

## CALL OF CTHULHU HELCON 90.

Den 4:e November 1933, det är sen höst och vädret är uruselt.

Spelarna sitter hemma hos fröken Flood. Fröken Flood berättar sin historia och visar kartskissen. Efter detta kommer spelarna antagligen att ge sig av mot Kraigmoore.

Så fort dom kommer utanför stadsgränsen kommer Alex och Rex, (se bak för info) att försöka tvinga av dem vägen och skjuta Emily Flood.

### BANKFACKET

Där finns några enkla men dyrbara guldsmycken, tre guldringar, en grovlänkad halskedja och ett guldkors med 5 vita pärlor infattade. Där finns även pengar 195pund och ett brev Handout 1.

### DR FLOODS BIL

En mörkgrön Clyno 10,8 hp.

Höger framskärm är kraftigt tillbuktad och hjulet sitter snett. Det finns bensin för 3 mils färd i tanken.

## STADEN ABERDEEN

### MUSEET

En stor grå byggnad med pelarfasad och koppartak. En stor trappa flankerad av marmorpelare leder upp till huvudentren. (Lönns volym finns på andra våningen på avdelningen om 1700-tals litteratur).

### POLISSTATIONEN

På hörnet av Main Street och Brighton Road ligger stadens polisstation. Det är en stor tegelbyggnad omgärdad av ett svart staket. Spelarna blir skickade till Kommissarie Conrad Burke. Han säger att den enda information han kan ge är att hugget kom snett uppifrån och bakifrån samt att det gjordes av ett 500-år gammalt vapen, det har järnfilsspån visat. En grovsulad känga av storlek 43 har gjort de spår som hittades i rabatten.

### BANK

Mitt i centrum ligger Bank of England, ett mycket stort gråbrunt hus med stora fönster och en trappa flankerad av två stenlejon. Floods skåp har nummer 224. Ni blir hjälpta av en äldre gråhårig man som minns att sist Dr Flood öppnade skåpet var två dagar före hans bortgång vid middagstid.

## KRAIGMOORE

Kraigmoore är en samling hus centrerade kring en liten å som rinner genom ett flackt åkerlandskap inrutat av små sten gårs-gårdar och skogsdungar.

De flesta husen är av sten med tegeltak. En lerig bygata delar byn på mitten, denna delas i sin tur på mitten av en grå stenbro. Öster om bron finns en vattenkran.

Byborna är mycket skygga och drar sig undan när spelarna kommer. Knackar spelarna på något hus så kommer inen att öppna även om någon just gått in.



## VÄRDHUSET

En låg grå byggnad med utstickande tak och små gluggar till fönster, ingången är ett lågt valv med nitad ekport. Där verkar det vara tomt.

Barsalen är spartanskt inredd i medeltidsstil. På väggarna hänger en darttavla och lite Guinnessreklam.

Bartendern är en tunnhårig man i 50 års åldern med väldiga polisonger. Han bär en urblekt och smutsig gubrun väst.

## POLIS

En liten vinkelbyggnad av sten med en trappa upp till porten. Det lyser i de smala fönstren och en rökslinga kommer från skorstenen. Inne i huset finns överkonstapel Simmons och hans biträde Barney O'Rourke.

De talar gärna med främlingar eftersom det så sällan passerar några genom byn.

Bybornas skygghet beror på ett antal försvinnanden som inträffat kring Allhelgonahelgen. Troligtvis ungdomar som tröttnat på hålan och flyttat till stan eller något liknande. För två år sedan försvann två barn, dom hade nog gått ner sig i sankmarkerna på heden. Vi anordnade en skallgångskedja i fyra dagar. Hade inte bybornas vidskeplighet gjort att vi blev så få så hade vi nog hittat dem. Oroligheterna brukar släppa igen efter helgen.

Ingen bybo har gett sig ut på heden, vad jag vet.

Rykten går om att monster och demoner bor därute.

De enda som bor där ute är familjen Marsh och dom har inte rapporterat något ovanligt. Marsh är en hårt arbetande familj. Dom är trevliga, irländare förresten. De flyttade dit för några år sedan.

## HANDELSBOD

En stor stenbyggnad med höttak. Hopbyggd med byns smedja som ligger intill bron. En illa medfaren reklanskyt hänger utanför dörren. Innehavaren är mrs Perkins, en kraftigt vithårig kvinna i 40-års åldern som är mycket vidskeplig.

## KYRKA

En liten vitkalkad stenkyrka med koppartak, ligger norr om byns lilla torg. Den omges av en höstfärgad trädgård. Bakom kyrkan kan man skymta en kyrkogård.

Prästen är en svartmuskig lång man med fanatisk genomträngande blick. Han predikar om häxor och demoner som samlas ute på heden för att hålla sabbat. Han misstror främlingarna och vill inte släppa in rollpersonerna i kyrkan, men bjuder dem till gudstjänsten på söndagen.

## GÅRDEN

En slingrig väg leder ut mellan hedarna till ett litet hus omgiven av en inhägnad där får betar. Det ryker ur gårdens skorsten. En röd rostig T-Ford pickup står parkerad vid gårdens lada.

På gården bor och arbetar Cornelius och Rebecca Marsh. De kommer från Irland. De är båda i trettio års åldern och har inga barn. De lever på fårskötsel.

Förutom får har de höns, två hästar och en buffel vid namn Curry. Paret är mycket glada över besöket och bjuder in rollpersonerna på middag, kycklinggryta med potatis. Dom lånar gärna ut sina hästar om spelarna frågar.



De har inte sett något mystiskt under de tre år som de bott på heden. Möjligtvis att dimman som dyker upp ibland är lite oberäknelig och att djuren blir lite oroliga under vissa perioder. Cornelius gjorde ett mystiskt fynd då han grävde upp brunnen. Han hittade en blylåda med en bok från 1700-talet. I den boken stod det om mystiska saker som hänt ute på heden. Han sålde boken till Museet i Aberdeen som betalade en god slant för den.

Över spisen i huset hänger ett gevär. Cornelius har 20 skott till detta gevär om det skulle behövas.

#### VÄGEN FRÅN ABERDEEN TILL KRAIGMOORE

En liten landsväg leder ur i det kulliga landskapet. Vägen går genom åker och betesmark och passerar ett fåtal gårdar.

#### VÄGEN FRÅN KRAIGMOORE TILL INVERNESS

En illa medfaren landsväg leder ut i det kuperade landskapet. Det enda som bryter enformigheten är förfallna stengärgårdar och små områden av vasstäckt sumpmark. Efter ca en och en halv mil så korsas vägen av en liten stenbro över floden Tay. På andra sidan bron så ringlar det sig en liten sidoväg uppför en kulle på vilken en stor viktoriansk träbyggnad avtäcknar sig. Där avtagsvägen sluter samman med huvudvägen står en liten skylt med texten Black Claw Hotel. Vägen slingrar sig vidare mellan hedarna ungefär 10 mil där dom finner Inverness.

#### THE BLACK CLAW HOTEL

##### Receptionen:

Lobbyn är svagt upplyst av de oljelampor som hänger på de bruntapetserade väggarna. Golvet är mönstrat i olika gröna nyanser och högra väggen flankeras av en sliten mörkbrun trädisk. En bre trätrappa svänger av åt höger upp på andra våningen. På ett träbord intill väggen ligger en bunt med gamla tidskrifter. Rummets väggar pryds av ett par krukväxter och en stor tavla föreställande svartgrå dimhöljda heder med en borgruin i siluett. Från borgens krön sipprar ett sjukt gul-grönt ljus ut. Den är signerad A. Ryan 1812. Bakom disken finns ett litet träskåp med nycklas till rummen. Det ligger en doft av rengöringsmedel i luften.

##### Matsalen:

Matsalen är inredd i mörkbrunt och svart med mörkröda tunga gardiner som täcker det smala fönstren till hälften. De gamla spräckliga tapeterna har ljusa fläckar där det tidigare har hängt tavlor och andra väggprydnader. I ena hörnet står en grammofon på en byrå och brevid ligger en hög med stenkakor med enbart gammal jazz.

##### Herr och damtoalett:

Väggarna är täckta av schackrutigt kakelgolv. Förutom toalett finns en ärgad metallvask och en illa medfaren spegel. Det finns tvål och handdukar. Dörren är låsbar från insidan.

##### Skrubb:

En liten mörk skrubbe med städartiklar, kvastar, hinkar osv.

##### Badrum:

Väggarna täcks av gulvit skitigt kakel, golvet är schackrutigt. Ett stort badkar står i rummet och i ena hörnet finns ett skåp innehållande handdukar och tvål. På skåpet står en lampa.



#### Kök:

Ett stort kök med två ugnar och en spis. Stekpannor och grytor hänger på väggarna. En stor diskbänk löper längst ena väggen och den innehåller allehanda redskap.

#### Skafferi:

Ett litet men välfyllt skafferi.

#### Kontor:

Ett spartanskt möblerat kontor med ett stort skrivbord, ett skåp och en tom bokhylla. I skåpet finns ett kassaskåp som innehåller pengar och 16 pass. Koderna är 543819. Skrivbordet innehåller oskrivna papper och pennor. Dörren till kontoret är låst.

#### Linneförråd:

Ett mörkt förråd med hyllor fyllda med div sängkläder och handdukar.

#### Rummen:

Sparsamt möblerade i mörka färger, två sängar en byrå och ett skåp. En mässings lampa hänger i taket och golvet täcks av en gul-grön äcklig matta.

#### Privat sovrum:

Ett fint inrett sovrum med två sängar en byrå och en stor garderob. Ett stort fönster vätter mot floden. Byrån innehåller all dagliga herr och damkläder. I understa lådan ligger en revolver kaliber 38 med 20 kulor. I garderoben finns ytterkläder, regnrockar och stövlar. Det finns även två uppsättningar med ridkläder.

#### Matkällare:

Innehåller lådor med matvaror och drycker.

#### Läsrum:

Ett litet rum med skrivbord och en lampa. Två skåp och en hylla står intill den ena väggen. Skåpen innehåller allehanda skrivmaterial samt ett låst metallskrin. Detta i sin tur innehåller: Namelaess Cults, People of the monolith, Prodigies in New England samt Necronomicon. En hylla innehåller familjen Morgans samlade krönikor. (Handout) Rummet är låst:

#### Vind:

En mörk vindsvåning fylld med bråte. Här finns: Möbler, gamla kläder en uppstoppad blå papegoja, en komplett guldgrävarutrustning, flera kistor och lådor, gamla mattor, gardiner, ett gammalt jakthorn, en flygel, en gammal fransk uppslagsbok, några flätade korgar, en säckpipa, två uniformer från världskriget samt en glödlampa. Uniformerna bär en majors respektive kaptens grad. Vindens enda innvånare är en skock råttor och fladdermöss.

#### Tornrum:

Ett dammigt litet rum med luckor åt alla håll. Brännmärken och droppar av svart och röd stearin finns på golvet. Det hänger en ärgad kopparring i taket.

#### Bilarna utanför:

Två bilar står parkerade utanför hotellet. En 1929 års gräddgul Bentley med 4 sitsar. Vänster framskärm är tillbucklad och har mörkgröna färgflagor. En 1926 års Rover stationsvagn, vit med träpaneler.



## HEDMARKEN KRING THE BLACK CLAW HOTEL

Grästäckta kullar sträcker sig ut över markerna med inslag av sumpmark åt norr. Sumpområdena förekommer mer frekvent ju mer norrut man kommer. På hedarna växer gräs, ljung och en del små buskar. I större sumpområden växer även små förvridna träd.

På dagarna rider bröderna Trevor och Benny Morgan omkring på heden. Om rollpersonerna strövar omkring på dagen ute på heden så kommer de att upptäckas av bröderna. Dessa kommer att hävda att rollpersonerna befinner sig på privat område och be dem återgå till hotellet. Om de frivilligt inte gör detta så kommer de att bli aggressiva och använda våld. Bröderna patrullerar heden från morgon till kväll och de enda pausen de tar är en middagspaus.

## THE BLACK CLAW HOTEL

Hotellet drivs av en viss Catarina Morgan. Det är en medelålders mörk kvinna klädd i en svart klänning. Hon uppträder kyligt mot spelarna.

### ————PÅ DAGEN————

Alla som finns på hotellet är av familjen Morgan. Dom är 18 stycken. Två vaktar hedarna, Trevor och Benny, och två tar hand om hotellet, Sarah och Catarina. Resten av familjen sover på dagarna och går upp kring 13:00 för att äta middag. Efter den så går de och lägger sig igen. Vid 19-tiden kommer de alla ner och samlas i matsalen. De samtalar tyst och lyssnar på skivor. Om spelarna försöker lyssna på deras samtal så hör de att det rör sig mest om gamla krigsminnen, släktingar och annat ointressant.

Två mörka pojkar i 10-års åldern, Oliver och Allan, går efter rollpersonerna och spionerar på dem. De har kalla mörka ögon och kommunicerar inte alls med rollpersonerna.

På kvällen smyger "gästerna" ut två och två mot borgen för att ingå i ritualerna. De lämnar hotellet mellan 23:00 och 00:00.

Pojkarna sitter i studierummen mellan 18:00 och 23:00.

### ————PÅ NATTEN————

Alla utom Catarina, Sarah, Benny och Trevor samt barnen deltar i ritualerna vid borgen. De som inte är med sover.

Om spelarna stannar mer än en natt på hotellet eller om någon kommer på att de snokar så kommer klanen Morgan att utarbeta en hemsk plan. De kommer att hälla paralyserande gift i spelarnas mat för att därefter släpa iväg dom till borgens tortyrkammare där de binder ihop deras fötter och hänger dem i fötterna i offersalen. Där halshuggs dom och blodet rinner ut över den silverfärgade relikten.

Giftet som Morgans använder är paralyserande och har giftstyrka 17 ifall spelarna äter mer än hälften av maten.

## PRISER OCH ÖVRIGT

Övernattning: 2 pund/person

Frukost: 3 shilling

Middag: 1 pund

Bad: 1 shilling

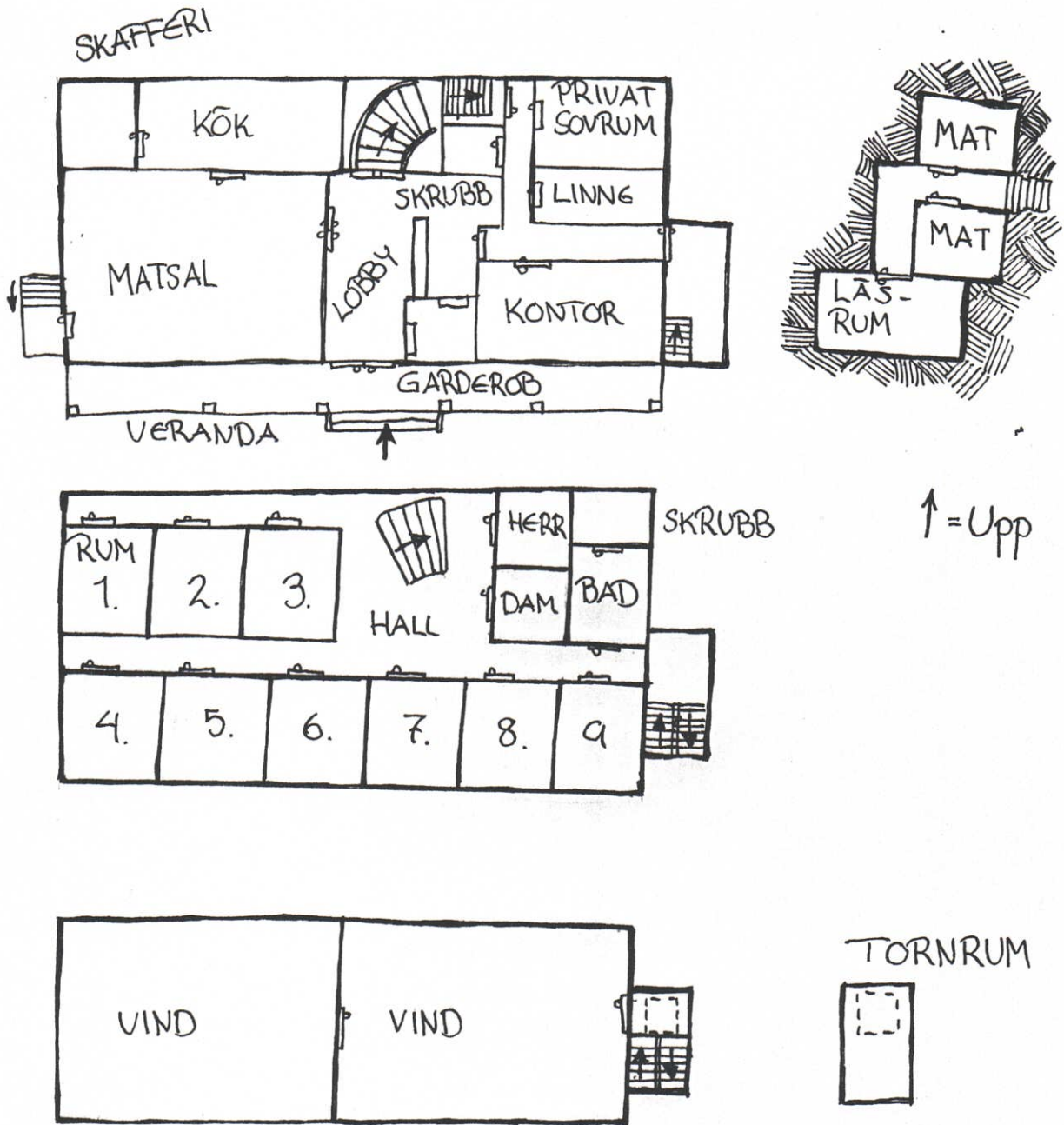
Öl, Vin: 15 pence

Meny:

1. Kalvkotlett, potatis och brun sås. Dess: Fruksallad med gräde.

2. Köttbullar, potatis. Dess: Grädd tårta och marmelad.

# THE BLACK CLAW HOTEL



## BORGRUINEN

Omringad av svarta törnbuskar och förvridna träd ligger en stor borgryin inhöljd i dimman. Man kan se svarta siluetter av raserde murar, stenpelare och tomma fönstergluggar. En svagt härsken lukt ligger i luften. Borgen är omgärdad av en halvt sumpig vallgrav övertäckt av manshög vass. En mossig förfallen stenbro leder över graven fram till borgen. Det är dödtstyst. Det enda som bryter tystnaden är vinden som susar i träden.

### Borggården:

Runt borggården sticker förfallna murar upp mot skynö. Tunna dimstråk ligger som fogg över kullerstenarna. Borgruinens norra torn reser sig olycksbådande mot himlen.



Plötsligt hörs ett svagt ljud av springande tassar och flåsanden från norr. Två svarta dreglande bestar kommer mot spelarna. Det är två Dobberman Pinchrar. Dessa leds av Andrew Morgan. Här blir det strid.

#### Byggnad Nr 1.

Ett lågt valv leder in i en mörk sal. Strimmor av grått ljus smyger sig in genom de trasiga blyinfattade fönstren och hålet i taket.

Rummet är fullt av stenblock, murkna bänkar och raserade pelare. Vid södra väggen står ett väldigt stenaltare och vid salens sidor skyms väggarna av tunga draperier. Råttor kilar fram och tillbaka mellan de draperier som ramlat ned och ligger i högar på golvet. Altaret är av ett stycke marmor och belamrat med konstiga linjära symboler av en sort ni aldrig sett förut.

#### Byggnad Nr 2.

En stor fyrkantig portal leder in i ett stort rum. Längs inne står två hästar fastbundna vid en rostig fackelhållare.

Några höbalar står i ena hörnet.

På en grov bänk ligger sadlar och betsel, ett par filtår och en säck med havre. En grov stentrappa leder upp till taket. Runt trappans bas ligger ben utspridda. Det är människoben.

#### Norra Tornet:

Den högsta byggnaden i ruinen. En trappa leder utanpå upp till den andra våningen som ligger öppen åt öster. De halvt raserade väggarna reser sig ca 20 meter upp, svarta och hotfulla.

Vid tornets bas finner man en halvt rutten trädörr. Bakom denna finner man ytterligare en dörr. Denna är något kraftigare och försedd med järnbeslag. Den har Sty 25.

#### Innuti:

Ett nytt rum med ett litet bord på vilket ett vaxljus brinner. Tre violetta kåpor hänger intill dörren. En trälucka med en grov järnring finns i golvet. Under luckan döljs en mörk spiraltrappa som leder ned i underjorden.

#### Rum Nr 1.

Violett draperi med mystiska mönster.

Gobelängerna kring väggarna visar hur riddare med kors på sina sköldar kämpar mot några andra medeltida figurer som har femkantiga invecklade symboler på sina sköldar.

#### Rum Nr 2.

Violett draperi här också. Gobelängerna på dessa väggar visar hur riddarna med korsen bli besegrade, halshuggna och offrade till ett mystiskt och underligt format föremål.

I rummet står ett antal koffertar uppradade utefter väggarna. Dessa innehåller gamla svärd, rustningar, två sköldar med kors-tecknet på, förmultnande läderbälten och ett antal skäktor.

#### Tortyrkammare:

Violett draperi med mystiska mönster.

En fuktig källarhåla med alla möjliga sorters tortyrredskap på väggarna. En illa medfaren sträckbänk står i mitten på rummet. Under den sticker ett antal brännjärn ut.

Mot ena väggen står en järnjungfru brevid en vanlig bänk.

På andra sidan finns ännu en dörr med järnbeslag.

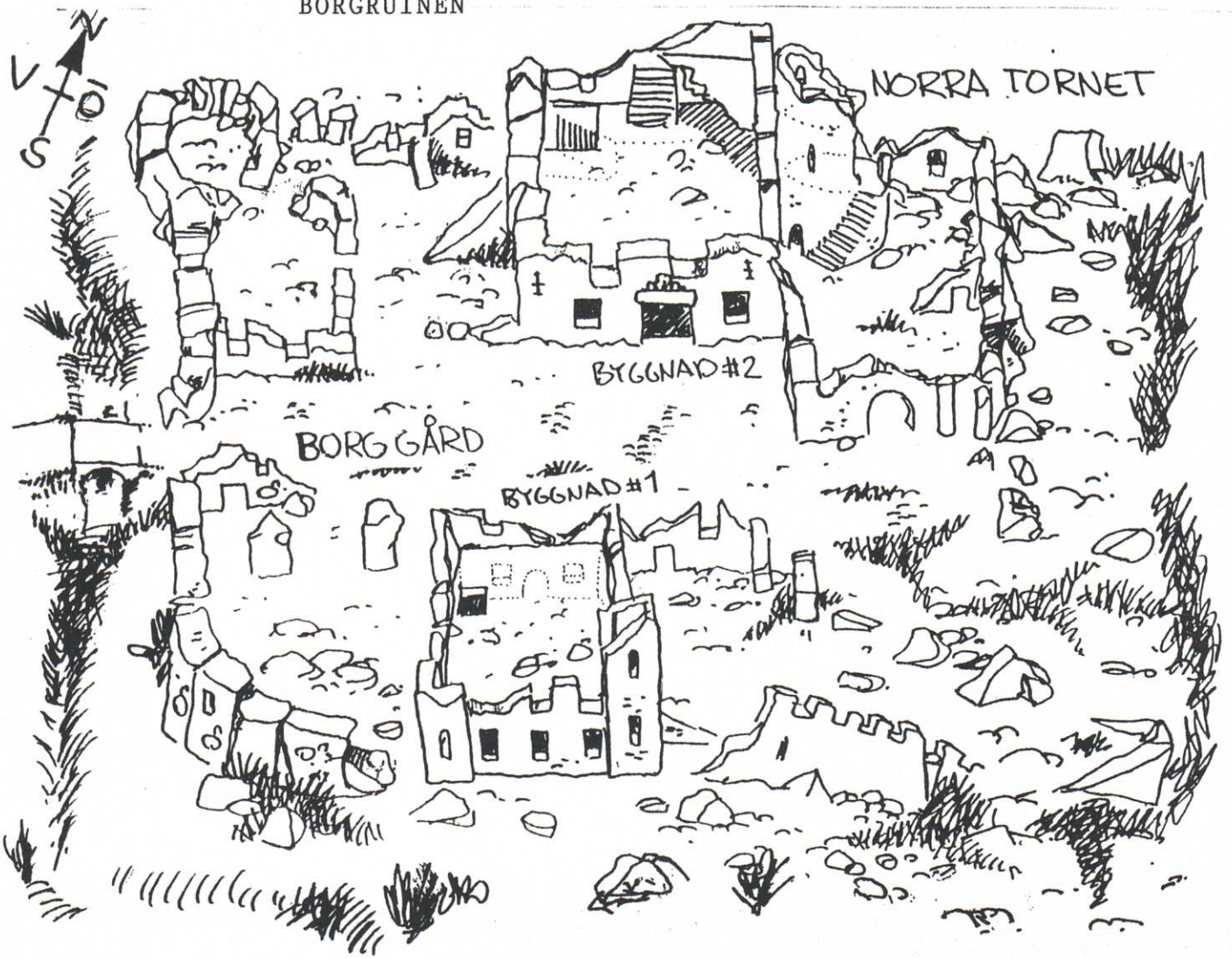
#### Offersal:

En stor svart träport med silvertecken.  
En väldig svart sal med välvt tak. Hundratals svarta ljus brinner överallt och i nischer runtomkring kan man skymta rustningar. Ett tiotal kåpklädda män sitter knäböjda i mitten av rummet. Fem huvudlösa nakna kroppar hänger upp och ned från taket. Blodet från dem rinner ned i ett i golvet uthugget pentagram och slutar i en femkantig sänka i golvet. Något metallskimrande glimmar ifrån sänkan. Bortre väggen är nästan helt täckt av kranier i olika förruttnelsestadier.  
En av de kåpklädda männen står lutat mot ett ornamenterat svärd och framför honom ligger fem stycken huvuden.  
En lönngång leder härifrån till rum Nr 1.  
Om något händer försöker ledaren ta med sig relikens från sänkan och fly tillbaka till hotellet genom denna lönngång.

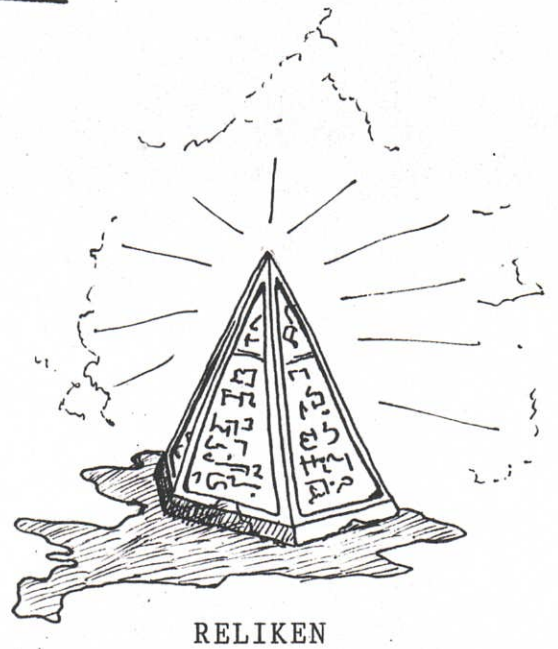
#### RELIKEN

Reliken är en silverfärgad femkantig pyramid ca 15 cm hög. Den har bronsfärgade inlägg i mystiska mönster på sidorna. Den väger ca 1kg och om man knackar på den så låter den ihålig. Den har 25 Hp.





# KARTA



## LÖNNS MANUSKRIFT

Jag återberättar härmed kortfattat vad jag varit med om denna kväll den 14:e Mars 1787. Jag tog mig nattetid till den plats min broder hade förklarat läget på. Jag simmade över Tay och tog mig sedan österut i svackor och i lågpartier vidare.

Den sjunkna marken försvårade min färd ytterligare, men jag borde hinna fram innan nattens skyddande mörker voro borta.

Timmar senare nådde jag den plats som min broder beskrivit, där han hade varit vittne till det som tvingat honom till anstalt.

Det var en raserad samling byggnader som närmast kunde liknas vid en medeltida förskansning. Jag tog mig närmare. Jag hade blott hunnit några steg in i ruinerna innan jag hörde rörelser omkring mig. Jag tittade närmare men min svaga lykta kunde inte förtränga de skuggor som dväljdes bland stenarna.

Jag skymtade två glimmande ögon innan jag blev omkullkastad av en varelse som slog lanternan ur min hand och berövade mig det lilla ljus jag hade.

Jag kände klor slita i mina kläder och kände en andedräkt som stank ruttet kött slå emot mig.

Jag lyckades med min vandringskäpp slå odjuret ifrån mig och vansinnig av skräck sprang jag därifrån.

Ledd av stjärnljuset tog jag mig skräckslagen tillbaka. Då och då tyckte mina omtumlade sinnen höra ljudet av hovslag och jag väntade mig när som helst se hornprydda mörka tjänare rida emot mig för att ta mig till deras herre.

Jag lyckades dock ta mig över floden och jag sitter nu och antecknar detta hos en vänlig farmarfamilj. Jag skriver detta för att jag ska minnas alla detaljer så att myndigheterna, när jag delger dom detta, ska agera mot vad som än döljes ute på heden.

Vid sina sinnens fulla bruk Josef Lönn  
14:e Mars i Guds år 1787.



## KRÖNIKORNA

Berättar om hur en riddare vid namn Sir Morgan av Kraigmoore som deltog i Ludvig IV korståg på 1200-talet. Han tog med sig en magisk pyramidformad relik från Egypten. Han var som förtrollad av denna skatt och hade med sig den vart han än gick.

Morgan blev med tiden galen.

Han studerade gamla arabiska texter och experimenterade med svartkonst. Han blev fråntagen sin riddartitel och förföljd av kyrakan. Han tvingades fly norrut. Han tog med sig sin familj och några trogna thänare och byggde sig en borg på de skottiska hedarna. Den magiska relikens sades lova makt och övernaturliga krafter. Morgan bildade ett litet sällskap som genom blodiga riter lovade att låta relikens vaktas och hålla dess krafter mättade med människoblod tills den dagen då de makter som sades vara fångade i relikens bröt sig ut och började ta världen i besittning. Vid denna tid skulle familjen Morgan få makt att styra över världen med dem.

Åren gick och flera gånger försökte präster och kyrkans soldater inta borgen och driva ut familjen Morgan. Men Morgan stod emot alla dessa försök med hjälp av relikens magi.

Det berättas att en skotsk klanherre vid namn Aron aktivt kämpade mot Morgan och att deras härar många gånger möttes och utkämpade blodiga slag. Morgan gick alltid ur dessa med segern i behåll.

Morgan förbannade Aron och lovade att han skulle slakta alla Arons avkommor och offra dessstill relikens.

Krönikorna berättar vidare att århundrade efter århundrade så slaktades de flesta av Arons avkommor, men några klarade sig och undkom.

Det berättas även att Morgans släkt lyckades få ett antal av arons släkt mördade under det stora kriget genom att anklaga dom för förräderi och desertering.

Det berättas också hur man offrar människor till relikens varje Allhelgonaafton och var tredje fullmåne.

Det sista som står skrivet är att en viss Professor Flood har dödat då han hade nästan lyckats snoka upp allt om släkterna Aron och Morgan.

Han ska offras vid nästa fullmåne.

Det finns även släktträd som visar Morgans släktband i ett rakt led, de är 16 familjemedlemmar nu.

Aron släkt är ofta spridd och förkortad, där Morgan dödat personerna i fråga. Alla rollpersonerna har någon sammanknytning med slakten Aron, med efternamnet Dunbar. De är de sista förutom ett äldre barnlöst par av slakten Dunbar i Frankrike och en äldre änka på Irland.



EMILY FLOOD            LÄRARINNA        27 ÅR

STY:10    DEX:14    INT:13    IDEA:65  
CON:9    APP:15    POW:11    LUCK:55  
SIZ:12    SAN:99    EDU:19    KNOW:95

HP:10    MP:11

SAN:55

Accounting:65%	Diagnose Disease:25%
Anthropology:30%	First aid:40%
Archeology:45%	Hide:15%
History:65%	Jump:25%
Liberary Use:40%	Linguist:20%
Occult:15%	English:95%
Latin:50%	French:30%
Ride:50%	Sneak:20%
Swim:25%	Throw:25%
Track:10%	Zoology10%

#### Historia:

Född och uppväxt i Aberdeen. Blev engelsklärarinna efter skolan. Din far var professor i antropologi och historia. Under senare år skaffade han sig en hobby han var mycket förtegen om. Han spenderade ofta många sena kvällar på biblioteket. Du frågade många gånger vad det rörde sig om, men då valde han att byta ämne eller att be dig inte lägga sig i hans arbete.

Under åren blev han mer och mer involverad i sitt arbete och till slut blev det som en drog för honom. Han berättade aldrig något för dig och det verkade som om han försökte skydda dig från något

#### Din fars död:

Den 14:e Oktober 1933 meddelade din far dig att han skulle delta i ett historieseminarium i Oxford. Han skulle stanna där i en vecka och han hade ordnat så att du kunde bo ute hos din farbror på landet utanför Kraigmoore.

När du kom tillbaka hem efter vistelsen på landet så fann du din far dödad i sitt läsrum och hela hans arbete bränt till aska. Du kontaktade genast polisen. De gjorde en undersökning och håller nu på att utreda fallet. Deras brist på information gör dock att fallet är nästan omöjligt att lösa.

Efter några dagar när du fick hem en kopia på polisrapporten så fick du även tillbaka det gamla fotografi som legat i din fars innerfick tillsammans med ett antal små anteckningar.

Du bestämde dig för att sätta in en artikel i The Times. Spalten innehöll fotot och texten: "Den som känner igen något om detta fotografi, minsta lilla information av intresse, kontakta då snarast Miss E. Flood, Blixton Rd 15 Aberdeen".

Kanske någon visste något om mannen på bilden, som kunde leda till att du fick reda på vad din fars arbete handlade om. Du är helt säker på att det var på grund av det som han blev mördad. Några dagar senare fick du svar från fem personer som alla känner till något litet. Du skickade dem en inbjudan och en tågbiljett till Aberdeen.

Det är nu den 4:e November 1933 och fem personer har kommit, de sitter just nu i ditt vardagsrum, dom har just börjat presentera sig.



## SLÄKTEN MORGAN

David Morgan	46	Ledare
Debohra	44	Davids fru
Harriet	21	Davids dotter
Brian	56	Davids bror
Elsbeth	54	Brians fru
Robert	41	Brians son
Sidney	34	Brians son
Julie	27	Sidneys fru
Oliver	10	Sidneys son
Alan	8	Sidneys son
Trevor	24	Davids son
Benny	23	Davids son
Andrew	18	Roberts son
Sarah	17	Roberts dotter
Anne	15	Roberts dotter
Catarine	35	Davids syster

Standardvärde:

Använd dessa värden för alla, modifiera vid behov.

Str:10 Dex:11 Int:12 Hp:11  
 Con:11 App:12 Pow:13 Mp:13  
 Siz:11 San:80 Edu:10

Chtulhu Mythos:15% Modifiera vid behov.

Ride:25%

History:40%

Dodge:24%

Spot Hidden:25%

Fist/Punch:20%

Alex och Rex. (Alex kör)

Alex Timms 32 Rex Toby 35

Str:	13	14
Con:	12	13
Siz:	14	13
Dex:	12	11
App:	10	11
San:	99	99
Int:	12	14
Pow:	11	12
Edu:	3	4

Alex har ett avsågat  
 12 gauge hagelgevär,  
 6 patroner och en kniv

Rex har en 9mm auto-  
 matpistol med 25 pat-  
 roner i en keps.

Drive:	65%	65%
Dodge:	45%	45%
Throw:	30%	30%
Sneak:	65%	
Hagelgev.	30%	
Kniv	75%	15%
Pist.9mm		55%

Alex och Rex är två vanliga  
 bråkstakar och småbrottslingar.  
 Daniel Morgan kontaktade Rex  
 anonymt per brev och gav dem  
 150 pund i förskott och för-  
 klarade var en tillgänglig bil

stod till deras förfogande. Deras jobb gällde att döda miss Flood.  
 Helst så att det såg ut som en olycka. De sak få ytterligare 500  
 pund så fort jobbet är avklarat. Daniel tipsade även om att de sk-  
 ulle göra det utanför staden. Bovarna kommer att skugga Miss Flood  
 och försöka döda henne när de lämnar staden. De bryr sig inte om  
 hon har sällskap.

Polisen känner till Rex och Alex väl och låser in dom om spel-  
 arna her bevis eller vittnen till mordförsöket. Om Rex och Alex  
 möter på hårt motstånd från spelarna så flyr de hellre än att  
 riskera sina liv.