

# **Sfärerernas Musik**

**Ett scenario till Call of Cthulhu  
på  
Lincon 1994**

**Mats Carlberg & Catarina Gustafsson**

# Spelledarens guide till scenariot

Detta scenario utspelar sig under en höstvecka i Boston 1922. Det handlar om hur den fanatiska kompositören Martin Hirst bjuder in Yog-Sothoth för att denne ska ge honom överdådiga krafter. Hela besvärjelsen är förklädd till ett musikverk i tre delar.

Spelarna uppträder som de fem musikerna. De vet bara att Martin är en av kritikerkåren först hyllad och sedan nedskriven kompositör som nu planerar sin musikaliska återkomst. Deras motiv för att delta framgår av deras levnadsbeskrivningar. Scenariot börjar med att spelarna anländer till Martins hus på måndagens förmiddag. Där ska de tillbringa veckan och förbereda sig inför lördagens konsert.

Det finns en sidohistoria att locka spelarna med. Martins hushållerska, en stor och fet negress vid namn Maria Petite, bedriver diverse till voodoo förklädda ritualer i källaren. Delar av tjänarstaben är hennes slavar och under scenariots gång får spelarna chansen att upptäcka att bl.a. kannibalism är vanligt förekommande i hushållet.

## Läsanvisningar

Börja med att läsa karaktärsbeskrivningarna på Martin Hirst, Maria Petite och de fem musikerna. Här finns en hel del bakgrundsmaterial som förklarar karaktärernas uppträdande i olika situationer. Kasta också ett öga på beskrivningen av tjäna, som dock har mindre betydelse för scenariots genomförande.

Läs akterna och scenerna. Varje scen har en beskrivande textsutt med all den information som Du behöver, men tänk på att spelarna inte ska veta allt. Till varje scen finns också en mycket kort sammanfattning för att Du under spelets gång lättare ska kunna hitta de kritiska händelserna. I texten finns inhäftat det som ska delas ut som HANDOUTS. Spelarna ska alltså få veta det som finns med i HANDOUTS (förutsatt att de lyckas med sina tärningsslag), men inte mer. HANDOUTS som är avsedda för en enskild spelare ska bara delas ut till denne, och alltså inte skickas runt bordet för allmänt beskådande. Vill spelaren berätta för sina medaktörer om sina upplevelser får han givetvis göra det - via rollspel förstås.

I Appendix hittar Du kartor och beskrivningar över husets tre våningar och trädgården, korta beskrivningar av de formler som Maria kan och karaktärsblad och levnadsbeskrivningar för de fem musikerna. Dessutom finns det förklaringar till de musiktermer som används i scenariot.

Observera att det finns två versioner av kartan över husets källarvåning; en utan voodootemplet och en med. Spelarna ska alltså inte få den fullständiga kartan om de inte hittar den hemliga ingången. Man bör inte heller dela ut övriga kartor om inte spelarna förtjänar dem; dvs går runt i huset och tittar efter hur det ser ut.

För att förstärka intrycket av stråkkvintett kan man placera spelarna enligt skiss nedan. Detta gör det också lättare för Dig att hålla reda på vilket instrument som spelas av vilken spelare och dela ut handouts på ett korrekt sätt.

Spelledaren (piano)

1: violin  
2:a violin

Viola

Kontrabas  
Cello

## Bedömning

I första hand ska rollspel premieras. Om spelarna dessutom lyckas bryta Martins besvärjelse i tid är det bra, men av underdånig betydelse för poängsättningen. I Appendix 3 finns en mall för hur bedömningen ska gå till.

# Personligheter

## Martin Hirst, hängiven och vansinnig musiker

STR	10	DEX	19	INT	17	Idea	85	DB	-
CON	12	APP	14	POW	18(*)	Luck	70(**)	HP	11
SIZ	10	SAN	0	EDU	19	Know	95		

Skills: Credit Rating 37, Cthulhu Mythos 17, Compose 58, Drive Automobile 35, Library Use 39, Listen 87, Oratory 63, Play Piano 93/100 (\*\*\*), Sing 47.

- (\*) POW kommer att förändras när konsertens sista sats spelas.
- (\*\*) Luck följer POW, men kan inte bli större än 100.
- (\*\*\*) Den högre siffran gäller så fort konserten har börjat.

## Bakgrund

Martin föddes 1899. Han var enda barn till George och Hildegard Hirst. Hans far ägde en framgångsrik mekanisk industri och tillbringade stor del av sin tid på resande fot. Modern, en dominerande kvinna som fann hemmet väl trångt, ägnade mycket av sin tid till att synas i rätt kretsar.

Martin sändes till internatskola när han var åtta år. Han kom hem på loven till ett hem där fadern nästan alltid var bortrest och modern bara hemma för att byta om till nästa sociala tillställning. I huset fanns en flygel som den ensamme pojken ofta plinkade på. Modern såg till att Martin fick en lärare, men förbjöd honom att öva innan hon själv stigit upp. Även Maria hade ett stort inflytande på Martin. Hon introducerade honom tidigt till sin verkliga religion och lärde honom lämpliga böner och ritualer.

När pojken just fyllt tretton dog Hildegard av en överdos sömnpiller. Efter denna tragedi blev musiken allt viktigare för Martin. Han läste om musik på sin lediga tid och övade till långt in på nätterna. När han hade fyllt femton ville han börja studera musik på heltid.

Fadern gifte om sig med en betydligt yngre kvinna vid namn Christine. Hon såg bra ut och visste att föra sig i de finare kretsarna. När maken åkte på sina långa affärsresor förgyllde hon nätterna med diverse manliga bekanta. Martin hade svårt att se Christine som moder. Hon lekte en underlig lek med honom och i slutändan blev han en av hennes älskare.

Vid nitton års ålder gjorde han sin debut som kompositör. Med sättningen stråkvintett och flygel turnerade han runt världen för fullsatta hus och till strålande recensioner. Efter turnén drog han sig tillbaka för att komponera igen, men nu skulle det bli ett verk för en hel symfoniorkester.

Martin ville nu avbryta förhållandet med sin styvmor, särskilt som han hade träffat en ung kvinna av god familj. Christine arrangerade ett möte med den unga kvinnan där hon i diskreta formuleringar berättade om sitt förhållande med Martin. Den unga kvinnan skrev ett beskt avskedsbrev till Martin och försvann ur hans liv.

Den kvällen spetsade Martin styvmoderns nattfösare med ett paralyserande gift, vilket Maria hade lärt honom framställa. När giftet väl hade verkat och Christine var hjälplös hängde Martin henne i skärpet på hennes sidenmorgonrock. Mordet ackompanjerades av hans och Marias mumlade böner till mörkare krafter. Polisen på orten gjorde ingen grundlig utredning; efter en tid förklarade den ansvarige kommissarien att det rörde sig om självmord.

Martin ägnade ett hektiskt år åt att skriva sitt orkesterverk. Han bodde i det stora och ensliga huset med tjänarna och sin styvmoders spöke som enda sällskap. Hans far var borta flera veckor i sträck.

Martin sov sporadiskt och på oregelbundna tider. Han skrev musik, experimenterade på flygeln och sökte inspiration. En hel del idéer och uppslag fann han i den lektyr han läste som avkoppling; böcker om svart magi och voodoo. Maria fortsatte att undervisa honom om verklighetens mörkare sidor. Efter en del ceremonier drömde Martin underliga drömmar. I en dröm med sådan kraft att den närmast kändes verklig fick han musikalisk inspiration. Kompositionen blev vild, okontrollerad och inte särskilt vacker.

I september 1920 var verket klart att uppföras. Martin hade döpt det till *Silverfjärernas flykt - en resa från ljus till mörker* efter de silverfärgade bubblor som ofta dominerade hans drömmar. Stycket togs inte väl emot av publiken och recensionerna var svidande. Kritiker som förut hade höjt honom till skyarna sågade honom nu jäms med anklarna.

Martins far var oförsiktig nog att hålla med skribenterna i deras kritik. Han föreslog att Martin skulle ta det lugnt ett tag och uppsöka en klinik för folk med svaga nerver. Martin blev vansinnigt arg och knuffade sin far utför husets långa trappa. George föll illa och bröt nacken. Till polisen sade Martin att det var en olycka. Butlern Edwin backade upp historien, så även denna gång undgick Martin rättvisan och huset berikades med ännu ett spöke.

Under de senaste två åren har Martin fortsatt att experimentera och delta i Marias ritualer. Han har vävt samman fraser ur sina drömmar till ett stycke, som om det spelas kommer att transformera honom till en hämndens ängel. Naturligtvis vet han inte att det tillståndet tar slut i soluppgången. Inte heller är han medveten om den rätta naturen hos sina drömmar: det är Yog-Sothoth som viskar i drömmen där gränsen mellan dimensionerna är svagare än i vårt dagliga liv.

För att åter locka publik till konsertsalen har Martin Hirst återgått till det lilla formatet med flygel och fem stråkar. Musiken är däremot ny. Hela stycket är en besvärjelse som inbjuder Yog-Sothoth att besätta och transformera den som sitter bakom flygeln; Martin själv.

### **Roll i scenariot**

Martin är scenariots centrala person. Han har planerat allt i minsta detalj och leder spelarna med en inte allt för varsam hand mot undergången. Under veckan betar han sig som vilken manisk kompositör som helst. För spelarna bör Martin från början framstå som en kollega som kritikerna har varit mycket hårda mot. Alla spelarna bör kunna sympatisera med honom. De är själva excentriska. Det är först strax innan konserten som man kan ana sig till djupet i hans vansinne, och uppenbart blir det inte förrän Vivacet har spelats tolv akter. Då är det alldeles för sent och bara desperata åtgärder återstår.

## Maria Petite, trollpacka och ond mentor

STR	9	DEX	14	INT	16	Idea	80
CON	12	APP	8	POW	24	Luck	99
SIZ	18	SAN	0	EDU	17	Know	85

Skills: Astrology 24, Conceal 21, Cook 63, Cthulhu Mythos 37, Listen 28, Make Poison 53, Occult 42, Persuade 48, Speak English 63, Speak French 85, Speak Spanish 39, Spot Hidden 35.

Poisons: Curare (POT 25, instant), Belladonna (POT 16, d4 rounds when in wounds)

Attacks: Meat Cleaver 62, d6 + poison, Meat Needle 33, d3 + poison.

Spells: See Appendix 1

### Bakgrund

Maria Petite föddes på Haiti, men i slutet av föregående seklet fann hon för gott att lämna sitt hemland. Hon kom till USA 1897 och började som kokerska hos familjen Hirst vid Martins födelse 1899. Maria skaffade sig snabbt ett hårt grepp om husets övriga tjänstehjon.

Hon ger vid första anblicken intrycket av en stor, fet och snäll mormor. Hon är respektfull, tjänstvillig och sköter sina åligganden perfekt. Hennes mat är utomordentlig. De flesta andra i den svarta tjänarstaben uppfattar Maria som en Voodoo-drottning. Det är också en bild som hon underhåller. Även om hon tillber mörkare makter än Voodoons panteon känner hon till så mycket att hon utan problem kan spela rollen som Voodooprästinna.

De tjänare som har varit i hushållet länge har alla rekryterats till Marias lilla studiecirkel i verklig religion. Efter att de har deltagit i en omgång högtider har de tappat all sans och allt vett. De har blivit Marias slavar.

De som har dött under Marias ceremonier har blivit kvar i huset som gengångare. De kan ses men inte röras, reflekteras i speglade ytor och uppfattas i ögonvrån vid hastiga rörelser. Gengångarna är bara ekon från förfluten tid och kan inte agera.

Genom åren har hon lärt Martin nödvändiga färdigheter och kunskaper och vid lämplig ålder initierat honom till speciella ceremonier. Han har också fått lära sig böner till Yog-Sothoth och Nyarlathotep samt hur verkligheten ser ut. Även Martin har varit Marias slav, men han har lyckats bryta sig loss från hennes dominans. Hon vet naturligtvis att han planerar en konsert, men hon är fullständigt omedveten om att det är en hämndakt som kommer att döda publiken och rasera en stor del av staden.

### Roll i scenariot

Maria finns som en ond skugga i bakgrunden tillsammans med sina slavar. Spelarna är inte rustade att möta henne; en konfrontation skulle förmodligen utplåna dem. Låt henne därför vara den mest synliga av en annars nästan osynlig stab av tjänare. Hon serverar rikligt med utomordentlig mat på regelbundna tider. Om någon berömmar hennes matlagning säger hon att hemligheten ligger i att använda de rätta råvarorna. Det är helt riktigt; en del av köttet som äts i hushållet kommer från offren i ritualerna.

## Tjänarna

Hushållet är utrustat med fem svarta tjänare. Samtliga är artiga och trevliga. De som inte har varit i hushållet så länge (Henry och Ruth) strävar efter att komma därifrån så fort som möjligt. Ingen av dem är beredda att säga ett ont ord om Maria Petite. De vet att det vore ett fatalt misstag. De känner inte heller till så mycket; de tror att Maria är en Voodooprästinna och att de äldre tjänarna ingår i kulten. Martin Hirsts förhållande till Maria är okänt för dem; de ser honom som en man med för mycket pengar och fritid.

De andra tjänarna som har varit med länge (Toby, Gideon och Edwin) har en begränsad egen vilja. De vet allt om Maria Petites sanna natur och att Martin Hirst är påtänkt som hennes arvtagare, men de vare sig vill eller kan tala om det.

- Henry: Allt-i-allo. Utför mindre reparationer. Kör lastbilen.  
C:a 30 år, 185 cm, 100 kg muskler. SAN 48  
Talar bara om man tilltalar honom först. Gillar pilsner.
- Ruth: Tvätterska/städerska. Hjälper till att servera.  
C:a 25, 165 cm, 55 kg. Söt liten varelse. SAN 53
- Toby: Trädgårdsmästare. Gräver ner benen efter offren.  
Ser uråldrig ut, 180 cm, 65 kg. Senig. SAN 0  
Tystlåten. Bor i uthuset i anslutning till det gamla stallet.
- Gideon: Chaufför. Kör och sköter om två bilar och en lastbil.  
C:a 35 år, 175 cm, 70 kg. SAN 0. Slutar aldrig le.
- Edwin: Butler. Ser till Martins Hirsts och gästernas behov.  
C:a 40, 165 cm, 70 kg. SAN 0. Prydlig och artig. Alltid tillgänglig.

## Roll i scenariot

De svarta tjänarna är tänkta som bakgrundsfigurer. De syns mycket lite, med undantag av butlern som alltid är anträffbar och Maria som syns vid varje måltid. De övriga träffar man säkrast om man ger sig in de delar av huset där de arbetar - platser en vit knappast normalt skulle gå till.

De som har något att dölja (Toby, Gideon och Edwin) säger ingenting viktigt. De som inte har något att dölja (Henry och Ruth) kan inte säga något viktigt, eftersom de inte vet något.

## Musikerna

Här finns en kort sammanställning av spelarkaraktärernas egenskapsvärden och deras speciella färdigheter. Tanken är att Du inte ska behöva snegla på spelarnas blad när Du undrar över något, som t.ex vem som har minst tur eller vem som är bäst på att spela sitt instrument. Dessutom finns korta sammanfattningar av deras personligheter.

### Egenskapsvärden

	Violin1	Violin2	Viola	Cello	Kontrabas
STR	7	7	9	11	16
CON	9	11	13	14	18
SIZ	12	8	12	10	18
DEX	15	15	14	16	12
APP	13	9	15	11	6
SAN	68	47	66	57	71
INT	14	15	13	16	13
POW	12	12	13	10	16
EDU	22	16	14	16	16
Idea	70	75	65	80	65
Luck	60	60	65	50	80
Know	110	60	70	80	80

### Färdigheter

Violin 1	Bargain 21, Calligraphy 45, Compose 57, Credit Rating 38, Debate 27, Dodge 30, History 32, Library Use 89, Listen 82, Oratory 23, Play String Instrument 50, Play Violin 99, R/W German 27, Sing 21, Speak German 52, Repair String Instruments 73.
Violin 2	Credit Rating 28, Debate 23, Dodge 30, Drive Automobile 39, Fast Talk 42, Hide 31, History 29, Law 13, Library Use 42, Listen 37, Play String Instruments 43, Play Violin 86, Psychology 17, Sing 42, Spot Hidden 35.
Viola	Credit Rating 29, Dance 43, Dodge 28, Hide in Wardrobe 38, History 22, Library Use 40, Listen 45, Mechanical Repair 32, Occult 14, Oratory 26, Play String Instruments 46, Play Viola 91, Ride 29, Sing 87, Sneak 39, Whistle 77.
Cello	Accounting 25, Bargain 26, Credit Rating 64, Debate 38, Dodge 32, Drive Truck 32, History 37, Law 13, Library Use 31, Listen 32, Play Cello 93, Play String Instruments 47, Sing 33, Speak Swedish 18, Spot Hidden 49.
Kontrabas	Bargain 23, Credit Rating 19, Dodge 24, History 35, Library Use 48, Listen 41, Occult 22, Pharmacy 35, Photography 42, Play Contrabass 92, Play Jazz 54, Play Piano 64, Play String Instruments 46, Spot Hidden 48.

## Personbeskrivningar

- Violin 1 En distingerad, äldre gentleman, med vitt hår och mustasch. Blå ögon och blek hy. Missade måltider och långa övningspass har gjort honom magrare och lite sliten. Aningen senil, men fortfarande en mycket duglig musiker. Har stora problem med att passa tider och hålla ordning på noter och andra viktiga papper. Om ingen hämtar honom missar han måltider och övningar.
- Violin 2 Liten och tunn man med svart hår och bruna ögon. Tydliga spår efter ungdomsacne som han försöker dölja med ett glest helskägg. Sneda tänder och dålig andedräkt - och det är han väl medveten om. Vill visa sig duktig och tycker om att glänsa. Strör pengar omkring sig. Anser att en kamp bara är rättvis om han själv vinner. Söker sig till sällskap som han kan dominera. Elak mot de svagare.
- Viola Lång och ståtlig med klassiska drag och självlockigt, cendrefärgat hår. Gröna ögon, ett tilltalande leende och perfekta tänder. Använder en maskulin parfym som förhöjer hans dragningskraft på det motsatta könet. Vet hur man klär sig för att få den uppmärksamhet man förtjänar. En stor musikalisk begåvning, men inte någon övningsnarkoman. Tycker om promenader i månsken med och utan sällskap. Han får lätt kontakt med människor och har ett följsamt sätt.
- Cello Nordisk typ med rakt, blont hår och blå ögon. Mustasch och små runda glasögon. Mager och senig. Van att arbeta hårt och länge. Musikalisk mångsysslare. Ansvarskännande familjeförsörjare. Ivrig att göra ett bra jobb. Aningen snål och tar givetvis för sig när det bjuds.
- Kontrabas Störvuxen med grova drag och rättbrunt hår uppsatt i en knut i nacken. Skäggvårta på hakan. Stora händer och fötter. Kraftigt axelparti och breda höfter. Grå, tättsittande ögon och en stor näsa. Vet hur hon vill ha sitt liv och sin musik. Har ingen förståelse för fysiska eller psykiska svagheter, men ett starkt intresse för andras hemligheter. Den käraste ägodelen är en ursprungligen vit kofta, som hennes mor hade med sig från Ryssland. Den har numera en gulaktig nyans och en inte helt angenäm doft. Den skulle inte tåla en tvätt. Trogen dagboksförfattare. Hon är angelägen om att få med allt. Nyfiken på andras liv och leverne, och ser sig gärna om efter smaskiga detaljer.



# Sfärerernas Musik

## **Inledning**

*Att läsas högt med inlevelse!*

Året är 1922 och det är sen höst i Boston. Träden har tappat sina löv och både mark och himmel är bar. Det är kallt; luffarna har för länge sedan flytt med godstågen mot varmare trakter. Vinden blåser enstaka torra, prasslande löv längs gatorna. När natten faller och människorna gömmer sig inomhus spelar vinden kuslig musik på telefontrådarna, spända mellan sina stolpar som strängarna på en violin.

Martin Hirst, en nedskreven kompositör, planerar sin stora återkomst. Han har engagerat er för uruppförandet av sitt musikaliska mästerverk. Scenariot börjar i Martins enligt belägna hus utanför Boston, som bebos av honom själv och hans tjänarstab.

## **Akt 1: Måndag**

### **Scen 1: Förmiddag, lunch och eftermiddag**

*Presentation av stycket, utbetalning av halva lönen och planering av veckans aktiviteter. Bekanta sig med varandra. Tilldelning av sovrum.*

Det är den 9 oktober. Spelarna anländer en och en till Martins hus. Det är en stor träbyggnad i två våningar med en generöst tilltagen, men lätt ovårdad trädgård. Trädgården omges av en vitrappad mur där putsen fallit av i stora sjok. Musikerna tas emot av en enorm negress, får hänga av sig ytterkläderna och visas in i matsalen. Låt spelarna bekanta sig med varandra.

Martin berättar med stor entusiasm om sitt mästerverk, som har namnet *Dröm och Verklighet*, med undertiteln *Bakom Förlåten*. Kompositionen är i tre delar: Allegro, Andante och Vivace. Hans ögon lyser och hans händer darrar av iver. Detta ska bli hans storslagna återkomst. Nu ska han visa alla kritiker som tidigare inte har insett hans talang. Han berömmar sina medarbetare och säger han kan vara lycklig som lyckats samla de bästa musikerna som finns att få. Han betalar också 250\$, halva den överenskomna summan, till varje spelare. Resten kommer att betalas efter konserten på lördag kväll.

Martin redogör för hur repetitionerna ska gå till. På förmiddagarna är man fri att göra vad man vill, medan eftermiddagarna ska ägnas åt övning, enskilt eller i grupp. För att den rätta gemenskapen ska infinna sig, bör man tillbringa veckan i huset. Om någon vill åka hem över nätterna, säger Martin att man får nöja sig med att använda telefonen i hans arbetsrum. Slå mot Luck för att komma fram! (Telefonledning har en tendens att blåsa ner.)

Martin, verkar ha en bestämd uppfattning om saker och ting. Spelarna kan slå mot sina musikfärdigheter. De som lyckas anser att Martins idéer är goda nog. De som misslyckas har egentligen ingen åsikt, men tycker att det låter rimligt.

Under samtalet har Maria och tjänsteflickan dukat fram lunchen på det stora ekbordet. Alla är mycket hungriga och låter sig väl smaka. Maten är delikat och vinet<sup>1</sup> är utsökt fylligt.

---

<sup>1</sup> Förbudstid, men det gäller inte de högre samhällsklasserna.

Efter lunchen ursäktar sig Martin, säger att han ska skriva klart stämmorna och går till sitt arbetsrum. Spelarna visas upp på övervåningen av butlern Edwin och allt-i-allon Henry och får välja var sitt sovrum. (Markera på kartan vem som har vilket sovrum).

Fria aktiviteter fram till middagen. Uppmuntra upptäcktsfärder.

## Scen 2: Middag och natt

*Harry upplever för första gången Dans genom bordet. Mary har en mardröm på natten.*

Utomordentlig mat och dryck serveras återigen. Stämningen är hög och alla låter sig väl smaka. Låt förste violinisten (Harry) råka ut för intermezzot *Dans genom bordet* (HANDOUT). Det är Martins far och styvmor som dansar. De utför bara sin dans och kan inte agera i scenariot på annat sätt. Bådas porträtt hänger i trapphallen. Efter middagen serveras kaffe och konjak i rökrummet.

På natten sover alla utom Mary gott. Hon har en mardröm (HANDOUT).

### Handout: Dans genom bordet

Mitt under middagen ser du plötsligt två gestalter bakom Martins stol. De blir allt tydligare. Det är en kvinna och en man. De dansar runt bordet och sedan rakt igenom det. Ingen av de andra runt bordet verkar se dem.

Kostnad: 0/1t4 SAN

### Handout: Dröm för Mary Sutton (kontrabas)

Du spelar i en enorm sal med speglar på väggarna och mörkt parkettgolv. Över golvet glider målade pappfigurer av människor, vissa framburna av dvärgar i rött, andra av trådar som går upp i taket. Bredvid dig står en svart flygel med en orörlig pianist i papp bakom tangenterna.

Plötsligt går en av strängarna av. Du anpassar dig snabbt och fortsätter spela på de tre kvarvarande. Runt dig börjar pappfigurerna dansa wienervals över det enorma golvet. Men det stämmer inte, det är inte en vals du spelar, och ingenting i närheten av den takt de rör sig i. Du tar i för att höras tydligare, men det hjälper inte.

Du tittar på dina händer och inser att det är du som är pappfiguren, alla andra är verkliga. Du kan höra deras skratt och wienervalsen från pianot. Medan kontrabasen dansar bort med en medelålders man står du kvar och gråter, osedd och ohörd.

## Akt 2: Tisdag

### Scen 1: Förmiddag och lunch

Detta är den 10 oktober. Frukost. Fria aktiviteter. Uppmuntra upptäcktsfärder. Lunchen som föregående dag. Trevlig gemenskap och god förplägnad.

## Scen 2: Eftermiddag

*Enskild utdelning av noter och genomgång av stämmorna. Första enskilda övningen.  
Den sprickande spegeln.*

Efter lunchen går Martin till sitt arbetsrum. Han kallar sedan in spelarna, en efter en och ger dem noterna på sina stämmor. (HANDOUT)

Musikerna beger sig därefter till sina rum på övre våningen för enskild övning. Alla slår mot sin färdighet. Den som lyckas minst eller misslyckas mest drabbas av intermezzot *Den sprickande spegeln* (HANDOUT). Den/de som bor närmast hör knallen. Alla som tittar på notbladen förlorar 0/1t2 SAN.

### Handout: Om stämman

Den första delen, Allegro, är ett rätt lättsamt stycke seriös musik. Det innehåller vid en första anblick inte särskilt många svårigheter, även om ett par passager säkert kommer att kräva en del övning, möjligen i ett långsammare tempo.

Andra delen, Andante, ser inte särskilt utmanande ut. Här kommer svårigheterna snarare att vara samspelet mellan stämmorna. Din del ser relativt självständig ut, med långa melodiosa partier.

Tredje delen, Vivace, kommer förmodligen att bli det besvärligaste stycket. Det går fort och det finns gott om vildsinta fraser. Bara tempot i sig skulle räcka för att göra det besvärligt. Det kliar i dina fingrar av övningslust.

### Handout: Den sprickande spegeln.

I ditt sovrum finns ett klädskåp med en helfigursspegel på utsidan av dörren. Du har vissa svårigheter med musikstyckets första del och sänker tempot på din stämma till betydligt lägre än det avsedda (ett largo, c:a 60 slag/minut, istället för ett allegro, c:a 120 slag/minut). Luften i rummet blir plötsligt tjock och känns nästan oljig. Det tar fysiskt emot att spela och plötsligt exploderar spegeln med en knall, som hörs i rummen bredvid. Glasskärvorna regnar över rummet och perforerar notbladen. Du blir inte skadad, men mönstret på notbladet upprör på ett subtilt sätt. Kostnad: 0/1t4 SAN

## Scen 3: Middag och natt

*Harry drabbas återigen av Dans genom bordet. Tobias har en mardröm på natten.*

Utomordentlig mat och dryck serveras återigen. Stämningen är hög och alla låter sig väl smaka. Ån en gång drabbas Harry av intermezzot *Dans genom bordet* (Ingen kostnad; han har sett dem förut). Efter middagen serveras kaffe och konjak i rökrummet.

På natten sover alla utom Tobias gott. Han har en mardröm (HANDOUT, på nästa sida).

### **Handout: Dröm för Tobias (2:a violin)**

Du ska provspela för anställning i en orkester. När du stämmer violinen i förberedelserummet kommer en liten pojke in. I handen håller han en simpel blockflöjt. Du skrattar åt honom och frågar vad han gör där. Med självsäker min förklarar pojken att han ska börja i orkestern. Du ber honom spela en melodi och han börjar genast blåsa. Det låter falsk och monotont och du skrattar hånfullt åt honom. Han fortsätter dock att spela, utan att det för den skull låter bättre. Plötsligt öppnas dörren och juryn kommer glädjestrålade ut. Pojkens flöjttoner, som går genom märke och ben, har övertygat dem om hans talang. Du kastas ut på gatan med de falska, genomträngande tonerna från din besegrades flöjt sjungande i öronen. Du vaknar och tjutandet i dina öron vill inte sluta.

## **Akt 3: Onsdag**

### **Scen 1: Förmiddag och lunch**

*11 oktober. Modifiering av noterna.*

Vid frukosten får Martin ett utbrott av kreativitet och beslutar att samla in samtliga notblad för modifiering. Han lovar att ha de nya stämmorna klara till repetitionerna på eftermiddagen.

Fria aktiviteter. Uppmuntra upptäcktsfärder.

Lunchen som vanligt. Trevlig gemenskap och god förplägnad.

### **Scen 2: Eftermiddag**

*Första gruppövningen. De tre violinisterna drabbas av En unken lukt.*

Martin visar de tre violinisterna till biblioteket. Han överlämnar de nya noterna och stänger dörren bakom sig när han går. Han går sedan till musikrummet där han, Mary och William övar på sina nya stämmor. De tre violinisterna drabbas av intermezzot *En unken lukt* (HANDOUT). Fönstren i musikrummet går att öppna.

### **Handout: En unken lukt.**

I era stämmor finns en mycket besvärlig passage på två takter som måste repeteras in ordentligt. Ni spelar dessa två takter gång på gång i allt högre takt. Plötsligt fylls rummet av en unken, kväljande lukt påminnande om lukten från ett veckogammalt hundkadaver. Lukten stannar kvar i c:a 10 minuter. Alla som befinner sig i rummet måste slå ett lyckat slag mot CON eller kråkas.

### **Scen 3: Middag**

*Harry drabbas av Dans genom bordet.*

Utomordentlig mat och dryck serveras återigen. Ännu en gång drabbas Harry av intermezzot *Dans genom bordet* (Ingen kostnad; han har sett dem förut). Efter middagen serveras kaffe och konjak i rökrummet.

## Scen 4: Kväll

*En bil körs in i trädgården. Chauffören hanterar en tung last som ska ner i källaren. Harry har en mardröm under natten.*

Denna kväll försvinner en beryktad journalist och hans bil. Låt spelarna slå mot Listen när de har gått och lagt sig. Den som lyckas hör en bil köras in i trädgården. Om någon stiger upp och går till musikrummet och tittar ut genom fönstren där, ser han/hon chauffören Gideon köra en stor säck i en skottkärra ner i källaren. Även de som har sovrum med fönster åt öster kan se detta om de stiger upp och tittar ut.

På natten sover alla utom Harry gott. Han har en mardröm (HANDOUT).

### Handout: Dröm för Harry (1:a violin)

Du har återvänt som solist till ett fullsatt Metropolitan. Salongen är knäpptyst. Solot ska inledas med en kadens (virtuost solo med bara dig, hela orkestern tyst). Du höjer violinen, men drabbas av en minneskollaps. Du kan inte komma ihåg en enda ton! Efter ett par sekunders tystnad drar du i desperation stråken över strängarna. Det låter förfärligt! Publiken är först chockat tyst, men börjar sedan bua ut dig. De reser sig som en man och du ser att alla är negrer klädda i frack. Du vänder dig om mot orkestern. Där sitter också bara negrer i frack. Dirigenten, även han nattsvart och med ögon som såpbubblor, stiger ner från podiet och lägger skrattande glödande kedjor runt din hals. Du vaknar kallsvettig.

## Akt 4: Torsdag

### Scen 1: Förmiddag och lunch

*12 oktober. I stallet pågår ommålning av journalistens bil.*

Frukost. Fria aktiviteter. Uppmuntra upptäcktsfärder.

Gideon arbetar denna förmiddag i stallet med att måla om journalistens mörkblå Dodge i en senapsgul nyans. Detta sker bakom låsta dörrar. Om någon spelare försöker ta sig in i stallet, håller Gideon sig tyst och öppnar inte. Det är omöjligt att ta sig in utan mycket och grovt våld. Garaget saknar fönster.

Lunchen som vanligt. Trevlig gemenskap och god förplägnad.

### Scen 2: Eftermiddag

*Andra enskilda övningen. Mary drabbas av Den dansande koftan.*

Spelarna skiljs åt efter lunch och beger sig till sina rum för enskild övning. Det verkar inte som om tidigare övningar har givit något som helst resultat. Även nu har man betydande problem med stämmorna. Alla får verkligen slita, utan att för den skull övervinna svårigheterna.

Låt Mary drabbas av intermezzot *Den dansande koftan* (HANDOUT, på nästa sida). Om Mary avbryter sitt musicerande, fortsätter intermezzot ändå.

### **Handout: Den dansande koftan**

Du arbetar hårt med hela kroppen och blir svettig. Du hänger av dig din kofta och fortsätter energiskt ditt varv. Efter ytterligare en stunds hårt arbete kopplar du av med lite jazztoner. Plötsligt börjar din älsklingskofta att dansa. Dansen blir allt vildare tills knapparna flyger ur den och perforerar notbladen i ett mönster påminnande om ögon, näsa och mun. Koftan skimrar som av pärlemor för ett kort ögonblick och faller sedan till golvet.

Kostnad 0/1t4 SAN.

### **Scen 3: Middag och natt**

*Utomordentlig middag. Blont, krulligt hårstrå i Williams mat. Dans genom bordet med tre gengångare. På natten har Charles en mardröm.*

Maria visar återigen prov på sin utomordentliga kokkonst. Om någon berömmar henne svarar hon: "Det viktiga är att ha de rätta råvarorna". Martin replikerar snabbt med: "Det här var sannerligen ett välgött svin".

Låt William (den blonde) upptäcka ett blondt, krulligt hårstrå i maten på sin tallrik (HANDOUT).

Harry drabbas som vanligt av intermezzot *Dans genom bordet*, men ikväll ser han tre spöken (HANDOUT). Den nye gengångaren är den döde journalisten. Låt de övriga slå mot Luck för att upptäcka journalisten (HANDOUT).

Efter middagen serveras kaffe och konjak i rökrummet.

På natten sover alla utom Charles gott. Han har en mardröm (HANDOUT).

### **Handout: Hårstrå**

Du hittar ett blondt, lockigt hårstrå i din mat. Det är inte från ditt huvud.

### **Handout: Dans genom bordet**

De två vanliga gestalterna växer fram bakom Martins stol. De dansar runt som vanligt. Ikväll ser du dock ytterligare en gestalt som står mitt emot dig och tittar på när du äter. Det är en medelålders man med ljust, lockigt hår. Hans ögon följer dina händers rörelser och han skakar sorgset på huvudet. Ju mer du äter, desto svagare blir gestalten.

Kostnad: 0/1t4 SAN.

### **Handout: Gengångare**

En medelålders manlig gestalt med lockigt hår stirrar på dig när du äter. Hans ögon följer dina händers rörelser. Ju mer du äter, desto svagare blir gestalten.

### **Handout: Dröm för Charles (viola)**

Du spelar för en grupp medelålders damer som insisterar på sex. Musiken är de egentligen inte intresserade av. De gör i ordning ett varmt, skummande bad för er att umgås i. De är mycket krävande och du kan inte göra alla till lags samtidigt. Damerna blir fler och fler och mer och mer klotformade. Till slut är de lika många och lika runda som de pärlorskimrande skumbubblorna. Du trycks ner under vattenytan och dina lungor trycks ihop. Du kämpar men trycks allt längre ner. Du vaknar med lakanet lindat två varv runt halsen.

# Akt 5: Fredag

## Scen 1: Frukost och tidning

*13 oktober. Tidningsartikel om försvunnen journalist och bil.*

Spelarna samlas som vanligt i stora matsalen för frukost. Allt man kan önska sig finns på bordet, t.o.m. skivor av det delikata köttet från gårdagens middag. Även den lokala morgontidningen, Boston Globe, finns att läsa.

Tidningens förstasida visar en bild av en blond och lockig, medelålders man i sober kostym. Det är en vid tidningen anställd journalist, också känd som musikkritiker, som har försvunnit spårlöst. Hans bil, en mörkblå Dodge av 1920 års modell, saknas också (HANDOUT).

Om de som har sett gengångaren av journalisten föregående kväll läser tidningen känner de igen honom (HANDOUT). Om spelarna inte själva tar initiativ till att läsa tidningen, kan man låta någon slå ett Idea-slag.

Martin är samme trevlige värd som alltid. Han talar om hur bra han tyckte att övningarna gick föregående dag och vilken succé konserten kommer att bli. Tillsammans ska de slå kritikerna med häpnad. Vid eventuella frågor om den försvunne musikkritikern, svarar Martin att han säkert dyker upp igen, där man minst förväntar sig. Gengångare tror inte Martin på.

### Handout: Tidningsartikel

En journalist, också känd som musikkritiker har försvunnit. Även hans bil, en mörkblå Dodge av 1920 års modell, saknas. Han sågs senast onsdag lunch och var då klädd i en sober brun kostym, vit skjorta och prickig fluga. Som vanligt bar han sin svarta hatt.

### Handout: Igenkännande

Du känner igen den medelålders lockige mannen på fotot. Det är samme man som du såg som spöke i går kväll.

## Scen 2: Förmiddag och lunch

Fria aktiviteter. Uppmuntra upptäcktsfärder.

Lunchen är som vanligt god och närande, även om en viss nervositet borde kunna märkas.

## Scen 3: Eftermiddag

*Gruppövning utan Martin. Man drabbas av Rost utan rast.*

Martin samlar gruppen i musikrummet inför eftermiddagens repetition. Därefter lämnar han dem för att, som han säger, uträtta ett par ärenden. Martin förlitar sig på att musikerna är professionella nog att klara sig på egen hand en eftermiddag. Han vill att de ska repetera det svåra inledande partiet av det mycket snabba tredje stycket.

Om spelarna nu ringer polisen för att rapportera likdelarna, kommer de raskt till platsen. De tar in alla svarta till förhör. Maria lyckas smita i tumultet. Edwin försöker bita ihjäl en polisman och blir skjuten till döds. Resten följer med polisen utan alltför mycket motstånd. Martin återkommer till huset efter en tur till stadens horkvarter. Han tackar spelarna för deras rådiga ingripande och verkar uppriktigt tacksam. Han ber dem stanna kvar och hjälpa honom med konserten, trots det obehagliga som hänt i huset. Om någon spelare tvekar, erbjuder Martin mer pengar och säger att maten i fortsättningen ska levereras från en av stadens lyxrestauranger.

Om någon väljer att hoppa av, modifierar Martin sin pianostämman så att konserten kan genomföras med det tänkta resultatet i alla fall. Det räcker med Martin och två musiker för att besvärjelsen ska lyckas.

På natten sover ingen gott, men särskilt illa sover William. Han har en mardröm (HANDOUT).

### **Dröm för William (cello)**

Du spelar vackra melodier på din cello. Inne i rummet där du sitter råder frid, men utanför fönstret kan du se årstiderna skifta med ett par minuters mellanrum. Genom den öppna dörren kan du se ut på dina barn och din fru. De står stilla, tittar anklagande på dig och åldras medan du ser på. Din fru blir gammal, bruten och sedan dör hon. Dina döttrar, nu medelålders kvinnor, lägger henne i en kista som faller sönder medan de hanterar den. Bara den yngre lever länge nog för att lägga på locket med darrande gumphänder. Hon ser sorgset på dig innan hon faller ihop i en liten, snabbt krympande hög av aska. Du vaknar med ett ryck.

## **Akt 6: Lördag**

### **Scen 1: Frukost, förmiddag och lunch**

*14 oktober. Martin har en ny kostym. Nya noter delas ut. Spökena visar sig mitt på ljusan dag.*

Vid frukosten visar Martin upp sig i en ny, brun kostym. Han är på ett strålande humör, trots att han har arbetat hela natten. Spelarna får nya notblad (HANDOUT). Nu har han hittat den slutliga formen på sitt mästerverk. Timmarna fram till lunch bör ägnas åt finputsning. Det är ju inga stora ändringar som har gjorts.

Repetitionen hålls i musikrummet och Martin ägnar sig åt att instruera sina medmusiker istället för att spela själv. Han har sin stämman i huvudet. Det finns alltså inga pianonoter.

### **Handout: Slutversion**

De nya noterna är skrivna på betydligt dyrare papper än föregående versioner. Ytan är blank och nästan skimrande. Noterna ser ut som rader av myror som kryper mot sitt mål. Martin har skrivit stämmorna med en slängig och temperamentsfull stil som du inte har sett förut.



Lunchen är inte alls av samma kvalitet som tidigare. Martin är inte heller samma underhållande värd som tidigare. Han sitter och nynnar och ägnar inte sällskapet en tanke.

Trots att det är mitt på dagen och ljust ser Harry gengångarna (HANDOUT). Denna gång står de tre spökena bakom Martins stol och tittar på när han äter. Kvinnan stryker Martin över håret och ler kärleksfullt. Martin rör inte en min.

### **Handout: Med öm hand**

Trots att det är ljusan dag uppträder de tre gestalterna. De står bakom Martins stol och betraktar honom medan han äter. Kvinnan stryker honom sakta över håret och ler kärleksfullt. Martin verkar inte märka någonting.

### **Scen 2: Avfärd**

*Man åker till konsertsalen i Martins nymålade bil och i den lilla lastbilen.*

Efter lunchen packar alla konsertkläder, notblad och sina instrument. Martins bil rymmer dock endast honom själv och fyra passagerare. Någon måste åka i lastbilen, som körs av Henry (eller någon av spelarna om Henry inte längre finns att tillgå) och transporterar åtminstone den skrymmande kontrabasen och kanske även andra instrument.

Martins bil, en senapsgul Dodge av årsmodell 1920, luktar starkt av färg. Låt spelarna slå mot Spot Hidden för att upptäcka en miss i målningen där den mörkblå originalfärgen lyser igenom.

### **Scen 3: Ankomst**

*Vid konsertsalen möts man av journalister. Notpapperen känns konstiga.*

Spelarna anländer till konserthuset. När de ska gå in via sceningången dyker en journalist och en fotograf upp. Fotografen tar bilder av alla, enskilt och i grupp. Journalisten ställer frågor om spelarnas bakgrund, åsikter om musik i allmänhet och försöker locka ur dem detaljer om det stundande stycket. Martin avbryter bryskt alla sådana försök. När reportern inte ger upp skriker Martin åt honom att efter konserten ska nog alla kritiker och oförskämda murvlar ha fått sitt. Fotografen tar en bild av den fradgande kompositören och springer sedan. Martin står kvar och lugnar sig med en synbar viljeansträngning.

När spelarna kommer in bakom scenen har pianostämmaren precis blivit färdig med flygeln. Vaktmästaren ställer fram stolar och notställ. När noterna plockas upp och hanteras tillåts spelarna slå mot Spot Hidden. De som lyckas lägger märke till att notpapperet känns fuktigt, luktar lätt av rå fisk och nästan har en skimrande yta (HANDOUT).

Instrumenten stäms. Martin spelar ragtime på pianot. Som uppvärmning insisterar han på att man ska spela en psalm och inte något ur det nyskrivna stycket. Han säger att "det ska vara en jungfrulig upplevelse även för oss på scenen". Psalmen han väljer är "Närmare Gud till dig". Efter detta måste spelarna gå av scenen eftersom publiken ska släppas in.

### **Handout: "Something fishy"**

Du märker att notpapperet känns fuktigt och har en skimrande yta. Det luktar också lätt av rå fisk.

## Scen 4: Allegro och Andante

*Konserten inleds med Allegro och Andante. Det går inte att spela fel. Den ylande hunden.*

Som tidigare har nämnts är det nya verket i tre delar: Allegro, Andante och Vivace. De två första har stora likheter med den musik Martin turnerade världen runt med, men inbakat i musiken finns de inledande delarna av en besvärjelse. I den sista delen, Vivace, ligger resten av besvärjelsen.

Publiken är bänkad och salen är fylld till sista plats, drygt 500 personer. Ljuset i salongen dras ner så att bara scenen är klart upplyst. Det är ett stilleben av notställ och stolar. Publiken sorlar. Spelarna kommer in och sätter sig och publiken tystnar. Från scenen har man svårt att se publiken tydligt. Herrarnas vita skjortbröst ses som skarpa reflexer mot en mörk bakgrund. Damernas juveler gnistrar. Inget enskilt ansikte går att urskilja.

Martin kommer in på scenen och möts av artiga applåder. Han sätter sig vid flygeln och nickar igång musiken efter en kort konstpaus. Salen fylls av ljud. Stämningen är nästan hypnotisk, akustiken är utmärkt och alla stämmorna är helt plötsligt mycket lättspelade.

Spelarna kan slå mot sina respektive färdigheter. Den som misslyckas är medveten om att han spelade fel, men att det inte *lät* fel. Musiken korrigerade sig själv. Om man medvetet försöker spela fel, upptäcker man att det är något skumt på gång. Man kan spela vad som helst, stämman rättar sig själv. Enda resultatet är att Martin bakom flygeln blänger ilsket på missdådaren.

Första delen, Allegro, går utmärkt och utan särskilda incidenter. I slutet av Andantet kommer ett par passager som är minst sagt excentriska och stycket slutar i ett spänningsfyllt ackord. Publikens applåder är som bäst tveksamma.

### Intermezzo: Den ylande hunden.

I publiken sitter en äldre dam. Med sig i handväskan har hon sin favoritpudel, Darling. När det sista ackordet i Andante kommer börjar pudeln yla, högt och ljudligt. Den fradgande hunden bärs ut och biter den färgade vaktmästaren på vägen.

## Scen 5: Vivace och final

*Den avslutande delen av konserten innebär fullbordandet av besvärjelsen.*

Sista delen av konserten inleds i ett mycket högt tempo. Utanför tar vinden i. Besvärjelsen är nu i full gång, och efter de första 12 takterna händer följande (alltihop samtidigt):

- Alla öppna möjliga utgångar från salen (dörrar, fönster, takluckor etc) slår igen och blir omöjliga att öppna. Inte ens dynamit hjälper.
- Fönstren i lokalen blir plötsligt matta och man kan inte längre se ut. Utifrån kan man inte heller se in.
- Alla möbler blir en del av byggnaden och kan inte längre flyttas eller brytas sönder. Särskilt gäller detta notställen. Noterna kan förflyttas på notställen, men inte tas ifrån dem. De kan inte heller förstöras på något tänkbart sätt. (Noterna *måste* vara kvar; annars är scenariot hopplöst förlorat.)

(se även nästa sida)

- Notbladen börjar vända sig själva utan inblandning av spelarna.
- Pianisten (Martin) börjar svälla och smälter samman med flygeln. Han och flygeln är nu ett väsen.
- Martins POW antar monstrets värde.
- Alla spelarna tappar 1/1t6 SAN. (Den som blir vansinnig är det i t6 ronder.)
- Publiken blir orolig. De kan ännu inte se exakt vad som händer på scenen.

Musiken fortsätter. Varelserna (Martin & flygeln) på scenen sväller i takt med den allt vildare musiken. Disharmonierna avlöser varandra och efter ett tag påminner musiken mest om ylandet av vinden utanför. Om någon slutar spela spelar stämman sig själv i fortsättningen.

När musiken tystnar är Martins transformation fullbordad. Han är nu ett monster och kastar sig över dem som är närmast. Därefter ger han sig på den skräckslagna publiken. När den tar slut krossar han byggnaden och ger sig ut på stadens gator i jakt på fler små munbitar.

#### Martin som Monster

STR	63	SIZ	54	POW var. <sup>2</sup>	DB	6d6
CON	100	DEX	23	INT 17	HP	77

Attacks: Crush 100, 4d6 + DB, Devour 90, 6d6 + DB, Smash 80, 4d6 + DB.

Armour: None, but immune to non-magic attacks. Might be displaced and stunned 1d4 rounds by attacks giving damage greater or equal to half it's HP (i.e. 39 HP or more).

#### Att avbryta konserten

Innan sista delen av konserten har börjat finns det inte någon anledning till oro. Möjligen kan man bli lite irriterad av publikens tveksamma reaktioner. När Vivacet väl har kommit en bit på väg är det dags att ingripa.

Musiken är vansinnig, och för att häva den måste man spela någonting som är precisa motsatsen. Lösningen ligger rakt framför spelarna: noterna till vansinnesmusiken. Man vänder helt enkelt upp och ner på notbladen och spelar det som då står på dem. Då uppstår ljuv musik.

Om spelarna har förstört sina instrument i ett försök att stoppa musiken, finns det ett litet instrumentförråd bakom scenen. Alldeles bredvid dörren hänger en brandyxa. Dörren till förrådet är försedd med glasruta.

Om man lyckas att återkomma till styckets början har man vunnit striden. Martin kollapsar då till en stinkande pöl av slem och flygeln spricker. Resten av konsertsalen återgår till det normala, dörrar och fönster kan öppnas och den panikslagna folkmassan flyr ut.

<sup>2</sup> Martins POW i monsterform startar som ett mindre än spelarnas sammanlagda.

Om spelarna inte själva kommer på att vända på musiken, får man tillåta Ideaslag. Slå mot halva Idea<sup>3</sup> (avrundat uppåt). Låt spelarna bestämma ordningen de ska slå i och ge den som först lyckas ledtråden (HANDOUT).

### Handout: Motvalls musik

För att motverka den vansinniga musiken måste man skapa en musikalisk antites. Antingen kan man improvisera den eller också kan man försöka finna den i noterna. Du inser att ett sätt att åstadkomma detta är att vända notbladen upp och ner och sedan spela det som då står på dem.

Naturligtvis spjärnar Martin emot vändningen med all sin kraft. För att kunna vända musiken måste spelarna besegra honom som grupp i en kamp POW vs POW. De har tre försök på sig. Misslyckas de med alla tre tar scenariot slut på sämsta tänkbara sätt, punkt 6 nedan.

Beräkna summan av spelarnas POW. Martins monsterform har en poäng mindre i POW<sup>4</sup>. Håll reda på i vilket försök, första, andra eller tredje, som spelarna lyckas vända musiken. Ju senare de lyckas, desto närmare slutet på stycket är de. Anteckna i vilket försök de lyckas. Nedan kallar vi den siffran för X.

$$X = \underline{\hspace{2cm}}$$

När spelarna har lyckats vända musiken minskar Martins POW med ett, till två mindre än spelarnas totala. Spelarna får nu slåss mot Martin sista vilja. De har tre slag på sig. Håll reda på hur många av slagen som lyckas. Anteckna antalet och kalla det för Y.

$$Y = \underline{\hspace{2cm}}$$

Beräkna  $Z = X - Y + 3$ . Titta i tabellen nedan och se vilket slutet på scenariot blir.

$$Z = X - Y + 3 = \underline{\hspace{2cm}}$$

### Z=1. Total seger

När musiken når början på stycket igen börjar Martin att vråla och svälla som en som blåses upp. Han antar formen av en gigantisk silverfärgad kula och exploderar. Spelare och publik blir nedstänkta med illaluktande slem.

### Z=2. Seger

När spelarna lyckas sluta stycket exploderar Martin i ett moln av slem och träsplitter från flygeln. Alla spelarna tar 1t4 HP i skada.

### Z=3. Kostsam seger

Martin exploderar utan minsta förvarning. Flygelns metallram far som skjutet ur en kanon (projektil, man hinner inte ducka) och träffar den spelare som lyckas sämst med ett slag mot Luck. Den olycklige tar 10t6 HP i skada. Alla andra i salen, spelare såväl som den panikslagna publiken, tar 1t6 HP i skada av flygande splitter.

<sup>3</sup> Detta ger spelarna drygt 90% chans att lyckas.

<sup>4</sup> Det här är gjort för att ge spelarna en chans oavsett hur många som är med på slutet.

#### **Z=4. Pyrrhuseger**

Precis innan spelarna har avslutat musiken börjar Martin vråla namnet Yog-Sothoth, men han hinner inte uttala det fullt ut innan han plötsligt imploderar och sedan exploderar. Rester av flygelns metallram slungas ut. De tre spelare som lyckas sämst med sina slag mot Luck träffas och tar 8t6 HP i skada. Resten av spelarna och publiken tar 1t8 i skada. Pianosträngarna vibrerar och ett övernaturligt ljud sprider sig salongen. Alla överlevande tappar 1/1t6 SAN.

#### **Z=5. Förlust**

Martin omvandlas fullt ut och börjar angripa de som är närmast, nämligen spelarna. Han förföljer dem och krossar dem en efter en (slå ordning med Luck, 1/1t6 SAN per kollega man ser bli krossad) innan han ger sig på publiken, som han äter levande. Stora delar av publiken blir temporärt vansinniga. Tyvärr är inte transformationen perfekt. När Martin har svält ungefär 100 ur den skräckslagna publiken exploderar han plötsligt. Alla kvarvarande tar 1t10 i skada.

#### **Z=6. Katastrof**

Martins metamorfos är fullständig och perfekt. Först sväljer han spelarna. Den som lyckas sämst med Luck i rondan äts upp. Att se en annan spelares karaktär bli slukad kostar 1/1t6 SAN. Efter att ha svält alla spelarna ger sig monstret på publiken. När den har tagit slut är det dags för en lite nattpromenad för att se om det finns något att äta på stan.

### **Scen 6: Uppstädning**

*Man har ätit journalisten till middag!*

Om scen 5 slutar med alternativ 6, katastrof, blir det ingen 6:te scen. Nedan förutsetts att något av alternativen 1 - 5 inträffade.

Polis och brandkår kommer till platsen. Ambulanserna kör skadade till stadens sjukhus. Eventuella överlevande spelare hörs av en skeptisk polisman om vad som har hänt. Efter att ha skrivit ner spelarnas osammanhängande historia berättar han vad polisen har funnit i Martins hus. Efter visst arbete har man lyckats spåra den försvunne journalistens bil till Martins garage. I trädgården hittas ett antal nedgrävda kroppar. I källaren hittas den försvunne journalistens huvud, med urgröpta ögonhål.

Alla spelare som inser vad de har ätit (lyckas med ett Idea-slag) kräks våldsamt och förlorar 1/1t10 SAN. De som bryter ihop förs till det närbelägna Arkhams Dårhus. Det lär dröja innan de kommer ut igen.

### **Belöningar**

När spelarna har återhämtat sig efter sitt lilla äventyr återfår de 2t10 SAN. De pengar som Martin har utlovat som lön har redan betalats ut till hälften. Den andra hälften anländer naturligtvis aldrig. Den största belöningen har de fått som överlevde med liv och vett i behåll.

# Call of Cthulhu Character Sheet

STR 11 DEX 16 INT 16 Idea 80 Hit Points 12  
 CON 14 APP 11 POW 10 Luck 50 Damage bonus -  
 SIZ 10 SAN 57 EDU 16 Know 80

Name William Swanson Age 37

Instrument Cello

Residence Boston

Accounting (10)	<u>25</u>	Geology (00)	Psychology (05)
Anthropology (00)	—	Hide (10)	R/W English <u>80</u>
Archeology (00)	—	History (20)	R/W <u>—</u>
Astronomy (00)	—	Jump (25)	R/W <u>—</u>
Bargain (05)	<u>26</u>	Law (05)	Ride (05) <u>—</u>
Botany (00)	—	Library use (25)	Sing (05) <u>33</u>
Camouflage (25)	—	Linguist (00)	Sneak (10) <u>—</u>
Chemistry (00)	—	Listen (25)	Speak Swedish <u>18</u>
Climb (40)	—	Make maps (10)	Spot hidden (25) <u>29</u>
Credit rating (15)	<u>64</u>	Mech. repair (20)	Swim (00) <u>—</u>
Cthulhu Mythos (00)	—	Occult (05)	Throw (25) <u>—</u>
Debate (10)	<u>38</u>	Oratory (05)	Track (10) <u>—</u>
Diagnose disease (05)	—	Pharmacy (00)	Treat disease (05) <u>—</u>
Dodge	<u>32</u>	Photography (10)	Treat poison (05) <u>—</u>
Drive automobile (20)	—	Pick locks (05)	Drive truck <u>32</u>
Electric. repair (10)	—	Pick pockets (05)	Play cello <u>93</u>
Fast talk (05)	—	Pilot aircraft (00)	—
First aid (30)	—	Psychoanalysis (00)	—
Hand gun (20)	—	Fist (50)	Grapple (25) <u>—</u>
Rifle (10)	—	Kick (25)	Knife (25) <u>—</u>
Shotgun (30)	—	Head butt (25)	Club (25) <u>—</u>

## Cello. William Swanson

Född 4 november 1885 i Wilmington som Vilhelm Svensson. Hans far driver pantbank och Vilhelm brukar som liten leka bland alla de spännande sakerna på förrådet. Det bästa han vet är när någon kund lämnat in ett musikinstrument. Han provar alla, men blir vid första anblicken förälskad i en gammal sliten cello. En granne hjälper honom att få fram de första tonerna och sedan övar han dagar och nätter. Fadern vill att han ska överta pantbanken, men Vilhelm har redan bestämt sig för att musiken är hans liv. 1904 lämnar han föräldrarna och flyttade till Boston. För att, som han tror, lättare bli accepterad i musiker-kretsar, amerikaniserar han sitt namn. Han försörjer sig som skrivbiträde medan han väntar på att chansen till ett riktigt musikerjobb ska dyka upp. Han övar flitigt och när lönen räcker till, tar han privata-lektioner hos en gammal mästare.

Han gifter sig 1912 med Prudence, som arbetar som sekreterare på samma kontor. På fritiden uppträder de tillsammans på soaréer och diverse tillställningar där han spelar och hon sjunger. De får två döttrar (Elisabeth 1913 och Constance 1916) och är mycket lyckliga tillsammans. William får anställning som musiker i armén<sup>1</sup> 1915, men efter kriget blir han arbetslös. Han hamnar i ekonomiska bekymmer då avgifterna hans elever betalar inte räcker till för att försörja familjen.

### Karaktärsbeskrivning

Nordisk typ med rakt, blont hår och blå ögon. Mustasch och små runda glasögon. Mager och senig. Van att arbeta hårt och länge. Musikalisk mångsysslare. Ansvarskännande familjeförsörjare. Ivnig att göra ett bra jobb. Aningen snål och tar givetvis för sig när det bjuds.

### Utrustning

Cello, Konserkläder (frack med tillbehör), Kläder för 1 vecka, Fickpengar: 5\$, Stångaffel, Fotografi av hustrun och barnen i silverram

<sup>1</sup> Militärmusiken vid denna tid var långt ifrån bara marscher. Man spelade allt från klassisk musik till poপুরnier på moderna slagdängor. Givetvis spelade man även dans.

# Call of Cthulhu Character Sheet

STR 9 DEX 14 INT 13 Idea 65 Hit Points 12  
 CON 13 APP 15 POW 13 Luck 65 Damage bonus -  
 SIZ 12 SAN 66 EDU 14 Know 70

Name Charles Dawson  
 Instrument Viola  
 Residence None

Age 22

Accounting (10)	—	Geology (00)	—	Psychology (05)	—
Anthropology (00)	—	Hide in wardrobe	<u>38</u>	R/W English	<u>70</u>
Archeology (00)	—	History (20)	<u>22</u>	R/W	—
Astronomy (00)	—	Jump (25)	—	R/W	—
Bargain (05)	—	Law (05)	—	Ride (05)	<u>29</u>
Botany (00)	—	Library use (25)	<u>40</u>	Sing (05)	<u>87</u>
Camouflage (25)	—	Linguist (00)	—	Sneak (10)	<u>39</u>
Chemistry (00)	—	Listen (25)	<u>45</u>	Speak	—
Climb (40)	—	Make maps (10)	—	Spot hidden (25)	—
Credit rating (15)	<u>29</u>	Mech. repair (20)	<u>32</u>	Swim (00)	—
Cthulhu Mythos (00)	—	Occult (05)	<u>14</u>	Throw (25)	—
Debate (10)	—	Oratory (05)	<u>26</u>	Track (10)	—
Diagnose disease (05)	—	Pharmacy (00)	—	Treat disease (05)	—
Dodge	<u>28</u>	Photography (10)	—	Treat poison (05)	—
Drive automobile (20)	—	Pick locks (05)	—	Dance	<u>43</u>
Electric. repair (10)	—	Pick pockets (05)	—	Play Viola	<u>91</u>
Fast talk (05)	—	Pilot aircraft (00)	—	Whistle	<u>77</u>
First aid (30)	—	Psychoanalysis (00)	—		
Hand gun (20)	—				
Rifle (10)	—	Fist (50)	—	Grapple (25)	—
Shotgun (30)	—	Kick (25)	—	Knife (25)	—
	—	Head butt (25)	—	Club (25)	—

## Viola. Charles Dawson

Född 3 januari 1900 i Memphis. Hans föräldrar är medlemmar i ett turnerande varietéssällskap och Charles börjar tidigt uppträda med sin far. Han är ett musikaliskt underbarn och föräldrarna sparar flitigt för att kunna skicka honom till en fin skola. Det blir dock aldrig av utan Charles stannar kvar vid varietén.

Vid ett tillfälligt gästspel i Boston besöker han en klassisk konsert och blir helt betagen av den för honom nya musiken. Han övar flitigt och inför de klassiska mästerverken i sin repertoar. Hans passionerade sätt att spela, hans vackra ansikte och hans gentlemanmässiga uppträdande gör honom snart till de medelålders damernas favorit.

Charles upptäcker att det finns extrainkomster att hämta genom att vara tillmötesgående mot tränande rika damer. Han ställer upp på privata arrangemang och har ständigt nya tillfälliga förbindelser. Ibland blir det dock ganska pinsamt när flera beundrarinor nästan slåss öppet om hans gunst. Kanske borde han söka sig bort från varietén och skaffa sig ett ordentligt arbete. Han kan ju inte förlita sig på sitt utseende hela livet.

### Karaktärsbeskrivning

Lång och ståtlig med klassiska drag och självlockigt, cendrefärgat hår. Gröna ögon, ett tilltalande leende och perfekta tänder. Använder en maskulin parfym som förhöjer hans dragningskraft på det motsatta könet. Vet hur man klär sig för att få den uppmärksamhet man förtjänar.

Stor musikalisk begåvning, men inte någon träningsnarkoman direkt. Tycker om promenader i månken med och utan sällskap. Han får lätt kontakt med människor och har ett följsamt sätt.

### Utrustning

Viola, Konsertkläder (frack med tillbehör), Kläder för 2 veckor, Ett dussin kulörta halsdukar, Promenadkäpp, Fickpengar: 10\$, Stämgaffel, En flaska herrparfym

# Call of Cthulhu Character Sheet

STR 7 DEX 15 INT 15 Idea 75 Hit Points 10  
 CON 11 APP 9 POW 12 Luck 60 Damage bonus -  
 SIZ 8 SAN 47 EDU 16 Know 80

Name Tobias Hawthorne  
 Instrument Violin  
 Residence Washington

Age 30

Accounting (10)	___	Geology (00)	___	Psychology (05)	<u>17</u>
Anthropology (00)	___	Hide (10)	<u>31</u>	R/W English	<u>80</u>
Archeology (00)	___	History (20)	<u>29</u>	R/W	___
Astronomy (00)	___	Jump (25)	___	R/W	___
Bargain (05)	___	Law (05)	<u>13</u>	Ride (05)	___
Botany (00)	___	Library use (25)	<u>42</u>	Sing (05)	<u>42</u>
Camouflage (25)	___	Linguist (00)	___	Sneak (10)	___
Chemistry (00)	___	Listen (25)	<u>37</u>	Speak	___
Climb (40)	___	Make maps (10)	___	Spot hidden (25)	<u>35</u>
Credit rating (15)	<u>28</u>	Mech. repair (20)	___	Swim (00)	___
Cthulhu Mythos (00)	___	Occult (05)	___	Throw (25)	___
Debate (10)	<u>23</u>	Oratory (05)	___	Track (10)	___
Diagnose disease (05)	___	Pharmacy (00)	___	Treat disease (05)	___
Dodge	<u>30</u>	Photography (10)	___	Treat poison (05)	___
Drive automobile (20)	<u>39</u>	Pick locks (05)	___	<b>Play Violin</b>	<u>86</u>
Electric. repair (10)	___	Pick pockets (05)	___		
Fast talk (05)	<u>42</u>	Pilot aircraft (00)	___		
First aid (30)	___	Psychoanalysis (00)	___		
Hand gun (20)	___	Fist (50)	___	Grapple (25)	___
Rifle (10)	___	Kick (25)	___	Knife (25)	___
Shotgun (30)	___	Head butt (25)	___	Club (25)	___

## Violin 2. Tobias Hawthorne

Född 6 Juli 1892 i New York som andre son i en rik affärsfamilj. Tobias försöker hela tiden mäta sig med sin två år äldre bror som är bättre i allt de företar sig: smartare, snabbare, vackrare, starkare. Åldersskillnad och anlag gör sitt till och Tobias misslyckas ständigt, trots ihärdiga ansträngningar. Modern visar en allmer avog inställning och Tobias replikerar med dåligt humör och useit uppträdande.

Familjen tröttnar på honom och redan åtta år gammal skickas han iväg till en internatskola för att där få en lämplig uppfostran. Även här är hans studiekamrater bättre på allt och han drar sig undan till sin egen vrå och anser att alla är emot honom. Han ägnar sig åt sin violin och snart uppmärksammas hans begåvning av en musiklärare, som visar sin uppskattning genom att tafs på honom efter övningarna. Tobias känner för första gången i sitt liv att han duger till något, men en kärlekshistoria mellan en musiklärare och en av eleverna blir för mycket för rektorn, som tvingar Tobias att lämna skolan 1907.

Ån mer bitter återvänder han till hemmet och möis med allt annat än öppna armar. Efter en uppgörelse med sin far förvisas han till en liten lägenhet ett antal kvarter från föräldrahemmet. En informator ger honom en gedigen musikalisk utbildning. Försedd med tjusig bil och mycket pengar är han ett hett villevråd i det glada societetslivet. Då informatom dör 1915 lämnar Tobias New York för Washington och ett friare liv som professionell musiker. Han känner sig allt säkrare på sin musikaliska förmåga, men måste ändå alltid hävda sig genom att demonstrera den. Han är alltid villig att anta en utmaning.

### Karaktersbeskrivning

Liten och tunn man med svart hår och bruna ögon. Tydliga spår efter ungdomsacne som han försöker dölja med ett glest helskägg. Sneda tänder och dålig andedräkt och det är han väl medveten om.

Vill visa sig duktig och tycker om att glänsa. Strör pengar omkring sig. Anser att en kamp bara är rättvis om han själv vinner. Söker sig till sällskap som han kan dominera. Elak mot de svagare.

### Utrustning

Violin, Konserterkläder (frack med tillbehör), Kläder för 1 vecka, Fickpengar: 30\$, Stämgaffel, Ensisig sportbil



# Call of Cthulhu Character Sheet

STR 7 DEX 15 INT 14 Idea 70 Hit Points 10  
 CON 9 APP 13 POW 12 Luck 60 Damage bonus -  
 SIZ 12 SAN 68 EDU 22 Know 110

Name Harry Davis Age 68

Instrument Violin

Residence New York

Accounting (10)	—	Geology (00)	—	Psychology (05)	—
Anthropology (00)	—	Hide (10)	—	R/W English	<u>110</u>
Archeology (00)	—	History (20)	<u>32</u>	R/W German	<u>27</u>
Astronomy (00)	—	Jump (25)	—	R/W	—
Bergain (05)	<u>21</u>	Law (05)	—	Ride (05)	—
Botany (00)	—	Library use (25)	<u>89</u>	Sing (05)	<u>21</u>
Camouflage (25)	—	Linguist (00)	—	Sneak (10)	—
Chemistry (00)	—	Listen (25)	<u>82</u>	Speak German	<u>52</u>
Climb (40)	—	Make maps (10)	—	Spot hidden (25)	—
Credit rating (15)	<u>38</u>	Mech. repair (20)	—	Swim (00)	—
Cthulhu Mythos (00)	—	Occult (05)	—	Throw (25)	—
Debate (10)	<u>27</u>	Oratory (05)	<u>23</u>	Track (10)	—
Diagnose disease (05)	—	Pharmacy (00)	—	Treat disease (05)	—
Dodge	<u>30</u>	Photography (10)	—	Treat poison (05)	—
Drive automobile (20)	—	Pick locks (05)	—	Calligraphy	<u>45</u>
Electric. repair (10)	—	Pick pockets (05)	—	Compose	<u>57</u>
Fast talk (05)	—	Pilot aircraft (00)	—	Play Violin	<u>99</u>
First aid (30)	—	Psychoanalysis (00)	—	Repair String Instruments	<u>73</u>
Hand gun (20)	—	Fist (50)	—	Grapple (25)	—
Rifle (10)	—	Kick (25)	—	Knife (25)	—
Shotgun (30)	—	Head butt (25)	—	Club (25)	—

## Violin 1. Harry Davis

Född 9 april 1854 på en tobaksplantage utanför Richmond. Fadern, som var kapten i Sydstatsarmén, dör i inbördeskriget. Harry ser sin familjs egendom styckas då plantagen beslagtas, delas upp och säljs till frägnva f.d. slavar och uppkomlingar. Han skyller kriget och nymodigheterna på slavarnas uppstudsighet och blir sympatisör till Ku Klux Klan. Här kommer han i kontakt med flera gamla sydstatsfamiljer, som är villiga att finansiera hans musikaliska studier. Han erhåller ett anseeligt understöd, som går till studier och uppehälle i Wien 1871-1879. Han återvänder hem, efterlämnande en skandalomsusad kärleksaffär och en utomäktenskaplig son.

Han försörjer sig efter hemkomsten som underhållningsmusiker i kulturellt intresserade kretsar i New York. 1883 kan han via sina utomordentligt goda kontakter i de finaste familjerna skaffa sig en anställning som 1:e violinist på det nyöppnade operahuset Metropolitan i New York. Året därpå ingår han äktenskap. Äktenskapet är mycket lyckligt och Harry ägnar sig åt sin karriär, medan hans fru tar hand om hemmet. Till deras stora sorg berikas inte deras liv med några barn.

Som 1:e violinist har Harry ett antal studenter på sin lott. Han är en mycket bra pedagog och hans elever blir väldigt framgångsrika. 1911 övertar en av hans gamla elever hans plats som 1:e violinist och han själv degraderas till stämledare. Några år senare tvingas han ta avsked p.g.a. samarbetssvårigheter. Harry har nu svårt att passa tider och hålla ordning på notblad. Musikaliskt befinner han sig på sin höjdpunkt. Han spelar bättre än någonsin och gör stor succé i de musikafnmar han och hans grupp arrangerar. Hustrun dör på våren 1922 och Harry lämnas ensam utan någon som tar hand om honom. Hans kamrater i stråkkvartetten kan inte tolerera hans ständiga brister i tidpassning och beslutar att lämna honom. När han kontaktas av Martin Hirst står Harry ensam i världen utan vänner att utöva musik tillsammans med och utan den tillsyn han numera är beroende av.

### Karaktärsbeskrivning

En distingerad, äldre gentleman, med vitt hår och mustasch. Blå ögon och blek hy. Missade måltider och långa övningspass har gjort honom magrare och lite sliten. Aningen senil, men fortfarande en mycket duglig musiker. Har stora problem med att passa tider och hålla ordning på noter och andra viktiga papper. Om ingen hämtar honom missar han måltider och övningar.

### Utrustning

Violin, Konsertkläder (frack med tillbehör), Kläder för 1 vecka, Fickpengar: 10\$, Verktyg för instrumentreparationer, Stångaffel, 30 oskrivna notblad, Bläck & penna

# Call of Cthulhu Character Sheet

STR 16 DEX 12 INT 13 Idea 65 Hit Points 18  
 CON 18 APP 6 POW 11 Luck 55 Damage bonus d6  
 SIZ 18 SAN 51 EDU 16 Know 80

Name Mary Sutton Age 34

Instrument Contrabass

Residence New York

Accounting (10)	—	Geology (00)	—	Psychology (05)	<u>17</u>
Anthropology (00)	—	Hide (10)	—	R/W English	<u>80</u>
Archeology (00)	—	History (20)	<u>35</u>	R/W	—
Astronomy (00)	—	Jump (25)	—	R/W	—
Bargain (05)	<u>23</u>	Law (05)	—	Ride (05)	—
Botany (00)	—	Library use (25)	<u>48</u>	Sing (05)	—
Camouflage (25)	<u>10</u>	Linguist (00)	—	Sneak (10)	—
Chemistry (00)	—	Listen (25)	<u>41</u>	Speak	—
Climb (40)	—	Make maps (10)	—	Spot hidden (25)	—
Credit rating (15)	<u>19</u>	Mech. repair (20)	—	Swim (00)	—
Cthulhu Mythos (00)	—	Occult (05)	<u>22</u>	Throw (25)	—
Debate (10)	—	Oratory (05)	—	Track (10)	—
Diagnose disease (05)	—	Pharmacy (00)	<u>35</u>	Treat disease (05)	—
Dodge	<u>24</u>	Photography (10)	—	Treat poison (05)	<u>18</u>
Drive automobile (20)	—	Pick locks (05)	—	Play bass	<u>92</u>
Electric. repair (10)	—	Pick pockets (05)	—	Play jazz	<u>54</u>
Fast talk (05)	—	Pilot aircraft (00)	—	Play piano	<u>64</u>
First aid (30)	—	Psychoanalysis (00)	—		
Hand gun (20)	—	Fist (50)	—	Grapple (25)	—
Rifle (10)	—	Kick (25)	—	Knife (25)	—
Shotgun (30)	—	Head butt (25)	—	Club (25)	—

## Kontrabas. Mary Sutton

Född 19 september 1888 i Moskva. Fadern, en amerikansk violinist på gästspel, träffade en rysk ballerina och de hade en het romans. När det uppdagades att den fagra ballerinan var gravid gifte de sig hastigt. Då Mary är ett par år åker hela familjen till Amerika och slår sig ner i New York. Kort därefter dör modern i tuberkulos.

När Mary växer upp blir det snart uppenbart att hon mest liknade sin mors morfar, en riktig rysk bjässe. Hon är 195 cm lång och 120 kg tung, utan att för den skull vara det minsta fet. Hennes far har sett till att hon tidigt får lära sig spela piano och violin, men hennes allt större och grövre händer har svårt att hantera det bräckliga stränginstrumentet. Istället finner hon att basfiolen passar hennes fysik och lynne.

Mary har sina vänner bland stadens mer udda människor. När hennes far dör 1914 och hon får arva en inte helt oansenlig summa, flyttar hon ifrån den våning de har bott i sedan 1890 till ett mer bohemiskt liv i samma kvarter som sina konstnärsvänner. Det är ett hektiskt liv i kollektivet med många sena nätter. Trots att hennes bohemiska vänner i många stycken har lättare att acceptera en udda människa, är Mary väl excentrisk även för deras smak. Hon snokar i de andras liv och försöker ofta bestämma åt dem. Hon blir till slut utfrusen och flyttar till en spartansk liten lägenhet och försörjer sig som musiker i olika sammanhang och på att ge pianolektioner. Det är inte direkt ett liv på rosor, som musiker är det svårt att bli tagen på allvar av de manliga kollegorna, och som pianolärare möter hon många obegåvade barn vars föräldrar har lysande framtidsplaner för sina avkommor.

## Karaktärsbeskrivning

Storvuxen med grova drag och råttbrunt hår uppsatt i en knut i nacken. Skäggvårta på hakan. Stora händer och fötter. Kraftigt axelparti och breda höfter. Grå, lättittande ögon och en stor näsa.

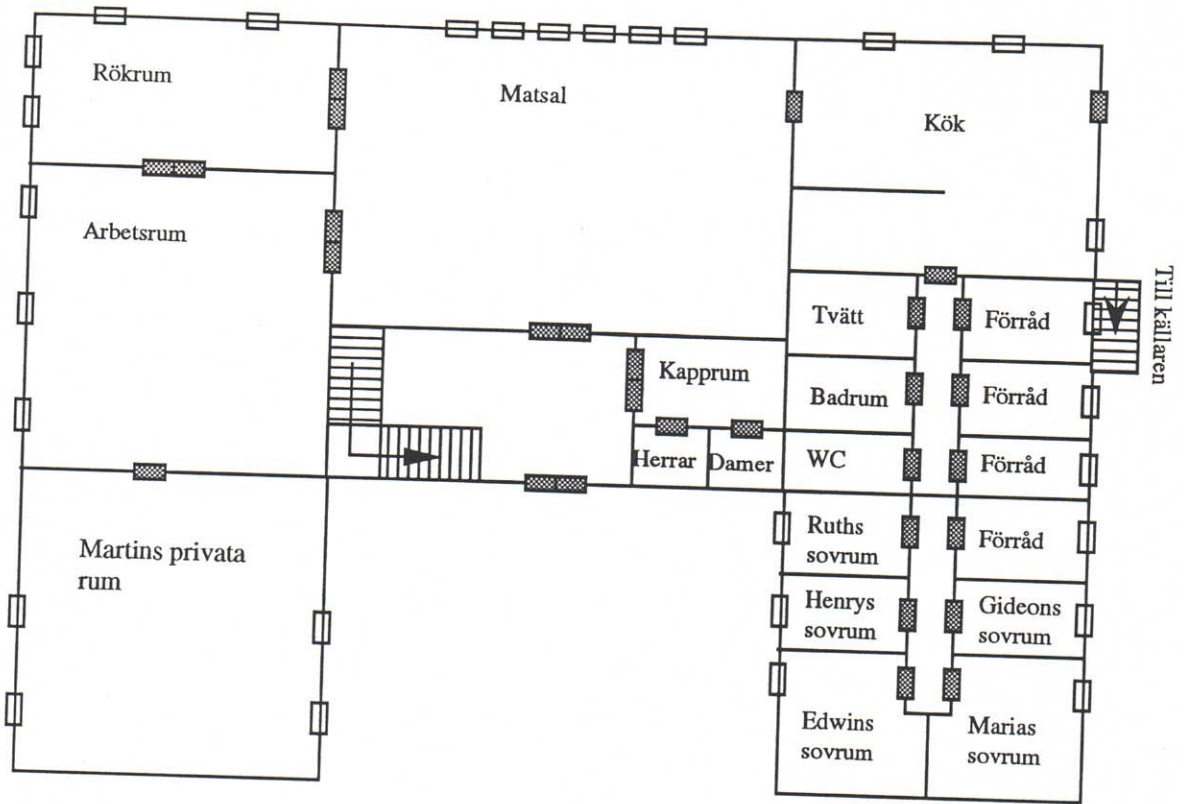
Vet hur hon vill ha sitt liv och sin musik och passar det inte omgivningen klarar hon sig ensam. Har ingen förståelse för fysiska eller psykiska svagheter, men ett starkt intresse för andras hemligheter.

Hennes käraste ägodel är en ursprungligen vit kofta, som hennes mor hade med sig från Ryssland. Den har numera en gulaktig nyans och en inte helt angenäm doft. Den skulle inte tåla en tvätt. Dessutom är hon en trogen dagboks författare. Varje kväll tar hon sig tid att gå igenom dagens händelser och summera dem i sin lilla svarta bok. Hon är angelägen om att få med allt, även om det inte är så smickrande för omgivningen. Nyfiken på andras liv och leverne, och ser sig gärna om efter smaskiga detaljer.

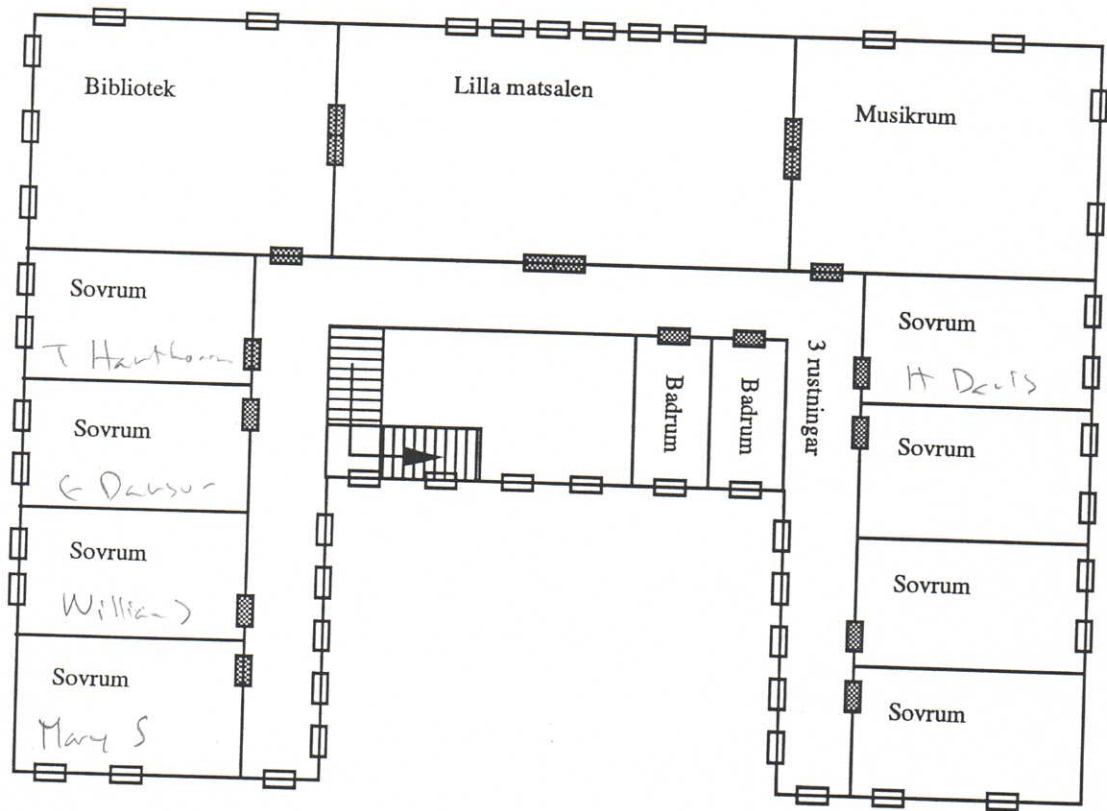
## Utrustning

Kontrabas, Konsertkläder (svart kjol och vit blus), Kläder för 1 vecka, Fickpengar: 20\$, Stämpipa, Kofta (inte helt ren), Resegrammofon med ett dussin jazzplattor, Lådkamera med 20 plåtar, Dagbok

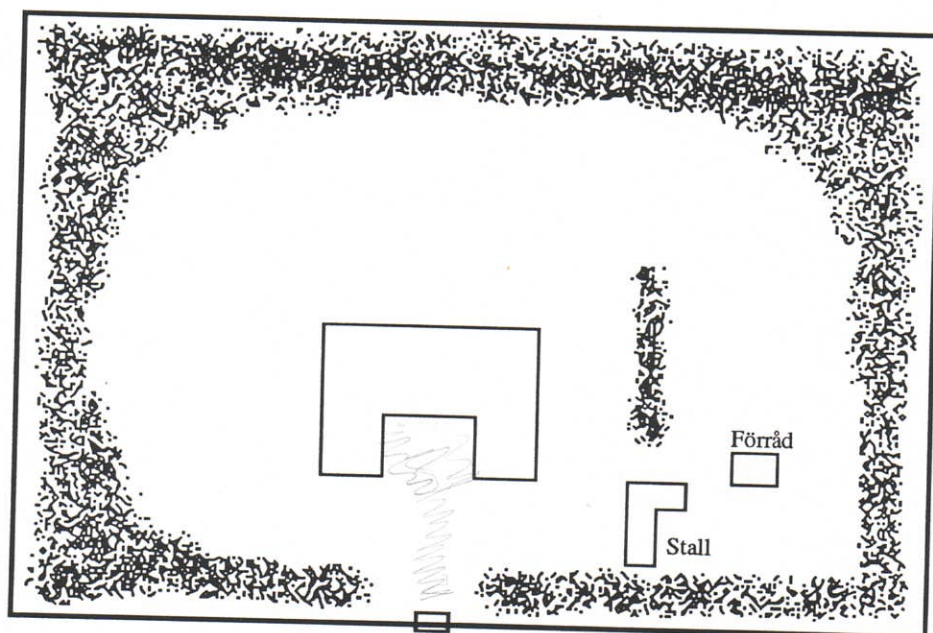
# Bottenvåningen




# Övervåningen



# Huset med omgivande trädgård och uthus



Träd och buskar 

Gruppen råkar nu ut för intermezzot *Rost utan rast* (HANDOUT). En av rustningarna i korridoren utanför musikrummet, får plötsligt eget liv och vandrar in till spelarna. Om man undersöker den ser man att den är så ihoprostad att den inte kunde ha rört vare sig armar eller ben, än mindre ha gått de tre metrarna från sin plats till dörren. Om man fortsätter att öva efter intermezzot händer inget av vikt.

#### **Handout: Rost utan rast.**

För att få vara ifred och inte störas av slamret från köksregionerna stänger ni dörren ut mot korridoren och trappan. Ni har övat i ungefär 10 minuter när plötsligt dörren slås upp på vid gavel. I dörröppningen står en av rustningarna från korridoren. När ni slutar spela ramlar den ihop i en hög.

Kostnad: 0/1t4 SAN

#### **Scen 4: Middag**

*Middag utan Martin. Ej Dans genom bordet, bara den lockige mannen.*

Precis som övriga middagar, med undantag för att Martin inte är hemma.

Harry ser ikväll endast den lockige mannen (HANDOUT). Det dansande paret syns inte till. De andra spelarna ser ingenting.

Efter middagen serveras kaffe och konjak i rökrummet.

#### **Handout: En ensam man**

Ikväll ser du bara den lockige mannen. Det dansande paret syns inte till.

#### **Scen 5: Natt**

*William besöker köket och hittar människodelar i isskåpet. Tecken på kannibalism. Han har en mardröm på natten..*

Låt William bli hungrig och söka sig till köket. Han vill ju passa på att äta ordentligt när det bjuds. Maria, Toby, Gideon och Edwin befinner sig vid denna tidpunkt i Voodootemplet i källaren. Henry och Ruth har gått och lagt sig. I isskåpet i köket finns nu, bredvid leverpastejen och osten, ett par kraftiga manshänder (HANDOUT).

#### **Handout: Död mans hand**

Konstigt nog finns det ingen betjäning. Du måste leta själv. Bröd hittar du i skafferi, men du vill ju ha något gott pålägg. Efter letande i diverse skåp hittar du isskåpet. Där finns både ost och leverpastej och dessutom ett par kraftiga manshänder. På ett fat bredvid ligger en tunga, kokt, kall och uppskuren som smörgåspålägg. Längre ner i isskåpet finns andra kroppsdelar, styckade och staplade. Något huvud syns dock inte till. Resterna av steken ni fick till middag ligger på ett fat. Kostnad: 1/1t4+1

Om William nu kommer på (slag mot Idea) att steken de fick till middag är människokött, kostar det honom 1/1t10 SAN. Detta gäller var och en som upptäcker kannibalismen och ser likdelarna. De som bara får det berättat för sig förlorar 1/1t4+1 SAN.

## Appendix 1

### Kort beskrivning av besvärjelser.

Här beskrivs de besvärjelser som Maria Petite har tillgång till och som skulle kunna vara aktuella under scenariot. Använd dessa bara som sista utväg för att undvika en våldsam konfrontation.

Följande förkortningar används:

MS	Motståndsslag.
MP	Magiska poäng
POW	Ett attribut, se karaktärsbladet.

För att kasta en formel måste magikern ödsla tid och ansträngning. Vissa besvärjelser tar ett ögonblick att kasta, andra är krävande ritualer. Tidsåtgången finns angiven i beskrivningen nedan. Det finns också angivet hur många SAN det kostar besvärjaren att använda sig av formeln. Om trollkarlen redan har SAN 0 kostar det ingenting.

Oftast måste magikern besegra offrets MP eller POW för att trollformeln ska ha någon effekt.

Bestäm:

$$X = 10 + (\text{trollkarlens MP efter att han lagt formeln}) - (\text{offrets MP}) \quad (\text{för MP vs MP})$$

$$X = 10 + (\text{trollkarlens POW}) - (\text{offrets POW}) \quad (\text{för POW vs POW})$$

Trollkarlen måste slå **under eller lika med** detta (på en 20-sidig tärning) för att besvärjelsen ska drabba offret fullt ut. Om du som spelare hellre vill att spelarna slår motståndsslagen, ska de då slå **över** X med en 20-sidig tärning för att slippa drabbas av den fulla effekten.

#### Call Yog-Sothoth och Contact Nyarlathotep

Dessa ritualer ska inte under några omständigheter användas i scenariot. De finns med för fullständighetens skull. Intresserade hänvisas till Call of Cthulhu, femte utgåvan, sidan 145 - 146.

#### Cloud Memory

Kostar t6 MP, t2 SAN, har ögonblicklig effekt, kräver att trollkarlen lyckas med ett MP vs MP. Trollkarlen måste se offret, som måste kunna få instruktioner av besvärjaren. Offret glömmen en specifik händelse.

#### Clutch of Nyoghta

Variabelt antal MP, t20 SAN, Ögonblicklig effekt, MP vs MP varje rond. Besvärjaren spenderar 1 MP till att börja med. Offret måste vara inom 10 m. I varje rond som offret misslyckas med sitt MS tar han t3 HP i skada och är paralyserad. Trollkarlen måste lägga ut dubbelt så många MP som offret tar skada. Formeln kräver koncentration och avbryts så fort offret lyckas motstå, offret dör eller trollkarlen störs.

#### Create Zombie

1 POW, t10 SAN, ritual, inga MS. Besvärjelsen kräver ett lik med tillräckligt mycket kött kvar för att kunna röra sig efter animeringen. Trollkarlen håller en munfull av sitt eget blod i munnen på zombien och offerar 1 POW. Zombien kan utföra enkla order och håller i princip i evighet. När skaparen dör blir den inaktiv.

#### Dominate

1 MP, 1 SAN, ögonblicklig effekt, POW vs POW. Offret, som måste vara mindre än 10m från trollkarlen, lyder enkla instruktioner. Det kan inte vara kommandon som bryter fullständigt mot offret inre övertygelser. Besvärjelsen varar en rond, men kan kastas med ett ögonblicks varsel.

### **Enthrall victim**

2 MP, t6 SAN, kasttid 3 ronder, MP vs MP.

Trollkarlen måste kunna tala lugnt med offret. Om offret efter 3 ronder missar sitt MS (MP vs MP), står han still, stum och bedövad, tills någonting drastiskt tar honom ur transen. Om trollkarlen misslyckas kan han försöka nästa rond igen.

### **Flesh Ward**

Variabelt antal MP, t4 SAN, kasttid 5 ronder, inget MS.

Trollkarlen eller hans valda mål får t6 extra HP mot icke-magiska attacker. Dessa varar 24 timmar eller tills de har förbrukats. När man väl har kastat den, kan besvärjelsen inte förstärkas innan den har tagit slut.

### **Mental Suggestion**

8 MP, t8 SAN, kasttid 3 ronder, MP vs MP.

Offret måste vara synligt för trollkarlen. Om offret missar sitt MS, kontrollerar trollkarlen offrets handlingar under 1 rond. Kontrollen är total, offret kan försöka begå självmord eller attackera vänner.

### **Shrivelling**

Variabelt antal MP, variabelt antal SAN, kasttid 2 ronder, Mp vs MP.

Besvärjelsen tar 2 ronder att kasta. Offret tar 1 HP i skada för varje MP trollkarlen lägger i formeln om offret missar ett MS. Trollkarlen förlorar också (antalet MP)/2 (avrundat uppåt) SAN.

### **Vorish Sign**

1 MP, 1 SAN.

En komplex handrörelse som ger +5% på chansen att lyckas med en besvärjelse.

### **Wrack**

3 MP, 1 SAN, 1 ronds kasttid, MP vs MP.

Om offret missar sitt MS uppstår blåsor i ansiktet och på händerna, ögonen klistrar igen av blod. Synen är borta i 1t6 ronder, och inom den tiden kan man göra ingenting. Inom 10+t20 minuter kan offret bara tillgodoräkna sig halva attribut och färdigheter, därefter fulla. Efter 24 timmar återstår bara lätta blåmärken. Offret förlorar 0/1t4 SAN.

## Appendix 2: Musiktermer

Allegro: Tempobeteckning, betyder raskt gående, rörligt

Andante: Tempobeteckning, betyder lugnt gående

Cello: Stränginstrument med stråke, ca 120 cm högt

Kontrabas: Stränginstrument med stråke, ca 180 cm högt

Largo: Tempobeteckning, betyder långsamt

Stämgaffel: Hjälpmedel för att stämma instrument

Viola: Stränginstrument med stråke, något större än en violin

Violin: Stränginstrument med stråke

Vivace: Tempobeteckning, betyder mycket snabbt



## Beskrivning av huset.

### Boningshusets bottenvåning

Matsalen är trivsamt inredd med bekväma möbler och tjocka mattor. En långvägg är dedicerad till musik: bokhyllor med mer eller mindre kompletta orkesterverk, gipsbyster av berömda kompositörer uppställda på smäckra piedestaler i grön marmor och exotiska instrument bakom glasade dörrar.

I arbetsrummet finns ett par läderfåtöljer och Martins skrivbord. Skrivbordet är aldrig låst och innehåller ingenting intressant. Om man gräver i det och lyckas med ett slag mot Accounting inser man följande:

- Martin har gott om pengar efter sina föräldrar.
- Hushållet äger en lastbil.
- Flygeln är importerad från Italien

I arbetsrummet finns också husets telefon. Om man vill använda den går det bra, men för att komma fram måste man lyckas med ett Luck. Det blåsiga höstvädret har gjort att det är gott om nedblåsta stolpar.

Martins sovrum är stort och bekvämt. Han har en bred säng med gavlar av mäsing. Bortsett från diverse klädskaåp finns här en sekretär och ett mindre piano. Sekretären är olåst och används mest som upplag för kaffekoppar och halvätta smörgåsar.

Rökrummet i det nordvästra hörnet är en trivsam plats. Stoppade fåtöljer, fotpallar och låga bord ger rummet en gemytlig atmosfär. Ett antal rökrocker hänger bredvid dörrarna till matsalen.

I tjänarnas flygel ligger köket och diverse förråd, tvättstuga och tjänarnas sovrum. Maria disponerar sovrummet i det sydöstra hörnet. Det finns ett enda föremål av intresse i rummet: en uppstoppad svart tupp. Ett Idea-slag övertygar betraktaren om att den svarta tuppen är en del av den haitiska Voodoo religionen, men att den mera sällan brukar vara uppstoppad.

Det andra stora sovrummet bebos av butlern Edwin. Det är helt kallt förutom en enkel säng, ett pottskåp och de tunga gardiner som lägger rummet i en evig skymning. Här sitter Edwin i stunder när ingen kräver hans uppmärksamhet; blickstill, utan att blinka och med hjärnan helt tom. Om någon kommer på honom i det tillståndet påstår han att han mediterar.

I det lilla sovrummet bredvid Maria bor chauffören Gideon. Väggarna är täckta med tidningsutklipp föreställande bilar av alla slag. Texten betyder inget för honom eftersom han inte kan läsa. Hans stolthet är en färgplansch på en Stutz Bearcat, en sportbil från 1912.

I de två kvarvarande små sovrummen bor Henry (närmast Edwin) och Ruth. Henrys rum är stökigt medan Ruths är prydligt. Under Henrys säng finns en back med tomma pilsnerflaskor.

### Boningshusets övervåning

Trapphallen har gott om fönster och är ljus och trevlig. I varje flygel finns fyra rymliga gästrum. Det finns två badrum; ett för herrarna och ett för damerna.

I det nordvästra hörnet ligger biblioteket. I en monter finns här en klenod: en handskriven bibel från 1634. I övrigt domineras hyllorna av klassisk litteratur, reseberättelser och en serie med Jules Vernes samlade verk. Det finns ett exemplar

av Shakespears pjäser. Om man tittar i boken faller den upp på den mest lästa och tummade delen: En Midsommarnatts dröm.

Med ett lyckat Spot Hidden finner man två böcker med ockult innehåll. Den första är Malleus Malificarum (den stora häxhammaren), ett verk ursprungligen publicerat 1486 i Tyskland. Det här exemplaret är tryckt på latin. Boken innehåller inga besvärjelser.

Den andra boken, även den på latin, har titeln Clavicula Solomonis (Salomos Nyckel). Den innehåller inga besvärjelser. Det är uppenbart att ingen har läst den här boken eftersom den inte är uppsprättad.

Musikrummet ligger i det nordöstra hörnet. Här finns en flygel, notställ, notpapper, pennor, bläck och annan musikalia. I ett par bokskåp finns verk av kända och okända musiker. Här finns också partituret (en sammanställning av alla stämmorna) till Martins nya stycke, bortsett från pianostämman. Om man frågar Martin om den, säger han att han har den i huvudet.

Den lilla matsalen ligger mellan biblioteket och musikrummet, med dubbeldörrar till dessa. Det är en spartansk replika av den stora matsalen en våning ner.

I korridoren i den östra flygeln står tre rustningar uppställda. De är rostiga och i allmänt dåligt skick, vilket ett slag mot History eller Mechanical Repair avslöjar. Den som är närmast musikrummet och har cirka 3 meter till dörren.

### Husets vind

Husets vind finns inte med på kartan. Man kommer upp till den genom en lucka i taket i korridoren. Vinden är fylld med gammalt skräp och den som rotar igenom den blir dammig men knappast visare.

### Källaren

I källaren finns ett pannrum, ett kolförråd och ett matförråd. I matförrådet finns en hemlig dörr som man kan hitta med ett lyckat slag mot *halva* Spot Hidden. Den hemliga dörren leder in till vad som vid första anblicken ser ut som ett Voodootempel. Naturligtvis är dörren låst med en kedja och ett bastant hänglås. Maria har nyckeln i en kedja runt halsen.

I Voodootemplet finns skåp med underligt luktande växtdelar, torkade fladdermöss, skallar av diverse djur etc. I en låda finns rituella knivar med handtag av ben och en vässad sked. Ett lyckat slag mot Occult ger att skeden används för att gräva ögonen ur offer...

Jordgolvet är täckt med mattor med slingrande mönster. Under dessa finns ringar fästa vid järnpålar nedslagna i det betonghårda underlaget. Det är här som offren binds fast vid ceremonierna. Även om jorden är nästan svart kan man se stora mörka fläckar mellan ringarna.

I ett skåp, under en trave keramikskålar formade som dödskallar med hjässan avsågad, finns en svart bok vilken man hittar med ett lyckat slag mot *halva* Spot Hidden. Det är ett nött och tummat exemplar av Nameless Cults (1t8/2t8 SAN, Cthulhu Mythos +9, spell multiplier x2).

Av det som finns i källaren är det bara blodfläcken i golvet som kan vara av intresse för polisen. Allt annat är lagligt, även om det skulle ge hushållet ett ännu sämre rykte om det kom ut. Den svarta boken avfärdas av polis och myndigheter som ett verk av en galning. Eftersom det är ett tryckt alster och inte handlar om politik eller sex, är det skyddat av tryckfrihetslagarna.

