

Glorious Immortality

Turneringsäventyr i CALL OF CTHULHU

Spelkongress 1992

Äventyret är skrivet med utgångspunkt från Call of Cthulhu reglerna i femte upplagan.

Spelarnas bakgrund:

Rollpersonerna har blivit sammankallade av chefredaktören för tidningen New England Psychic News, mr. Walther Monroe.

Två av rollpersonerna, journalisten och fotografen, arbetar på tidningen medan övriga är där av skäl som snart skall klargöras.

Med sin tjocka cigarr i mungipan börjar mr. Monroe berättelsen;

För två veckor sedan reste en av tidningens reportrar till Clearbrooke, ett kalk- och cemetraffineri strax norr om Newburyport i Massachusetts, för att rapportera om försvinnandet av en av de anställdas söner. Efter några dagars sökande beförde man så att pojken drunknat. Allmänhetens intresse avtog och reportern reste hem.

Några dagar senare hittades reportern sittandes på golvet i mörkrummet i full färd med att minutiöst demolera sin kamera. Han ansågs ha fått ett nervsammanbrott och fördes omgående till Seftons sanatorium eftersom han uppvisade våldstendenser.

Chefredaktören besökte honom sedan vid ett flertal tillfällen för att söka få klarhet i vad som hade orsakat sammanbrottet.

Det visade sig att reportern arbetat sent i mörkrummet med att framkalla bilderna han tagit i Clearbrooke. När han i lampans röda sken tittade igenom korten hittade han en som förbryllade honom mycket. Den föreställde det mausoleum som familjen Haverhill, Clearbrookes ägare, valt som sista viloplats. En cirkelformad bas omgärdad av sju pelare med ett välvt tak av brons. På basen stod ett stenbord med sex stolar omkring. I skymningsljuset på kortet satt i en av stolarna en vagt bekant äldre man och stirrade in i kameran. Reportern var emellertid helt övertygad om att han varit ensam på platsen när bilden togs och började därför tro att han råkat dubbel exponera den. Han började söka bland sina andra bilder för att försöka identifiera mannen...

Chocken och sammanbrottet kom när han hit-

tade en bild från hotellets lobby med en tavla i bakgrunden föreställande John S. Haverhill, Clearbrookes grundare, mannen i stolen och död sedan elva år.

Efter att ha sett bilderna och lyckats få den arme reportern att berätta historien är mr. Monroe övertygad om att detta fenomen kräver en ingående undersökning. Hade eventuellt pojkens försvinnande med det hela att göra.

Till detta ändamål har mr. Monroe sammankallat spelarna;

Jacob Freeborn, gruppens ledare, journalist vid New England Psychic News och hans kollega fotografen Edward Scott.

Dr. James Wingate, framstående psykolog vid Miscatonic University department of Psychology och väl bevandrad i ockulta och paranormala fenomen och skeenden.

Harry Woods, elev till dr. Wingate och postgraduate student vid Miscatonic University.

Gruppens femte medlem kontaktades då mr. Monroe ansåg att fenomenet kunde ha signifikant betydelse varför en av kyrkans män borde finnas närvarande. Han är Earl McKenzie, präst och en av New Englands mest beryktade exorcister.

Vidare har tidningen hyrt rum åt spelarna på hotell Clearbrooke Lodge som egentligen är avsett för kunder men nu mer även tar emot resande i trakten.

Mr. Monroe uppmanar spelarna att vara försiktiga och diskreta i sina undersökningar.

Tidningen har inte råd med eventuella stämningar som oförsiktighet skulle kunna orsaka.

Lycka till.....

Förundersökningen:

Som erfarna utredare skaffar rollpersonerna fram en del bakgrundsinformation innan de ger sig av till Clearbrooke. *Observera att denna fas i undersökningen antas vara utförd och att informationen bara skall tillhandahållas spelarna.*

- Om Clearbrooke Lime & Cement Co. Företaget grundades 1867 av John S. Haverhill, en rik ung man från Providence R.I., som precis hade gått ut West Point när inbördeskriget tog slut 1865. Strax norr om Newburyport hittade han nämligen en kalkfyndighet idealiskt belägen alldeles vid vattnet i en liten skyddad vik. Företaget gick till en början strålande men snart

gjorde järnvägen sitt intåg och sjöfarten minskade i betydelse. Detta fick till följd att Clearbrooke förlorade kunder. På bokslut och annat ser man dock att företaget fortfarande är lönande och fortfarande kommer pråmarna upp längs kusten från Arkham och Boston för att köpa kalk och cement.

- Om Haverhills:

John S. Haverhill kom från en anrik Providencefamiljursprungligen utvandrad från Cornwall i sydvästra storbritannien. i slutet av 1700-t. Han föddes 1842 i Providence och dog 1910 i Clearbrooke i en olycka. Hans fru Sarah, född 1860 också i Providence, stammar från en nästan lika gammal familj O'Brien från Irland. De båda gifte sig 1879 i Clearbrooke, han betydligt äldre än henne och illvilliga tungor viskade att hon mest tänkte på hans pengar på bröllopsnatten.

Sarah skänkte John tre söner; John JR f. 1880, Paul f.1882 och Richard f. 1895. Av sönerna är endast John gift 1915 med Louise Waite, f.1890, från Salisbury.

- Om den försvunne pojken:

13-åriga Nika Wojtas, son till en polsk invandrare anställd vid Clearbrooke försvann på kvällen efter att ha gått ut för att gå ett ärende. Pojken befaras ha fallit i vattnet och sugits ut till havs av vissa underströmmar som bildas i viken.

- Om fotografen på Seftons sanatorium:

Alla försök att besöka fotografen har tillbakavisats av läkarna då han säges ha fallit i en djup koma efter senaste besöket (Walt Monroe). Spelarna har fått bilderna av mr. Monroe och kan själva se den spöklika scenen vid mausoleet.

Resan till Clearbrooke

Spelarna lämnar Arkham tidigt på morgonen i Jake Freeborns Packard. Det är i mitten av oktober och rimfrost glimmar i det tidiga morgonljuset på väg bort från den gamla sägenomspunna staden med sina svarta skorstenspipor och hemlighetsfulla hus.

Vägen genom Massachussets går längs kusten förbi Ipswich och Rowley. Förbi avtagsvägen ner mot havet, de vidsträckta saltmyrarna och det halvt övergivna Insmouth som invånarna i grannstäderna endast talar om i viskningar och aldrig besöker.

Sent på kvällen når man sedan Newburyport och beslutar sig för att inta kvällsmål på "Brookford Inn" innan man fortsätter de återstående milen till Clearbrooke. Det är som en befrielse för alla att få lämna den trånga bilen, komma in i värmen och det trevliga mumlet från middagsgästerna och sätta

sig ned vid ett dukat bord.

När Packarden till slut letar sig över det sista krönet mot den skyddade viken där Clearbrooke rinner ut i havet är det sen kväll. En kommande måne lyser bakom söndertrasade moln över grantopparna. Pålandsvinden är ganska frisk och från backkrönet kan man se ljusen från hotellet och familjen Haverhills residens. Bilen rullar ned och stannar på en nästan tom parkeringsplats. I lobbyn möts rollpersonerna av portieren och Paul Haverhill.....

Spelet kan börja.

Spelledarens bakgrund

Här skall förklaras vad som händer och varför. Vem som är vän och vem som är fiende.

John S. Haverhill var alltid intresserad av det ockulta. Kanske var det hans uppväxt i den gamla mystiska staden vid havet som utvecklade detta intresse, kanske var det ryktena om hans familj som folket i Providence viskade på gator och torg. Hans efterforskningar ledde honom hur som helst till att ansluta sig till en frimurarorden strax efter att han lämnat West Point. Om det var en vanlig frimurarorden eller inte kan ingen säga men Johns kunskaper om de förbjudna och vanheliga makter som omger oss växte dag för dag. Han började göra egna experiment och när han byggde sitt hus i Clearbrooke lade han i hemlighet till ett rum innanför biblioteket där han ostört kunde fortsätta sina förbjudna aktiviteter.

Paret Haverhills första son liknade mest sin mor och John dömde snart ut honom som omöjlig att föra vidare sin förbjudna kunskap till. Den andra sonen, Paul, var dock helt lik sin far. Han hade alltid ett plågat uttryck kring ögonen som om han vändades över all den kunskap i universum som han inte fick del av. Därför började John ta med honom till sina möten vid tidig ålder och redan vid sjutton års ålder upptogs Paul i den innersta cirkeln av de invigda.

För övriga i familjen och bland de anställda syntes inte ordensällskapet som något mystiskt eftersom de invigda aldrig talade om de blasfemiska riter som man ibland använde för att betvinga vissa mörka väsen. Snarare ansågs frimurarna allmänt som gudfruktiga och mest sysselsatta med att samla in allmosor till samhällets fattiga.

Kunskapen som kunde bibringas Haverhills genom orden var dock inte alls tillräcklig för att släcka deras enorma törst efter kunskap och därför kontaktade man andra sällskap med större möjligheter. Ett sådant var häxklanen i Salisbury som visade Haverhills hur man frammanade "den svarte mannen" ur häxornas ritualer.

[Not. "The Black Man-den svarte mannen" är en avatarform av Nyarlathotep. Han uppträder som en reslig man med kaukasiska anletsdrag men kolsvart hud iklädd en lång svart klädnad. Huvudet är helt hårlöst och han bär med sig en tjock bok i vilken den nyupptagna

häxan signerar sitt namn i sitt eget blod]

Sent Walpurgisnatten 1910 åkallade så de båda magikerna den svarte med en begäran i sinnet-odödlighetens gåta. Den svarte, i sin eviga strävan att utså split bland människor, svarade att endast en av magikerna kunde få höra det svaret och att den andre måste lyssna från den andra sidan det svarta abyss som avgör skillnaden mellan liv och död. Paul tvekade då han tyckte sig höra svek i orden men John som länge redan fruktat sin son pga dennes tilltagande makt smög sig bakom Paul och kopplade ett frenetiskt strupgrepp. Så korrumperar makten att fäder ej tvekar att dräpa sina söner. Paul var dock den yngre av de två och med våldsamt kraft kastade han John genom luften för att sluta sin resa och sitt liv mot en vass sten. Hånflinande närmade sig den svarte Paul med boken uppslagen på en tom vit sida. Gråtande och hulkande över sin blodssynd tog Paul pennan doppade den i det sår som oförklarligt uppkom i hans handflata. Han skrev sitt namn i rött och den svarte lutade sig fram för att viska den dyra hemligheten i hans öra.

Under tio år måste Paul visa sin trohet genom ritualer och offer på häxornas högtider och på den elfte allahelgonamässan skall den svarte låta Pauls medvetande överta en yngre kropp ty detta är odödlighetens nyckel - att låta medvetandet vandra från kropp till kropp.

Paul visste dock att Johns medvetande knappast skulle låta en sådan oförrätt passera ostraffad oavsett om han var förevisat avskild från den kropp som vi kallar den fysiska. Därför vävde Paul mäktiga besvärjelser och bindningar över mausoleet som var tänkt att hysa hela familjen Haverhill en dag. En mäktig cirkel ristades in i golvet och omänskliga varelser som från en mar-dröm sattes att vaka över cirkeln så att ingen i dumdrist skulle bryta den. Cirkeln har två effekter; dels binder den spöket vid mausoleet och dels gör den spöket osynligt och ohörbart för normala mänskliga sinnen. Däremot fastnar ett avtryck på emulsionen som finns i kamerafilm vilket vi redan vet.

Haverhills var slagna av sorgen men ingen tvivlade någonsin på Pauls förklaring att fadern hade snubblat och fallit över en brant när de båda inspekterade kalkbrotten sent på kvällen.

Sedan den ödesdigra natten har trollkarlen i Clearbrooke bidat sin tid med studier och de nödvändiga riterna. Tiden börjar nu närma sig sin full-bordan och därför har Paul Haverhill tagit pojken Nika och inväntar nu allahelgonanatten med febrig frenesi. Att notera är att Paul inte känner till Johns hemliga rum och alltså inte är på sin vakt när spelarna hittar detta.

Spelledarpersoner:

- Sarah Haverhill

Föddes O'Brien 1860 i Providence av

föräldrar från gamla rika släkter som dock hade förvaltat pengarna illa. Hon gifte sig 1879 med John S. Haverhill som då var 37 år gammal. Johns förmögenhet var en stark faktor till giftemålet men Sarah inbillade sig en tid att hon verkligen hyste äkta känslor för sin man. Efter några år på Clearbrooke, med John fullt upptagen av att sköta företaget på dagarna och att i hemlighet studera förbjudna konster på nätterna, började hon i hemlighet hata själva hans närvaro medan hon blev allt mer engagerad i sina barn vilka hon tyckte sig ha ansvar för. Alla utom Paul som liknade sin far så mycket och som alltid följde denne.

Sarah är nu en äldre dam (61 år) som i stort sköter allt på Clearbrooke, från affärerna och hotellet till hushållet. Hon är väldigt bestämd och behandlar sina söner som om de fortfarande sprang omkring i äppelknyckarbyxor. Trots att John och Paul innehar positioner som direktör och vice d.o. anar man bakom varje beslut Sarahs tornande skugga. Hon är dock mycket väluppfostrad, något som många år långt från societeten inte ändrat, och en utmärkt värdinna. Hon behandlar aldrig sina gäster som sina barn.

- John Haverhill J.R.

Äldste sonen, född 1880 i Clearbrooke. Var alltid sin mors absolute ögonsten och är det fortfarande. Däremot hade hans far inte mycket till övers för honom och de två var aldrig närstående. Fadern såg tidigt att John J.R. inte lämpade sig att föra vidare kunskaper till och istället skickades han till college för att få en utbildning så att han kunde driva företaget medan John och Paul ägnade sig åt viktigare ting. Där mötte han Louise Waite som han senare gifte sig med.

John är en jovialisk man på 41 år. Något korpolent och väldigt underkastad sin mor och sin fru vilket han kompenserar genom sitt ätande. Han är egentligen den ende som utför något arbete i företaget även om modern fattar alla policybeslut.

- Paul Haverhill

Född 1882 i Clearbrooke. Blev tidigt faderns favorit pga sin intelligens. Paul är tystlåten men inte ovänlig. Han är alltid artig och hjälpsam. Se i övrigt SLs bakgrund.

- Richard Haverhill

Yngst av sönerna, född 1895. Mycket bortskämd av sin mor men också mycket revolterande mot hennes inflytande än sina bröder. Richard är en drinkare och en rumlare. Han har alltid olika projekt på gång som skall göra honom rik och oberoende. Just är

han inblandad i en smugglingshärva där kanadensisk whisky släpps av i vattnet utanför kusten för att sedan plockas upp av Richard och hans kumpaner och därpå säljas vidare till mindre nogräknade affärsmän och smågangsters.

Sitt riktiga arbete som chef över kalkbrottet ser han närmast som en bestraffning och tar det med en klackspark. Om han någonsin är på plats är han vanligtvis berusad.

Richard är trött och sur när han är nykter, när han är berusad blir han dock glad och högljudd och spelar gärna pajas om tillfälle ges. Han opponerar sig gärna mot sin mor i detta tillstånd och kan vara mycket sarkastisk.

- Louise Haverhill

Johns fru, född Waite 1890. Är liksom Johns mor mycket dominerande men hyser äkta känslor för honom. Hon kommer bra överens med modern trots deras likheter.

Louise är vid 31 års ålder en mycket vacker och attraktiv kvinna. Hon tycker om att vara i blickfånget, få bestämma och linda män kring sina fingrar även om det irriterar John.

Äventyret börjar

Då rollpersonerna stiger in i lobbyn på Clearbrooke avbryter de portieren och en gentleman i en diskussion. Den senare presenterar sig som Paul Haverhill och förklarar att han är en av ägarna till Clearbrooke. Han förhör sig sedan försiktigt och hövligt om spelarnas avsikter och hur länge de tänker stanna.

SL; Här bör spelarna snabbt tänka ut en trovärdig lögn eftersom Paul är en av fienden. Om de säger rakt ut att de kommit för att jaga spöken gör Paul allt han kan för att de skall försvinna på ett eller annat sätt...

Om spelarna vill kan de ju genast rusa upp till mausoleet men kvällen är sen och portieren kommer antagligen bli misstänksam om rollpersonerna rusar rätt ut i natten. De är dessutom mycket trötta efter den långa resan och en natts sömn skulle nog göra dem gott.

Dagen därpå vill spelarna antagligen utforska omgivningarna och mausoleet. Där kommer dessutom de olika personerna i familjen Haverhill att presenteras.

Beskrivning av kartan över omgivningarna:

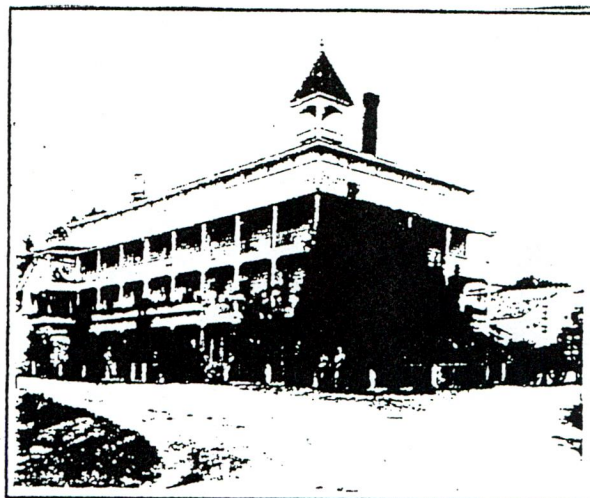
1 Hotell Clearbrooke Lodge

Beläget alldeles vid hamnen med 22 gästrum och en matsal. Under lågsäsongen finns här endast fyra anställda; portieren, kocken och två jungfrur tillika servitriser i

restaurangen. Under sommaren lever hotellet dock upp då många resande stannar till där. Vinterhalvåret är gästerna nästan uteslutande Haverhills kunder som kommit för att förhandla priser.

I lobbyn hänger porträttet av John S. Haverhill, målat när han var omkring femtio. Man får en obehaglig känsla av att titta på tavlan. Det känns nästan som om den stirrade tillbaka.

SL: Tavlan har verkligen en önskefull utstrålning och den spelare som undersöker den förlorar 1 SAN. Den utgör ett sätt för Johns spöke att se ut i den materiella världen.



2 Familjen Haverhills residens



En stor vitmålad byggnad alldeles vid vattnet. Om rollpersonerna försöker ta sig in i huset blir de genast stoppade av tjänstefolket och om de inte genast ger sig av kommer Sarah Haverhill som undrar vad det är som stör hennes eftermiddagste. Kort sagt behöver man en inbjudan för att besöka

residenset. Spelarna får antagligen lugna sig tills middagsbjudningen.

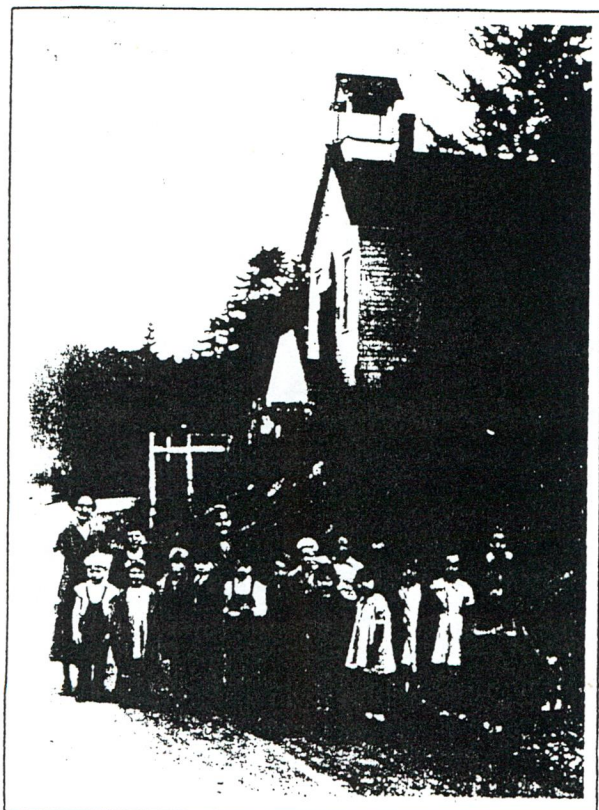
3 Kontoret

Här befinner sig John Haverhill om dagarna. Det är härifrån som arbetet leds. Förutom direktörens kontor inhyser huset hans stab på två personer och kamrerns kontor. Byggnaden fungerar nämligen även som bank och postkontor i Clearbrooke. Skulle rollpersonerna besöka kontoret kommer de att träffa John Haverhill som börjar tala med dem om Clearbrooke. Om de visar sig intresserade erbjuder sig John att visa dem fabriken och kalkbrotten. Han är mycket trevlig och det märks att han tycker om sitt arbete och att möta lite nya ansikten. Är spelarna trevliga tillbaka har John en utmärkt anledning att bjuda in dem på middagen samma kväll.

4 Affären

Clearbrookes enda handelsbod men här kan man i gengäld köpa nästan allt. Föreståndaren Carl White hyr lokalen av Clearbrooke Lime & Cement Co. Hans huvudsakliga kunder är Clearbrookes anställda men också folk från kringliggande gårdar och byar kommer hit och handlar. De flesta sändningar sker veckovis med båt från Newburyport. White håller även ett sortiment starkare varor under disk och därför kan man ibland se Richard Haverhill stryka omkring här när hans egen smuggelsprit är på upphällningen.

5 Kapellet



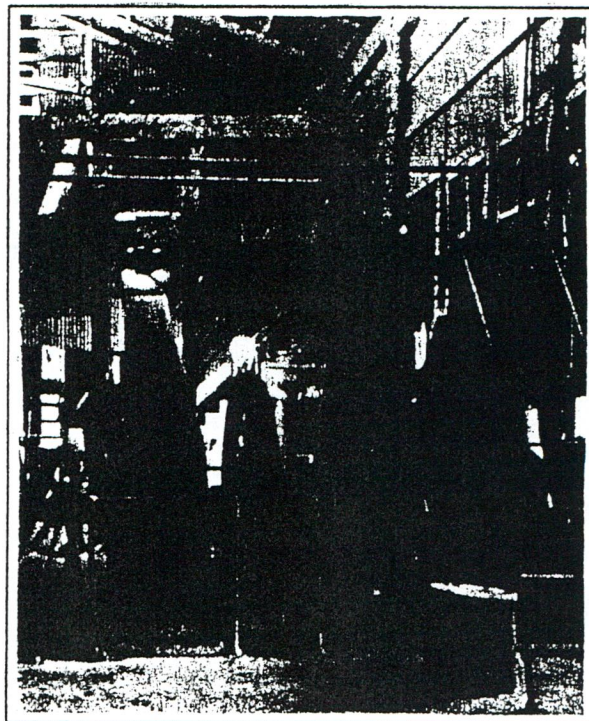
Inte så använt som man skulle kunna tänka sig för en gudfruktig familj. Gudstjänst hålls en gång i månaden av en kringresande präst.

Clearbrooke är ganska illa omtalat bland prästerskapet pga Johns och sedemera även Pauls vägran att delta i gudstjänsten.

Under veckorna används kapellet som skolhus för barnen i Clearbrooke med Louise Haverhill som lärarinna.

Nu slumpar det sig så att om rollpersonerna besöker kapellet så kommer prästen, Joseph Hawkins att vara där för att undervisa barnen i den heliga skrift tillsammans med Mrs. Haverhill. Han vet dock inget väsentligt utan hyser bara en allmän motvilja mot platsen i största allmänhet. Om spelarna börjar svamla om spöken tittar han konstigt på dem men om Earl McKenzie presenterar sig som den han är förbyts blicken mot en av respekt och fruktan. Då lovar han göra allt han kan för att bistå fader McKenzie i hans bistra värv.

6 Fabriken



Bestående av stenkrossen, där hela block från kalkbrotten mals till grus, två batterier ugnar där kalket förädlas och elgeneratorerna, två Morse-Fairbanks maskiner som eldas med diesel och spyr ut svart rök från två skorstenar samtidigt som de förser Clearbrooke med elektricitet.

Här är det alltid liv och rörelse och ett

öronbedövande oväsen. Paul Haverhill påträffas ofta här överinseende fabriken och produktionen.

7 Arbetarbostäder

Här bor merparten av Clearbrookes anställda under hyfsade omständigheter. Visserligen ganska trångbott men el och vatten finns i alla hus. Arbetarna är mestadels invandrare från Polen och Tyskland, många talar mycket dålig engelska. Familjen Wojtas hus är det hus som finns rakt över sjuan (inte West Point sjuan, alltså). Eftersom alla arbetar så är endast mormor Wojtas hemma med de två minsta. Hon talar lite engelska och kan berätta det hon vet om sonsonens för-svinnande; Nikas mor skickade iväg honom till handelsboden för att köpa socker. När han inte kommit tillbaka efter en timme blev föräldrarna oroliga och gav sig ut för att leta. Det enda man kunde hitta var hans ena sko som låg på stigen nedanför kapellet. Snart var hela Clearbrooke mobiliserat och man letade i skogen och ute på viken. När man inte hittat något nästa dag tillkallades polisen och med dem kom journalisterna. Mormor avslutar med att mumla något om att havsdemonerna tagit honom. Om spelarna frågar berättar hon att hon sett två demoner komma upp ur havet, upp på stranden som ligger nedanför deras hus. Detta var för tolv år sedan men minnet av monstren är fortfarande färskt.

SL: Kvinnan såg verkligen två *deep ones*, resultatet av en av trollkarlarnas frammaningar. De har dock inget med äventyret att göra utan utgör bara ett villospår för självsäkra äventyrare. Skulle rollpersonerna besöka familjen då fadern är hemma får de ett mycket kyligt mottagande. Hans sorg är stor och han är grymt besviken på alla sensationsjournalister. Han är dessutom en stor kraftig man med kort stubin.

Bostäderna vid West Point är rymligare och reserverade för företagets förmän, ingenjören och kamrer med familjer.

8 Kyrkogården

Sista viloplatsen för många av företagets anställda. Träkors och små staket av smidesjärn är de vanligaste dekorationerna på gravarna. Allt som allt finns här elva gravar. John S. Haverhills grav är inte en av dem. Den återfinns vid mausoleet.

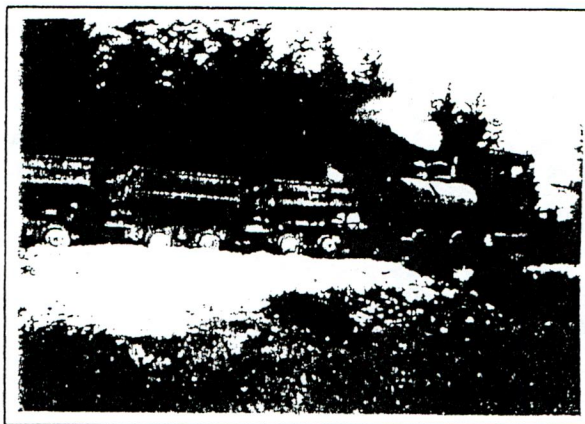
Kyrkogården är belägen i en skogsbacke och känns ganska ödlig. Om rollpersonerna besöker platsen finns här en gammal gumma som mumlar fram böner på polska om sin salig make. Hon talar ingen engelska och undviker spelarna, ja hon verkar tillochmed rädd för dem.

9 Verkstäder

Här repareras den utrustning som används i kalkbrotten och i fabriken.

10 Kalkbrotten

Grunden till Clearbrookes välstånd. Det finns för tillfället tre dagbrott som används och ett nedlagt. I det nedlagda kalkbrottet finns en kalkstensgrotta som Paul och John använt som kultplats för sina ritualer. Grottans ingång finns i brottets norra del och är mycket svår att hitta. Man måste befinna sig i dess absoluta närhet och lyckas med <Spot Hidden>. Meningen är att spelarna inte skall hitta grottan förrän vid äventyrets slut.



Allt arbete i brotten sker manuellt med spett och 25 pundssläggor. Blocken transporteras sedan med hjälp av ett litet ångdrivet lok på vagnar till fabriken för förädling. Vid brotten finns en liten stuga som används både som förråd för verktygen och kontor för förmännen. När Richard faktiskt arbetar hittar man honom oftast inne på kontoret i full färd med att tömma ytterligare en flaska canadian.

11 Mausoleet

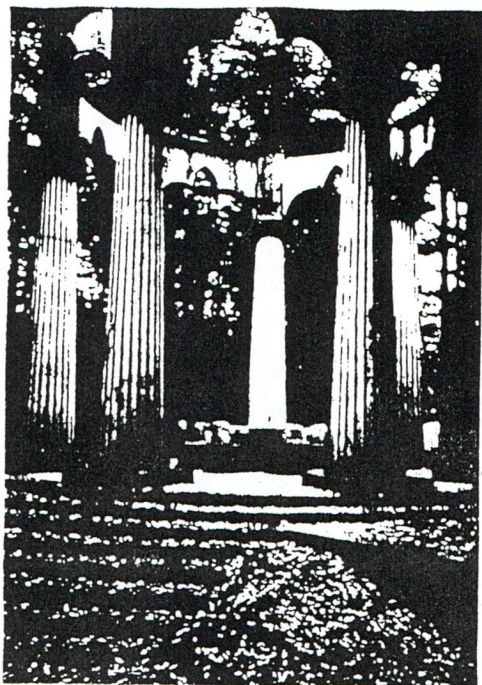
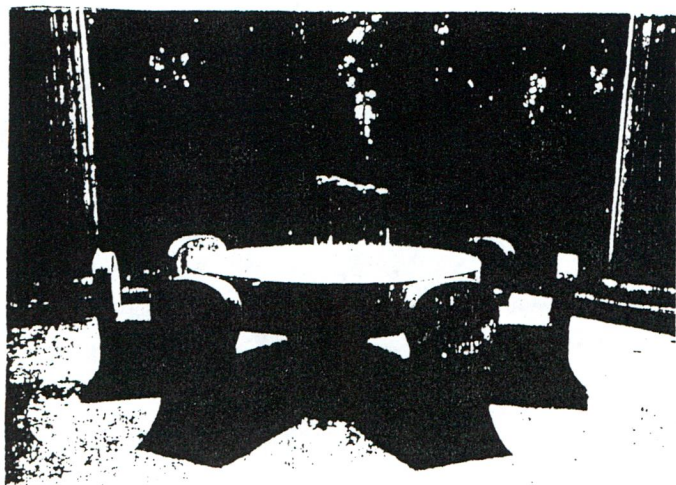
Antagligen den plats som spelarna kommer att vilja besöka först av allt.



En enslig skogsväg kantad av tall och gran leder förbi kyrkogården och hit. Mausoleet består av en cirkulär plattform med ett

stenbord på. I golvet är en dubbel cirkel med mystiska symboler inristad. Runt stenbordet står fem stolar och en av stolsryggarna har en inskription som lyder:

John S. Haverhill
A 32° Mason
Knight Templar
Noble of Mystic Shrine
Oct.28 1842 - April30 1910



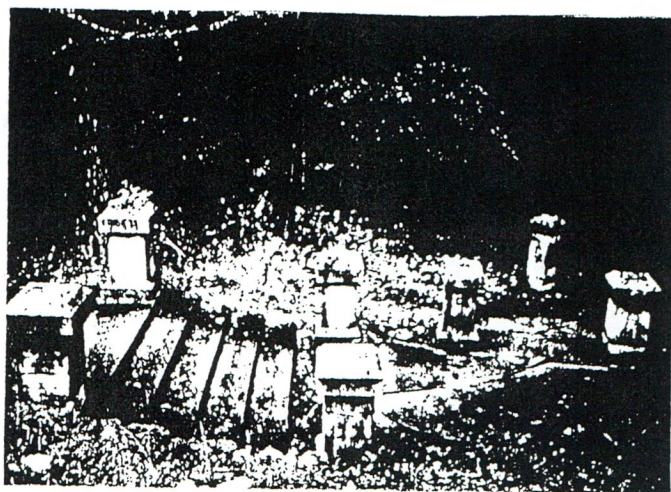
Plattans rand omgärdas sedan av sju pelare av vilka en är bruten. På dessa vilar en stor bronskupol. En lång trappa med tre, ett och fem steg leder upp till mausoleet och på den västra sidan leder en vindlande trappa med tre, fem och sju steg ned från plattformen. I

plattformens vägg, under den brutna pelaren på östsidan, är en grind av smidesjärn med ett kraftigt lås som leder in till själva gravkammaren.

SL: Om någon av spelarna lyckas med <occult> kan de se symboliken som döljer sig i mausoleet;

Traditionen att två pelare kantar ingången till ett monument eller tempel var genomgående i Egyptisk och Fenicisk arkitektur.

Den brutna pelaren symboliserar det brutna livet och hur ens arbete inte är avslutat när livets sköra tråd brister.



Den vindlande trappan som helhet representerar livet. Inte det fysiska utan snarare det mentala och spirituella. Trappan vindlar för att visa hur oförmögna vi är att se in i framtiden vart livet tar oss. De tre trappstegen signifierar de tre pricipiella stegen i livet; ung, vuxen och gammal. I ungdomen skall man samla så mycket nyttig kunskap som möjligt som man sedan kan använda i vuxen ålder så att man kan se tillbaks på sitt liv som gammal och dö i hopp om ärorik odödlighet. De fem trappstegen symboliserar arkitekturens fem stilar; Tuscansk, Dorisk, Jonisk, Korintisk och Kompositisk. De representerar även de fem sinnena.

De sju stegen visar de sju konsterna och vetenskaperna: grammatik, retorik, logik, aritmetik, geometri, musik och astronomi.

Man ser ingenting av spöket om inte den korrekta ritualen genomförts, inte ens på natten. Om rollpersonerna tar bilder av mausoleet kommer spöket att uppträda på bilderna, ibland sittande och ibland stående. Spelarna har dock inte en hel framkallningsutrustning med sig utan om de vill framkalla bilder måste de åka tillbaka in till Newburyport. Spöket framträder bara i skymningsljus eller i blixtljus.

Om spelarna besöker mausoleet på natten hör de vid ett tillfälle en kraftig klang från taket. Det är en Nightgaunt som landar. Skulle rollpersonerna försöka se vad som

finns på kupolen ser de bara en stor skugga som försvinner på ljudlösa vingar. Dessa väktare angriper karaktärerna om de försöker bryta cirkeln (oavsett om det är dag eller natt). Ifall spelarna lyckas kontakta spöket kommer väktarna försöka övermanna rollpersonerna vid lämpliga kritiska tidpunkter.

Låset in till gravkammaren är väldigt svårt att forcera, däremot har fukten luckrat upp murbruket vid gångjärnen och det går att efter lite våld få loss ena delen av grinden. Där innanför möts rollpersonerna av ett kort valv som mynnar ut i en krypta med välvt tak. Märkliga symboler är kritade på de fuktiga väggarna. Från rummets centrum strålar fem stensarkofager mot väggarna. Endast en av sarkofagerna har en inskription (samma som på stolsryggen). Häri vilar kvarlevorna av John S. Haverhill och om spelarna har otur har de smutsigt arbete att utföra här.

SL: Mausoleet är en plats som man skall försöka få fram en mystisk och ödesmättad stämning genom även om spelarna besöker det mitt på dagen. SL får gärna använda egna knep för att jaga upp stämningen. Den fysiska faran i form av väktarna finns fortfarande där om spelarna skulle drista sig att bryta cirkeln.

En middagsbjudning

När rollpersonerna återvänder till hotellet någon gång under dagen kommer en av hotellpersonalen fram till dem med ett kuvert. I detta finner spelarna en inbjudan till middag i familjen Haverhills residens klockan åtta. Det är Sarah Haverhill som blivit nyfiken på rollpersonerna och gärna vill se dem på lite närmare håll.

När spelarna anländer till residenset blir de av tjänstefolket visade in i biblioteket där John Haverhill står och samspråkar med två andra middags-gäster och tillika kunder hos Clearbrooke, Frank Long och Jeremy Smythe. Alla tre utbyter artigheter med de nytilkomna varpå John förklarar att de tre har några viktiga dokument att signera innan middagen. Han beklagar att han måste lämna sina gäster ensamma, bjuder dem att ta för sig av cigarrer och konjak, slå sig ned och invänta middagen.

Så blir rollpersonerna lämnade ensamma i biblioteket med möjlighet att se sig omkring.
SL: Det är här nästan ett måste att spelarna ser sig omkring ty annars kommer de att missa en högst vital ledtråd. Om spelarna skulle visa sig vara för hövliga att börja leta bland andras ägodelar får spelledaren diskret försöka att aktivera dem t.ex. genom att berätta hur intressanta böckerna i hyllorna ser ut. De höga mörka ekbokhyllorna är fullbelamrade med böcker, ett arv från Johns kunskapsörst. Låt

alla spelarna slå <Luck> (om inte rollpersonerna söker aktivt i vilket fall <Spot Hidden> skall användas). Den förste som lyckas hittar en bok som tycks inkilad under en träplugg. När man försöker ta bort denna hörs ett metalliskt klick från hyllan som sedan svänger upp och avslöjar ett svart hål in i väggen. Årtionden av damm virvlar upp från det kala stengolvet.

Detta är ingången till John Haverhills hemliga rum där han bedrev mycket studier och experiment. Om spelarna beslutar sig för att våga sig in i den mörka passagen kommer de efter några meter in i ett rum. Det är aldeles mörkt men någon har förhoppningsvis tänkt på att ta med sig tändstickor från rökbordet i biblioteket. Rummet är kvadratisk och i taket hänger olika djupben i tunna trådar och klinkar svagt i det lilla drag som uppstår. Mitt på golvet står en skrivpulpet med en uppslagen bok på. Den är bunden i brunt sprickande läder och den latinska titeln lyder "Daemonolatreia".

Även två andra böcker ligger på en hylla i pulpeten: Marvells of Science och Saducismus Triumphatus.

I övrigt är rummet lika dammigt som gången var. Svaga kritstreck kan anas under dammet tillsammans med fläckar av någon mörkare substans.

I ena hörnet står ett litet bord med diverse ockult paraferalia på; en kurvig kniv med främmande inskriptioner, en stor skål av silverliknande metall med liknande inskriptioner, svarta ljus och ett rödbrunt pulver i en liten skål av kristall.

Spelarna kommer precis att komma ut och hinna stänga bokhyllan när en av tjänstefolket uppenbarar sig och proklamerar att middagen är serverad. Tänk på att skålen är ganska stor och svår att gömma.

Middagen i sig själv blir en ganska trevlig tillställning med familjen och deras sju gäster. Richard är sitt vanliga sura jag och en lyckad <Psychology> visar att han verkar mycket spänd över något. Halvvägs genom varmrätten säger han att han mår dåligt och nog måste gå till sängs varefter han lämnar bordet. Med en lyckad <Idea> ser man Richard lämna huset i en hast. Skulle någon följa efter går han utmed stranden förbi West Point och en bra bit till. Plötsligt stannar han, tar fram en ficklampa och börjar signalera ut över det vindpiskade havet. Någonstans i fjärran hörs en mistlurs hesa råmande. Efter några ögonblick syns ljussignaler långt utifrån havet. Så fort dessa upphört vänder Richard på klacken och börjar gå hemåt.

Skulle han se stt någon av rollpersonerna följt efter honom kommer han att tro att de är poliser, försöka skjuta dem för att sedan fly till Kanada om han kommer undan. Observera att det är för långt från huset för att middagsgästerna skall

höra skottlossning.

I övrigt förflyter middagen väl med trevligt småprat och kanske en del extra uppmärksamhet kring Louise. Gästerna tackar och går över till hotellet.

Några intressanta tingestar

Spelarna har nu antagligen lagt beslag på sakerna i det hemliga rummet och vill säkert veta vad de är egentligen.

- Daemonolatrea av Remigius utgiven i Lyon 1595
SAN 1D6Cthulhu Mythos +3
Det tar åtta timmar och en lyckad <Latin> att skumma detta svår-förstådda verk. Boken behandlar mest demoner men även andar och dödas själar. I ett speciellt kryptiskt stycke förklaras en ritual för att få döda att tala som går ut på följande;

Man tar den dödes kropp ur graven vid midnatt. Därefter gjuter man kokande blod från en nyss avlivad best över kvarlevorna och reciterar en viss onämnbart text varpå magusen befäller den döde att tala.

Om läsaren lyckas med ytterligare ett <Latin> tyder han i det ännu kryptiskare stycket därefter;

Om den dödes själ inte passerat in i ljuset utan dröjer kvar och är osalig räcker det med att magusen känner platsen där anden dröjer så kan han där på slaget midnatt recitera den onämnbart texten och tvinga den döde att tala.

Dessa två alternativ kan ge upphov till vissa intressanta rollspels-situationer. Hur förhåller sig t.ex. fader McKenzie till gravskändning och djuroffer. Observera här att spelarna kan försöka läsa första delen tills de lyckas eftersom denna kunskap är nödvändig för spelets fortsättning. Har man läst första delen får man dock bara en chans på den andra. Olika rollpersoner får naturligtvis läsa texten.

- Marvells of Science av Morryster
Nervöst svämmel på gammelengelska. Tillför inte utredningen något nytt.
- Saducismus Triumphatus av Joseph Glanvil utgiven 1681 på Latin
SAN 2D6Cthulhu Mythos +8
Utredning om Chybelekulten och dess samhörighet med senare tiders häxkult i europa. Innehåller inga som helst trollformler

utan är snarare att betrakta som ett akademiskt verk. Det tar fyra timmar att skumma denna bok.

- Kniven, skålen och pulvret
Typiska häxredskap som John fick genom Salisburyhäxorna. En lyckad <Occult> berättar att dessa verktyg är vanliga vid blodsoffer och att pulvret antagligen är torkat blod som också förekommer i ritualer. En lyckad <Archeology> placerar tecknen som vagt liknande gamla hebreiska men också med inslag av de äldsta kända mesopotamiska symbolerna.

Att väcka de döda

Beroende på vad spelarna vet kommer de nu antagligen att försöka uppväcka John S. Haverhill från de döda, eller i varje fall få hans osynlige ande att framträda. Detta kan ske på olika sätt och kan få några olika utgångar;

Tar spelarna den svåra vägen så kommer kvarlevorna efter John att oroligt röra sig, det varma blodet bubblar upp ur halsen och i en väsende viskning börjar liket tala....SAN 1D4+2

Om de istället har turen nog att ha läst stycket två i boken skimrar luften vid bordet till och i ett grönvitt ljus träder gestalten fram. Stämman hörs i det här fallet från underjorden som en dov gravstämma...SAN 1D3

Då spöket börjar tala kommer han att försöka lura spelarna att bryta cirkeln. Han säger att hans son håller på att släppa loss en fruktansvärd fara i världen och att endast han kan och vet hur man stoppar det hela. Han ber, hotar och befäller spelarna att bryta cirkeln och släppa ut honom.

SL: John är inte dum och han försöker med all sin kraft bli utsläppt. Detta innebär att SL i denna situation skall göra sitt yttersta för att övertala spelarna.

Skulle spelarna fråga spöket vilken son som utför detta onda svarar inte spöket utan fortsätter sina övertalningsförsök.

Cirkeln kan man bryta genom att ge sig på stenplattan med ett spett eller en stor sten. Detta medför naturligtvis att väktarna anfaller. Då cirkeln bryts far anden iväg över trädtopparna med ett våldsamt kacklande skratt och rollpersonerna förstår att de nog inte gjorde en så bra grej. Strax efter återkommer John, nu i Pauls lekamen och försöker att göra proceduren kort med spelarna.

Rätt handling är naturligtvis att inte släppa ut spöket och ännu bättre är det om fader McKenzie exorcerar det, vilket han faktiskt kan även om det kräver en del förberedelser. Så länge spöket inte är exorcerat kommer det att kunna visa sig vid mausoleet efter midnatt. Det kommer också att börja skrika och skrämma slag

på hela bygden. Dess makt ökar också så att det efter midnatt kan utföra små konster i hotellet och residenset. Det kommer dessutom att hem-söka rollpersonerna i deras drömmar varenda gång de försöker få sömn (även på dagen alltså).
Ex: (Spelledaren berättar inte att det som inträffar är en dröm)

Rollpersonen vaknar av att det knackar på dörren till hans rum. Han öppnar och där står någon av medspelarna. Plötsligt och utan förvarning öppnar denne munnen och avslöjar två rader rovdjurständer samtidigt som ögongloberna växer till dubbla storleken för att sedan spricka med ett våldsamt plask av blod och vävnad. Rollpersonen vaknar upp kallsvettigt och har förlorat 1D2 SAN.

Varje sådan här dröm drar 1D2 SAN och det tar på rollpersonernas psyken.

Hur spelarna än gör kommer de att bli attackerade av väktarna, i bakhåll om inte annat.

Väktarnas taktik

Väktarna är alltså två Nightgaunts. Deras taktik är att om rollpersonerna försöker bryta cirkeln sveper de båda ned och försöker gripa tag i personen för att sedan flyga iväg med honom och släppa greppet på hög höjd. En nightgaunt stannar alltid kvar för att ingen annan skall försöka bryta cirkeln.

Om rollpersonerna inte bryter cirkeln utan enbart kommunicerar med spöket attackerar inte nightgauntsen direkt utan väntar tills rollpersonerna är på väg tillbaka genom skogen och försöker då att genom finter och knep få dem att dela upp sig. Sedan attackerar de den minsta av grupperna för att sedan fortsätta med den större. Nightgauntsen slåss tills den ene dör eller bådass kroppspoäng understiger hälften varefter de flyr och varnar Paul. Då denne får veta att rollpersonerna talat med spöket kommer han att besluta sig för att fly till sin grotta i det övergivna brottet. Nightgaunten bär honom dit men är sårad (oavsett om spelarna träffat den eller ej) så att en svart klibbigt blod droppar från den. Detta ger upphov till ett oregelbundet spår av droppar som rollpersonerna genom upprepade <Track> kan följa från markan under Pauls fönster (man måste börja söka här annars kan man aldrig hitta spåret) till randen på brottet. Pga svårigheten att följa spåret krävs fyra lyckade slag och varje misslyckat innebär att spelarna måste gå tillbaka och börja om en bit, antal lyckade slag reduceras med ett alltså. Att använda <Track> tar i den här applikationen en timme för varje slag, lyckat som misslyckat. Pauls försvinnande upptäcks på morgonen men ingen i huset har hört honom lämna det och tjänstefolket kan nästan gå ed på att han inte lämnat huset. Inte genom dörren i alla fall.

Skulle rollpersonerna lyckas slå ut båda nightgauntsen kommer inte Paul att automatiskt

veta något om detta. Detta ger spelarna lite mer tid att konfrontera honom. Skulle han konfronteras kommer han att verka helt oförstående, skälla ut spelarna för att de kommer med så sinnesrubbade anklagelser och historier samt beordra dem att lämna Clearbrooke innan han ringer sheriffen. Paul inser dock att han hamnat alldeles för mycket i hetluften och tar sedan första bästa tillfälle att fly till grottan och där invänta allhelgonanatten. Samma sak gäller om spelarna skulle konfrontera John Haverhill med den skillnaden att det är Paul som får höra talas om det inträffade och ger sig av. Om spelarna inte väljer konfrontation kommer allt förlöpa som vanligt och Paul försvinner till grottan någon gång under allhelgonaafon och då vill det till att spelarna har honom under uppsikt för att veta vart han tar vägen.

Om exorcism

Fader McKenzie kan exorcera spöket efter John S. Haverhill med hjälp av kyrkliga ritualer. Detta går till så att prästen under en timmes tid läser de rätta bönerna och reciterar den heliga text. I kulmen på ritualen befäller prästen högljuddt spöket att gå in i ljuset till den eviga vilan. Därpå jämför man prästens POW med spökets på motståndstabellen. Lyckas man är spöket exorcerat medan om man misslyckas tar spöket en POW permanent.

Om prästen lyckas kritiskt får han 1 POW permanent och om han fumlar kan han ej försöka exorcera spöket igen (han förlorar fortfarande 1 POW permanent).

En präst kan också ta hjälp av en annan vid exorcism. Man får då addera hälften av medhjälparens POW vid slaget på motståndstabellen. Om prästen förlorar POW tas denna dock från medhjälparen istället för från honom själv och det är därför som exorcister oftast väljer att arbeta ensamma och ta sina egna förluster.

Äventyrets upplösning

Spelarna kommer nu antagligen börja leta febrilt efter Paul när de märker att han är borta. Enda sättet att hitta honom är att följa blodspåret från under Pauls fönster eller att söka på precis rätt ställe i precis rätt dagbrott. Ingången till grottan ligger i norra delen av brottet bakom ett till synes ogenomträngligt buskage av törne. Det går dock att pressa sig igenom och där bakom hittar man grottöppningen som mest liknar en gapande svart mun. Oheliga dunster slår ut från grottan.

Väl inne i grottan leder en sorts korridor med högt tak ett tiotal meter rätt in i berget. Det är absolut kolsvart efter fem så rollpersonerna måste ha någon form av belysning med sig. Någonstans hörs vatten sakta droppande. Efter

korridoren öppnar sig ett större rum och om någon av nightgauntsen fortfarande finns vid liv kommer de att hänga i taket i detta rum. De anfaller spelarna genast och slåss nu till sista blodsdroppen.

Ut från detta rum leder två korridorer och det är från en av dessa som den vämjeliga stanken kommer. Efter ett par meter in i denna skreva kommer man till ett hål i golvet innehållande ett antal människokroppar i olika stadier av förruttnelse. Detta är resterna av trollkarlarnas offer. Stanken är outhärdlig och synen kostar 0/1D4 SAN. Dessutom måste de spelare som inte lyckas med ett CONx4 slag kasta upp pga stanken. Denna skreva slutar här.

Gång nummer två är mycket smal och en bit in ser rollpersonerna något vitt som som ligger på golvet. Detta är ett skelett som trollkarlarna animerat och beväpnat med en sabel som post för själva ritualrummet och som reser sig (0/1D3 SAN) när rollpersonerna närmar sig. Gången är så pass smal att spelarna måste slåss om de vill passera. Endast en kan ta sig an skelettet på en gång och det kommer inte att följa efter spelarna om de drar sig tillbaka utan står helt lungt kvar och väntar. Inifrån gången hörs Pauls röst som börjar inkantera den onämbara ritual som skall frammana den svarte. Om spelarna lyckas med <KNOW> eller <Occult> inser de, om de inte redan gjort det, att det idag är allhelgonaafton med allt vad det innebär för häxor och trollkarlar.

Rummet vid slutet av denna gång är något större än övriga och i mitten står ytterligare ett stenbord. På väggen mitt emot gången är ett intrikat mönster uppritat på väggen med fantastiska kurvor och vinklar. Denna gate drar 1 POW från alla som tittar på den.

När rollpersonerna kommer in i rummet står Paul Haverhill vänd mot tecknen på väggen iklädd en lång svart kåpa. Tecknen på väggen tycks glöda med en allt mer ökande intensitet. Fastbunden på stenbordet finns en mycket rädd 13-årig pojke, Nika Wojtas.

Spelarna har nu en handling var att försöka stoppa Paul innan Nyarlathotep stiger in genom gaten. Man måste på något sätt avbryta inkantationen antingen genom att kasta sig över honom eller genom att döda honom. Om spelarna dröjer med reaktionen går handlingen förlorad.

Stoppas inte Paul kommer den svarte att stiga ner ur mönstret av nu vrålande flammor varvid spelarna paralyseras och bara kan se och höra. Han yttrar sedan tre ord med en uråldrigt djup röst för att sedan lossa pojkens knutar och tillsammans med denne stiga tillbaks in i mönstret.

När spelarnas paralysering släpper har glöden i mönstret falnat och de kan inte följa efter de

båda andra in genom gaten. Sådant är Nyarlathoteps sätt att han hellre vållar kaos och ångest bland människorna än att han besinningslöst dödar-därför skonar han rollpersonerna. Kvar finns Paul Haverhill i sin svarta kåpa. Han ligger apatisk på golvet medan ögonen stirrar stint på en punkt i taket. Det är naturligtvis pojkens medvetande i Pauls kropp men detta får spelarna lista ut själva. Medvetandet är helt förstört. Ögonen kommer alltid att stirra på en punkt på natthimlen och en rollperson som observerar detta under bar himmel ser att det är mot en viss stjärna han stirrar. Med en lyckad <Astronomy> ser man att stjärnan är Formalhaut.

Om spelarna lyckas stoppa Paul utan att döda honom kommer mönstret att falna medan han gör allt han kan för att inte bli gripen. Han har bara 5 MP kvar efter att ha öppnat gaten så han kan inte kasta så mycket trollformler. Han har dock sin revolver som sista utväg.

Epilog

Om spelarna lyckas fånga Paul Haverhill levande kommer polisen att visa sig mycket intresserad av gropan med likresterna. Paul har många långa år att vänta i fängelse men vilket fängelse kan å andra sida förvara en sådan trollkarl.....

En död Paul torde inte ställa till så stora problem när poliserna får se bevisen mot liken.

Om Paul undkommer genom pojken kan ju alltid spelarna låta polisen låsa in den grönsak kroppen numera är men till vilken nytta. Familjan Haverhill kommer knappast att vara tacksamma mot spelarna men de är också helt förkrossade över de oheliga aktiviteter Paul har deltagit i. Namnet Haverhill är för evigt smutskastat.

Redaktör Monroe beslutar sig, efter att ha hört historien för att inte trycka den i dess helhet. Istället utkommer några kryptiska artiklar i New England Psychic Journal.

Monster och Spelledarpersoner

Väktarna- Två Nightgaunts:

STR 14
CON 9
SIZ 14
INT 6
POW 10
DEX 17
Move 6/12 flying HP 12

Damage Bonus: +1D4

Weapons: Grapple 40%, damage held for tickling
Tickle 1D6+1, immobilized 1D6+1 rounds

Armor: 2-point skin

Spells: none

Skills: Hide 90%, Sneak 90%

Sanity loss: 0/1D6

STR 11
CON 15
SIZ 12
INT 3
POW 13
DEX 14
Move 6/12 flying HP 13

Damage Bonus: none

Weapons: Grapple 50%, damage held for tickling

Armor: 2-point skin

Spells: none

Skills: Hide 90%, Sneak 90%

Sanity loss: 0/1D6

Om en nightgaunt skall försöka lyfta en person måste den lyckas övervinna offrets SIZ med sin STR på motståndstabellen. Två kan kombinera sin styrka för att lyfta en.

Animerat skelett:

STR 14
CON N/A
SIZ 14
INT 7
POW 1
DEX 15
Move 7 HP N/A

Damage Bonus: +1D4

Weapons: Sabre 1D8+1+1D4, 35%

Armor: none

Spells: none

Skills: Rise unexpectedly 60%

Sanity loss: 0/1D6

Ett slag som träffar ett skelett har en chans att förstöra skelettet som är skadanx4. Ignorera kritiska träffar och spetsningar.

Richard Haverhill - försupen smugglare

STR 12
CON 7
SIZ 14
INT 15
POW 13
DEX 12
SAN 55%
Move 8 HP 11

Damage Bonus: +1D4

Weapons: .32 Revolver 1D8, 60%

Armor: none

Spells: none

Skills: Sneak 50%, Listen 30%, Spot Hidden 60%

Sanity loss: N/A

Bronislav Wojtek - argsint fader

STR 17
CON 13
SIZ 16
INT 8
POW 10
DEX 1
SAN 50%
Move 8 HP 15

Damage Bonus: +1D6

Weapons: Improviserade vapen typ stolsben 40%, 2D6

Armor: none

Spells: none

Skills: Dodge 40%, Fist 70%, Spot Hidden 50%, Listen 30%

Sanity loss: N/A

Paul Haverhill - trollkarl

STR 11
CON 13
SIZ 12
INT 17
POW 18
DEX 14
SAN 0
Move 8 HP 13

Damage Bonus: none

Weapons: .38 revolver 1D10, 50%

Armor: none

Spells: summon/bind nightgaunt, Shrivelling, Contact Nyarlathotep, Voorish Sign, Create Gate, Command Ghost

Skills: Chemistry 40%, Cthulhu Mythos 99%, Geology 40%, Law 65%, Listen 55%, Occult 90%, Latin 40%, Greek 60%, Sneak 60%, Spot Hidden 40%

Sanity loss: N/A

John S. Haverhill - Spöke

STR N/A
CON N/A
SIZ N/A
INT 19
POW 21
DEX N/A
SAN 0
Move N/A HP N/A

Damage Bonus: N/A

Weapons: N/A

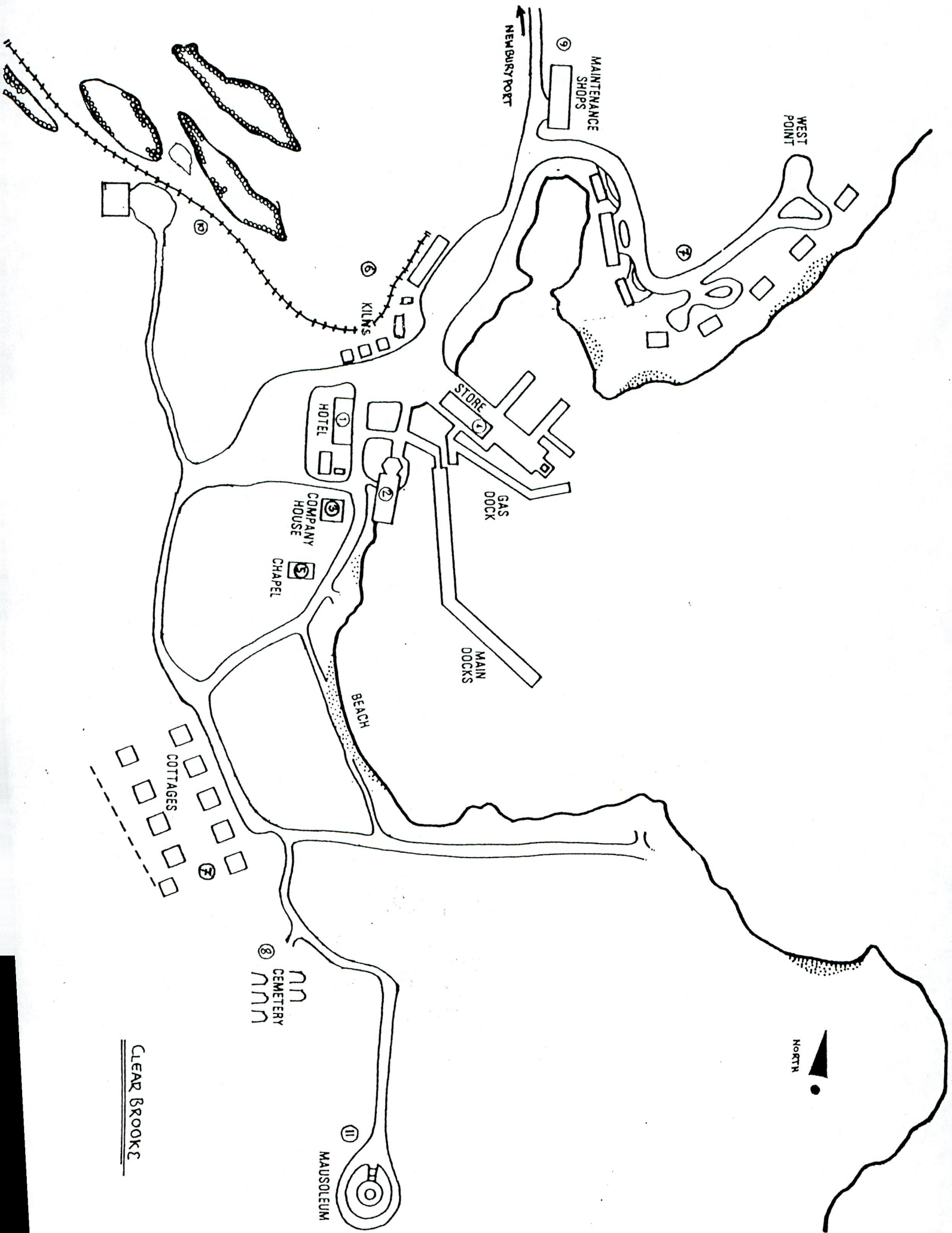
Armor: N/A

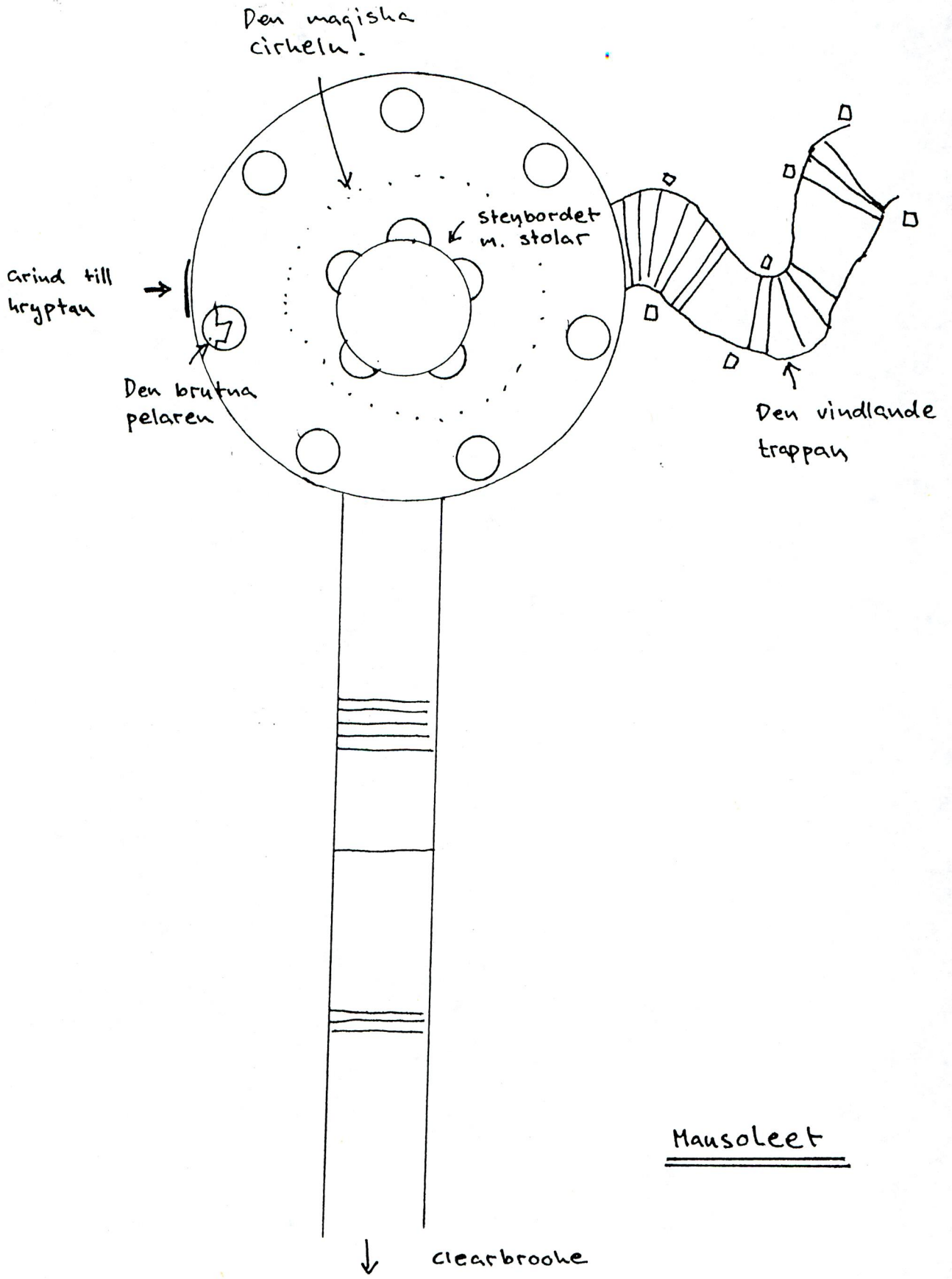
Spells: Alla i regelboken (Greater Grimoire)

Skills: N/A

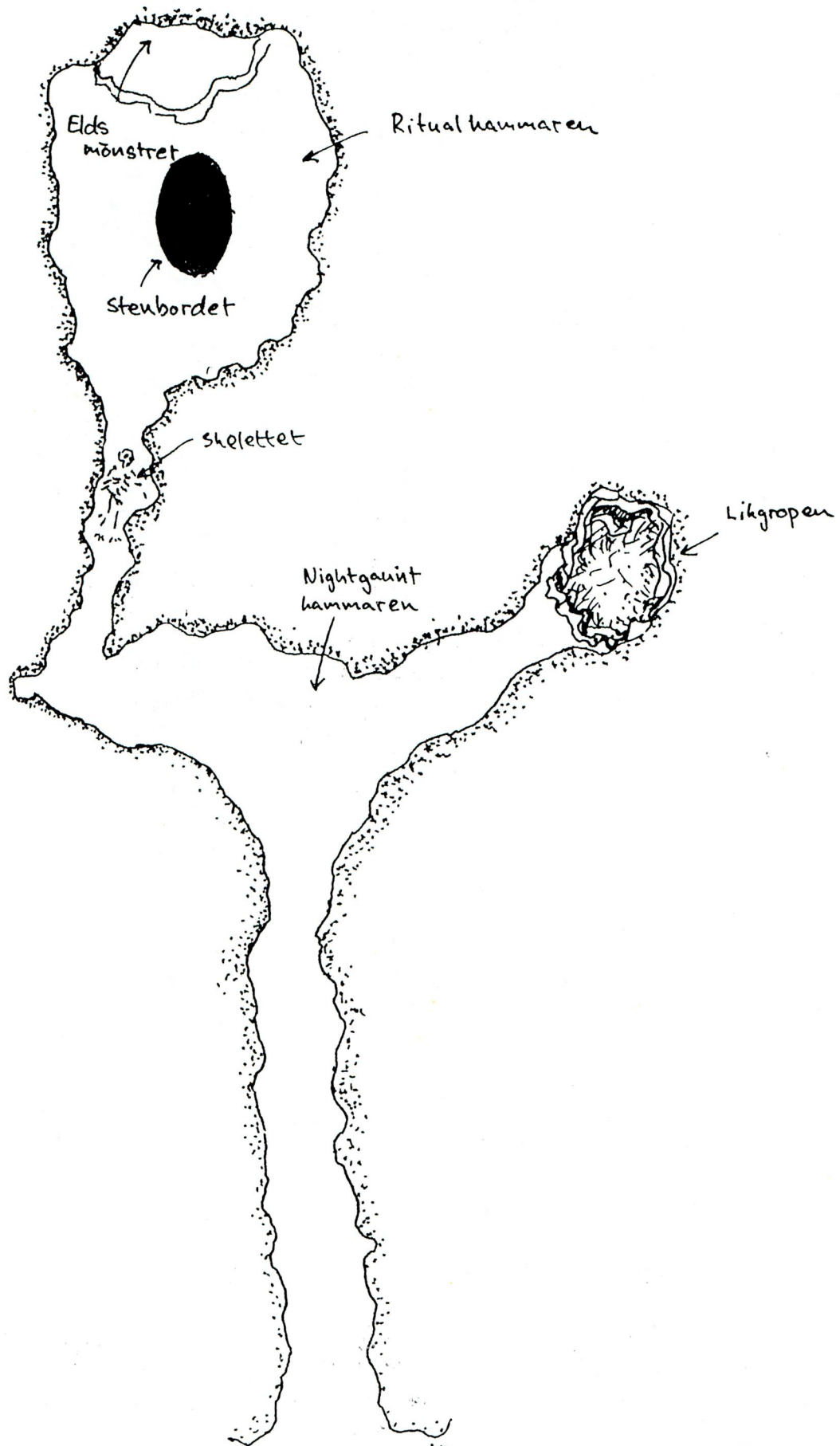
Sanity loss: Se texten

Om John tar över Pauls kropp kommer han att få samma fysiska attributer som Paul. INT och POW ändras dock och det gör även trollformlerna. Färdigheterna är ungefär de samma.



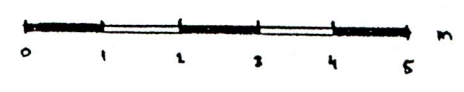


Mausoleet



Svårgenomträngliga bushar

GROTTAN



POÄNGBEDÖMNINGSMALL

1) Hur långt kom spelarna	Ingenstans	0
	Hemliga rummet	50
	Kontaktade spöket	75
	Spårade till dagbrottet	125
	Till Nightgauntkammaren	150
	Till Skelettet	175
	Till Ritualkammaren	----
	Men Paul kom undan	200
	Men Paul dog visst	280
	Paul togs levande	300

2) Hur många rollpersoner avled under äventyret -20/person

3) Bedöm sedan varje spelares ROLLSPELANDE på en tregradig skala där:

0 = Dåligt
5 = Normal
10 = Bra

Jacob Freeborn	0	5	10
Edward Scott	0	5	10
James Wingate	0	5	10
Harry Woods	0	5	10
Earl McKenzie	0	5	10

LÄGG SEDAN IHOP RESULTATEN FRÅN PUNKT 1,2 OCH 3. SKRIV NED DENNA SUMMA PÅ RESULTATRAPPORTEN OCH LÄMNA IN DENNA TILL TURNERINGSANSVARIGE.

Som ett litet tankeexperiment kan vi se att maxpoängen någon kan få är 350 poäng. Andra slutsatser man kan dra är att rollspelande inte premieras lika mycket som framåtanda i den här typen av turnering.

RESULTATRAPPOR FÖR CALL OF CTHULHU

LAGNAMN:

SPELARNAS NAMN:

SPELLEDARENS NAMN:

JAG BEDÖMER HÄRMED LAGETS INSATS TILL _____ POÄNG
ENLIGT BEDÖMNINGSMALLEN.

NAMNTECKNING

1920s



Investigator Name JAKOB FREEBORN
 Occupation Journalist Sex M Age 38
 Colleges, Degrees MA
 Birthplace Boston
 Mental Disorders _____

Characteristics & Rolls

STR 15 DEX 11 INT 17 Idea 85
 CON 12 APP 10 POW 12 Luck 60
 SIZ 14 SAN 60 EDU 16 Know 80
 99-Cthulhu Mythos _____ Damage Bonus +1D4

Investigator Sheet

Player's Name



CALL OF CTHULHU



Sanity Points

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

Magic Points

Unconscious	0	1	2				
	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23
	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37

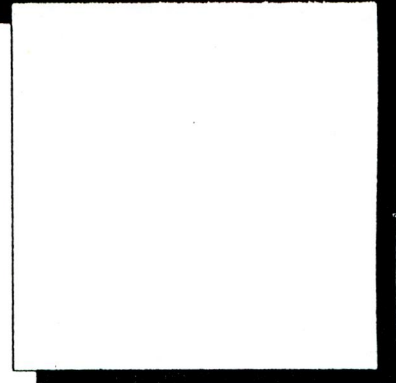
Hit Points

UNCONSCIOUS							
Dead	-2	-1	0	+1	+2		
	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23
	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37

Investigator Skills

- Accounting (10%) 60
- Anthropology (00) _____
- Archaeology (00) _____
- Art (05%): _____
- _____
- _____
- Astronomy (00) _____
- Bargain (05%) _____
- Biology (00) _____
- Chemistry (00) _____
- Climb (40%) _____
- Conceal (15%) 40
- Credit Rating (15%) _____
- Cthulhu Mythos (00) _____
- Dodge (DEX x2) _____
- Drive Auto (20%) 50
- Electrical Repair (10%) _____
- Fast Talk (05%) _____
- First Aid (30%) _____
- Geology (00) _____
- Hide (10%) _____
- History (20%) _____
- Jump (25%) _____
- Law (05%) 25
- Library Use (25%) 50
- Listen (25%) 70
- Locksmith (00) _____

- Martial Arts (00) _____
- Mechanical Repair (20%) _____
- Medicine (05%) _____
- Natural History (10%) _____
- Navigate (10%) _____
- Occult (05%) _____
- Operate Hvy. Machine (00) _____
- Other Language (00): _____
- _____
- _____
- Own Language (EDU x5%): 90
- _____
- Persuade (15%) 60
- Pharmacy (00) _____
- Photography (10%) 40
- Physics (00) _____
- Pilot (00): _____
- _____
- _____
- Psychoanalysis (00) _____
- Psychology (05%) _____
- Ride (05%) _____
- Sneak (10%) 50
- Spot Hidden (25%) 60
- Swim (25%) _____



- Throw (25%) _____
- Track (10%) _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- Firearms**
- Handgun (20%) 40
- Machine Gun (15%) _____
- Rifle (25%) _____
- Shotgun (30%) _____
- Submachine Gun (15%) _____

Hand-To-Hand Weapons

Attack or Weapon	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
<input type="checkbox"/> Fist/Punch (50%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Head Butt (10%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Kick (25%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Grapple (25%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____

Firearms

Firearm	Current Skill %	Attack Damage	Base Range	Shots Per Round	Shots In Gun	Malfunc. Number	Hit Points
.45 Rev	40	1D10 + 2	15	1	6	00	10
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

1920s



Investigator Name Edward Scott
 Occupation Photographer Sex M Age 35
 Colleges, Degrees BA
 Birthplace Springfield
 Mental Disorders _____

Characteristics & Rolls

STR 12 DEX 15 INT 12 Idea 60
 CON 13 APP 15 POW 14 Luck 70
 SIZ 7 SAN 70 EDU 13 Know 65
 99-Cthulhu Mythos _____ Damage Bonus _____

Investigator Sheet

Player's Name _____



CALL OF CTHULHU



Sanity Points

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

Magic Points

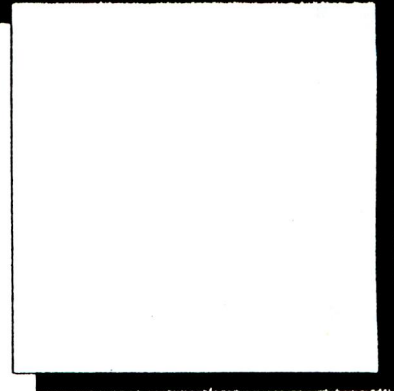
Unconscious	0	1	2				
	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23
	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37

Hit Points

							UNCONSCIOUS				
Dead	-2	-1	0	+1	+2						
	3	4	5	6	7	8	9				
	10	11	12	13	14	15	16				
	17	18	19	20	21	22	23				
	24	25	26	27	28	29	30				
	31	32	33	34	35	36	37				

Investigator Skills

- Accounting (10%) _____
- Anthropology (00) _____
- Archaeology (00) _____
- Art (05%): _____
- _____
- _____
- Astronomy (00) _____
- Bargain (05%) _____
- Biology (00) _____
- Chemistry (00) 70
- Climb (40%) _____
- Conceal (15%) _____
- Credit Rating (15%) 50
- Cthulhu Mythos (00) _____
- Dodge (DEX x2) _____
- Drive Auto (20%) _____
- Electrical Repair (10%) _____
- Fast Talk (05%) _____
- First Aid (30%) 50
- Geology (00) _____
- Hide (10%) _____
- History (20%) _____
- Jump (25%) _____
- Law (05%) _____
- Library Use (25%) _____
- Listen (25%) _____
- Locksmith (00) _____
- Martial Arts (00) _____
- Mechanical Repair (20%) _____
- Medicine (05%) _____
- Natural History (10%) _____
- Navigate (10%) _____
- Occult (05%) 30
- Operate Hvy. Machine (00) _____
- Other Language (00): _____
- _____
- _____
- Own Language (EDU x5%): _____
- _____
- Persuade (15%) _____
- Pharmacy (00) _____
- Photography (10%) 90
- Physics (00) _____
- Pilot (00): _____
- _____
- _____
- Psychoanalysis (00) _____
- Psychology (05%) _____
- Ride (05%) _____
- Sneak (10%) _____
- Spot Hidden (25%) 70
- Swim (25%) _____



- Throw (25%) _____
- Track (10%) 50
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- Firearms**
- Handgun (20%) 60
- Machine Gun (15%) _____
- Rifle (25%) _____
- Shotgun (30%) _____
- Submachine Gun (15%) _____

Hand-To-Hand Weapons

Attack or Weapon	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
<input type="checkbox"/> Fist/Punch (50%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Head Butt (10%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Kick (25%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Grapple (25%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____

Firearms

Firearm	Current Skill %	Attack Damage	Base Range	Shots Per Round	Shots In Gun	Malfunct. Number	Hit Points
<u>.32 Automat</u>	<u>60</u>	<u>108</u>	<u>15</u>	<u>3</u>	<u>7</u>	<u>00</u>	<u>10</u>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Jacob Freeborn

Av vännerna kallad Jake. Du är 38 år gammal och arbetar som journalist på New Endland Psycic News. Som effektiv reporter är du gärna lite cynisk och litar egentligen inte riktigt på någon annan än dig själv. "Skall man få något gjort skall man göra det själv" har länge varit din filosofi.

När du började på tidningen tog du det som ett tillfälligt jobb. Du hade inget större intresse för paranormala fenomen och tvivlade egentligen starkt på att något sådant förekom i verkligheten. Efter några år har dock din uppfattning ändrats ganska markant. Man skulle kunna säga att du varit med om en del svårföklarade saker.

Din inställning till de andra i gruppen är neutral förutom till Harry Woods som går dig på nerverna. Du har emellertid blivit utsedd till ledare för gruppen av redaktör Monroe och du vet att för att prestera en bra utredning måste du lägga band på dina känslor. Din fotograf Ed Scott har du ett gott förhållande till. Ni två började samtidigt på tidningen och har alltid jobbat tillsammans sen dess.

Till det yttre är du ganska lång (187cm) och ganska välbyggd. Håret är ljust och ögonen blå och det råder inga tvivel om din norska påbrå. Du kommer från början från Boston men bor nu mer i Arkham.

Edward Scott

Kallas ofta Ed eller till och med little Eddie pga att du är så kortväxt. Du är anställd som fotograf på tidningen New England Psychic News. Du har jobbat där lika länge som Jake Freeborn och ni har alltid arbetat tillsammans.

Du är en ganska tystlåten typ som inte låter andra veta vad du tycker så ofta. Detta har inneburit att när du någon gång gör din röst hörd så värderar folk det dessdå mer. Bland de andra fotograferna på tidningen anses du vara något av en läromästare och dina råd väger tungt, framför allt hos nybörjarna.

Du har ett litet mindevärdeskomplex för din längd och kan brusa upp på ett högst oväntat sätt om någon gör sig lustig över längden. Detta är en av de saker som du gillar Jake för; han har aldrig gjort sig lustig över dig. På sätt och vis är du också avundsjuk på Jake. Han är journalisten och du är fotografen och således är det mest han som får beröm och ära för ert arbete.

De andra i gruppen tycker du ganska bra om. Du har egentligen svårt att tycka illa om någon människa någon längre tid. Du är dock lite misstänksam mot prästen som kom in i utredningen på en kant och som tydligen skall vara någon sorts andlig livvakt.

Dr. James Wingate

Du är den kanske mest framstående psykologen vid Miscatonic University department of Psychology. Har skrivit fler uppmärksammade böcker och artiklar. Din forskning sträcker sig långt utanför det vanliga perspektivet för psykforskning och du har sett ett antal fenomen som gjort dig övertygad om att det finns intressantare forskning att bedriva än att låta råttor trava omkring i labrynter.

Du är en obotlig pedant inte bara i ditt arbete utan även när det gäller privatlivet. Detta är antagligen anledningen till att ingen kvinna stått ut med dig länge nog för att gifta sig med dig. Inte för att du upplever det som någon större förlust. Din gärning är i vetenskapens tjänst.

Du känner mest förbrödring med fader McKenzie eftersom ni båda tillhör den äldre generationen. Harry Woods kan du nästan vara lite sadistisk mot vid tillfälle genom att med fakta nedgöra hans naiva teorier. Pojken försöker ju vara duktig men han saknar din erfarenhet. En behållning med honom är hans andäktiga lyssnande. De andra i gruppen börjar ganska fort se lätt uttråkade ut när du djupdyker i någon hypotes men inte Harry. Det är kanske det som driver dig mest; äregirighet, men det skulle du aldrig erkänna för dig själv.

Du är 57 år gammal med begynnande fetma. Ett stort svart skägg pryder ansiktet medan hjässan är

Harry Woods

Du är en av doktor Wingate bästa elever och det vet du. Du försöker ständigt bevisa dina kunskaper för doktorn, något som andra upplever som ganska påfrestande men du kan helt enkelt inte sluta.

Du är 22 och har redan tagit din examen, något som nästan fick din mor att spricka av stolthet. Hon ser en lysande framtid för dig som delägare i din fars praktik men det är dina planer. Du skall precis som Wingate viga ditt liv åt forskningen. Lönen kanske inte är så god men man får ju göra något som man intresserar sig för.

Du är mycket intresserad av den ockulta delen och sambanden mellan paranormala fenomen och vissa gamla legender.

Du är mörkhårig och försöker odla ett fjunigt litet pipskägg.

Earl McKenzie

En 51 årig präst med skotskt ursprung. För många år sedan var du en vanlig präst i en vanlig kyrka. Sedan såg du den onde, kämpade emot honom och segrade. Sedan dess var inget sig likt. Du förstod att ditt kall var att resa runt i landet och göra ogjort det den onde ställt till med. Biskoparna var i början mycket tvivlande och tog till och med ifrån dig din församling där du utfört den första exorcismen. Efter hand började dock även de se den fallenhet du har för ditt arbete. Man började kalla dig till sig närhelst något ovanligt dök upp. Alltid i samma diskreta brev från biskop Craig. Nu finns det inte många präster öster om sjöarna som inte hört talas om dig.

Du är lång och gänslig, ja nästan utmärglad. På sätt och vis påminner du nog ganska mycket om de demoner du försöker fördriva. Håret är vitt och kammat fram i pannan och din höknäsa ger sig en distinkt profil.

Du tycker om de andra i gruppen förutom Dr. Wingate som försöker skaffa ära i ett område som han inte förstår sig på. Han förstår inte riskerna med andevärlden och en vacker dag går det illa.