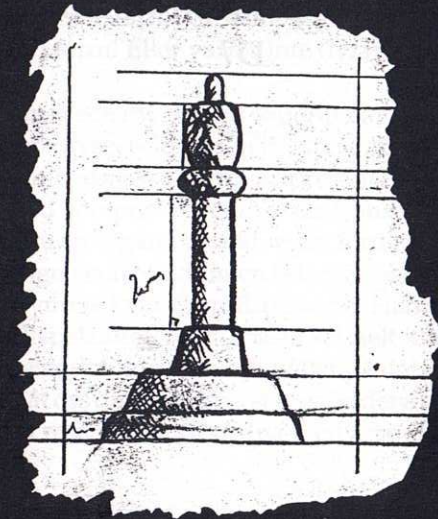


Om och endast om...  
eller  
Cuius Ultima Mr Pettigrew



Komposition i en "Call of Cthulhu"-inspirerad miljö  
för Stockholms Spelkonvent 1996 av Jakob Wohlert,  
D7

Tack till:  
Tobias Wrigstad  
Övriga D7-medlemmar

# Om och endast om...

eller

Cuius Ultima, Mr Pettigrew

Komposition för Call of Cthulhu  
Stockholms Spelkonvent 1996

Fil. Komp. Jakob Wohlert  
D7

## Författarens förord

Det Ni nu håller i handen är alltså ett äventyr i Call of Cthulhu skrivet för Stockholms spelkonvent 1996. Eller? Call of Cthulhu? Det är nog fel att säga att det är ett Call of Cthulhu-äventyr eftersom det ingenstans vilar eller beror på att det skulle vara bundet av reglerna till just Call of Cthulhu. I ärlighetens namn skall nog sägas att det finns inga regler alls. Men är det då ett rollpelsäventyr? Nja, närmare sanningen är nog att det inte heller är ett äventyr i konventionell mening. Rollspel? Ja det är självklart, men inte ett äventyr. Det skulle i så fall vara i den meningen att det är ett äventyr i fantasin, ett sinnenas upptäcktsfärd i de skumma gränslanden mellan dröm och verklighet. Låt oss nu därför, för att inte ytterligare röra ihop begreppen, kalla detta ni nu håller i handen för en komposition i Call of Cthulhu-anda att använda som underlag för fritt rollspel. Fri form! Eller varför inte flytande form.

Kompositionen är i mångt och mycket ett experiment. Jag är inte den sista att påpeka att den i många avseenden är helt ospelbar, dvs om man slaviskt försökte spela efter den textmassa som här presenteras. Lyckligtvis är inte heller detta avsikten med kompositionen. Texten finns tillgänglig enbart för att ge spelare och spelledare en utgångspunkt, vissa förutsättningar att fantisera utifrån. Även om utgången och handlingen i stort är given så betyder inte det att det inte lämnats utrymme kvar för rollspel. Handlingen är nämligen totalt underordnad rollspelandet, detta måste stå helt klart för både spelare och spelledare. Rollspelandet sker helt och hållet på det emotionella och det tankemässiga planet. Låt oss därför lämna sinnevärldens stelbenta konventioner och ge oss av på en resa i våra förvridna medvetanden. (Lite pretantiöst kanske...)

Kompositören förbehåller sig rätten att ha copyright på detta verk.

## Del ett: Det ena

### Kompositionen i kortform - vad går det hela ut på?

Rollpersonerna är när det hela börjar fem stycken mycket duktiga filosofistudenter vid universitetet i Lowestoft, England. Året är 1904. Under en resa till ett filosofisymposium i Frankrike som de företar sig tillsammans med sin tutor kommer de över, eller rättare sagt tutorn ärver, ett gammalt schackbräde. Över schackbrädet vilar en "förbannelse". Tjugo år senare dör tutorn och en av rollpersonerna, Deforest Carnegie, ärver i sin tur schackbrädet. Carnegie börjar drömma mardrömmar och se hemska syner samtidigt som schackbrädet av någon underlig anledning börjar spela av sig självt. Snart lever Carnegie i två olika världar - i drömmarna där han gång på gång kämpar för sitt liv och sitt förstånd och i den vanliga världen där han försöker lösa mysteriet med schackbrädet. Naturligtvis blir situationen ohållbar och Carnegie förlorar både sitt liv och sitt förstånd. Verkligheten är egentligen inte särskilt sympatisk!

### Kompositionen i punktform

- Rollpersonerna åker till Frankrike på filosofisymposium.
- Deras värd avlider - tutorn ärver schackbrädet.
- Tjugo år senare avlider tutorn. Deforest Carnegie blir nytt överhuvud för filosofiska institutionen och ärver schackbrädet.
- Carnegie börjar drömma mardrömmar. Han finner snart en koppling till schackbrädet som på något mystiskt sätt börjar spela av sig självt.
- Drömmarna återkommer varje natt och ibland även som dagdrömmar. Efter varje dröm har en ny pjäs flyttats på brädet.
- Carnegie bestämmer sig för att göra motdrag (om han inte redan har börjat spela) och anförtror sig kanske till de övriga rollpersonerna.
- Forskning om brädet leder ingen vart.
- Carnegie förlorar.
- Det hela slutar med att Carnegie mister antingen sitt liv eller förståndet. Eller bådadera.

### Hur kompositionen spelas

Det hela är upplagt på så sätt att den enda som kommer att spela samma karaktär genom hela sessionen är Deforest Carnegie. Han kommer alltså att vara sig själv både i vaket tillstånd och i sina drömmar. De andra spelarna däremot kommer att växla karaktärer hela tiden. De kommer gestalta, förutom Carnegies kollegor, de personer och fantasifoster som figurerar i Carnegies drömmar. Mer om dessa karaktärer senare. Äventyret inleds med rollpersonernas vistelse i Frankrike. Denna del är av underordnad betydelse och finns endast med för att, om möjligt, skapa ett sammanhang och för att ge spelarna

tillfälle att känna på sina karaktärer. Denna del är tänkt att gå ganska snabbt - omkring en halvtimmes speltid. Testspelning visade dock att denna del tenderar att dra ut på tiden, så om spelledaren så önskar och om spelarna verkligen presterar något utöver det vanliga kan halvtimmen förlängas, dock max fem timmar.

Efter sessionen i Frankrike börjar drömspelet. Miljön i drömmarna är dyster, mörk och förvriden. Allt är onaturligt, dörrar som inte leder någonstans, rum utan synbart slut osv. En gemensam nämnare för alla drömmar är att Carnegie ingenstans få känna sig välkommen. Alla andra som däri figurerar ansätter honom hårt med både fysiskt och psykiskt våld. Carnegie är alltid klädd i de kläder han hade på sig när han började drömma, oftast sin randiga pyamas. Mellan drömmarna fortgår livet nästan som vanligt på universitetet. Rollpersonerna håller föreläsningar, tar en öl på universitetspuben och så vidare. Denna handling är egentligen sekundär, men längre fram finns ett stycke som beskriver vad rollpersonerna kan göra mellan drömmarna. Bland annat kommer de kanske att börja forska i schackbrädets historia. Det enda av relevans som de kommer att finna finns i en låda på schackbrädet. Mer om det senare.

### Hur drömmarna spelas

När drömmarna infaller är upp till dig, ärade spelledare. Företrädevis dock på natten. Men du är helt fri att närhelst spelandet börjar gå trögt låta Carnegie försjunka i sömn.

Drömspelandet inleds med att den person som spelar Carnegie får lämna rummet. Sedan presenterar du för de övriga deras nya rollpersoner. Rollpersonerna är numrerade så se till att samma spelarna alltid får karaktärer med samma nummer. Första gången Carnegie drömmer bör du även se till att spelarna, exklusive Carnegie, förstår vad det hela går ut på. Du bör alltså upplysa dem om att det är mardrömmar det handlar om. Nästan allt är tillåtet. Det är endast han som drömmer som uppfattar situationen som onormal. Upplys dem om att ingenting de gör kan vara fel. Sedan får Carnegie komma in. Du beskriver då miljön och situationen. Drömmen kan börja.

Drömmarna finns beskrivna med korta texter. Det är absolut inte meningen att dessa skall följas slaviskt utan de finns där som ett stöd och som ett förslag till möjligt händelseförlopp. Under drömmen är det dock upp till spelledaren att se till att de inte avviker allt för mycket. Du är spelarnas guide. Om spelarna står helt handfallna och inte vet vad de skall göra kan du läsa ett stycke högt ur texten eller improvisera någonting på egen hand. Efter ett par drömmar bör det dock stå ganska klart för spelarna vad som förväntas av dem. Drömmarna kan kanske ses som problematiska men under speltestet var det de perioderna som flöt allra bäst och som fick positivast gensvar hos spelarna. Du ger alltså spelarna ramarna inom vilka de är helt fria att spela ut sina värsta och vildaste fantasier. Det är upp till spelarna om detta skall fungera bra.

## Vad som händer mellan drömmarna

Mellan Carnegies drömmar händer nästan ingenting av relevans för utgången. Ingenting som rollpersonerna gör kommer att ha någon avgörande betydelse. Dock skulle det kanske bli för tråkigt om spelarna inte fick tillfälle att spela sina riktiga karaktärer, därför finns härmedan ett antal förslag på händelser som skulle kunna inträffa. Det står dig helt fritt att välja de händelser som passar in bäst och även, detta är viktigt, finna på nya som passar situationen och rollpersonernas förehavanden. Det kan kanske uppfattas som lathet från kompositörens sida att utelämna ett sådant gigantiskt tabula rasa men det stämmer bara delvis. Det skulle ta alltför lång tid att täcka alla situationer spelarna skulle kunna hamna i eftersom dessa är helt fria att göra vad de vill mellan drömmarna. Använd därför den bifogade miljöbeskrivningen över universitetet och Lowestoft och använd sedan ditt omdöme. Var dock försiktig med alltför omstörtande incidenter.

### Kusinen

Någon av rollpersonernas kusin kommer på besök. Han är präst i katolska kyrkan. Om rollpersonerna berättar om schackbrädet kommer han att ge dem förebråelser för att de begagnar sådana djävulens redskap. Om han får titta på schackbrädet kommer han inte att märka någonting särskilt men han lämnar Lowestoft samma dag.

### Bibliotekarien dör

Bibliotekarien, Ms Ella Hudson-Webb, dör då hon ramlar ner för en stege i biblioteket. Inget mystiskt med det - hon var trots allt sjuttio år gammal och inte så stadig på benen. Bekymret som det medför är att ingen kände biblioteket så bra som hon. Kuriosa är att den bok hon höll i handen när hon föll var "Att spela franskt - en bok om schack" av Igor Nevrajev.

### Mystiska ljud från källaren

Den stora vedeldade värmepannan sjunger på sista versen.

### Vaktmästaren

Vaktmästaren berättar en lång och mycket rolig anekdot med en härlig slutpoäng.

### Krogslagsmål

Tumult på universitetspuben. En matematikstuderande kallar en filosofistudent för "låtsasstudent" och bråket är ett faktum.

### Gregory's bror

Gregory's bror, Anthony Gregory, som bråkat om schackbrädet på advokatbyrån i samband med öppnandet av Gilbert Gregory's testamente hör av sig. I släptåg har han en advokat. Han kräver att få schackbrädet då det enligt

honom rättmätligen tillhör släkten Gregory. Anthony känner inte till någonting om schackbrädets natur.

### Dessutom

Man kan sitta och studera på biblioteket, umgås på puben, ha filosofiska diskussioner, leta efter sitt försvunna exemplar av "Tractatus Philosophicus", ta långpromenader...

Alla dessa förslag till händelser kan verka små i sig men kan med lätthet utvecklas till någonting större.

## Rollpersonerna

1. Deforest Carnegie. Framgångsrik filosofistudent och sedemera filosofie tutor. 35/55 år gammal.
2. John Vaughan. Filosof. Född i London. 30/50 år gammal.
3. Francis Carnap. Filosof, född i Lowestoft. 27/47 år gammal.
4. Edina Bennet. Filosof och kvinna. Född i Southampton. 26/46 år gammal.
5. Oliver T Cooley. Filosof, född i Lowestoft. 26/46 år gammal.

Dessutom ett antal drömkaraktärer som beskrivs innan varje dröm.

Nu börjar det

## Akt ett: Frankrike

Karaktärer, upplaga ett delas ut.

Scenen inleds med att rollpersonerna sitter i droska. Man skymtar universitetet i fjärran och strax åker man genom dess grindar. Det är en kall eftermiddag i november. Vägen är gropig av köldskador. De är mycket trötta efter den långa färden sedan de korsade kanalen och anlände till Calais.

Rollpersonerna är fem stycken hugade filosofistuderande som får chansen att följa med sin tutor, Professor Gilbert Gregory, till ett symposium på universitetet i Lyon där Gregory skall gästföreläsa i "Predikatlogikens moral och etik". Tutorns gamle tutor, Professor Eric B. Spencer, innehar en professur på universitetet i fråga och står som värd för Gregory och rollpersonerna. Det är första gången som alla dessa studenter företar sig någonting gemensamt, de känner alltså inta alla varandra väldigt väl. De är dock alla mycket ambitiösa och spås en lysande framtid.

På universitetet i Lyon blir de väl mottagna och inkvarteras i rum i par om två. Carnegie tillsammans med Gregory.

Spencer har i sin ägo ett mycket vackert och gammalt röd-svartrutigt schackbräde av besynnerlig natur som han, traditionsenligt, ärvt av sin tutor och som han ämnar överlåta till Gregory när tid är. Han är för närvarande inbegripen i ett schackparti - hans första på detta bräde - som han gått helt upp i.

Efter välkomstmiddagen, dagen före symposiets början, bjuder Spencer upp Gregory på sitt rum på en drink. Gregory ser schackbrädet och även att ett parti är i gång. Spencer är dock mycket förtegen om brädet.

Dagen därpå, under den inledande öppningscemonin, verkar Spencer mycket frånvarande under sitt öppningsanförande. Han tänker på schackpartiet. Plötsligt avbryter han sig mitt i en mening och försvinner med raska steg upp på sitt rum - han har fått en snilleblix. Gregory, som är näste talare, upptäcker att Spencer glömt sitt tal och sina läsglasögon på podiet. Han tar hand om dessa och ämnar återlämna dem vid middagen.

När Spencer inte dyker upp vid middagen och vid förfrågningar visar sig ha varit borta hela dagen söker rollpersonerna upp honom på hans rum. Rummet är låst och ingen svarar på knackningarna. När man slutligen fått fram en nyckel och gått in i rummet finner man Spencer död på golvet och, om de är perceptiva, att den röda kungen på schackbrädet är omkullslagen. Polis tillkallas, rollpersonerna och Gregory hörs (inga anklagelser riktas mot dem) och rättsläkaren kan konstatera att dödsorsaken är hjärtattack. Symposiet avbryts och för Gregory och hans tappra studenter återstår ingenting annat än att åka hem till England igen. Med sig får de en koffert innehållande saker som varit i Spencers ägo men som nu anses tillhöra universitetet i Lowestoft där

Spencer var professor i trettio tre år. Bland dessa saker finns bland annat schackbrädet som nu tillhör Gilbert Gregory.

Akt ett är slut

## Akt två: "Gregorys död"

Rollformulär upplaga två delas ut

Det är tjugo år senare, den 23 augusti 1924.

Carnegie har nu blivit professor och ger föreläsningar två gånger i veckan om predikatlogikens vett och etikett. De övriga rollpersonerna har också rönt stor framgång med sina studier och har alla anställning på universitetet. Rollpersonerna kan nu ses som en homogen grupp.

Gilbert Gregory har dragit sig tillbaka för att skriva men är fortfarande decanus för filosofiska institutionen.

Rollpersonerna befinner sig på universitetetspuben "The Golden Crane" när de söks upp av en av rektorns sekreterare, Ms Wilkinson, som kan ge dem de dystra beskedet att Professor Gregory avlidit på sitt rum. Polis och läkare har redan tillkallats och dödsorsaken har preliminärt fastställts till hjärtattack.

Två veckor senare får Carnegie ett brev där han kallas till advokatbyrå Lloyd's på Fleet Street i London för öppnandet av Gregory's testamente. Det skall ske om fyra dagar.

På advokatbyrå blir Carnegie och de övriga om de har följt med vittne till hur Gregory's kvarlåtenskap fördelas mellan ett fåtal släktingar. Sedan är det Carnegies tur. Han får arva schackbrädet. Alla böcker och skrifter på hans rum tillfaller universitetsbiblioteket. Ett visst käbbel uppstår då Gregory's bror, Anthony Gregory, menar att schackbrädet tillhör släkten Gregory och avslutas med att han utbrister att det här var inte sista gången de hörde av honom.

Carnegie blir ny Decanus och filosofie tutor. Han får överta Gregory's gamla rum.

Akt två är slut

## Akt tre: "Ett drömspel"

Vad händer då nu? Möjligheterna är många.

Första natten Carnegie tillbringar i samma rum som schackbrädet drömmer han sin första mardröm. När han vaknar är pjäserna uppställda för ett nytt parti.

Meningen här är alltså att Carnegie skall inleda ett parti där han spelar mot schackbrädet. Då det kan verka ologiskt för en filosof att göra någonting sådant är det naturligt att han inte gör detta i första taget. Om Carnegie inte gör något första drag kommer schackbrädet att göra det själv - med en svart bonde. Om Carnegie inte gör något motdrag kommer brädet att göra ett till och så vidare. Det vill säga att även om inte Carnegie spelar så kommer schackbrädet att spela mot honom. Varje gång Carnegie har lämnat brädet utan uppsikt kommer ett nytt drag ha gjorts. Spelledaren får övertyga Carnegie om att det efter ett tag kanske är lika bra att göra ett drag, han har ju ändå ingenting att förlora, eller? Hur som helst, ju längre han väntar desto större övertag får hans hemlige motspelare. Carnegie kommer till slut inte att kunna motstå frestelsen att göra ett drag.

Händelseförloppet kommer också att bero på om Carnegie berättar för sina kollegor om schackbrädet. Om han gör det kan de hjälpa honom med efterforskningar o dyl. Om inte så fortsätter livet för de övriga rollpersonerna på universitet som vanligt. De kanske till och med tar saken i egna händer och undersöker varför Carnegie har blivit så tillbaka dragen och alltid ser ut som om han inte sovit en blund.

Carnegie/rollpersonerna kommer antagligen att försöka få tag på information om schackbrädet. På universitetsbiblioteket kan de hitta en mängd litteratur om schack och även en intressant artikel om "Kempelen's fantastiska schackmaskin" (se handouts) men ingenting de finner handlar specifikt om det aktuella brädet. Om de tittar i lådan som finns helt synlig på brädet kommer de att hitta diverse handskrivna dokument som tidigare ägare nedtecknat (se handouts). Detta bör ge dem en klar vink om vad det är för ett bräde de har att göra med. Detta kommer kanske föranleda rollpersonerna att försöka förstöra schackbrädet. Eftersom schackbrädet i sig inte är et minsta övernaturligt går det alldeles utmärkt. Beroende på hur de går tillväga blir händelseförloppet annorlunda.

- Om de eldar upp brädet kommer Carnegie den följande natten drömma den sista drömmen. På morgonen hittas han död i sin säng.
- Om de med våld förstör brädet eller bara skaffar det undan någonstans kommer spelet att fortsätta, bara det att Carnegie inte kan göra några motdrag.
- Om de bara förstör eller skaffar undan pjäserna kommer spelet att fortsätta. Varje gång en av Carnegies pjäser blivit tagen kommer man att kunna

skönja en mörkare fläck i marmorn där pjäsen stod.

- Om de packar ner pjäserna och placerar dem i samma rum som brädet kommer de att ställas upp igen, i samma position de befann sig i innan.

Om de någon gång vakar vid brädet för att på så vis avslöja den hemlige schackspelaren kommer alla i rummet att försjunka i sömn. Om någon befinner sig utanför märker han/hon ingenting. När den personen går in i rummet finner han de andra sovandes, och ett nytt drag har gjorts.

De som somnar kommer alla att drömma samma mardröm (se "Mardrömmen"). Carnegie kommer dock att drömma den dröm som står i tur. När de vaknar har ett nytt drag gjorts. Om de vakar flera nätter kommer de att drömma samma dröm igen, men komma lite längre. Om de vakar "sista" natten kommer de somna och drömma, men aldrig vakna igen. Sorgligt men sant.

### Carnegies drömmar

Inför varje dröm skall det som står under rubriken karaktärer föredras för spelarna (ej Carnegie - han får en kort beskrivning när han kommer in i rummet). Det är viktigt att spelledaren poängterar att de bara skall spela vidare, vad som än händer, bygga på och acceptera vad han än säger. Tex. när Carnegie's huvud avtäcks i middagsscenen är det tänkt att de andra rollpersonerna skall utbrista "nämen, åh så gott!" osv, helst utan några hintar från spelledaren. Gör klart för dem att de är missfoster ur Carnegies drömmar, och sådana kan ju bete sig hur som helst. Ge spelarna ramen som finns beskriven för varje scen nedan och släpp dem sedan loss, det är vår!

### Scen ett: "Middagen"

#### Karaktärer

**Spelare ett:** Deforest Carnegie  
Förvirrad och klädd i pyamas.

**Spelare två:** John Philips Pettigrew

Korrekt klädd medelålders gentleman. Kråsskjorta puder och peruk. Lika pretantiös som alltid.

Han är mycket nyfiken på vad de övriga gästerna har att säga om hans senaste bok, "Tretton vid bordet". Han ger dem ständigt frågor om deras åsikt om olika episoder ur boken. Boken handlar om ett antal oskyldiga semesterfirare som efter ett motorstopp tvingas övernatta hos den suspekta lorden Cavendish som naturligtvis låter servera människokött vid middagen.

(Se även Pettigrews separata karaktärsblad. Detta delas ut innan första drömmen.)

**Spelare tre:** Sir Philips Watts

Gammal man, värd för middagen som han anordnar för att hedra sin store idol Pettigrew. Klädd i pompösa 1700-talskläder. Middagen går av stapeln på paret Watts' herrgård mitt ute i ödemarkerna. Philip driver hårt med butlern och den indiske betjänten.

**Spelare fyra:** Mrs Amanda Watts

Värdinnan. Även hon en stor beundrare av Pettigrew. En fantastisk societetskvinna, alltid snar till att inleda en konversation när den förra avstannat.

**Spelare fem:** Ms Ellen Vaninn

Paret Watts' skyddsling och Carnegies forna flamma. Ung, mycket vacker kvinna, inte en dag äldre än den dag Carnegie först såg henne (18 år). Blyg och timid men med ett brinnande intresse för Pettigrews bok som hon läst både en och två gånger.

**"Middagen"**

Rummet i vilket scenen utspelas är oändligt. Ett svart- och rödrutigt marmorgolv sträcker sig åt alla håll och tycks sakna slut. En farfarsklocka står i något som skulle kunna tänkas vara ett hörn och ett hörnskåp på ett annat ställe. En tavla hänger i luften och mellan hörnskåp och farfarsklocka står en dörr. Det är genom denna som den indiske betjänten kommer in. Alla rollpersoner sitter vid ett stort matbord och dinerar. Carnegie är placerad på en kortända och mitt emot honom sitter Ms Ellen Vaninn, hans gamla kärlek. Vad de äter är oklart, någon kötträtt. Det smakar gott men är lite segt. Rummet är svagt upplyst av de två silverkandelabrar som står på bordet. De passas hela tiden upp av den indiske betjänten, klädd i vita lakan och turban. Butlern står hela tiden snett bakom Sir Watts. Efter ett tag kommer betjäntentent och dukar av för att sedan servera huvudrätten - i ordets dubbla bemärkelse. När han lyfter på locket till serveringsfatet ligger där ett avhugget huvud, Carnegie's för att vara lite mer precis. När betjänten sticker kniven i huvudet för att tranchera så vaknar det, spärrar upp ögonen så att man ser de koagulerade ögonvitorna och de tomma pupillerna och ger ifrån sig ett isande skrik.

Här vaknar Carnegie.

**Scen två: "Teatern"**

**Karaktärer**

**Spelare ett:** Deforest Carnegie

Förvirrad, klädd i pyamas sitter han på första bänk.

**Spelare två:** John Philips Pettigrew

Helt klädd i röd plysch - frack, hög hatt och en käpp med blydagg.

Sitter på kanten av scenen och samtalar med Carnegie. Påpekar gång på gång med märkbar stolthet att det är han som skrivit pjäsen.

**Spelare tre, fyra och fem:** Walter Carnap, Helmut Reichenbach och Alfred Tarski

Barndomsvänner till Carnegie. Alla läste de vid samma universitet som Carnegie men hoppade sedemera av. De är alla i tjugooårsåldern. De sitter på rad två, snett bakom Carnegie och samtalar. Ämnet är schack - så påpassligt. De diskuterar ett mycket berömt parti mellan schackgiganterna Ivanov och Racine som spelades vid sekelskiftet.

**"Teatern"**

Platsen är en teatersalong helt klädd i röd plysch. Väggar, golv, tak, allt är plyschbeklätt. Ensam, i mitten på första raden, sitter Deforest Carnegie och bakom honom, på andra raden, sitter Walter, Helmut och Alfred och samtalar. Pettigrew sitter på kanten av scenen och dinglar med benen. Då och då sufflerar han då skådespelarna tappar repliker. Pjäsen som spelas upp är ingenting annat än väl valde scener ur Carnegies liv. De tre gamla vännerna bakom Carnegie sitter och diskuterar schack, helt ovetandes om Carnegies närvaro. Pettigrew skriker åt dem att hålla tyst och koncentrera sig på pjäsen. Ett groteskt sorl hörs från de bakre raderna som man på grund av den skumma belysningen inte kan se. Det är gnomer, förvridna, groteska dvärgar som sitter och tittar på. Pettigrew går så smångom fram till och sätter sig bredvid Carnegie och inleder en konversation i vilken det framgår att det är han som är "skaparen", författaren till denna pjäs. Carnegie å andra sidan kan gå ed på att scenen är någonting som han har upplevt, han kan bara inte säga när. Scenen tar omsider slut och en gnom kommer fram till Carnegie och tar tag i honom bakifrån. Carnegie kan bara se de håriga händerna runt sitt bröst. Gnomen släpar Carnegie mot utgången där han hör ljudet av människoskrin och ljudet av ben som krossas i takt med det monotona tuggandet från någon stor maskin.

Här vaknar Carnegie.

**Scen tre: "Atlantis"**

**Karaktärer**

**Spelare ett:** Deforest Carnegie

Förvirrad, allttjämt iklädd pyamas irrar han omkring på däck på en enorm hjulångare.

**Spelare två:** John Philips Pettigrew

Iklädd endast en badhanduk virad runt höften. Håller ett anteckningsblock i ena handen och beskriver hela tiden omgivningen i berättande form.

**Spelare tre:** Klaus

Kapten på båten. Stor kraftig man med skepparkrans och den obligatoriska pipan i ena mungipan. Klaus kan vara mycket hotfull och han skyr inga medel för att nå Atlantis, den förlorade staden. Han anser inte Att Pettigrew är reglementsenligt klädd.

**Spelare fyra:** Emma Quine

Venus i bikini. Förutom detta bär hon ingenting annat än en näsduk som hon ivrigt viftar med.

**Spelare fem:** Thomson

Anställd av Klaus som dykare. Trots att han är stor och stark håller han hårt på att man aldrig skall dyka ensam, det kan få fruktansvärda konsekvenser. Därför måste Carnegie med ner i vattnet, han är den enda övriga ombord på båten som skulle passa.

**"Atlantis"**

Rollpersonerna befinner sig ensamma ombord på en stor hjulångare mitt ute i havet. I maskinrummet finns en ohyggligt stor maskin som sköts av en mängd smådjävlar. Anledningen till att man befinner sig här är att man skall dyka efter Atlantis som man beräknar ligger rakt under skeppet. Det är kav lungt och båten står stilla. Från maskinrummet hörs ett rytmiskt, aggressivt dunkande. De skall dyka utan dräkt flera tusen meter. Thomson skyndar på Carnegie och hoppar ner i vattnet och försvinner. Carnegie drabbas av en panikartad känsla och vågar inte hoppa efter. De övriga ombord på båten börjar ansätta honom något rent fruktansvärt för att tvinga honom i vattnet. De skriker åt honom, slår honom med nävar och tillhyggen och slänger honom tillslut över bord. Det är smärtsamt att andas vatten. Carnegie sjunker långsamt, han kan fortfarande höra dånet från maskinen, ljudet förstärks under sin färd genom vattnet och snart är Carnegie's kropp helt uppfylld av dunkandet. Nedanför sig ser han Thomson. Han ligger stilla i vattnet och gestikulerar åt Carnegie att följa efter. Trycket ökar och Carnegie känner hur hans huvud och lemmar pressas ihop på ett onaturligt sätt. Han vrider sig krampaktigt, smärtan i bröstkorgen tilltar av allt vatten som pressas in i lungorna, han börjar se syner, groteska varelser som grinar ondskefullt, sträcker sina förvridda lemmar mot honom, sedan svart...

Här vaknar Carnegie.

**Scen fyra: "Borneos djungler"**

**Karaktärer**

**Spelare ett:** Deforest Carnegie

Förvirrad, klädd i samma ljusblå pyamas som förr.

**Spelare två:** John Philips Pettigrew

Klädd i samma plyschkläder som förut. Knuffar hela tiden den bakbundne och med ögonbindel försedde mannen framför sig.

**Spelare tre:** Amundsen - norsk upptäcktsresande

Klädd i kaki-kläder och tropikhjälm. Har länge sökt sitt mål - den heliga offerplatsen som han nu tror finns inom en halvtimmes gångfärd. För att blidka de eventuella krafter som kan finnas där har han självklart tagit med sig ett människooffer.

**Spelare fyra:** En dvärg

Vägvisare för expeditionen. Han har även efter enträgna förfrågningar lovats bli den som utför offret. Han är klädd i färgglada kläder och en narrhatt.

**Spelare fem:** Offret - Deforest Carnegie.

Helt klädd i svart. Försedd med ögonbindel. Har inte reflekterat särskilt över det faktum att han snart skall offras. Det förefaller ju vara helt naturligt.

**"Borneos Djungler"**

Rollpersonerna befinner sig mitt i djungeln. Det är fruktansvärt varmt och den höga luftfuktigheten gör så att kläderna klibbar fast vid kroppen. De går på led. Dvärgen går först, han är klädd i färgglada kläder och en narrhatt. Han har en machete med vilken han vant röjer vägen för de andra. Efter dvärgen går Amundsen. Han är klädd i kaki-kläder och tropikhjälm och läser hela tiden en karta. Då och då ger han korta kommandon till dvärgen. Efter Amundsen går en svartklädd, bakbunden man försedd med ögonbindel. Han går tyst och knuffas hela tiden bakifrån av Pettigrew som är klädd i samma röda plyschfrack som förut. Ett tiotal meter efter Pettigrew går Carnegie. De har vandrat i ungefär en halvtimme genom den oländiga terrängen när de når fram till en stenformation i en glänta. Stora stenblock är resta i en cirkel i vars mitt det finns ett altare. Carnegie försöker få kontakt med de andra men får ingen respons, det är som om de inte såg honom, som om han inte existerade. Följet går in i stencirkeln, alla utom Carnegie. När han försöker följa efter de andra är det som om där var en osynlig vägg, som om någonting, vad det nu var, inte ville släppa in honom i cirkeln. Den svartklädde mannen förs fram till altaret och läggs däruppå. Amundsen yttrar nogonting i stil med "Äntligen, efter sju års sökande..." Dvärgen lossar repen på den bakbundne och rycker sedan våldsammt bort ögonbindeln. Mannen på altaret tittar mot Carnegie utanför stencirkeln och under några ohyggliga ögonblick känner denne igen sitt eget anlete i mannen, det ansikte som han sett så många gånger förut. Men dessa ögon, de tomma stirrande ögonen, tillhör någonting annat, någonting onämnt. Skräckslagen faller han ihop på marken. Inne i stencirkeln fortsätter ritualen. Mannen spänns fast vid altaret med långa läderremmar, utan att göra något motstånd. Dvärgen höjer sin machete. Carnegie känner smärtan i sin kropp...



Här vaknar Carnegie

## Scen fem: "Gregorys återkomst"

### Karaktärer

**Spelare ett:** Deforest Carnegie  
Fövirrad, frusen och iklädd pyamas irrar han omkring på gatorna i London.

**Spelare två, tre, fyra och fem:** John Vaughan, Francis Carnap, Edina Bennet och Oliver T. Cooley

Iklädda vardagliga kläder. Alla är i tjugofemårsåldern.  
Den där förbannade Gilbert Gregory! Det är hans fel alltihopa. Hans skall ta mig fan få vad han förtjänar. Stryk! Och det ordentligt.

### "Gregorys återkomst"

Carnegie vandrar på en öde gata i London. Det är en sen höstkväll, kall och fuktig. Dimman ligger tjock som vispad grädde. Carnegie har ingen aning om vart han är på väg, bara att han måste fortsätta att gå. Någonstans skäller en hund, annars är det helt tyst. Eller? Längre bort kan han höra skrik, glädjetjut blandade med vrål av ren smärta. När han så svänger runt ett gathörn ser vad skriken kommer sig av. En grupp på fyra personer står i en ring, de skrattar och tjuter av lycka. De tycks sparka på någonting i ringens mitt. När Carnegie kommer närmare ser han vilka personerna är, det är hans vänner från universitetet. I ringens mitt ligger en man. Det är honom de övriga sparkar på. Mannen jämrar sig och vänder ansiktet uppåt...det är Gregory, hans gamle tutor! Bestört vänder Carnegie bort blicken, i ett gathörn står en person i röd plysch-frack och ler.  
Här vaknar Carnegie.

## Scen sex: "Hamlet"

### Karaktärer

**Spelare ett:** Deforest Carnegie  
Fövirrad, klädd i pyamas. Känner igen interiören från sin gamla skola som han gick i då han var sju år gammal.

**Spelare två:** John Philips Pettigrew  
Klädd i den röda fracken. Eftersom han är en mycket bred skapande artist har han bestämt sig för att registrera. Vad passar då bättre än Hamlet? En blygsam start kräver en blygsam rollbesättning. Skolbarn är perfekta i det avseendet. Allt skulle vara väl om bara den där odågan Deforest kunde skärpa sig. Bra att se att de andra barnen reagerar.

**Spelare tre, fyra och fem:** Fred, Ellen och Johnny  
Pojkarna är klädda i kortbyxor och skjorta, flickan i klänning. De är alla i sjuårsåldern.

Visst är Shakespeare svår, men det skulle underlätta avsevärt om den där dumme Deforest ville lära sig sina repliker. Vilken idiot! bara förstör hela tiden. Det är alltid samma sak. Han borde få sig en ordentlig läxa!

### "Hamlet"

Scenen är en skolsal. Skolungdomarna övar inför en pjäs under ledning av John Philips Pettigrew. De skall sätta upp Hamlet av Shakespeare. Pettigrew är inte alls nöjd med lille Deforest. 'Kan han inte komma ihåg sina repliker?!' De andra barnen börjar tröttna på Deforest's oförmåga. De hånar honom för att han inte vet hur han skall göra. Spottar på honom, slår honom. Pettigrew ler. 'Så går det när man är för liten! För liten för sin uppgift! Räcker inte riktigt till...då får man lida för sin oförmåga. Det är bäst du vänjer dig vid det!' deforest kämpar förgäves. "För liten för sin uppgift...det får man lida för..."  
Här vaknar Carnegie.

## Scen sju: "Carnegie föds"

### Karaktärer

**Spelare ett:** Deforest Carnegie

**Spelare två:** Doktorn - John Philips Pettigrew  
Att se kvinnor föda är intressant och mycket stimulerande. det är som att skriva böcker, en smärtsam skapande-process. Och även i detta fall kan avkomman bli medioker, helt misslyckad.

**Spelare tre och fyra:** Barnmorskor  
Mycket rutinerade. Detta är det 2567:e barnet de förlöser tillsammans, de håller noga räkningen, och hitintills endast 757 missfall! Det måste var rekord.

**Spelare fem:** Carnegies mor

### "Carnegie föds"

Scenen är klassisk. På en vit bädd i en förlossningssal ligger Carnegies mor och skakar spasmodiskt. Hon håller på att föda. Carnegie har kroppen av en fyraåring, är iklädd pyamas och håller på att födas. Han känner hur han rytmiskt pressas framåt. Hans färd mod födelsen är lång och smärtsam. Ljus i tunneln, han förlöses och en barnmorska tar upp honom utan att ta notis om hans storlek. Navelsträngen klipps av, hans fysiska länk till modern kapas, ett smärtsamt ögonblick som varar för evigt. Carnegie lyfts upp till sin moders barm och hon stryker honom över håret och jollrar med honom, trots hans

storlek. Carnegies försök att kommunicera med omgivningen är totalt fruktlösa. Carnegie läggs efter det att han tvättats att sova i en liten vit säng i ett kliniskt rent rum på sjukhusets barnavdelning. Ljuset slocknar och allt blir svart. Efter en stunds tystnad i mörkret vänjer sig den stackars Carnegie vid det skumma ljuset och tar sig ur sängen. Han kommer ner på golvet och skyndar nyfiken fram till de små sängar som innehåller de andra barnen, små försvarslösa knyten. I ett ögonblicks hybris förlorar han sig själv i sin egen härlighet. Här står han, Deforest Carnegie, med all makt i världen att låta spädbarnen leva eller dö. Måttlighet är en dygd, vartannat barn stryper han omsorgsfullt och tyst. För varje barn han stryper blir han större och starkare ända tills han på nytt är den Deforest Carnegie som han var när han gick och lade sig. Med ens inser han vidden av sitt ohyggliga brott och vänder ryggen mot spädbarnsalen och flyr för sitt liv. Alla han möter, Pettigrew och barnmorskorna, försöker fånga honom och säger att han är stygg och inte borde smita sådär. Till slut når han sjukhusets dörrar, öppnar dem och kliver ut - bara för att befinna sig i det rum där den första drömmen utspelade sig. Där sitter de alla, inklusive han själv. De, liksom hans avhuggna huvud på fatet, ler. Här vaknar inte Carnegie.

### "Mardrömmen"

Mardrömmen spelas som en kort scen mellan spelledare och aktuell rollperson. Skicka ut de andra alternativt gå ut själva. Scenen spelas med alla som vakar i rummet före Carnegies dröm. Om det är första gången de vakar spelas första stycket. Andra gången första och andra stycket osv. Om de skulle vaka fler än tre nätter spelas samma stycken igen, alternativt spinn vidare själv. "Sista" natten spelas även fjärde stycket. Det finns även en möjlighet att rollpersonerna skulle bli galna av drömmen. Det inträffar bara om de betar sig dumt. Om SL vill kan han strunta i detta och bara låta rollpersonen vakna extra kallsvettig.

### Ett.

Rollpersonen dåsar till men vaknar häftigt med ett ryck av springande fötter i korridoren utanför. De andra personerna i rummet sover och går inte att väcka. När han kommer ut i korridoren hör han stegen eka mellan väggarna. Han följer efter ljudet och kommer snart till ett ställe där korridoren svänger tvärt och sedan tar slut. Inga trappor eller dörrar leder därifrån. Stegen har tystnat. Efter en liten stund hör han dem dock igen. Den här gången bakom sig. I det blåaktiga skenet från fönstren som finns bakom kröken ser han skuggan av en skepnad sakta komma emot honom. Skepnaden har något aplikt över sig, något som skulle kunna vara långa armar svänger fram och tillbaka i takt med de haltande stegen. Förutom ljudet från stegen är det helt tyst. Här vaknar rollpersonen. (Om rollpersonen valde att inte följa efter ut i korridoren, slumrar han strax till igen och sover tills de andra vaknar.)

### Två.

Rollpersonen vänder sig om. Då ser han en dörr han inte såg förut. Det måste vara någon form av städskrub. Bakom dörren finns en gång. Det är underligt med tanke på att de befinner sig på andra våningen. Han går in i gången och stänger dörren efter sig. Efter att ha gått ett stycke hör han snabba tassande steg bakom sig. Han börjar gå fortare. Ljudet från stegen, det skulle kunna vara råttor, tilltar i styrka. Han börjar springa...och faller.

Här vaknar rollpersonen.

(Om rollpersonen skulle välja att gå emot skepnaden i korridoren eller kanske att vända sig om i gången så får spelledaren beskriva hur det känns att totalt omges av det svartaste mörker och känna sin själ sakta fly från kroppen. När han vaknar igen är han totalt vansinnig.)

(Om rollpersonerna letar efter dörren på dagen kommer det inta att vara någonting annat än en vanlig städskrub.)

### Tre.

När rollpersonen ligger där på marken känner han hur råttorna krälar över hans kropp. Men de försvinner snart, som om de också flydde från någonting. Det blir plötsligt ljusare i gången. Längre fram håller en dörr sakta på öppnas. Innan rollpersonen hinner resa sig och springa ser han att det är Deforest Carnegie som står bakom den. Han vinkar åt rollpersonen att komma med honom. Han reser sig upp och börjar gå mot dörren. Ljuset blir starkare och starkare och snart är det så bländande att man inte kan se någonting annat. Här vaknar rollpersonen.

### Fyra.

Rollpersonen känner hur han sugts mot ljuset. Snart befinner han sig i en stor sal, en förlossningssal. Spädbarn ligger i sängar längs väggarna. De verkar sova, för det är helt tyst. Carnegie står i mitten av salen. Hans händer är röda av blod. Han lutar huvudet tillbaka och skrattar. Rollpersonen känner ett par händer greppa hans hals bakifrån, de luktar jord. Sakta blir det mörkare och mörkare...

Här vaknar inte rollpersonen.

## Akt fyra: "Slutet"

Det som hände i akt tre får nog symbolisera slutet. Carnegie är död, hjärtattack. Kanske även några av hans kollegor. Vaktmästaren finner stackarna på Carnegies rum på morgonen. Näste Decanus ärver schackspelet. I övrigt forgår väl livet som vanligt i den lilla staden Lowestoft och på dess berömda universitetet. Det kan här vara lägligt att läsa slutordet av John Philips Pettigrew.

### Slutord

Detta är ödets lott. För de mest omtyckta och hederligaste personer prepareras det hemskaste slutet. Sorgligt kan tyckas, javisst, men om denna meningsslösa ondska inte fann utlopp någonstans skule den istället besätta oss människor, vilket jag förövrigt misstänker redan har börjat ske. Jag tänker naturligtvis på de onämnbare fasorna och det meningsslösa våld vi fick bevittna under kriget. Jag vill i all anspråkslöshet framhärda att jag naturligtvis inte gör anspråk på att här komma med en allmängiltig sensmoral, jag menar vem är du och jag att spekulera i den allsmäktiges affärer? Detta är dock livet som det ter sig i en galen författares drömmar. Tack för att ni tog er tid.

Eder ödmjuka tjänare,  
John Philips Pettigrew

## Del två: Det andra

### Angående Schackbrädet

Schackbrädet är ett imponerande hantverk från det byzantinska riket där det tillverkades på trettonhundratalet. Det är ungefär en meter i kvadrat med det klassiska mönstret i rött och svart och står på en fot av mörkt ädelträ, ungefär en meter hög. Brädet kom till europa på femtonhundratalet och via Spanien kom det sedermera till England. Brädet har också en mörk historia. Många av dess ägare har dött under mystiska omständigheter eller blivit galna. Detta beror självklart inte på brädet i sig utan på de mörka krafter som genom brädet söker sitt utlopp. Varför? Ja se, det vet ingen. Ödets och mörkrets makter lyder inte under några lagar.

Långt ifrån alla ägare drabbas av "förbannelsen", men det är lätt att se att det inte är något vanligt schackbräde. Det utstrålar någonting onämnbart, lockande men på samma gång skrämmande, som fascinerar dess betraktare.

Alla är inte heller mottagliga för brädets kraft. Endast människor som är vana grubbla, fundera över sådant de inte förstår och som är villiga, medvetet eller omedvetet, att utforska sitt eget medvetande drabbas. Som till exempel schackspelare, eller filosofer. En sak är dock säker; har man en gång i ensamhet gjort första draget så finns ingen återvändo.

Exakt hur man hamnar under "schackbrädets förbannelse" varierar. Det beror

på ägaren men också på i vilken tid man befinner sig. I vissa perioder vilar förbannelsen tyngre än annars. När dessa perioder infaller kan schackbrädet inleda det avgörande partiet på egen hand, alltså själv göra det första draget. Typiskt för de som spelar det "sista partiet" är att de är ovilliga att berätta för andra vad de håller på med. Den enda information som finns att tillgå om denna företeelse är genom att läsa de anteckningar som före detta ägare har gjort. En del av dessa anteckningar finns i en mapp som följt med brädet under drygt ett hundra år och som nu finns i en låda på brädets ena sida. (se "Mappen")

### Angående "Angående schackbrädet"

Hur beskriver man en subtil känsla av underlägsenhet, skräck landad med fascination? Hur beskriver man i ord det obeskrivbara? Svaret på frågan är, ipso facto, det går inte. Men som den intiligente spelledare du är förstår du säkert vad jag vill ha sagt med ovanstående stycke. Hafv Öfverseende!

### Vad man kan finna i biblioteket som kan vara av intresse

I biblioteket finns en hel del böcker m schack. De är alla av helt ordinär karaktär. Alain Truc's "Berömda öppningar" står sida vid sida med "Spansk Attack" av Norman Parkinson och Pjotr Michailov's "Dam-offer". Där finns även många äldre böcker, från medeltiden och äldre. De står dock inlåsta i valvet. En text som kan vara av intresse är den om Kempelen's fantastiska schackmaskin som finns i boken "Spela själv", författare okänd. Texten finns med enbart som kuriosas då den inte har någonting med det aktuella brädet att göra.

### Mappen

I mappen finns ett antal handskrivna dokument. De kan alla berätta om samma sak - hur de på något sätt kände sig tvingade att spela i ensamhet och hur motspelarens pjäser på något sätt flyttades av sig självt. Självklart står där ingenting om vilket öde de till slut gick till mötes. Anledningen till att mappen ligger där den ligger är att när en ägare väl hade valt att skriva ned sina observationer så låg det nära till hands för nästa ägare att göra detsamma. Två av dokumenten finns som handouts, de övriga är av samma karaktär.

### Angående Lowestoft och universitetet

Lowestoft är en liten stad i sydvästra England. Av de omkring femtontusen invånarna har de allra flesta någon form av anknytning till universitetet. Universitetet är Lowestofts stolthet. Det är relativt nytt, det byggdes i början av 1800-talet och har byggts ut ett antal gånger sedan dess, men har redan skaffat sig ett rykte om att vara ett av de universitet i England som kan erbjuda

den bästa undervisningen inom matematik och filosofi. Universitetet består av ett antal stenbyggnader och ett par byggda i trä. I träbyggnader inhyses studenter som inte bor inne i Lowestoft. Den filosofiska institutionen ligger i den äldsta byggnaden. Där har även den filosofie tutorn sin bostad. Det är inte den bästa av bostäder men av tradition väljer alla att bo där ändå. Bostaden består av två små rum med egen ingång från öster.

Interiören i huvudbyggnaden är helt i sten, långa korridorer och stora salar. Mycket lite undervisning bedrivs i denna byggnad, här finns mest olika arbetsrum för professorer, lagerutrymmen och här ligger även biblioteket. Biblioteket är stort och välfyllt och sköts nitiskt av bibliotekarien, Ms Ella Hudson. De böcker som är för dyrbara för att stå framme finns inlåsta i ett valv dit endast bibliotekarien, rektorn för universitetet och vaktmästaren har nyckel. Generellt kan man säga att man kan finna allt i detta bibliotek.

Ett par hundra meter från huvudbyggnaden finns en annan stenbyggnad. Här finns bostäder för de anställda och även en mindre klubb och sällskapsrum för dessa. Hit har inga studenter tillträde.

Alldeles nere vid vägen, i samma hus som den humanistiska fakulteten, ligger universitetspuben "The Golden Crane". Detta är en given samlingsplats efter en lång dags arbete, både för studenter och professorer.

Jag är som du märker ganska sparsam vad det gäller miljöbeskrivningar. Detta är eftersom miljön inte är av avgörande betydelse. Då kan det vara dumt att låsa sig vid ett visst rum. Spelledaren får använda sitt omdöme och uppfinna rummen allteftersom de behövs. De flesta rummen är dock föreläsnings- och läsesalar. En grov skiss över området bifogas. Den är för allmän beskådning.

## Personer på universitetet

### Bibliotekarien: Ms Ella Hudson-Webb

Gammal kvinna som vet precis var skåpet skall stå. Ingen känner biblioteket så bra som hon. Lever enbart för sina älskade böcker.

### Pubägaren: Hankus McOol

Driver "The Golden Crane" med föredömlig nit. Mycket omtyckt man, som de flesta krogägare, som inte är sen att höja rösten om det skulle behövas. Driver puben tillsammans med sin fru. Påpekar ofta att han verkligen inte är Engelsman, han är minsann från Skottland!

### Rektorn: Professor Davon

I grund och botten matematiker. Har en oomkullrunkelig tro på att allt kan förklaras rationellt med matematik och analys. Trevlig gammal man som på senare tid blivit allt mer exentrisk.

### Vaktmästaren: Mr Saiyab

Gammal man av indisk härkomst. Har en förmåga att alltid dyka upp när man minst anar det. Börjar man prata med honom blir han väldigt snart mycket intim och fysisk och insisterar på att få bjuda på en kopp te nere på vaktmästar expeditionen.

**Dessutom:** Flera tusen studenter, professorer, forskare, laboratorieassistenter, städare, lärare...

Det är aldrig tomt i korridorerna.

## Kompositörens slutord

Jaha, gott folk. Detta är som sagt ett experiment, men jag är övertygad om, även om kompositionen kan verka ospelbar, att den kan ge ett antal glada timmar. Det är trots allt det som rollspel går ut på - man skall ha roligt!

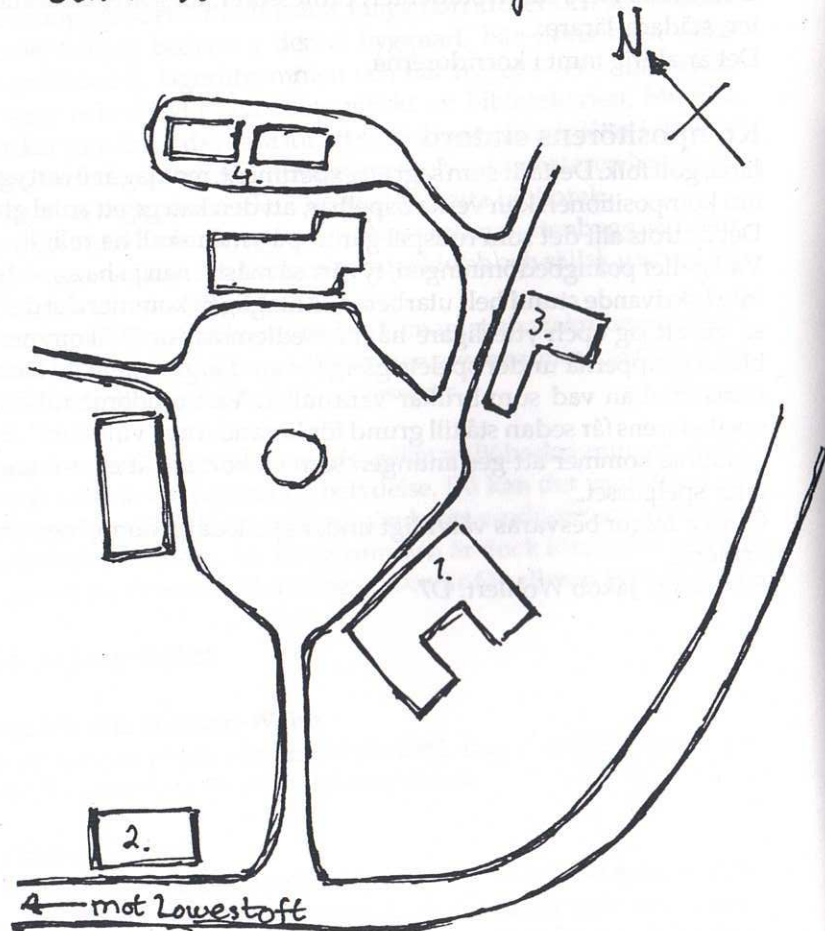
Vad gäller poängbedömningen, tyvärr så måste man ju ha en sådan, så är den inte i skrivande stund helt utarbetad. Antagligen kommer det att gå till på så vis att jag och ytterligare några medlemmar ur D7 kommer att gå runt bland grupperna under spelets gång för att därigenom få ett bättre jämförelsemateriel än vad som brukar vara fallet. Vårt omdöme tillsammans med spelledarens får sedan stå till grund för korandet av "vinnaren". Spelledarens omdöme kommer att ges antingen som en kort enkät eller muntligt till mig efter spelpasset.

Övriga frågor besvaras välvilligt under spelledargenomgången.

Fridens,

Fil. Komp. Jakob Wohler, D7

# Universitetet i Lowestoft



1. Hovudbyggnaden
2. Bla "The Golden Crane"
3. Bla bostäder för Anställda
4. Studentbostäder