ikke meget til at presse en tilståelse ud af ham. Han vil simpelthen fortælle alt hvad han ved. Indtil der forelægges anklager eller beviser, vil Symmonds overhovedet ikke være til nogen nytte. Han vil bare nægte snak.

-----  
James Gottham

-----  
Af gode grunde er det ikke nødvendigt at refferere James Gottham's characteristics. Han er nemlig død. Måske skulle man nævne hans 31 år og hans CHA på 16. Sine helt unge dage brugte den kære James på at rejse rundt i verden og lave lidt amatør-arkæologi for alle studiepengene. Det betød at han pludselig, bedst som han skulle til at forlade Indien, som han havde udforsket grundigt, ikke havde flere penge, og måtte se sig strandet. Men nu var James jo ikke så dum, så han begyndte at gå på fine udstillinger, og prøvede med sit charmerende væsen, at finde en rig enke, der ville tage ham med hjem til USA. Han kunne ikke finde en enke, men han fik fat i noget bedre, nemlig Marilyn, der var uhyre fascineret af James' interessante hobby. Så James forlod Indien med Marilyn, og lod alt, undtagen hans arkæologiske fund, hvor iblandt der lå et værdifuldt kors, ligge bag sig. Desværre tog det ikke lang tid før hans interessante glans gik af ham. Playboy-livet bekom ham langt bedre end jord under neglene, og langsomt blev han sløv, fedladen og lident tilfredsstillende for Marilyn. Så en aften i december

(fredag d.13/12-1935) sad han sent oppe i sit studereværelse, der lå ud til haven. Pludselig hørte og så han en skikkelse udenfor i skovkanten. Nu var James stadig ikke nogen bangebuks, så han hev en frakke over sig, tog sin revolver og gik ud i haven for at undersøge. Her mødte han sit livs rædsel. Et enormt udyr rejste sig sammen med en snestorm. Udyret var Ysquam, der med et enkelt slag, flåede James til blods. James nåede dog at affyre 2 skud mod væsnet, der åbentbart var usårligt. På trods af snestormens huyen, vækkede skuddene husholder-sken, Mary Hopkins, der dog ikke først tog notits af det, men så begyndte døren til haven og klapre. Da hun gik ned for at lukke den, så hun James' lig i haven.

---

#### Sam Niper

-----  
STR 14    CON 14    SIZ 15    INT 16    POW 17  
DEX 13    CHA 9    EDU 10    SAN 45    HP 15    AGE 43

Skills: Camouflage 45%, Chemistry 35%, Climb 50%, Demolitions 65%,  
Dodge 45%, Hide 50%, Sneak 60%.

Weapons: Fist 60%, 1D4+1D4:

Colt.45 65%, 1D10+2;

Bolt Act. Rifle 60%, 3D6

Sam Niper blev professionel lejemorder efter 1. verdenskrig, hvor han besatte stillingen som løjtnant. Krigen havde ødelagt hans psyke, og havde gjort ham til en nådesløs dræber. Så hvorfor ikke begynde at tjene til føden på det? Een dag opsøgte en nervøs advokat ham, og bad ham udrydde James Gottham. Da advokaten ikke turde andet end at betale forud, så Niper et let offer i ham, og sagde at han måtte undersøge sagen. Det betød altså, at han ikke rigtigt gad løfte en finger, så han følte bare at lykken smilede til ham, da han så at James var blevet myrdet. Han tog selvfølgelig ansvaret, og tilbød sig selv til en anden gang. Det benytter advokaten (Dean Symmonds) sig faktisk af, og beder ham, onsdag d.18 december, 5 dage efter mordet, om at fjerne de detektiver, der er sat på opgaven. Desværre for Niper, ønsker Dean ikke også denne gang at betale forud, mest pga af svigtende pengepung. Det gør heller ikke så meget for Niper, der ikke viger for lidt sjov.

---

#### Eric Noden

-----  
Heller ikke Noden er det nødvendigt at nedskrive charactristics på. Han er nemlig ikke mere af denne jord. Han var mere energisk end Niper, og derfor planlagde han sit mordforsøg umiddelbart efter han blev kontaktet af Gottham's sekretær, Michael Graves, der stod for korrespondancen. Noden fik aldrig at vide, at det var Marylin, der bestilte



mordet. men så længe han fik sine penge, kunne han jo også være ligeglad. Fredag d.13 december tog han, sammen med sin riffel, ud til Gottham's villa, for at udføre mordet. Men da han ankom, så han noget aldeles besynderligt. Han var kravlet ind i skoven, der vendte mod landevejen, og skulle nu til at danne overblik, da han på den modsatte side af haven så James Gottham med en revolver i hånden. Først var det jo kun tilfredsstillende, men da en 3 meter høj skikkelse rejste sig, gav det et gip i Noden. Som en refleks lagde han an til skud mod uvæsnet, men Ysquam's hellige tjenere havde fulgt deres gud, for at overvære afstraffelsen, så een af disse sneg sig ind på Noden og huggede hans hoved af med en økse, som han havde fundet i redskabsskuret. Resterne kastede de i søen, som på det tidspunkt, ikke var helt frosset til.

-----  
 YSQUM (Greater Servant (Under Nyarlathotep, The Crawling Chaos))  
 -----

STR	50	CON	45	SIZ	22	INT	20	POW	21
DEX	10	CHA	--	EDU	--	SAN	--	HP	34

Special Abilities: Telepathy, Restore 1 HP/round.

Spells Known: Contact Nyarlathotep, Summ/Bind Byakhee, Summ/Bind Star Vampire, Shrivelling.

Armour: 8 points of skin.

Weapons: Claw	80%	1D6+4D6;
Grapple	60%	Special;
Crushing Auto		4D6.

Move: 10/20 flying                      SAN loss: 1/1D10

Ysquam er en af Nyarlathotep's større tjenere på jorden. Ysquam har også grundlagt sin egen kult, der har til opgave at beskytte hans symboler på jorden. Disse symboler må han opsøge hver 50. år fro at bevare sine kræfter, og for at ofre til Nyarlathotep. Han har 5 symboler placeret rundt om i verden, og der er bla. et i Indien. Det blev desværre fjernet i 1934 af en mand ved navn James Gottham. Dette var højst ubejlægt, for det var netop i 1935 at Ysquam skulle vende tilbage. Kultmedlemmerne blev straffet for ikke at have haft symbolet, også kaldet Ysquams Tegn, under konstant bevogtning, og bare havde gemt det, men dette ville jo ikke bringe tegnet tilbage, og fik Ysquam ikke tegnet, ville Nyarlathotep nok blive lidt sur. Og han trods alt ikke er rar at komme i karambolage med, selv ikke for mini-guder! Altså drager Ysquam, sammen med 20 trofaste tjenere, til USA for at finde synderen. Det lykkedes, og James bliver straffet. Men stadig har de ikke fundet symbolet, så de bliver i USA. Ysquam gemmer sig i en skov, mens kultmedlemmerne moser rundt for at finde tegnet. Ysquam har evnen til telepati, og kan derfor, hvis man ikke klarer en POW vs POW, læse folks tanker. Samtidig kan han sende beskeder ved hjælp af telepati.

ANDRE PERSONER AF INTERESSE

-----

Visse andre personer, udover de indtil nu nævnte, vil kunne fodre spillerne med information af mere eller mindre værdi.

Een af disse er Mary Hopkins, husholdersken der fandt James. Hun vil kunne fortælle historien om aftenen, men den er allerede givet som vidneudsagn, og skulle være af spillernes kendskab. Skulle spillerne, via Oratory/Fast Talk etc, få overbevist hende, vil hun fortælle hvad hun ved om Marilyn og James' forhold. Hun vil kunne fortælle dem, at det var svigtende. De talte næsten aldrig sammen, og hev hver deres forskellige partnere med hjem. Hun vil dog insistere at intet kommer videre, og indrømmer at hun ofte følte sig meget flov over hendes herskab. Ellers siger hun intet ondt om hverken James eller Marilyn, og bliver hun spurgt, vil hun bedyre Marilyn's uskyld. Den kære gamle Hopkins er samtidig en stakkels sensitiv dame, og føler sig let trådt på, hvilket vil få hende til at klappe i, som en østers.

De andre tjenestefolk kan højst bekræfte Mary Hopkins' ord, og de fleste har slet ikke lyst til at udtale sig.

To folk er nyligt ansatte. Gartneren og Marylins sekretær. Den gamle gartner (ham der planter solskin etc. Red) forlod arbejdet i efteråret efter skænderi med James. Opspores hans baggrund (Marilyn kan give adresse) finder de ud af, at han for nyligt er død ved trafikuheld, rent faktisk sidste lørdag, dagen efter James' død. Dette er selvfølgelig blot afledning, men det skulle give lidt at tænke over.

Marylins tidligere sekretær, Michael Graves, er derimod ganske involveret, men han er for nyligt rejst til Brasilien, på ukendt adresse.

Marilyn er dog ellers klar til at sige god for ham, og ingen af det øvrige personale mistænker noget. Han havde altid talt om at ville flytte til udlandet, og nu havde han tjent her i 25 år, så han kunne gå med fed pension. Selvom han er et vigtigt vidne, kan det bare ikke lade sig gøre at opspore ham, og keeperen gør klogt i at stoppe spillerne, før de tager til Rio.

Begge de nyansatte er ganske rene i kanten, og ved intet af relevans for sagen.

Politiet er måske nok dem, der kan give flest oplysninger, men dette vil kræve adskillige succesfuld communication-skills, og vil kun blive udvekslet. Politiet føler trods alt at detektivens tilstedeværelse er en mistro til deres arbejde.

Skulle det lykkedes at komme i kontakt med politiet, vil man kunne få følgende oplysninger:

1. Pga af den efterfølgende snestorm er praktisk talt alle fodspor blevet slettet, men da mange grene er blevet knækket i nærheden af mordstedet har det tydet på at enten være mange, eller en meget uprofessionel.



2. Projektilerne fra James revolver er ikke blevet fundet, og må formodes at have ramt nogen. Desværre har det ikke været muligt at finde nogen blodspor, der har kunne underbygge teorien.

3. En stjålet efterladt bil blev fundet i underskoven på den modsatte side af landevejen. Den stod ulåst, og startnøglen sad i. Desuden var nummerpladerne fjernet. Bilen har været meldt savnet siden fredag (Keepers note: dette er Noden's planlagte flugtbil, som han dog ikke fik brug for!).

Skulle spillerne få fat i en af kult-tilhængerne, må de se i øjnene at disse mennesker er fanatikere med en SAN på 0, og det er derfor fuldstændigt umuligt at tvinge noget uden af dem. De går hellere i døden!

---

#### SPOR & VINK

-----

Da politiet kun har haft sagen et par dage, og hovedsageligt har brugt tiden til at lede efter projektilerne fra James' revolver, er der stadig en masse sjove ting at finde på Gottham's ejendom.

I den del af skoven, som vender ud mod vejen, vil nogle Spot Hidden's afsløre en stor væmmelig økse. Den er fyldt med indtørret blod og frosne kødstumper. Dette kunne meget vel være mordvåbenet, men da øksen er stor, virker det mærkeligt at den har været svunget 2-3 gange mod James uden han har kunne gøre noget. Spillerne kan, ved hjælp af lidt Communication-skill's få blodtypen checket, men der vil kun være 25% chance for at hospitalet kan finde ud af det. Skulle det alligevel lykkes, vil det afsløre en blodtype A. James' er O.

Øksen har selvfølgelig været brugt imod Eric Noden af kulttilhængerne. Det vil dog kun være til at spore gartnernes fingeraftryk, da disse havde handsker på.

Noden selv er også en af attraktionerne. Faktisk vil dette give anledning til lidt SAN-tab. Spot Hidden ved den private sø, vil nemlig afsløre noget af et chok. Et indskrumpet råddent hoved med hvide fiskeøjne og mugpletter på panden. Et mislykket SAN-rul vil koste 106 SAN-point. Ellers vil man blot miste eet. Hovedet vil ligge under nogle isflager i søkanten, mens resten af kroppen først vil være at finde, ved en bevidst gennemsøgning af søbunden.

Delene kan, efter nogle dages undersøgelse, af politiet identificeres som Eric Noden, en formodet lejemorder!

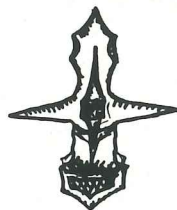
Det, midt i haven placerede, springvand, indhyllet i smukke blomsterdekorationer, og flisebelagte gange og smukke udskårede bænke, har også sin hemmelighed. Eller rettere, fliserne har. Ved en grundig undersøgelse af fliserne, vil man opdage at nogle er løse (her skal man fortælle at man undersøger fliserne. Et Spot Hidden vil ikke være nok). Disse gemmer selvfølgelig på løs jord (dog lettere frossent), der dækker en kuffert med kodelås. Denne kodelås kan man selvfølgelig bare prøve

sig frem med, men det ville være lettere at åbne den med Mech. Repair eller Pick Locks. Vil man bare bryde den op, har den en STR 25 på Resistance tabellen. Kufferten vil afsløre nogle af James' kostbareste fund. Det er allesammen fund, der er skjult for museerne. Det er faktisk ting som er meldt savnet fra grave etc. af forskellige store museer.

Opsøger spillerne disse museer, vil de få en samlet findeløn på 1D10 x10 \$.

Men det er ikke kun penge spillerne vil kunne få ud af museerne. De vil kunne fortælle, at et af James' fund, et primitivt kors i bly, ikke er spor almindeligt. Ingen kan bedømme hvilken kultur den kommer fra, men anslås muligvis til Indien. Dog hører det ikke hjemme i nogen kendte religioner eller bevægelser. Der er også ridset nogle skrifttegn i, som ingen kan tyde. Spillerne kan få lov til at beholde korset indtil deres sag er forbi, men så vil museerne gerne have det. Korset er selvfølgelig Ysquams Tegn!!!

Efter at spillerne har fundet Tegnet, vil det ikke kun være Sam Niper, der vil være ude efter dem. De vil nu også have et bundt indere i hælene. Ysquam vil føle at hans tegn er i nærheden, og meget snart udpege spillerne som bærerne. Dog ved han ikke om de har gemt tegnet, så han vil ikke risikere, at spillerne kommer til skade, endnu! Derfor agter han, indtil videre, kun at tage dem til fange.



YSQUAM'S KORS

---

## BEGIVENHEDER

-----

Sporene er få, og forvirringen er stor. I det hele taget ligger modul-et op til en del gætterier og hypoteseopstillinger fra spillerne. De vil dog ikke kunne få det helt rigtige svar, før de har fundet Ysquam's Tegn, og han har opsøgt dem. Dette skulle dog helst komme som en slags epilog, og altså give anledning til lige et ekstra klimaks før slutningen.

Da det meste af opklaringen må ligge i logiske teorier, må der være en del begivenheder, der enten kan be- eller afkræfte disse.

For det første vil Sam Niper prøve at sprænge spillernes rum hos Mrs. Gottham i stumper og stykker. Overlever spillerne, kan disse måske fange ham. Desværre er han ret prof, og derfor bliver det svært at få ham i live. Lykkedes det alligevel, skal der kraftig tortur til at få sandheden ud af ham. Trods sin sindsyge har han nemlig ret kraftige æresbegreber. Men det er muligt at få hans vidneudsagn. Desværre virker det så lidt underligt med Noden, og Niper nægter at have myrdet Ja-

mes. Samtidig kender Symmonds jo ikke noget til Noden, som så kunne være formodet morder (forvirret?).

Den anden store begivenhed, vil være Mrs. Gottham's jule-party, som spillerne jo er inviteret til. Netop denne nat, natten mellem den 24. og den 25., vil Ysquam og hans tjenere nemlig udføre deres første angreb på Mrs. Gottham. Selvom spillerne har haft tegnet længe, er det først her, at Ysquam vil mærke de har det. Festen (og angrebet) vil foregå i nogle lejede festlokaler, og der vil være omkring 75 indbudte gæster. Kult-tilhængerne vil prøve at snige noget bedøvende middel i en stor special-surprise-punch, som vil blive serveret før maden. Midlet er dog ret kraftigt, og ikke ret svært at opdage. Man skal bare lugte lidt til det. Dog skal man være mistænksom, for det kunne ligeså godt være en eller anden eksotisk drik. Derfor vil alle gæster også indtage den. Efter en times tid, skal folk begynde at slå CON-rul hver 10. minut for ikke at falde i søvn. Efter halvanden time vil nogle kuteklædte indere begynde at strømme ind (i alt 20 stykker), men det er ikke det værste. Deres gud har nemlig valgt at følge dem, for at føle om nogen skulle gemme på tegnet. Det vil grangivligt føre til en del ballade og SAN-tab. Skulle spillerne blive bedøvet, vil de blive taget til fange, og hvis de har været i kontakt med korset, vil inderne tvinge dem til at give dem det. Til gengæld herfor, vil Ysquam besvare de fleste spørgsmål, dvs hvem der er morderen osv. Herefter vil det så være spillernes opgave at finde beviser.

At spillerne bliver taget til fange, hvadenten det er pga bedøvelse eller efter kamp, bør så vidt muligt undgås. Dette vil nemlig efterlade spillerne med en del flere skrupler, og det er jo sjovere selv at finde løsningen. Efter festen vil gæsterne være slået med hukommelses-tab, og ingen har jo overværet angrebet. Det er kun spillerne der vil have set dette, og derfor dem, der skal afgive vidneudsagn om overfaldet. Her må Keeperen bestræbe at forhindre dem i at definere det som andet end et attentat etc, og helt undlade okkulte forklaringer. Dette vil nemlig resultere i en enkeltbillet til det nærmeste sidsygehospital.

Spillerne vil, som sagt, efter festen blive opsøgt adskillige gange af disse kultmedlemmer. De vil kun tale om Ysquams Tegn, men da de alle bærer halssmykker, der er udformet på samme måde, burde spillerne kunne lægge 2 og 2 sammen.

En af de sidste begivenheder vil være en dag efter festen. Da spillerne har fået nøgle til huset, går de som regel bare ind. Det betyder også, at de en dag kan overheøre en samtale mellem Symmonds og Mrs. Gottham, hvor Symmonds plager Gottham om ægteskab samt opfordrer hende til at droppe sagen med detektiverne. Bryder spillerne ind og anklager ham, vil han nemt bryde sammen og tilstå. Her vil spillerne kunne bemærke at Gottham ser meget forundret til, og selvom tingene ikke vil passe (Noden i søen etc), vil hun straks udskrive en check og takke



dem for afsløringen. Hun vil ringe efter politiet, og pænt smide spillerne ud af huset igen. Dernæst vil hun tage ud til hovedbanegården, for at hente sine penge.

Det er så her hun kun vil indrømme overfor den hun har forført, og han vil være nødt til at checke en POWx4 vs hendes Seduce for at kunne vidne mod hende.

Politiet vil ikke være til megen hjælp, når de har fået Symmonds. De vil anse sagen for afsluttet.

Efter disse konflikter er det meget belejligt at lade Ysquam opsøge spillerne for at få sit tegn. Sagen vil være ovre, og det vil være tid til en epilog.

---

### EPILOG

Ideen med dette modul er, at spillerne pludselig skal stå midt i en sag, der involverer så store fisk (Mrs. Gottham og Ysquam) at den skyldige ikke vil kunne straffes. Politiet og Gottham vil være tilfredse med en fængsling af Symmonds og Niper, men det er jo ikke hele retfærdigheden. Forvirring og endeløst gætteri må være hovedpunkterne i modulet, og det er, som sagt, sjovere at drive spillerne til vanvid. Spørgsmål angående modulet kan henvendes til TABUs redaktion. Mor jer!!

---

### GOTTHAM'S GRUND

