

ARS LONGA, VITA BREVIS

Cthulhu Scenario

Borås Spelkonvent Circum Diem 8

Av Michael Raaterova
med god hjälp av Pär Lundgren och andra

BAKGRUND

Sammanfattning: Spelarnas uppgift är att få tag på fyra tavlor, skapade av en mystiker under 1700-talet. Spelarna äger en av tavlorna sedan en auktion. De skall lösa det chiffer som tavlorna utgör. Chiffret är en Utdrivningsritual. Denna ritual finns närmare beskriven i dagböckerna, som är skrivna av samme mystiker. Dessa dagböcker skall spelarna också finna och med deras hjälp utföra Utdrivningen.

Allmänt: Tisdag 2/8, 1925. Platsen är Boston, Massachusetts. Det råder spritförbud i USA och därmed även i Boston. Wingate Peaslee har precis kommit hem till Arkham från sin expedition i Australien, men det är inget som rör varken spelare eller spelledare

Karaktärerna:

Amos Bateley, 47. Konstsamlare och amatörkonstnär. Lever på att samla, förvalta och sälja konst av alla de slag (han säljer inte sin egen; han har självkritik).

William Bateley, 25. Son till Amos. Har en militär karriär framför sig. Idealist.

Rosalyn Stillwick, 24. Williams flickvän. Har akademisk bakgrund. Ganska alldagligt utseende, men har ett sjuhelvetes temperament och viljestark därtill.

Samuel Gurnshaw, 44. Anställd på The Boston Athenaeum som antikvarie. Kom i kontakt med Amos genom arbetet. Har nu varit vänner i 15 år; de känner varandra rätt bra. En bastant man med en passion för pipor.

(karaktärer kommer senare i fullständigt skick)

Tavlorna:

1) Landskap i form av en slätt med en naken klippa i bakgrunden med spridda skogsdungar framför. I förgrunden en procession med indianer som bär en bår med ett långsträckt bylte ovanpå i riktning mot klippan. Indianerna går att känna igen som Iroquis. ?: Platsen som antyds är Dead Rock, en indiansk begravningsplats. Det är där demonen är bunden. Se nedan.

2) En ansiktslös antropomorf varelse kedjad vid en vägg. I förgrunden en man med ett

kors. På korset finns siffror ristade. Mannen pekar på varelsen med en nyckel. ?: Tavlan antyder att ett bundet väsen skall banishas, sändas bort från denna värld. Med nyckeln menas att demonen skall släppas fri innan den kan banishas. Korset med siffrorna är en hänvisning till en passage om exorcism i bibeln.

3) En man som skriver. På bordet finns årtalsmarkerade böcker. ?: Böckerna som antyds är dagböckerna, vari står om banishingritualen.

4) En man som hängt sig. Rummet verkar vara en vindsvåning, av taket att döma. Vid en vägg finns en kista. Ornamentet på dess framsida föreställer en bläckfisk. ?: Mannen som hängt sig är Jonathan Brimford. Kistan är den som innehöll dagböckerna till och med auktionen. Spelarna känner igen kistan som en som såldes på auktionen

De fyra tavlorna skapades av **Jonathan A Brimford**, en akademiker, mystiker och trollkarl verksam i Boston under åren 1694-1722, då han begick självmord. Sedan barnsben var han besatt av det som var okänt; religion, magi, vetenskap o.dyl. Genom häxprocesserna i Salem 1692 blev han mer inriktad på magi och häxkonst och började på allvar sätta sig in i ämnet.

1719 var ett ödesdigert ord för stackars JB; han hade länge planerat att frammana ett väsen från den värld vi inte kan förnimma. Det gjorde han detta år. Han märkte väldigt snabbt att detta väsen varken var välvilligt eller kraftlöst. Även om JB inte hade makten att banisha denna demon, så hade åtminstone makten att binda den, så det gjorde han fort som fan, innan demonen fick för sig att börja härja runt. Med demonen bunden skulle han i lugn och ro kunna stärka sin andliga kraft, för att slutligen kunna driva ut den. Och det var ju en god tanke, men vad han inte tänkte på var att demonen bara var fysiskt bunden; dess ande började ansätta honom först i drömmar och sedan ständigt, vilket höll på att driva honom till vanvett. Han blev desperat och beslöt sig för att begå självmord. Men innan han gjorde det så skrev han ned ritualen som

sänder demonen till de sälla jaktmarkerna. Som kompliment till detta målade han även fyra tavlor, som i symboler beskrev vad som behövde göras. Detta gjorde han för att en senare ättling skulle kunna banisha demonen (han bedömde sin son som olämplig för uppdraget),

Han levde dock ett framgångsrikt dubbelliv; ett som akademiker och god familjefar och ett som forskare i de mörka kunskaperna. Visserligen var hans ansikte mot omvärlden inte helt tadelritt; han sågs som en underlig man, varför hans självmord inte kom som någon överraskning. Då var hans ende son dock gammal nog att kunna försörja sig själv och sin mor.

Information för spelarna om JB: Föddes 1672 i Salem. Föräldrar: Nathaniel och Miriam Brimford (moderns flicknamn: March). Började på Harvard 1688 och slutade med lysande resultat. Ett av hans arbeten på Harvard var starkt kritiskt mot häxprocesserna, där han poängterade att häxorna bara var kvinnor som använde medicinska kunskaper, som kyrkan bannlyste eftersom de var icke-kyrkliga och därför av ondo. Flyttade till Boston när hans föräldrar dog 1694 i husbrand. Blev intagen som lärare på sagda universitet 1699. Gifte sig samma år med Heather Windrop. Sonen Thomas föddes 1701. JB tog sitt liv genom hängning 1722.

Auktionen: ägde rum den 17:e Juli, eftersom ägaren av huset och dess innehåll, enstöringen och ungarlen Alexander Brimford, numer vistas på ett hem för de mentalt instabila sedan den 21:e Juni, och ingen annan anhörig fanns tillgänglig som kunde förvalta arvet och skulderna. På auktionen såldes allt; det mesta av The Boston Athenaeum, som skall restaurera huset och göra det till ett kolonialtidsmuseum. (Huset är från den tiden.)

Alexander Brimford: är Jonathan Brimfords enda nu levande ättling (vad man känner till; finns det andra så spelar det ingen som helst roll) och befinner sig på dårhus eftersom han försökte lösa sin ättefaders chifferade tavlor. Han lyckades också. Men när han försökte

banisha demonen, så blev han tyvärr spritt språngande galen (hans galenskap beror dock förmodligen till stor del på hans läsande av lurig litteratur på Miskatonic University i det närbelägna Arkham.). Detta vet dock ingen om. Folk tror att det beror på att han levt ensam i det lurigaste huset i hela Boston (folk säger att det spökar där, vilket är sant; Jonathans ande hänger fortfarande med och kommer att försätta med det tills demonen är banishad. Då först får han ro.). Hela släkten Brimford har haft en dragning åt det bisarra; det kryllar av munkar, psykopater, konstnärer, poeter, mördare, akademiker, galningar och andra trevligheter i släktens historia. AB finns beskriven i sitt nuvarande tillstånd nedan. Spelarna känner inte till varför AB är galen; bara att han är det. De känner endast ryktesvägen att det spökar där.

Dagböckerna: såldes ihop med det övriga skräpet på auktionen. De fanns i den ovannämnda kistan. Hon som köpte kistan, Simone Tardif, är ingen som spelarna känner till (men de kan få tag på henne). Hon är i alla fall bekant med ett sällskap i staden, som sysslar med att ta reda på fakta om det ockulta, om bisarra riter, och om dunkla och onda/avvikande religioner. Till detta sällskap gav han dagböckerna, eftersom han vet att de är intresserad av sådant. Detta sällskap har dagböckerna vid scenariots början. Se nedan om Simon Tardiff.

Tavlorna: finns i Joseph Ridgebys ägo, förutom den som spelarna äger.

Problem för spelarna: Hur får de tag på de tre tavlor som de inte äger? Hur löser de chiffret på tavlorna? Hur får de tag på dagböckerna, när de löst chiffret? Hur hittar de kultisterna som har dagböckerna? Hur undviker de att bli slaktade av kultisterna (som också är ute efter tavlorna), när de fått tag på dagböckerna? Hur lyckas de övertyga den gamle shamanen ute vid Dead Rock att de inte vill ödelägga hans heliga mark, när de skall utföra ritualen? Varifrån kommer alla jävla andar som har dykt upp under scenariot?

MER BAKGRUND

Sällskapet: är ett sällskap vars huvudsakliga syfte är att insamla kunskap om det ockulta, om bisarra riter, och om likaledes bisarra religioner. De är så gott som okända i Boston, även för spelarna. Vad som är än mindre känt är att de även är Cthulhu Investigators, dvs de söker reda på information om Cthulhu och tillhörande myt. Ledaren för sällskapet är **Phillip Lowell**, en antropolog i staden med ett gott renommé bland andra antropologer, dvs han är inte känd för den stora massan. Övriga är **Bernhardt Steine**, en ursprungligen tysk religionsforskare, som rest runt lite i världen; **Siobhan Flannag**, en irländska som pysslar med etnologi; och en del andra, som inte är särskilt insatta och som går att få tag på genom polisen från och med dag 3 (De var hos polisen och undrade vad fan som stod på). De flesta av dem är/var föreläsare vid Harvard University, som ligger i staden. De var tidigare fler, men vissa av dem började använda kunskapen till sin egen fördel; till att skaffa sig mer makt. Sällskapet är därför ute efter dessa avfallingar och har så varit i 3,5 år, men har inte lyckats hitta något hållbart att sätta dit dem för. Att likvidera dem går inte eftersom lagen långa arm skulle nå dem, och dessutom skulle det sänka jägarna till kultisternas nivå, vilket de inte vill eftersom de har självrespekt och vill hålla sig väl med lagen

Phillip Lowell: En man i 50-års åldern. Han är helt slät på hjässan, men har håret intakt på sidorna, som dessutom är vitt. Små, stålbågade glasögon vilar på hans kraftiga potatisnäsa. Med hans välvårdade, vita skägg och musta ser han ut som Tomten utan äppelkinder. Han klär sig ofta i lågmälda, fiskbensmönstrade kostymer. Vad han kan berätta för spelarna: Att tavlan målades av en mystiker för länge sedan; Att det finns tre till; Att de bildar ett chiffer (vad chiffret är kommer han inte att berätta, eftersom han "inte vill...aaah...engagera er i något som kan vara...mh...farligt"); Att det finns andra som hemskt gärna skulle vilja ha tavlorna om de visste om att de fanns och att dessa andra kan vara väldigt farliga att råka i luven på (givetvis

kultisterna); Och att han fick reda på tavlornas existens från några böcker han har hemma, som han fick av en vän (vilka böcker och vilken vän det är fråga om berättar han inte heller. "Jag kan inte...amh...riskera att berätta det för er...mmmh...det måste ni förstå.").

Uppgifter om sig själv lämnar han gärna ut. Om spelarna blir alltför intresserade, så vill han avsluta köpet ganska fort ("jag kan...mh...tyvärr inte berätta mer. Kan jag...amh...köpa tavlan eller inte?"). I början är han väldigt kommunikativ och lämnar ut ganska mycket information om Jonatan Brimford, om spelarna verkar intresserade. Men om de ställer mer ingående frågor om det övriga så blir han mer och mer nervös och undvikande. När han inte orkar med det (vilket är upp till spelledarens bedömning), så kommer sista frågan (se ovan). Sedan tar han avsked, med eller utan tavla (helst utan

Personlighet: Han är egentligen ganska nervöst lagd (av förklarliga skäl), men är lugn på ytan. Han kommer dock att hoppa till sporadiskt och fråga "vad...öhm...var det där?", synbarligen helt utan anledning. Efter att det hänt, så kommer han att snacka bort det ("ja...amh...mina öron spelar mig lite...mmh...spratt ibland, men det är inget...öhm...att bry sig om."). Han har även lite nervösa tics (ryckningar i typ ögonmuskler, mun eller fingrar), som spelledaren inte får nämna, utan skall rollspela. Överdriv det inte. Han är vanligtvis som katten runt het gröt; mycket mmh och aamh när han talar. Han ser spelarna som jämbördiga, vilket gör att han talar obehindrat med dem, förutom när ämnet rör kultister, tavlor eller chiffer, då han väljer sina ord med omsorg, för att inte säga för mycket. Om spelarna säger att de inte säljer tavlan, så är han inte påstridig, utan tackar för sig och går ("Nå...mh...här är min adress om ni...ahmmh...skulle ändra er.").

De överlevande i Sällskapet:

Joanna Ersting, föreläsare i engelska. Anlitades för att tolka gamla engelska handskrifter. Är inte insatt i Sällskapets göromål; kommer mest att säga saker som "Hur

kunde det hända..." och "Jag förstår inte varför..." Hon är ganska uppbragt över händelsen. Om spelarna är oförstående och bara frågar på, så brister hon till slut ut i gråt och ber spelarna gå.

Henry Niller, språkforskare och lingvist. Anlitades för att sprida lite ljus över de luriga språk som vissa av Sällskapetets böcker var skrivna på. Vet lite grand om Cthulhu Mythos och vad Sällskapet egentligen sysslade med; han vet att det var ute efter några som tidigare var med i Sällskapet, samt att de samlade information om en viss kult, som han kategoriskt vägrar berätta om ("den kunskapen skulle kunna sända er in i galenskapens dimland. Håll er borta från sådant. Jag önskar jag själv hade följt det rådet."). Han kommer att vara ganska fåordig och sorgsen. Han vet inte vilka det var som utförde dådet, men han gissar att det är de som bröt sig ur för ungefär tre år sedan ("om jag bara visste vilka de var så...")

Kultisterna: består av fem individer av skiftande slag. En av orsakerna till att Cthulhujägarna inte lyckats sätta dit dem är att de tillhör samhällets övre skikt. Chefen för The Boston Athenaeum, **Nathan Birchins**, är ledare för detta galna gäng. Det var han och **Isabella Gardner** som var medlemmar i Sällskapet från början, men ballade ur till fördel för de Mörka Makterna. Nathans underställda är: **Stuart Miles**, en f.d. utlandskorrespondent, som numer frilansar för tidningar i staden; **Isabella Gardner**, en anarkistisk konstnärinna, med förkärlek till bisarra motiv; **Quincy Hutchinson**, en kosmetikagrossist, som även livnär sig på spritsmuggling; och **Richard Beardsly**, ägare till en expeditiönsfirma, som också hyr ut bilar. Dessa har även kontakter inom den undre världen i staden, vilket kommer väl till pass när det finns smutsgöra att ta hand (som inbrott, kidnappningar, mord, offer till otrevliga halvgudar och monster osv.)

Nathan Birchins: En lång, utmärglad man som ser ut att vara i 70-års åldern, men som är 51. Han klär sig sällan i något annat än en svart

kostym, vit skjorta och röd slips. Han har ett ansikte som påminner om en elak rovfågel. Han betar sig dock helt annorlunda: vänlig och uppmuntrande mot i stort sett alla. De som gör misstag uppmuntras till nya tag ("Det gör ingenting; misstag ger erfarenhet"). Han är en god lyssnare och tillika intresserad. Detta gäller dock bara i hans normala liv som museichef; annars är han kall och grym som en giljotinbila och kräver absolut lydnad.

Isabella Gardner: En medellång kvinna med nötbrunt, självlockigt och axellångt hår; ganska söt om det inte vore för hennes röst, som inte har mycket kvinnligt över sig. Den är mörk för att vara kvinnlig, nästan baryton och dessutom hes. Hennes språkbruk gör inte saken bättre; hon svär och gormar som en hamnarbetare ("Du kan väl för fan inte komma här och säga till mig vad jag ska göra, ditt kräk. Dra åt helvete!"). Hon klär sig som hon är; galet. Hon är anarkist också (dock endast teoretiskt; hon har insett att hon inte kan vara det praktiskt. Hon har ett permanent ansiktsuttryck och det är avsmak. Hon ser hela tiden ut att förakta allt i hennes omgivning (vilket hon också gör; det är det som gör henne till den farligaste av kultisterna. Hon skulle med nöje se The Rising of R'lyeh. Om hon lärde sig de rätta formlerna, så skulle hon kunna skapa en jävla massa förödelse. Men hon är en god konstnär, om än något bisarr i sitt val av motiv; Amos Bateley har en av hennes tavlor: The Homecoming, som avbildar en definitivt inte död, panikslagen man som skall släppas ned i en grav av några som inte riktigt följer normen för människors utseende. Om spelarna någon gång talar med henne så märker de snart att hon inte är riktigt mentalt frisk ("Konst skall inte följa några jävla normer eller lagar; den är obunden av tid och rum, endast bortom hämningslösheten finns det sanna skapandet. Sedan de rätta gudarna drevs bort är konsten bara en satans skugga av vad den var. Men den gång då stjärnorna samlas igen skall människorna skapa som förr!" (osv, osv)). Hon är väldigt intensiv och gestikulerar mycket. Hon pendlar väldigt i hur hon be-

MER BAKGRUND

handlar andra. I ena stunden kan hon vara oerhört förolämpande, i andra är hon smekande som en sommarbris. Helknäpp! Hon bor på 22 Acacia Avenue, i en enplansvilla fylld med lurig konst.

Stuart Miles: En kort, kraftig medelålders man, med ett ansikte hugget i sten. En cigarett finns alltid mellan hans läppar, utom när han säger något, för då har han den i handen. Han har ett vertikalt ärr från strax under höger öga till haklinjen, som han inte berättat för någon var han fått det ifrån (" Det är min ensak. Sköt du ditt!") Är väldigt rak på sak och korthuggen (" Iroquois? Avdelning H? Bra. "). Det skulle aldrig falla honom in att någon kan ta illa upp av hans sätt. Han bryr sig inte ett dyft om andra egentligen. Stuart kom i kontakt med Cthulhu Mythos på sina många resor till skumma ställen. Han bor på Newbury Road 5, i en lägenhet på andra våning, där han har en hel del souvenirer från hela jorden, inklusive en mystisk grön statyett ca 1 fot hög. Den avbildar en en varelse som sitter på huk; den verkar ha en bläckfisk till huvud och dessutom verkar den ha vingar ihopfällda på ryggen. Det som troligen är ögon blundar.

Quincy Hutchinson: En stor och fet man. Har alltid svettpärlor i pannan. Klär sig som den välbärgade grossist han är, dvs vräkigt. Att han är välbärgad beror till stor del på hans spritsmuggling. Han lever i skräck för att polisen skall komma på honom (han lever i skräck för det mesta; han är också ganska galen), men han kan ändå inte sluta med det för det skulle sänka hans levnadsstandard och det skulle han inte klara av. Han har ett väldigt sliskt leende, som han använder mot alla han träffar. Han har dessutom ett lismande beteende; han försöker fjäska sig in hos alla (det värsta är att han lyckas). Han har sitt lagerhus på Port road 7-9, nära hamnen. Hans boningshus är Port Road 10. Han blev kultist tack vare Stuart Miles, som visste att de behövde någon med kontakter i den undre världen, så han lurade med stackars Quincy.

Richard Beardsly: En utåt sett normal man på alla sätt och vis; medellång, alldagligt utseende, klär sig inte på något speciellt sätt. Men han är inte så normal som han ser ut; hans ögon och blick är aldrig stilla. De söker hela tiden efter något precis utanför synfältet. Richard vet inte vad det är han letar efter, men han vet att det finns där. Det är någonting som egentligen inte finns, men som finns ändå; någonting bortom nattens stjärnor, som kommer att kasta sig över honom om han inte hela tiden är på sin vakt. Alla han talar med kan vara agenter för detta väsen, så man får vara försiktig med dem. Detta återspeglas i hans beteende; han är väldigt misstänksam (" Njaaa, jag vet inte riktigt. Varför skall ni ha bilen just imorgon, går det inte lika bra idag? "). Richard kom med av samma anledning som Quincy; han skulle utnyttjas. Han står att finna på Paul Revere Street 34-36 och hans lägenhet finns över det stora garaget.

Shamanen: är en uråldrig Iroquisindian vid namn **Clear Sky**, som bor ute vid **Dead Rock**. Han känner till demonens existens, men bekymrar sig inte för det; han har ganska mäktiga väsen på sin sida. Han kan däremot inte få bort demonen, eftersom den inte finns i hans kontrollsfär; den är något som han inte förstår. Dess ande är alltför främmande för att han skall kunna övervinna den.

Alexander Brimford kom ut till Dead Rock den 18:e Juni. Tyvärr så kollapsade hans psyke när han såg demonen. Det gjorde inte saken bättre att Hövdingarnas andar anföll honom och slet hans ande i småbitar. AB hittades mentalt urblåst i den närbelägna byn Gainsborough, där han togs om hand. Alexander uppmärksammade Clear Sky på att det kanske skulle komma fler otrogna hundar till hans marker och skända den heliga platsen för Wampanoags hövdingar när de håller rådslag under den eviga månen, som de gjort sedan tidernas begynnelse, så han sände några andar att ta reda på mer om denne mans bakgrund och att vaka över staden. Andarna meddelade honom hur det låg till, så nu tänker han göra det svårt för alla som tänker

komma till begravningsplatsen genom att skicka ut andra andar. Inga mjäkiga kunskapsandar, utan andar som kan besätta folk, som kan göra folk galna, som kan få dem att se syner av ren skräck och liknande. De som trots detta kommer till den heliga platsen är starka i anden; de är värdiga. Vad gäller de utsända andarnas för spelarnas del, så kommer de att bli anfallna av en Fear Spirit när de börjar forska efter information om Jonathan Brimford (det är en sådan som kultisterna råkar ut för på NEHGenSoc) och en Possession Spirit när de tittar på alla fyra tavlorna ihop. Se bilaga för spirits.

Joseph Ridgeby: är inte direkt bästis med Amos Bateley sedan fyra år tillbaka, då Joseph och Amos båda var ute efter samma tavla och Joseph fick den till slut. Sedan dess har det fortsatt likadant; båda köper tavlor som den andre vill ha, bara för att jävlas. Senaste gången var det på auktionen då Amos köpte en av de fyra tavlorna i Brimfordkvartetten, när Joseph ville ha allihop, men bara fick tre av dem. Han blir ett stort hinder för spelarna eftersom han förmodligen inte gärna släpper till de tre tavlorna till Amos (men han gör det givetvis till slut. Det som krävs av spelarna är bra rollspel). Joseph är en distingerad gammal engelsk gentleman; monokel, kravatt, oklanderlig klädsel, en välansad mustasch. Han snackar dock som en snobb. Han har grått, bakåtkammat hår och buskiga ögonbryn. Han har en vit handske på vänster hand för att dölja en brännskada

Amos och Josephs relation(h): Joseph tycker att Amos är lite väl barnslig; "han måste väl förstå att det är fråga om affärer. En värdefull tavla ÄR en värdefull tavla och man kan inte låta någon annan köpa den bara för att den andre vill ha den". Amos är alltför långsint, och Joseph är inte den som är den, så han svarar med samma mynt som Amos, för det är jävligt "irriterande att Amos hela tiden skall vara nedlåtande och förolämpa hans kunskaper och person".

Joseph kommer att vara ganska föraktfull och nedlåtande och tvinga Amos att förödmjuka

sig, om han kommer dit personligen. Han kommer dessutom bli väldigt nyfiken på vad de skall ha tavlorna till eftersom Amos tidigare inte var speciellt intresserad av dem. Därför kommer han försöka pressa dem på så mycket som möjligt. Om spelarna svarar undflyende så blir han ännu mer nyfiken och dessutom irriterad på att de inte vill berätta, så till slut kommer han att ställa ultimatum: Berätta eller också inget köp! Det smartaste spelarna kan göra är att låta Samuel Gurnshaw köpa tavlorna för The Boston Athenaeums räkning. Det går alldeles utmärkt. Om Amos kommer dit så blir det mycket rollspelande. Amos får köpa tavlorna om han betalar med några av sina egna tavlor (han har ju en del tavlor som Joseph hemskt gärna vill ha). Om William kommer dit så blir det som om Amos vore där (sådan fader, sådan son tycker Joseph. Han kräver dock att Amos själv kommer dit med betalningen). Om endast Rosalyn kommer dit så får hon inte köpa tavlorna.

Om (hemska tanke) spelarna bryter sig in hos Joseph, så skall de få lida något för det; arrestering med påföljande förhör är lämpligt (det sker följande dag). Polisen säger dock att Joseph drar tillbaka sin anmälan om de lämnar tillbaka tavlorna. Om de fortfarande inte gör det så hamnar de i finkan i väntan på rättegång (som inträffar dag 4). De kan dock inte dömas skyldiga, så de släpps fria, men låt spelarna svettas i rättegångssalen (om spelarna klantar till det ännu värre i rättegångssalen, så är det lika bra att döma dem skyldiga). Efter rättegången har det alltså gått 4 dagar; spelarna lär ha ont om tid, om det inte redan är försent.

NPCs & INFO

Ställen och personer som spelarna kan finna intressanta:

Sällskapets tillhåll och tillika mordplats:

Om spelarna kommer hit innan kultisterna, så vill jägarna väldigt gärna bli av med dem och hela tiden ge antydningar om att de borde gå innan de kör ut dem. Spelarna får inte reda på någonting medan de är där. Det är egentligen inte meningen att de skall komma dit innan kultisterna har utträttat sitt värv. De kommer inte kunna komma dit samtidigt som kultisterna är där. Om de går dit under natten, så har kultisterna inte varit där än; om de kommer på morgonen, så har kultisterna redan varit där. Spelledaren kan låta spelarna komma dit när kultisterna åker iväg och därigenom låta spelarna få se den försvinnande bilen, om tidpunkten bedöms lämplig av spelledaren. Om spelarna går in i huset direkt så får de förstahandsinformation (och 1d4 SAN-loss. Det ser vidrigt ut) och kan leta innan polisen har varit där. Problemet med denna händelseutveckling är att polisen kommer att komma dit ganska snabbt efter att mordet skett, så spelarna kan få problem med att snacka sig rena från misstankar (vittnen säger dock att de kom dit efter skottlossningen, så de är fria från mordmisstankar, men inte från andra misstankar). De får inte reda på någonting, som de inte kan få reda på efter att polisen varit där.

Post-polis Info: Anteckningsböcker(h), som hittas i en skrivbordslåda; Lapp(h), smutsig och sönderriven; Polisen säger att de hittade en knapp i Phillips knutna hand (knappen är Stuart Miles - Han har på sig samma kavaj på biblioteket. Eftersom han inte knäpper kavajen, så har han inte märkt det; Spelarna kanske gör det); Litteratur om magi, häxor (och -processer), mytologi (ja, även om Cthulhu), reseskildringar och mysticism osv; polisen kan säga att det var fråga om en regelrätt avrättning av 4-5 pers enligt vittnen som såg bilen, en skyltlös T-ford, susa iväg.

Simone Tardif: Det var hon som köpte kistan på auktionen. Hon har fortfarande kvar kistan och det mesta av innehållet (Ganska mycket

av innehållet var labbutrustning; kolvarna har hon som vaser, morteln och mortelstöten står i fönstret, tänger och rör och allehanda andra föremål limmade hon fast på en ekplatta och hängde upp på väggen). Dagböckerna gav hon dock till Siobhan Flannag, eftersom hon visste att hon och hennes vänner sysslade med magi och annat konstigt.

Simone och Siobhan läste tillsammans på Emerson College, men Simone läste inte vidare på Harvard som Siobhan gjorde. Hon har en fransk fader och därav sitt namn, men en irländsk moder, som hon fått sitt eldsröda hårsvall ifrån. Hon är ganska attraktiv för att vara 38. Hon är också ganska impulsiv och kastar sig ganska handlöst mellan ämnen i konversationer ("Jag är ju själv intresserad av lite udda saker, så jag köpte den där kistan. Alla de här sakerna har en så rustik charm tycker jag, precis som huset; där skulle jag vilja bo"). Hon vet inte så mycket om Sällskapet, eftersom Siobhan inte ville berätta så mycket om det för henne ("Ju mindre du vet, desto färre mardrömmar får du"). Hon tittade i och för sig i dagböckerna, men det var inte så intressant för henne ("...någonting om en elak man som var begravd någonstans. Hela den slakten är ju galen; se bara på stackars Alexander Brimford, han är ju inlåst på dårhus nuförtiden. Han skulle nog flyttas någon annanstans har jag för mig. Alexander? Nej, den där döde mannen..." osv. Simone kommer ihåg en del av dagböckerna men det hon kommer ihåg är ganska förvrängt, som kan ses av citaten. Det går att få tag på Simone genom auktionsförrättaren (det var så som Phillip Lowell fick tag på spelarna. Han hade även tänkt besöka Joseph Ridgeby, men han hann inte).

Auktionsförrättaren: Werther Schwarz, en godmodig man i 41-års åldern, som gladeligen lämnar ut information till en så trevlig man (eller kvinna) som någon av spelarna. Uppehåller gärna besökare med småprat.

The New England Historic Genealogical Society: Institutionsföreståndaren, **Edmund**

The New England Historic Genealogical Society: Institutionsföreståndaren, **Edmund Pullmer**, är en något komisk man. Han är liten och dessutom klädd i för små kläder. Han har tjocka läsglasögon, som han aldrig tar av sig förutom för att putsa dem, vilket sker desto oftare. Eftersom han inte kan se något på längre håll med dem, så tvingas han hela tiden böja fram huvudet och titta över glasögonens kant. Detta parat med att han hela tiden tittar sig omkring för att se så att allt går rätt till på hans institution ger ett ganska komiskt intryck. Han är noga med att alla hittar vad de letar efter. Han är dessutom lugnet själv. Han talar långsamt och med en god frasering. Detta gäller även efter att Clear Skys ande dykt upp; han har mer eller mindre blockerat det minnet. Det enda spåret av händelsen är att han talar lite konstigt ("Informationen skall finnas om Paul Revere i sektion G. I sektion G. Ja. Paul Revere. G. ").

Om spelarna är här efter att Isabella och Stuart varit det (om de är där samtidigt så improvisera), så lär föreståndaren ha en intressant historia att berätta (det som initierar denna berättelse är spelarnas förfrågan om Jonathan Brimford): "Jonathan Brimford? Så underligt; det var ett par här tidigare som frågade om honom. Ja, det började i sektion L, efter kolonialtiden på L, där hon, den konstnärskan som är udda för att vara mild. Satt tillsammans med en man. Hon målade de där tavlorna som är hemska och mannen rökte med ett ärr. Och det blev mer rök och den var spöklik. Skrek gjorde de och jag för den var verkligen hemska. Ett spöke. I lokalen som en ångvissla och mer skrik. Den var död. Död. Förstår ni inte? Död. Hon såg på mig med ändlösa brunnar. Döda. Hennes ögon...allihopa döda!" (improvisera gärna mer på den lilla spökhistorien). Under tiden han berättar denna sällsamma historia för spelarna så har han blivit tämligen darrig och högröd i ansiktet, sedan svimmar han och tas om hand av någon (av spelarna måhända?) och fördd till ett bakre rum eller något där han får ta igen sig på en soffa. Det är förmodligen det sista spelarna ser av honom; han blir överkörd när

han går hem på kvällen, eftersom han inte är speciellt uppmärksam av förklarliga skäl; han hade annat i huvudet än trafikregler. Vad föreståndaren egentligen menade: han hade hjälpt Isabella och Stuart till sektion L, där böckerna om Massachusetts efter kolonialtiden står. De hade hittat Jonathan Brimford i en bok och föreståndaren stod kvar, sin vana trogen, och kontrollerade så att de verkligen hade hittat rätt. Då uppenbarade sig en av Clear Skys andar och skrämde skiten ur dem; speciellt då föreståndaren. Varför han inte får sin kollaps innan spelarna kommer dit, beror på att chocken inte släpper förrän då, fram till dess hade han varit helt normal.

Om spelarna frågar personalen, så finns det en ung kvinna, som kom fram till Isabella, Stuart och föreståndaren efter den omskakande händelsen. Isabella och Stuart tackade dock nej till hjälp, sade att de mätte fint och gick därifrån ("De var faktiskt lite underliga tycker jag. Mannen med ärrret tände en cigarett det första han gjorde och slängde sedan tändstickan på golvet. Han hjälpte kvinnan upp, som var väldigt ohövlig måste jag säga. Jag frågade vad som hade hänt och då bara hon svor åt mig. Mannen bara sa att vi klarar oss nog själva, tack så mycket och så gick dom"). Det fanns inga vittnen till hennes incident. Vittnen till anden: en timme efter händelsen finns endast de tre i personalen kvar. Improvisera berättelse med handout (spökartikeln) och andebeskrivning som bas.

Om spelarna kommer till institutionen före kultisterna, så kommer deras spökmöte också att komma i tidningen tillsammans med kultisternas lilla äventyr(h)

The Boston Public Library: Bibliotekarien är en gnällig gammal käring, som klagar på allt och alla och som dessutom är fruktansvärt pedantisk med förhållningsreglerna på biblioteket. Om spelarna dyker upp efter att Stuart varit här, så har bibliotekarien ett utmärkt tillfälle att klaga över den där hemske mannen med ett ärr, som inte kunde hitta böcker om Iroquois och klagade på det, och som dessutom RÖKTE inne i biblioteket

NPCs & INFO

Brimfords hus - Det spökar verkligen, men det enda de får från spöket är SAN-loss. Spöket finns definitivt uppe på vinden (där JB hängde sig), men om spelarna stannar i huset i ungefär fem minuter och inte går upp på vinden, så känner spöket på sig att de finns där och söker upp dem (Daaga vaa. Ilji sisti...)

The Boston Athenaeum: Eftersom Samuel Gurnshaw jobbar här så känner han till Nathan Birchins, och vet att han är en vänlig själ, även om han ser annorlunda ut. Om spelarna dyker upp här när Nathan är annorstädes, så märker Samuel att ett föremål som tillhör utställningen om Främre Asien är borta (av en händelse är det ett fyrfat). Detta inser han att det är ganska viktigt, så han måste nog leta upp Nathan. Hans sekreterare säger att han är i Arkham och vet inte riktigt när han väntas tillbaka. (Det måste nog vara ett ganska viktigt besök i Arkham, om han måste åka ifrån rådande utställning; han är trots allt ansvarig för den.)

Mentalsjukhuset där Alexander Brimford är placerad: Hon som sitter i receptionen kräver att de skriver sina namn i besökskatalogen. Om de kommer dit efter Isabella, så anmärker receptionissan på att det inte var länge sedan han fick besök. Alexander Brimford är inte överdrivet kommunikativ; han sitter mest och betraktar sitt ansikte i en spegel, eller nämner ansiktspartier under det att han rör vid dem (~~ögonmunkindetaka ögonmunkindetaka~~). Om någon besöker honom så blir han överförtjust att få nya ansikten att röra. Helst plötsligt kan han bli väldigt aktiv och fäkta med armar och ben, vrålände " döda; de är DÖDA alla, törstiga, hungrande, ögonlösa...AAAAaaah...pressar, rycker, sliter; min själ, min själ som bits utan mun; inga tänder. Äteräteräter ändå min själlLLLAARGH!!! " och liknande fraser (syftar givetvis på de döda indianhövdingarna och demonen. Dessa blir ett i hans något förvirrade sinne). Detta är ungefär vad spelarna får ut av AB.

Harvard University: här kan de få reda på att Jonathan Brimford studerade och undervisade här, samt att han skrev arbetet om häxor

The Boston Times: här kan de få reda på adressen till Stuart Miles, om de frågar efter upphovsmannen till artikeln om auktionen (se handout om mordet). Mannen som skrev artikeln om spökerier på NEHGenSoc, Gurney Halleck, finns på tidningen. Han är en skojfrisk man som definitivt inte tror på något övernaturligt.

Dead Rock: Ligger 2 km från Gainsborough, en liten by på 300 pers. Det finns inga stigar till Dead Rock (" Gå inte dit; ni är inte kloka - det där stället är hemsökt. Min kusins man var där och han..."). Gainsborough ligger ungefär 2 mil norr om Boston. Dead Rock är en naken bit berggrund, som sticker upp ca 10 meter ovanför den i övrigt ganska flata marken. Den östra sidan är nästan helt lodrät (här är klippan ungefär 7 m hög) och det är som begravningsplatsen ligger. Det finns en hel del skogsdungar omkring den och närliggande terräng. Clear Sky kommer att finnas i spelarnas väg när de är 20 m ifrån själva begravningsområdet. Han talar ganska dålig engelska (svenska), så han missförstår en hel del av vad spelarna säger. Han kommer inte med en min att visa sina känslor. Han kommer att gå med på att spelarna utför Utdrivningen, om de visar tillbörlig respekt för hans heliga mark. Spelarna måste dock själva komma på just det; att visa tillbörlig respekt för hans plats och Wampanoags eviga hövdingar. Om spelarna frågar varför de inte kan få utföra ritualen så svarar han ("Det är inte jag som säger; det vet ni"). Om spelarna försöker gå förbi honom, så hindras de av kraftiga vindar eller liknande; förbi kommer de i vart fall inte. När spelarna väl kommer på att det är respekt som tarvas och de frågar hur de lämpligen skall visa respekt, så ler han faktiskt (det är inte varje dag man möter respekt från de repektlösa otrogna hundarna) och berättar: " Mitt folk fanns i eviga månar. Wampanoags

Hövdingar levde med Världen och följde lagarna. När de blev döda levde de vidare i denna heliga mark. Jag, himmelsklar och molnfri, är vaktare av det livet som är evigt och vaktare av de makter som finns och inte finns. Ingen Ande född kan träda in med vapen. Ingen kan träda in utan att buga de fyra vindarna Hiarek, Wendhya, Agrokto, Losokal. Ingen kan träda in utan att röra deras mark med huvudet. De som träder marken är tysta när Wampanoags hövdingar rör dem. Sedan får Anden frihet att röra sig". Om spelledaren finner respektceremonin löjlig, så att den passar tycke och smak. När spelarna gör detta så får de röra sig fritt inom området (incidenten med att Wampanoags Hövdingar rör vid dem får spelledaren fritt förvalta). Demonen finns över hela området, så det spelar ingen roll var de gör sin Skyddscirkel (Det kan de nog fråga Clear Sky om). Sedan genomförs ritualen enligt handout. Clear Sky har ingen egentlig personlighet. Han kommer inte vara fientlig, vänlig eller något som visar att han har känslor. Allt han säger kommer att vara på konstig svenska och dessutom kryptiskt (han kommer att svamla en hel del om andar, vindar, naturen som besjälat väsen, Wampanoags Eviga Hövdingar och liknande, om spelarna frågar). Om spelarna dödar honom (vilket är ganska lätt), så är det slut för dem; Wampanoags Hövdingar går bärsärk (improvisera ett mäktigt slut på karaktärernas liv). Ett oprovocerat mord är bevis på särdeles dåligt rollspel; slakta dem med nöje.

TimeLine

1) Spelarna får besök vid middagstid av Phillip Lowell, som vill köpa tavlan. Om spelarna säljer tavlan, så lär de få lite problem, men inte oöverstigligen, eftersom tavlan kommer att förvaras på samma ställe som dagböckerna (se nedan). Phillip kommer att kunna berätta en del för spelarna om de visar sig intresserade. Kultisterna befinner sig på kvällen hos Beardsly, för att göra sista genomgången innan nedanstående. På dagen finns de på sina respektive arbeten.

2) Sällskapet blir smetat längs väggarna av kultisterna någon gång under småtimmarna, som en gång för alla vill bli av med dem. Kultisterna får tag på dagböckerna och det som finns på skrivbordet. Sedan går en del och lägger sig, utom Isabella och Nathan, som sätter sig hos Isabella och läser i dagböckerna och det övriga matrielet. Nathan tar med sig dagböckerna till jobbet när han går dit vid 9-tiden på morgonen. Under dagen är alla på sina respektive jobb (Isabella är hemma och målar). På kvällen samlas de hemma hos Nathan, dit han tar med sig dagböckerna. Vid 10-tiden går de hem till sig.

3) Isabella och Stuart går till NEHGenSoc kl 10 och möter en av Clear Skys andar (se GenSoc). Före det är de hemma. Efter det finns de hemma hos Isabella och tar igen sig efter den något skrämmande upplevelsen. De skickar dit Richard Beardsly istället. Han kommer dit kl 11 och finns där till kl 6. På kvällen finns Isabella, Stuart och Richard Beardsly hos Nathan på hans kontor på the Boston Athenaeum, där de förvarar dagböckerna. Alla går hem kl 01. På dagen finns Hutchinson på sitt jobb. Efter kl 6 är han hemma hos sig. Beardsly är på jobbet från kl 7 till 11.

4) Nathan åker till Arkham kl 9 för att ta reda på lite Cthulhuinformation och kommer hem kl 23, medan Stuart finns på PubLib. Isabella finns hemma hos sig och målar av sig upplevelsen från igår. De två andra finns på sina respektive jobb från kl 7 till 16, för att sedan vara hemma, på order från Nathan (de skall hålla sig väldigt normala, för att definitivt inte väcka misstankar.)

5) Spelarna läser i tidningen om att det skedde

ett oförklarligt fenomen på NEHGenSoc dag 3(h). Isabella besöker Alexander Brimford, där hon lämnar sitt namn i receptionen, eftersom man måste (hon är där mellan 11 och 16. Före och efter: hemma). Stuart finns på Boston Times för att skriva en artikel (9-16. Annars: hemma). Nathan på The Athenaeum (8-16. Annars: hemma). Beardsly och Hutchinson jobbar på dagen. På kvällen samlas alla hemma hos Nathan, för att gå igenom vad de fått reda på och för att få nya direktiv.

6) Nathan finns hos auktionsförrättaren mellan 11 och 12; får reda på Simone och Joseph och spelarna. Besöker Simone mellan 13 och 14; köper lite saker till The Athenaeum, får reda på vad hon vet. Är sedan på The Athenaeum. Kommer hem kl 20 och har tagit med sig dagböckerna. De övriga är på sina arbeten under dagen (förutom Isabella som är på PubLib och läser om Iroquois och deras mytologi) och hemma på kvällen, där de avvaktar Nathans hemkomst, då alla går hem till honom, för att planera nästa drag. De går hem till sig kl 24.

7) Kultisterna hälsar på Joseph, men blir utkastade, vilket leder till att han under natten blir mördad och frantagen tavlorna. Han blir ävern tvingad till att berätta om spelarna.

8) Kultisterna besöker Amos hus i samlad tropp. Om de är hemma så är det synd om dem. Är de inte hemma så gör kultisterna inbrott och snor det som är av intresse.

Andar och Spöke

Possession spirit: Denna ande yttrar sig som ett halvgenomskinligt moln utav rök som med ryckiga rörelser närmar sig spelarna. Molnet formas ibland till saker som eventuellt kan tolkas som mänskliga drag (företrädesvis händer och ansikten). Dock väldigt förvridna, så att de ser ut som perverterade korsningar utav människor och gud vet vad. Denna ande uppenbarar sig när spelarna tittar på alla fyra tavlorna ihop. Anden kommer att dyka upp ur den första tavlan och kommer först att märkas (förutsatt att någon tittar på den) som att färgerna i tavlan börjar blanda sig och anta konstiga former (upp till spelledares perversa tycke och smak). Plötsligt kommer en förtvinad kloförsedd hand att skjuta ut från tavlan och gripa efter närmsta spelare. Handen kan dock inte skada någon men den är fullt kapabel att skrämja skiten ur en överraskad spelare. Efter att handen greppat vilt omkring sig en kort stund lugnar den ned sig och lämnar tavlan med sin åtföljande oformliga kropp. Handen dras tillbaka in i den formlösa kroppen och upplöses. Den gasformiga massan svävar med ryckiga rörelser fram emot spelarna. Den är tillsynes rätt så fredlig. Så fort den kommer inom tre meters avstånd av någon spelare, så gör den ett mycket snabbt utfall och ser ut att svepa sig om offret. Anden ser ut att upplösas men intar i själva verket offrets kropp, vilket tar en liten stund för offret att inse. När spelaren inser att han börjar förlora kontrollen över sin kropp är det redan försent (ha, ha) och allt han kan förmå sig att göra är att skrika ut ett oartikulerat blodisande skrik av ångest och pina.

Anden, som har ett mycket konstigt sinne för vad som är roligt och passande i civilicerat sällskap, kommer att börja med att vända offrets ögon så att ögonvitan är det enda som syns, samt att spärra upp ögonen så de ser ut som enorma blodsprängda pingisbollar.

Offret kommer att tugga fradga och bete sig allmänt otrevligt, typ spotta blod på de övriga och tala med en väldigt ljus och vass stämma och mumla konstiga, oartikulerade fraser som: friffilitigniiougnihibgtg. Offret kommer även att springa omkring, falla till marken, greppa ev. vassa föremål i närheten, skratta hysteriskt och titta konstigt omväxlande på det vassa föremålet och på de andra spelarna (ögonen kommer bara att återvända till sina normala lägen för att under en korta stund göra detta, efter det så försvinner de igen och bara ögonvitorna är synliga igen. Framkallar inte detta någon reaktion hos de övriga så vidtag följande åtgärd:

Offret rullar konstigt med ögonen en kort stund och vänder sig mot ett lämpligt byte, sedan försvinner ögonen snabbt och bara den uppspärade helvita delen utav ögonen blir synliga. Offret kastar då eventuella vassa föremål och kastar sig med ett blodgurlande tjut mot sitt tilltänkta byte, klöser offrets ansikte, dreglar slem och blod på sitt byte, vräker omkull bytet och antastar det en stund, då den vänder sig mot ett nytt offer och upprepar en liknande procedur.

Attackerna orsakar ingen större skada, men lite kan de ju alltid tåla (några bett och rivmärken ser ju alltid tufft ut). Den SAN förlust som allt detta orsakar är inte så där väldigt enorm, en fjösig D3 är allt. Fortsätt nu att trakassera spelarna efter eget tycke och smak tills ni har fått utlopp för era ev. sadistiska böjelser eller liknande. När ni har passerat tillfredsställelsens topp, så släpper anden greppet om offret (som faller ihop på golvet och vaknar efter en stund, helt utan minnen av det inträffade) och försvinner tillbaka in i tavlan på ett liknande sätt som den dök upp.

Fear spirit: Denna andes enda mål är att skrämja spelarna så mycket som möjligt. Den dyker upp då spelarna forskat om JB på NEHGeSoc ett tag. Den svävar under

taket fram till den plats där spelarna befinner sig, där den snabbt sveper ner mot spelarna. Den SAN-förlust som denna lilla tuffa tingest orsakar är lite större än sin brors (eller vad man ska kalla den), hela 1D6 och även om spelarna lyckas med sitt SAN slag så ryker ändå 1 SAN. Här lämnar jag det nu upp till speledaren att beskriva den svävande bastarden efter som jag har lite panik just nu, men en rekommendation är att den på något sätt leder tankarna till något indianskt. Några beskrivningstips är: vårtig, halvvrutten, Käft som en masugn, slemmig, kloförsedd, omänsklig, kränkingsframkallande, vämjelig. Ja, du klarar nog av att hitta på något mysigt (I know you, you kinky bastard!). Anden orsakar inga fysiska skador på något sätt, men se till att spelarnas psykiska hälsa får sig en kraftig törn.

Brimfords spöke: Det är väldigt likt Jonathan i hans livstid, om än mer utmärplat, äldre, och med en kaotiskt stirrande blick. Jonathan var en man av ganska alldagligt utseende, med djupt sittande ögon och monstruöst buskiga ögonbryn. Vid 45 års ålder var han en välgödd man, men demonens härjningar gjorde honom till ett utmärplat, sömnlöst vrak. Det är den skepnad han nu har. Hans ansikte är smalt med håliga kinder. Han har ett ganska långt men tunt och ovårdat helskägg som inte förskönar hans ansikte. Han är även vansinnigt darrhänt och betar sig hela tiden väldigt nervöst. Han far runt som en osalig ande (vitsigt värre). Han mumlar oavbrutet den mystiska frasen: Daaga Vaa Ilji Sisti Han är klädd i en mörk kåpa med en uppsjö utav luriga tecken på.

Jonathan svävar en bit ovanför marken och stannar aldrig upp.

Sina händer håller han hela tiden framför sig som om han försökte fånga något som flyr ifrån honom.

-1D3 i SAN. Jonathan är helt och hållet harmlös i övrigt.

Samuel Gurnshaw

Han tycker om att röka pipa och luta sig tillbaka i sin länsfåtölj och beundra skönheten i de skulpturer han har runt sig. Han är en man som verkligen vet hur man njuter av livet; ta det lugnt, inget jäktande, insupa skönheten i lugn och ro. Stress är ett dumt påhitt, eftersom man inte hinner hitta det vackra runt omkring en. Jäkt är säkert skadligt på något sätt, så varför chansa?

Han är ungtkarl och tänker så förbli; det skulle bli alldeles för jobbigt att ha en evigt tjtande kvinna omkring sig jämt. Då och då är lagom.

Något som verkligen irriterar honom är gnäll och klagomål. Alla bara klagar. Vem bryr sig om att det är si och så illa ställt med världen och si eller så hemskt att Gud vet vad. Guds vägar ÄR outgrundliga; reflektera inte över det. Inrikta er istället på att hitta Gud i den skönhet som finns omkring dig.

När Samuel blir irriterad, så märks det tydligt på hans ögonbryn, som drar ihop sig om och bildar en mur över hans ögon och att han säger "Endast Gud är felfri; allt annat har sina skönhetsfläckar. En del mer än andra" eller något liknande.

Bakgrund

Samuel är 44. Hans föräldrar flyttade från Irland tidigt; han var inte ens påtänkt på den tiden.

Han gick i skola ett tag, men kom på att det var alldeles för jäktigt, så han gick inte längre än han behövde. Sedan började han jobba på The Athenaeum, där han fortfarande är kvar.

Relationer:

Han inser att han måste vara trevlig för att inte skapa disharmoni omkring sig. Att vara trevlig är dock inget som han tvingar sig att vara; han är ganska trevlig. Men så fort någon skapar sin egen disharmoni genom att börja klaga över

saker som bara Gud behöver bekymra sig om, så blir han irriterad (se ovan). Inte ens hans vänner sparas från irritationen. Amos har dock lärt sig att inte klaga. Han är en god vän. När det inte finns någon disharmoni att bekymra sig över, så är Samuel ganska uppsluppen och undefundig, men detta kan lätt ändra sig om William dyker upp, eftersom han ojar sig mest hela tiden. Han har dock intressanta teorier om Gud. Rosalyn är dock ett mer sensibelt väsen; hon klagar iallafall inte så mycket. Hon är lite hetlevrad dock; hon borde lugna ner sig en aning.

Rosalyn Stillwick

Är en viljestark och principfast ung kvinna. Henne sätter man sig inte på, för då lär man få svar på tal (eller en utskällning om personen är ohövlig). Ingen skall kunna inkräkta på hennes integritet; Hon är vad hon är och det får folk acceptera. Gör de inte det så lär de få en mördande blick och en dräpande kommentar (dödlig sak det här). Hon är stolt över sina kunskaper, som är ganska omfattande. Hon är faktiskt ingen behåbrännare (kvinnosaks kvinna) trots ovanstående (det ÄR skillnad på män och kvinnor), utan tycker att hon skall behandlas som kvinnor skall behandlas; med artighet. Hon är ett tänkande väsen och väntar sig att bli behandlad som ett sådant. Hon kan bli ganska eldig om hon behandlas som ett våp under en längre tid (en minut eller något). Då tar det hus i helvete!

Hon har den lilla egenheten att hon gestikulerar mycket när hon talar. Om man ser hennes gester skilt från sammanhanget så ser det nog ganska kul ut.

I nödsituationer och allmänt pressade situationer tar det en stund innan hon inser att hon måste klumpen i halsen och lugna med sig, men innan dess är hon mer eller mindre hysterisk

Bakgrund

Hon är 24, och går fortfarande i skola (välbärgade föräldrar och en förstående far). Träffade William, sin fästman, på en konstutställning. Händelsen är alldeles för romantisk för att jag skall skriva ned den (improvisera en själv istället).

Relationer

Älskar William, men tycker att han kan vara lite väl naiv ibland; alla människor är inte goda, tvärtom! Och hans fromhet kan vara enerverande ibland, men an-

nars är han en underbar man om man bara ger sig tid att undervisa honom i hur det verkligen ligger till (Det finns ingen Gud. Och vad säger att han är god om han finns?). Hans far är en underlig kuf, men mycket trevlig, om man inte pikar honom. Hans konstfixering är udda; det finns mycket viktigare saker här i livet än konst, som vetenskap t ex. Hans ordlekar med William är ganska roande. Den där irländaren vet man aldrig var man har; ena stunden uppsluppen, i andra sur och irriterad. Och hans pipor luktar så illa, bort med dem!

William Bateley

Man måste kämpa för det man tror på och William tror på The American Way, på frihet och att Uncle Sam har rätt. Han tror gott om de flesta och är dessutom religiös (Gud är god och skall hjälpa Amerika göra världen fri). Hans idealism har till och med fått honom att göra sig en karriär inom armén. Han är ganska naiv, eftersom han inte har upplevt så värst mycket av livets baksidor (han var för ung för att vara med i första världskriget, men han kommer att vara med i andra, om han överlever äventyret.)

William betar sig en Man enligt renässansidealet (inte machoidealet); han är välutbildad och har lärt sig vett och etikett av sin far. Han blir mycket uppbragt över folk som är djävliga och elaka och tillrättavisar dem skarpt om det är möjligt. Om det inte är möjligt, så beklagar han sig över dem (antingen för sig själv eller de som han umgås med för tillfället.). Han tycker om att skratta i goda vänners lag och ger gärna vänskapliga gliringar till de han känner väl. Han tycker inte riktigt om sin fars nedlåtande attityd mot andra, vilket han kan anmärka på då och då. Han älskar Rosalyn väldigt högt (se nedan), romantiker som han är. Han fingrar ofta på sitt kors när han undrar över något (korset har han i ett halskedja)

Han har Gud på sin sida, vilket märks väldigt mycket under farliga och underliga händelser, då han litar på Guds styrka och kan hålla sig ganska klar i huvudet (Han blir givetvis nervös som alla andra, men han kan hålla sin hjärna under kontroll). Han åkallar ofta Gud vid sådana tillfällen.

Bakgrund:

Han är 25 år gammal och gick ur skolan för något år sedan med bra betyg och sällade sig till krigsmakten ganska snabbt

därefter. Han är ledsen för att han inte kommer ihåg sin mor; hon dog när han bara var tre år gammal. Hans fars berättelser om henne är dock levande i hans minne (Dessa har förmodligen präglat hans val av flickvän). Han träffade Rosalyn på en permission, då han var på en konstutställning med sin far där han blablaba; en romantisk historia var det i alla fall. Detta var för två år sedan och de trivs fortfarande ihop (även om han är en idealistisk tråkmåns).

Relationer:

Han kommer väldigt bra överens med alla de övriga, eftersom de betraktar honom som en mycket godartad ung man (vissa betraktar honom t.o.m. som en blivande make, dvs Rosalyn gör det). Han tycker att Samuel dock retar upp sig på småsaker ibland, men det får man väl stå ut med. Han älskar visserligen Rosalyn, men det innebär inte att de aldrig grälar; allt som William kan tolka till att Rosalyn inte har förstått meningen med Guds vägar leder till diskussioner (eller debatt eller gräl) (Rosalyn är ateist). William har aldrig reflekterat över att han är den ende som pikar hans far, Amos. Han blir lika förvånad varje gång någon gör det och hans far reagerar med att bli milt irriterad; han själv får oftast ett leende eller småskratt som gensvar (om skämtet är bra). Han har ofta religion:diskussioner med Samuel, eftersom deras åsikter om Gud skiljer sig åt (Vad William har för gudsbegrepp är upp till spelaren).

Amos Bateley

Konst är hans stora passion här i livet; han målar själv, men har självkritik nog att inte försöka sälja sina verk. Det han lever på är att köpa in och sälja konst åt andra. Det har han lyckats ganska bra med, att döma av hans egen konstsamling.

Han är förhållandevis självcentrerad, vilket märks när han skämtar till det; skämten går aldrig ut över honom själv. Det är alltid andra som pikas. Allt som går honom emot tar han som en personlig förolämpning, som skall vedergällas eller klaras av. Personer som inte har respekt för hans person är i högsta grad osympatiska. Dem betar han sig väldigt kyligt emot. Om den osympatiska har någon högre ställning så betar han sig väldigt formellt mot den personen, men inte ohövligt. Annars är han öppet nedlåtande och uttrycker sitt förakt i intellektuella ordalag. Folk som ger honom order, eller förhållningsregler gör honom irriterad (se ovan), speciellt om reglerna inte passar överens med hans uppfattning om hur de borde vara. Han är väldigt trevlig och charmerande om konversationen sker på hans villkor. Amos klär sig väldigt snyggt. Han är noga med att se vårdad ut och blir ganska irriterad om hans kläder blir solkiga eller smutsiga.

Om han hamnar i ovanliga eller stressade situationer, så blir han obeslutsam och nervös, vilket han annars inte är. Hans språkbruk bli osammanhängande och snabbt.

Bakgrund:

Amos är 47 år gammal. Han gifte sig tidigt. Redan vid 21 års ålder tog han Martha Quigley till äkta maka. I hela sitt liv hade hon varit vid dålig hälsa och dog 3 år efter att deras enda barn, William,

hade fötts. Han sörjde henne djupt och tog sig ingen ny hustru, utan inriktade sig på att sonen skulle få en bra uppväxt. William är för övrigt den ende som han tillåter att skämta om hans person. Han till och med uppskattar skämtet. Han uppskattar alltid ett gott skämt om det inte riktar sig emot honom själv.

Relationer: Amos sätter väldigt högt värde på sin son William och väntar sig hela tiden att han skall uppföra sig som en man (modig, ståtlig, gå med spänstiga steg, fast, beslutsam osv.). Om William betar sig annorlunda, så anmärker Amos direkt på det. Hans flickvän, Rosalyn Stillwick är ett gott val av William. Amos tycker särskilt om hennes viljestyrka och frispråkighet; hon påminner om Martha i detta. Amos förlåter i stort sett alla Rosalyns misstag dumheter pga hennes likheter med hans fru. När Rosalyn och William är oense så håller Amos alltid med Rosalyn för att tvinga sin son att verkligen anstränga sig för att vinna diskussionen. Samuel Gurnshaw är en gammal god vän till Amos, som han träffade första gången för 15 år sedan, då han skulle köpa in ett parti tavlor åt The Boston Athenaeum, där Samuel arbetade. Amos vet om att Samuel kan bli irriterad av de minsta småsaker, så han undviker att anmärka på hans egenheter; som hans förbannade pipor. Hans irländska uppsluppenhet och underfundiga kommentarer gör honom till ett trivsamt sällskap.

Anteckningar gjorda av Phillip Lowell

12:e Maj

...spårade dem idag; de är i Mexiko. Undrar vad de skall där att göra. De kanske har fått nys om något? Hur som helst så skickar vi ner Fleming dit; han vet vad han gör...

29: Maj

...har just fått Flemings telegram. Det är tydligen en isolerad mayakultur. Detaljer tyder på... Han är tydligen intresserad av skulpturer av en viss sort... Kan det vara N.? Vet för lite än så länge...

3:e Juni

Fleming kan tydligen inte vara kvar länge till... Han har gjort mängder med avbildningar... Han har tagit kontakt med infödingar. Bådar inte gott...

8:e Juni

...och Fleming är tillbaka. Han är lika konfunderad som oss... Tyder förmodligen på N. Kan vara något okänt...

14:e Augusti

...de har en ritualplats någonstans. Undrar vart? Det måste vara halvfiskarna i alla fall... Bernhardt har fått nys om offerriten i Caecus Carcasonius...

17: Augusti

...Fleming lyckades smyga efter dem igår natt. Det är en grotta vid Marblehead...

18:e Augusti

...men den verkar vara äldre än så... kanske från Marsh-tiden? Använd är den definitivt... Högvattnet döljer nog en hel del...

24:e Aug

...det var nära. Kanske lite väl nära. De kan ha upptäckt oss... Vi får avvakta. Den där journalisten får nog kollas upp... Vidrigt; vi hittade benrester av barn. Den där gamen drar sig inte för något... Jag önskar jag kunde skjuta honom som det kräk han är...

28:e Aug

...Served Dinner äcklar mig; hur kan hon? Är hon verkligen så långt gängen redan?...

30:e Sept

...Fågelskrämman var på Misc. U. idag och såg alldeles för nöjd ut för min sinnesfrid... det är nog de där ichtyida kräken igen... journalisten skrev om Samain idag... något är i görningen...

2:e Nov

...som jag befarade...de firade Samain igår...tydiligen Liber Satoris...Den nattsvarta
getens avkomma.

3:e Nov

... och Fleming dog igår...svullen och sprucken...vet inte vad...något som Kallades...

17:e Nov

...Yuletide måste ha med Samain att göra; jag kräcktes när jag såg den...

Plågas av svåra drömmar. Den ansätter mig .
Kan inte fortsätta länge till i det tillstånd jag befinner
mig. Hoppets låga har i mig tänts i och med det att jag
under dagen fann vad jag så länge sökt. Jag fann
under dagen en äldre text skriven utav Saxo
Alfredicus som behandlar bekymmer som kan liknas
vid mina. Han säger att han vid möte med en utav
mörkrets tjänare använde en ritual som fick odjuret att
till sin ursprungliga boning återvända. Äsyftad ritual
fanns väl och ingående i minsta detalj beskriven i
mannens text och jag har härnedan återtecknat denna i
förenklad men tillräcklig form som må kunna användas
till att det vederstyggliga kreaturet förpassa till sin
ursprungliga svaveldoftande boning. Är själv för svag
och plågad för att denna nyttja och lämnar härmed
arvet till lämplig person att utföra. Ritualen lyder
följande:

Ett första steg av yttersta vikt är att å det ställe
där ritualen skola äga rum upprita en ring att värja de
utförande från demonens idoga försök till angrepp.
Ringens skola med färg bestående utav ett hopkok
bryggt på örter uppritas å det ställe utförare behagar,
men böra på betryggande avstånd vara ifrån den plats
där demonen sitt säte haver tagit. Följande örter skola
i brygden nedläggas i pulveriserad form: Murggröna
med flikiga blad, Blomma av brunklöver, Skalet från
röd lök, Torkad belladonna. Tilltag rikliga mängder så
att hopkoket må räcka till en dryg cirkel. Stående i
mitten av det område som utförande part valt, hålles
brygden i cirkel omkring de personer som ringen

skydda må, under det att de deltagande upprepar följande ord till dess att cirkeln är slut: Sckefas , Tenolt , Amrak.

För att besten kunne förpassas till dit den hemma hör, måste denna först lösgöras från det som fjättrar den vid sin plats. Detta göres genom att kalla demonen vid dess namn trenne gånger under det att en blandning utav sulfur och kol strös i ett fyrfat fyllt utav brännande olja, som utav en präst välsignats häver. Detta skola lösgöra besten så att den bleve emottaglig för den ed som förpassar den från dess jordeliga tillvaro. Följande ritual må under största brådska utföras efter det att besten lösgjorts, så att besten i största hast må driva sig bort innan den någon skada hinner åsamka: Vatten helgat åt den kristelige gud stänkes å demonens hud, samt att hår från en trollkona som åv daga tagits genom hängning må förbrännas i ovan nämnda fyrfat tillsammans med frön från den ört som kallades Chotn utav de babyloniska prästerna.

Dessa riter må endast betraktas som förberedande, i det att dessa endast omhändertaga öppnandet av de portar som leda till demonens ursprungliga boning. De riter som tvinga demonen ut genom dessa portar finnes här nedan beskröna:

Förbränn trenne hudflagor, som med demonens namn försetts och som komma från en fallandesjuk yngling av ej högre ålder räknad än aderton år. Uttala nedan skröna besvärjelse så att demonen med största säkerhet höre orden:

Daaga Vax Iji Sisti Murkki Durkki Vomm
Baathor Somti Duugi Beij Dumne
Honubs Anub Samtax Bohj Sacc Thoe

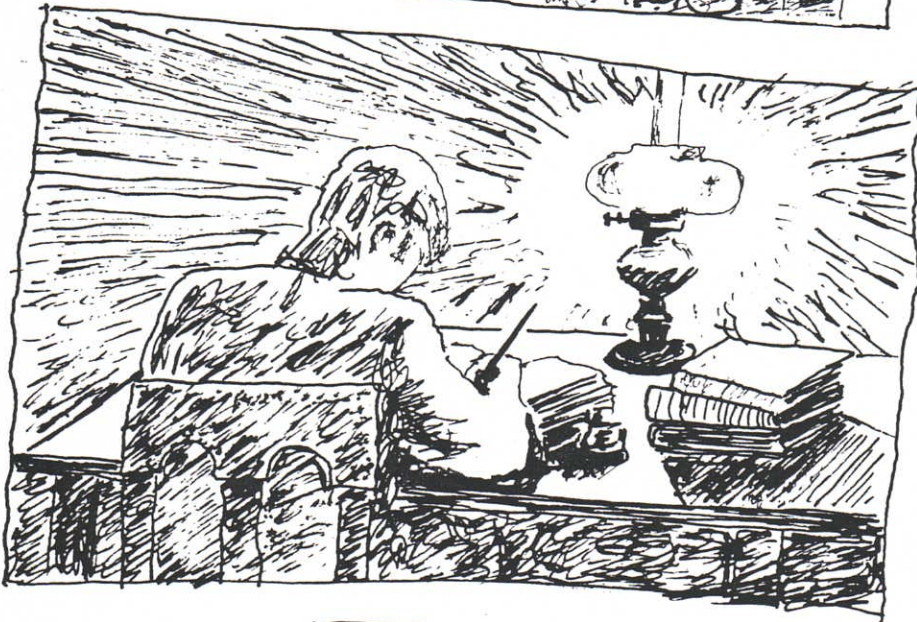
Härmed må den vanskliga demonen vara utdriven.

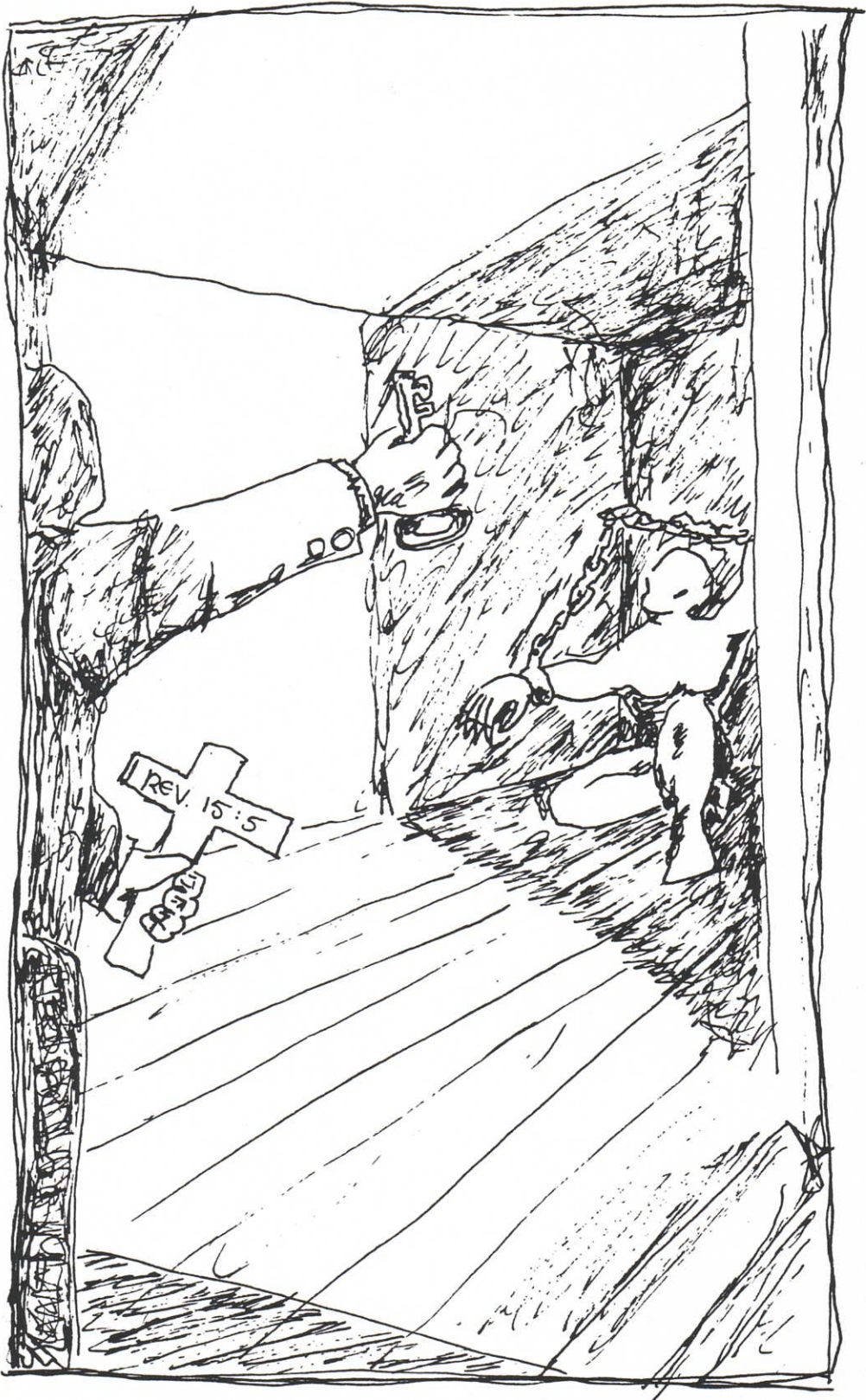
Förkortad avskrift ur
De Creaturis Abnormalibus
av
Saxo Alfredicus

Som tillägg till detta ger jag er nu demonens namn så att
det kan användas i ritualen: Aahz
Ingredienser som tarvas, men som är av svårfunnen art,
är bifogade. De finns i ett kuvert märkt med texten Partes
Expurgenti.

Till den som anser sig värdig

Abraham





The Boston Times, lördagen den 7:e Augusti

Spökar det i vår stad? Nu i veckan har det varit två händelser på New England Historic Genealogical Society, som vetenskapen har svårt att förklara (jag tycker det är ganska lätt). Vid båda tillfällena påstår de som var där att det började i den äldre delen av byggnaden, där en svagt lysande dimfigur plötsligt syntes under taknocken (lampa som plötsligt började fungera?). Det rörde sig enligt uppgift bort mot kolonialtidsdelen, där den plötsligt dök ned mellan hyllorna. Båda gångerna hördes panikslagna skrik som satte skräck i de flesta närvarande (någon kanske hittade en intressant fotnot?). Sedan hördes ett skrik (eller skratt; uppgifterna varierar), som inte kom i från någon människas strupe (kanske en knähund som fick sin lilla svans trampad på?). Kort därefter skrämdes flera människor nästan halvt ihjäl, då den lysande figuren tog sig en titt i de övriga delarna av lokalen. Den flög fram med en hiskelig fart mellan hyllorna, men stannade upp vid någon skräckslagen individ och lät höra sitt blodisande skri (eller skratt) innan den for vidare. Det verkar som om dimskepnaden åtminstone följt hyllorna i kronologisk ordning; den började vid kolonialtid och slutade vid innevarande år, där den försvann lika plötsligt som den dök upp. Vem säger att böcker inte kan ha själar? Kanske någon författare som "lade ned sin själ i arbetet"? Eller det kanske var någon gammal borgmästare, som tyckte att han fått för lite plats i annalerna och ville påpeka det? Min egen gissning är att de närvarande sett en underlig individ med ficklampa och sedan fantiserat ihop resten. Det kan aldrig vara bra för den mentala hälsan att läsa för många böcker; Det skapar förmodligen masshallucinationer.

Er egen gengångare, Michael Trump

The Boston Times

Onsdagen den 3:e Aug 1925

Känd Antropolog Brutalt Mördad !

Den kände antropologen Philip Lowell mördades tidigt i morse utav okända män i sitt hus på Pinnacle Rd. 223, i södra boston.

Vid 3.45 am trängde fyra beväpnade män in i herr Lowells bostad. Skrämnda grannar vaknade utav ljudet från ett flertal automatvapen som avlossades i herr Lowells hus. Vittnen såg sedan de fyra männen fly ut ur huset och snabbt försvinna i en ford mod. T, utan registreringsskyltar. Polisen anlände snart till platsen och började sin undersökning. Herr Lowell och två av dennes gäster fanns liggande döda i herr Lowells arbetsrum. Det var en fruktansvärd syn som mötte poliserna från B.M.P.D.s 14:e distrikt när de och ett antal ambulans tjänste män från det närliggande Stonewall Jackson Memorial Hospital, steg in i herr Lowells arbetsrum. Precis innanför dörren låg Herr Lowells svårt sargade kropp med ett trettiotal skott i sig. De två övriga, religionsforskaren Bernhart Steines och etnologen Siobhan Flannags lemlästade kroppar låg bakom arbetsbordet i rummet. En av polismännen, som var bland de första att anlända till platsen, synligen medtagen av den förfärliga synen, kommenterade: " Aldrig tidigare har jag sett ett sådant hänsyns löst och bestialiskt brott ". Några ledtrådar eller misstänkta ville polisen inte

avslöja utav spaningstekniska själ.

Philip Lowell var en aktad man, väl erkänd utav sina kollegor på Harvard universitetets antropologi institution, där herr Lowell arbetade som föreståndare, som en mycket beläst och kunnig person, som gjort betydande arbeten och upptäckter inom sitt arbetsområde. Mest känt för allmänheten är hans arbete om Iroquois indianernas ceremonier och högtider, i samarbete med den ovan omtalade etnologen Siobhan Flannag.

Både Siobhan Flannag och Bernhardt Steine var aktade föreläsare på Harvard, universitetet. En officiell talesman från universitetet har å universitetets vägnar djupt beklagat det inträffade och sagt att " förlusten kommer att sätta djupa spår. Vi är förstummade av sorg och vår saknad finner inga gränser. Världen har gått miste om tre lysande forskare. Detta är en vagel av stora proportioner i vetenskapens öga". Han har även tillkännagivit att en minnes ceremoni över de döda kommer att hållas i stora samlingsalen den 5/8 kl. 2.00 pm, där även allmänheten är välkommen att delta.

En minnesgudstjänst kommer att hållas över de tre döda i Kenton Hills Baptist Church den 6/8 kl. 4.00 pm.

Stephen Dewey

Ballongfärd

Ballongfararen Samuel E. Gritheart inledde tidigt i morse sitt tredje försök att flyga i ballong från Samlem, Mass. till Salem, Ohio. Då hans två tidigare försök misslyckats på grund av problem med utrustningen har han nu bytt ballongtillverkare. Han hoppas att den nya ballongen, Cooter II, skall medföra större framgång. Innan färden påbörjades sade han " Med amerikans bästa silke i ballongen, kan man inte misslyckas ". Vi får väl hoppas att han har rätt.

CA Smith

Vi säljer äggkartonger!

Nytt, praktiskt sätt att förvara era ägg. Ni får plats med 24 st och behöver inte oroa er för att de krossas.

Erbjudande: 5 cent för 10 st!

Ni kan inte vara utan dem.

Endast hos **Drewey's**

Auktion i Brimfordhuset

Den 17: juli hölls en auktion i släkten Brimfords hus, där allt som fanns av värde såldes till högstbjudande. Bland köparna såg vi framför allt The Athenaeum, som köpte själva huset och en stor del av tillhörande föremål. De planerar att låta huset bli en kolonialtids utställning, enligt en talesman för The Athenaeum. Även om huset är restaurerat, så är det ändå ett kolonialtidshus. Det skall bli spännande att se den utställningen, när den öppnar i December.

Stuart Miles

19:e Juli

...och Simone kom över idag. Hon hade med sig fyra äldre böcker uppenbarligen skrivna av en Jonathan A Brimford...verkade intressanta...svärlästa...Joanna E.

21:e Juli

jag och Joanna har tytt en del av böckerna...böckerna är en guldgruva; denne Brimford var tydligen magiker...

27:e Juli

...tur att inte The Athenaeum kom över de här; vilken oerhörd makt...

28:e Juli

...detta är fruktansvärt; vi måste göra vad vi kan för att...om inte så kan...gå under. Bernhardt har inte hittat något om...

30:e Juli

...de har tydligen två nya som vi inte kände till, undrar vad de...det har varit förrädiskt lugnt...jag förbannar den dag de anslöt sig till Sällskapet...vi borde aldrig, aldrig tagit med dem...

1:e Aug

...de har fortfarande inte tagit sig för något...anar oråd; alla håller sig för sig själva...vi måste

*handla nu, annars är det nog försent... Phillip har
nog hunnit ta reda på vilka det är som var där...*

NPC's som kan komma till nytta

Poliser:Sgt. Hymie Markowitz, kraftig man i 40 års åldern som ständigt ser bakfull ut (ev. av naturliga orsaker men dricker aldrig på jobbet). Har röda hängiga kinder och ser andfådd ut. Han artikulerar slarvigt. Det låter som om han mumlar fast än han talar med en kraftig mörk röst. Är mottaglig för "presenter" i utbyte mot information, men bara när ingen ser. Är lugn och sansad vad som än händer. Vet inte vidare mycket om mordet (Ung. samma information som the Boston times, med några små tillägg och detalj beskrivningar. Kass som informations källa)

Off. Britt Watson, ung, idealistisk, ny-utexaminerad polisman som inte varit i tjänst i mer en 1.5 månader. Vill inte låtsas om sin oerfarenhet och blir på det sättet ganska jobbig att ha att göra med. Han tar inte emot presenter och kommer att informera spelare om det olagliga i att försöka muta en tjänsteman (är spelarna stygga mot honom efter misslyckat mutförsök så blir det buren (2-3 timmar) + 50 dollar i böter. Watson säger aldrig att han inte vet utan försöker prata bort det.

Han blir väldigt nervös om något farligt inträffar. (Watson är den som citeras i Boston times). Frågar spelare något om mordet, utan att försöka muta honom, så hänvisar han till att sådant skulle störa spaningsarbetet. Försöker hela tiden vara viktig och syns och hörs var han än befinner sig. Tycker inte om de två övriga poliserna (opålitliga, slarviga, gud vet om dom inte tar mutor också) Det. Ridgewell F. Ledford, allmänt desillusionerad detektiv från mordroteln. På undersökningsplatser går han mest omkring och grymtar, antecknar, och suger på en liten söndertuggad pennstump och uttalar blandade plattityder i stil med "så synd ". När han är lite mindre upptagen så är han trevlig om än ganska fåordig. Han behöver inte mutas, utan svarar så gott han kan på spelares frågor förutsatt att han inte får intrycket av att de är journalister, som han anser vara opålitliga ryktesspridare. Presenterar sig spelare och betar sig vänligt och intresserat samt är villiga att prata lite strunt över en kopp kaffe så kan de reda på nästan allt polisen vet vad det gäller mordet. Han blir då betydligt mera pratsam, berättar små anekdoter om sin tid som polis, första världskriget och drar paralleller mellan mordet på sällskapet och andra fall han varit inblandad i. Avskyr Off. Britt Watson. Kallar honom för paragrafryttare (polisernas förhållningsregler), ömfoting och lismare.

Poliserna kommer att dra vapen och skjuta mot spelare, ifall dessa drar vapen mot poliserna av någon anledning. De är inte helt oävna med sina tjänste .38or. (40-70%, beroende på hur snabbt du vill ta kål på spelarna). Kick ass, dude!

Konstexpert: Ronald C. Lloyd, gamal institutionsråtta som ser ut att vara ganska antik (50 dollar om han säljes till lagom skrupelfri antikhandlare). Pratar mycket, osammanhängande och byter ämne snabbare än kaniner förökar sig. Kan dock mycket om sitt ämne och älskar att få briljera (detta gäller inte enbart det spelarna frågar efter, utan allt vad den gamle mannen kan komma på att säga om tavlorna. Finns att få tag på antingen på Emerson college (8-16 vard.) eller på sitt lilla galleri (16-20 på kvällar), som ligger på 210 Artillerist st. Är djupt religiös och kan på så sätt berätta för spelarna vad bibel hänvisningen handlar om och även citera den exakta ordalydelsen. Anser tavlorna vara från tidigt 1700-tal och att konstnären förmodligen haft en kraftig dos med lösa skruvar ("besynnerligt, mycket otidsenligt, avantgardistiskt" och vips så har han bytt ämne). Pratar skit som spelarna inte har något större intresse av, men rör sig hela tiden kring konst.

Person som kan identifiera den första tavlans motivs geografiska läge: Kan vara ganska mycket vem som helst, gammal man på gatan, eller smilfinkig turguide eller liknande godtycklig person som berättar att det är den gamla indiangraven (vid Dead Rock, om spelledare anser personen ha anledning att besitta så mycket vetande om detta) i närheten av Gainsborough.

Präst som är villig att välsigna vatten och olja åt spelarna finns i lämplig kyrka. Prästen kommer dock att fråga vad det skall användas till, och om spelarna svarar ärligt att det ska användas för utdrivning av demoner, anser han dem först vara ute och cykla, men när han märker att spelarna är helt seriösa så får de vad de vill ha (faktum är att prästen själv har utfört exorcism). Annars kan man låta prästen vara skeptisk och låta spelarna hitta på någon intressant lögn att berätta för prästen och bedöm om du anser den kunna vara trovärdig. Kyrkonamn: National Church of Jesus Christ Saviour. Om spelarna är lite klyftiga kan de snabbt ta sig till kyrkan där minnesgudstjänsten över sällskapet skulle hållas enligt tidningsartikeln. Detta är det snabbaste sättet att hitta en kyrka, annars så låt spelarna vimsa omkring och leta en stund (i telekatalog eller likn. Ev. på stadens gator och torg). Hitta på något lämpligt.

Kultisternas elakingar: Kultisterna utför givetvis inga blodiga dåd för egen hand, utan låter andra göra det (De har väl mellan 50 och 70 %s chans). Om det inte räcker med revolverar, så låt dem ha tommieguns. Spelarna råkar ändå bara ut för dem när spelledaren tycker det är dags för dem att dö; när det är ohjälpligt kört för dem. Om spelarna råkar stöta ihop med kultisterna, så har Stuart Miles, Quincy Hutchinson och Richard Beardsly varsin revolver.

Vad spelledaren bör tänka på:

- Om spelarna inte besöker mordplatsen, så kan de få hitta den lilla sönderrivna lappen hemma hos Steine eller Flannag. Likadant med anteckningsböckerna. Och så även med den luriga litteraturen.
- Om de läser i Lowell/Flannags bok om Iroquois, så kan man poängtera att det bl.a. står om hur man bemöter en helig man eller präst och hur man betar sig på helig mark (frågar de extra efter just det, så kan man berätta att vördnad i någon form är det viktigaste. Man kan också börja undra om spelarna läst scenariot). Där står även om deras gudar, om deras seder och bruk, om deras moralbegrepp, om andebesvärjare.
- Böcker som de kan hitta i Brimfords hus: Joanathan skrev ett häfte om indianerna som levde i trakten (Iroquois av en händelse. Står ungefär samma som i Lowell/Flannags bok, men med tyngd på andebesvärjare (ta Clear Sky som exempel). Finns en bok om alkemi, som han själv har skrivit. Böcker om europeisk historia, om europeiska häxor, om förkristna europeiska kulturer och riter, Nya Testamentet på klassisk grekiska och annat. Vad man bör tänka på i huset: många prylar som fanns där tidigare är bortförda och det lämnar sina spår. När man flyttar en byrå som stått där ett tag, så ser man att färgen på golv och vägg där byrån stått är ljusare än runt omkring.
- Alla har inte telefon.
- Brimfords hus är låst för allmänheten, men Samuel lär kunna få låna nyckeln på The Athenaeum. (En del av husets prylar finns för övrigt på The Athenaeum, för rengöring eller restaurering). Det hänger ett porträtt av Jonathan Brimford.
- Det tar ganska lång tid att leta efter information på bibliotek och liknande. Likadant vad gäller att hitta specifik information i en bok.
- Om spelarna bara har namnet på en person, så går det att hitta adress och lite mer information i polisregistret (om de har något kriminellt bakom sig) eller kyrkolistor (kyrkbokföringen) eller någonstans där det kan vara rimligt att det finns (auktionsförrättaren har förmodligen adresserna till dem som köpte något på auktionen).
- POLISEN VET ATT DET VAR RICHARD BEARDSLEY SOM HYRDE UT FLYKTBILEN, MEN ATT HAN GÅR FRI FRÅN MISSTANKAR. DET KANSKE DE BERÄTTAR FÖR SPELARNA
- HENRY MILLER OCH JOANNA ÄR KÄNDA AV POLISEN (DE VAR DÄR OCH VITENADE). JOANNA ÄR OMPÄMNAD I SID BHANS DAGBÖCKER.

Saker som spelarna bör få reda på som de inte vet

- Det bör nämnas att karaktärsbeskrivningarna inte är fullständiga. Spelarna skall själva komplettera. Det är alltså en ganska fri rolltolkning.
- Samuel Gumshaw har en passion för pipor och har alltid en med sig. Det är ganska sällan han inte använder den. Han har märkt att Rosalyn tycker illa om hans pipor.
- Fejden mellan Ridgeby och Amos Bateley: Amos tycker den är allvarlig. Om han får köpa den tavla som startade bråket, så anser han att fejden är över (Det kan Joseph gå med på, för att få slut på det här löjliga bråket). De andra karaktärerna anser att fejden är löjlig, var och en med sina orsaker; Rosalyn tycker det är löjeväckande att två vuxna karlar bråkar om tavlor. Samuel tycker det är mycket väsen för ingenting. De skapar bara en massa gnäll. William vet att hans far tar det på allvar, men inser inte varför; det är ju bara tavlor och det har de båda gott om. (nämn inte det här förrän ämnet kommer upp. Redogör även hur fejden uppkom)
- Amos vet att Samuel blir irriterad när någon beklagar sig och gnäller.
- Samuel i stressituationer: Det är Gud som testar hans lugn. I extrema situationer brister dock hans lugn och han blir mer eller mindre panikslagen.
- Samuel blir inte stött av relevanta klagomål. Om Rosalyn säger åt honom att inte röka när hon lagar mat, så inser han att det kan vara rimligt.
- Rosalyns far, Arthur Stillwick, är pensionerad polischef (han har möjlighet att fixa in spelarna på mordplatsen).
- Spelarna bör få reda på lite om auktionen och om Brimfordsläkten i samband med det och om Alexander Brimfords belägenhet.
- Amos har ingen beställning att göra för tillfället. Samuel har inte så mycket att göra just nu på The Athenaeum, eftersom utställningen håller på; hans hade mycket jobb innan utställningen med att skaffa prylar till den. Jobbar ungefär en timme om dagen (mer om han vill). Harvarduniversitetet har lov (Rosalyn ledig) och William är på permission.

Poängbedömning

Det finns tre sätt att få poäng: Rollspel, Äventyrlösning och Smarta idéer.

Rollspel: går att få 10 poäng för. 1 är uselt och 10 är extraordinärt med snudd på gudomligt. 5 är medelmåttigt (spelarna har enbart spelat efter rollbeskrivning utan improvisation).

Äventyrlösning: går att få 5 poäng för. 1 poäng för varje av följande: Lösa tavelchiffret, tagit reda på vilka kultisterna är, fått tag på dagböckerna, kommit in på begravningsområdet, genomfört ritualen.

Smarta idéer: som att få kultisterna bakom lås och bom (2 poäng!) eller att lära Clear Sky Utdrivningsritualen (1 poäng). Poäng för smarta idéer är inte begränsat. En Smart idé är en som hjälper spelarna lösa äventyret

Om två eller fler lag har samma poäng, så bedöms det lag som har högst rollspelsbetyg som det bättre laget. Om lagen fortfarande har samma betyg sker bedömning efter äventyrlösning.

Om spelledaren anser att laget varit väldigt trevligt att spela med kan 1 poäng adderas till totalsumman.