

# MÖRKRETS KÄLLA

ETT CALL OF CTHULHU-ÄVENTYR I TVÅ DELAR

AV INGVAR BLOMQUIST OCH LG BÄCKSTRÖM

## DEL 1

### 1. TILL SPELLEDAREN

Detta äventyr utspelar sig i Frankrike på 1700-talet, närmare bestämt i och i närheten av Marseille. För att få en sammanfattning av tidens särart, så kan GM titta på det svarsutskick som spelarna har fått.

När spelarna har bestämt sig för vilken PC de vill spela så kan Du dela ut karaktärspapperen; låt spelarna ta ca 5 min. på sig för att titta igenom PC'na.

Ett axplock av franska namn, att användas vid behov:

Manliga	Kvinnliga	Efternamn
Roland	Mireille	Thévenet
Louis	Clothilde	Martin
Paul	Gisele	Déchambre
Bernard	Aline	Danton
Francois	Martine	Behat
André	Nicole	Placaud
Pierre	Dominique	Lelouch
Albert	Mariotte	Bouchard
Arsene	Suzanne	Lemieux
Maurice	Marielle	Dumorieux

- Särskilda Regler:**
1. Temporary insanity räcker endast 1D10 rundor.
  2. För skjutvapen: Använd reglerna för "Black Powder Weapons" i slutet av äventyret.
  3. Ignorera reglerna om "Insane insights", CON-slag vid HP-förlust, samt Idea-slag för att konfirmera insanity.
  4. Strunta i "Insane Insights".

5. Fäktning: I varje omgång har man en attack och en parering. Om man vill kan man byta ut en av dessa mot en annan aktivitet (t.ex. Sparka, Kasta möbel, svinga i takkrona, o.dyl).

## 2. BAKGRUND:

Samtliga karaktärer var, på ett eller annat sätt, med i den franska armén under det Pfalziska kriget\* (1688 - 1697). Efter slaget vid Steenkerke (i Holland) 1692, så svor de överlevande i kompaniet en ed att alltid bistå en kamrat i nöd, samt att aldrig avsiktligt skada en blodsbroder. 26 personer var med om att svära eden, men allteftersom kriget fortsatte, så blev en del dödade, sårade, eller förflyttade från kompaniet; när kriget slutade var 7 st. döda. Eftersom alla som svor eden var ifrån trakten av Marseille, så beslutades det att man skulle samlas varje år på värshuset "Le Petit Chien" för att högtidlighålla årsdagen av slaget vid Steenkerke. Denna tradition har upprätthållits obruten, även om 2 st. dog i pesten 1698 och 1 st. (en soldat) blev skjuten år 1700 i hungerkravaller.

Varje år samlar kompanichefen in pengar för nästa års fest, och om det inte räcker skjuter han till det som behövs. Ett välkomst-och-minnestal skall hållas; ansvaret för detta flyttar ett steg medsols runt bordet varje år (i år skall PC'n J.M. Maseaux hålla i det).

Vid en mindre skärmytsling i Spanska Nederländerna (nuv. Belgien) några veckor efter Steenkerke, så sköt J.M.Maseaux (JMM) sin blodsbroder Gerard Chapuis (GC) i ryggen av misstag. PC'n René Bonnet var då fältskär, men lyckades ej rädda livet på GC, som lämnades där han fallit. GC var dock inte död (fältskären var berusad), och av en slump (?) så hade han blivit skjuten på en urgammal keltisk offerplats, helgad åt "Den Behornade Guden". När hans livsblod utgjöts på den mosstäckta altarstenen bad han förtvivlat för sitt liv, och förbannade sina blodsbröder som hade övergivit honom. I detta ögonblick lutade sig en mörklagd man klädd i svart sig över honom, och frågade leende: "Vill du leva?". "Ja", svarade Gerard, "till vilket pris som helst".

\* Frankrike och Irland mot England, Holland, Spanien och Savojen.



Mannen (som förstås var Nyarlathotep) gav GC besvärjelserna "Gate" och "Contact Nyarlathotep", samt försåg honom med en svartkonstbok innan han tog hem GC till hans hemby, Yssingeaux. Väl hemma så började GC - som nu hade fått uppleva den ljuvliga känslan av makt - genast att experimentera med magi och alkemi. Skottsåret ville dock aldrig läka, och smärtan var hemsk. Han letade ivrigt efter kunskap, som skulle kunna hela hans sår. Vägledad av svartkonstboken påbörjade han också konstruktionen av en maskin som skulle kunna ge honom möjlighet att kasta "Gate" utan att offra POW, genom att förvränga rymdtiden. Hans kunskap var dock för liten för detta projekt, men N. gav honom information om att det fanns ett ställe där han skulle kunna hitta båda sakerna han letade efter.

*Denna plats var den sista större stad som byggdes av Serpent People. Staden (vars namn har gått förlorat) anlades under Pleistocen för ca 2 miljoner år sedan; till skydd mot ev. fiender och nyfikna, så byggdes den långt ned i underjorden (nedanför den plats där Neapel ligger idag). Staden tynade dock långsamt bort, och de flesta invånarna degenererade till ointelligenta, ödleliknande varelser. Den styrande eliten av vetenskapsmän och magiker försökte skjuta upp undergången genom att dyrka Shub-Niggurath, och fick också nästintill evigt liv genom detta. Så småningom insåg de att det var lönlöst; staden och deras ras verkade vara dömda till undergång, och det bästa de kunde göra var att - liksom många av deras likar - placera sig i stasis och "sova" bort årmiljonerna tills tiden var mogen för deras ras att än en gång styra jorden. Innan magikerna gick in i stasis, så frammanade de dock ett väsen som skulle vakta deras stad mot intrång.*

GC tog sig till den glömda staden via en Gate och mötte där stadens Väktare. Han lyckades undkomma oskadd, men insåg att han behövde hjälp för att beseгра odjuret. Genom att begära hjälp i edens namn, så räknade han med att både kunna nedkämpa Väktaren och hämnas på/bli av med de blodsbröder som hade "svikit" honom. 6 st. mötte upp, resten var - på ett eller annat sätt- oåtkomliga. Under striden med Väktaren dog 4 st. och 2 st. blev galna av upplevelsen; de två sistnämnda är nu kultister i GC's tjänst. De fyra som dog går nu igen som spöken, men deras upplevelser har gjort dem galna.

För ca 2 månader sedan, så upptäckte Alain Dupuis (en blodsbroder) att sex edsvurna hade försvunnit under mystiska omständigheter. Med hjälp av tre andra kamrater pusslade han ihop en ungefärlig bild av vad som hade hänt. De fyra vännerna gav sig av till Yssingeaux för att rädda sina blodsbröder; GC och



hans kumpaner var dock för starka, och 3 av de 4 tilltänkta räddarna fick sätta livet till. Den fjärde "räddaren", Emile Thibault, överlevde, men blev galen; han är nu byfåne i Yssingeaux.

Genom en ritual där deras kroppar fylldes med Shub-Nigguraths mjölk, så kan de döda ändå tjäna GC efter döden (ungefär som zombies). Deras andar lever dock vidare i form av spöken, men inte nog med det; de jagas också oavbrutet av de fyra galna spökena, i en evig och plågsam häxdans.

Så länge GC kontrollerar blodsbrödernas kroppar, så har han också en empatisk länk med deras spöken. Han vet därför vart de materialiserar sig någonstans, och ungefär vad som händer där. När spökena uppenbarar sig i Scen 1 (det brinnande världshuset), så vet han att de saknade medlemmarna i brödrskapet har samlats. GC beslutar sig för att eliminera dessa; han vill inte riskera att PC'na och kompanichefen startar ännu en räddningsaktion.

### 3. SCEN 1 - ÅTERFÖRENING:

Spelet börjar med att PC'na är samlade en trappa upp i festlokalen på "Le Petit Chien". Efter att ha väntat ett tag, så inser de att det inte kommer några fler till återföreningen.

*Ge spelarna handout 1. Låt dem få några minuter på sig att "spela in sig" på sina karaktärer om de vill det. Om den som spelar prästen inte har förstått det, så är det meningen att haon skall hålla ett (kort) tal, som skall avslutas med en skål till "absent friends".*

I det ögonblick som PC'na höjer sina glas i en skål, så händer det; en kvast av eld, rök och förkolnat trä slår ut ifrån eldstaden. Ur den formar sig fyra vagt mänskliga gestalter, som ylande virvlar runt i rummet (- 1/1D6 SAN; den som blir Temporary Insane hoppar automatiskt ut genom ett fönster). Inom några sekunder har gardiner, draperier, möbler och dörren antänts. Varelserna anfaller inte spelarna, och de kan inte heller skadas av de vapen som spelarna kan tänkas använda mot dem.

\* Om någon PC indikerar (direkt eller indirekt) att haon studerar varelserna, så gör ett lyckat Spot Hidden att PC'n känner igen någon av de följande (f.d.) blodsbröderna:

Marcel Glucou  
Christophe Lambert  
Albert Diot  
Claude Vallée



*Försök att frammana bilden av att varelserna är farliga, även om de inte är det. Scen 1 skall inte heller ta särskilt lång tid; sikta på 20 minuter. För att snabba på spelet, så bör du låta bli att dela in tiden i stridsrundor; låt spelarna säga vad de vill göra, och beräkna ungefär när det är klart.*

Oavsett vad PC'na gör så antänds huset. Om de tar för lång tid på sig att ta sig ut, eller verkar obeslutsamma, så kan du använda reglerna för drunkning för att simulera effekterna av den rök de andas in. Om de tar sig ut via dörren (går inåt, har STR 15 och 20 HP), så tar de -1 HP i brännskador. Om de hoppar ut genom fönstren tar de 0 eller -1D2 HP, beroende på om de klarar en Jump eller inte (det är ca 2,5 m. till gatan).

När PC'na står på gatan, så ser de en syn: Omgivna av de flammor som täcker det övertända huset ser de tre otydliga, halvt genomskinliga gestalter, vilka sträcker ut armarna mot PC'na som i en bön om hjälp.

\* Låt spelarna slå Idea för att känna igen någon av dessa (f.d.) blodsbröder:

Alain Dupuis  
Richard Serra  
Raoul Moulaison

I nästa ögonblick anfalls de tre gestalterna (=spöken) av de fyra tjutande varelser som antände huset, vilkas klotliknande händer sliter i deras genomskinliga kroppar. Synen avslutas av att de tre spökerna i synen under smärtfyllda skrik flyr upp i skyn; deras attackerare följer efter, likt fyra kometer mot den stjärnbestrodda himlen. Ingen annan än PC'na ser eller hör något av detta.

Under tiden som PC'na tar sig ut, så märker gästerna att det brinner, och värdshuset utrymms snabbt. Trots tappra försök att släcka elden, så brinner huset ned till grunden; branden avslutas med att skorstenen faller ihop med ett brak (en stor del av den hamnar i floden). Klockan är då ca 22, och det är för sent att gå på visit hos någon (om PC'na ändå vill det, så blir de avvisade överallt).

*Kom ihåg att det inte finns något kvar av värdshuset. Om spelarna envisas med att vilja undersöka skorstenen, värdshusvärden, etc., så antyd att det är slöseri med tid.*

#### 4. SCEN 2 - UNDERSÖKNING:

Dagen efter branden är det meningen att PC'na skall försöka ta reda på vad som har hänt deras försvunna blodsbröder. Detta görs lämpligast genom en visit hos respektive familj. Tillsammans vet spelarna adressen till samtliga kamrater som har försvunnit sedan i fjol.

##### *Ge spelarna handout 2*

Här nedan följer en lista på de saknade, vilken information de efterlevande har, samt vad som krävs för att få tillgång till informationen.

*När PC'na knackar dörr, så är det lämpligt att snabba på spelet genom att Du endast rollspelar de efterlevande till de blodsbröder som har information av vikt; dvs. de vars namn är understruken på nedanstående lista. Vad gäller de andra så kan Du bara slå mot den Skill spelarna använder, och informera dem om resultatet.*

Förkortningar: CR = Credit Rating, SH = Spot Hidden, Or = Oratory, De = Debate, FT = Fast Talk, RF = Read French, Ps = Psychology. JMM, MYD, HRe, RBo och PAM är PC'nas initialer.

*När PC'na knackar dörr, så kan Du räkna med att resan till varje lokalitet tar en timme, samt att besöket tar en timme.*

1. Etienne Legoff (f.d. korpral, nu kultist) - "Änka": Han försvann för ca 1/2 år sedan. *Auto.*
2. Emile Thibault (f.d. fänrik, nu byfåne) - Världinna: Han försvann för två månader sedan på vad han kallade "ett viktigt ärende". Hans saker är sålda, jag vet inte till vem, och rummet uthyrt. Ni får inte komma in. *CR, FT -20; PAM auto.*
3. Claude Vallée (f.d. skräddare, nu galet spöke) - Änka: Han försvann för ungefär 6 månader sedan, jag vet ej vart. *Or +10, CR +10; PAM - 20.*
4. Raoul Moulaison (f.d. sergeant, nu zombie och spöke) - Änka: Han försvann med några vänner för två månader sedan. *Auto.*  
Ja, Ni får titta i hans saker. *Or, De -15; JMM +15, HRe +20.*  
PC'na hittar dagbok på skrivbord. *SH +20.*
  1. Var på resa för 1/2 år sedan. *RF.*
  2. Fick besök av 2, 8 och 10. De ville diskutera något om blodsbröderna. *RF.*
  3. Försökte förgäves nå PC'n HRe. *RF.*
  4. "Alain misstänker elakt spel ang. försvinnandena". *RF.*



5. "Så (oläsligt) lever alltså. Ett brott har blivit begånget. Ikväll reser vi till Yssingeaux - må Gud vara våra själar nådiga". *RF.*

**5. Marcel Glucou** (f.d hamnarbetare, nu galet spöke) - Änka: Försvann för 6 mån. sedan, efter att ha fått detta meddelande: "Kom till Le Petit Chien på fredag vid midnatt. Eden kallar!".  
*CR -20; MYD +30, PAM -30, JMM --15.*

**6. Christophe Lambert** (f.d löjtnant, nu galet spöke) - "Fru": Han reste bort för ett halvår sedan, så han kommer nog hem snart. *Auto.*

**7. Patrick Meyer** (f.d soldat, nu kultist) - se Scen 3.

**8. Alain Dupuis** (f.d kapten, nu zombie och spöke) - Syster: "När han var svårt sjuk för 1/2 år sedan kom ett bud till honom. Senare sade han sorgset att han svikit sin plikt p.g.a sjukdomen. För ca 2,5 mån. sedan började han vara ute mycket, och han bjöd också ofta hem 2, 4 och 10. Något senare tog han farväl av sin lille son, strax innan han reste bort". *Or; alla utom PAM -20.*

Sonen (5 år): "Far reste till Ysgå för att tant Meyer sagt det". *Lek.*

**9. Albert Diot** (f.d sergeant, nu galet spöke) - Dotter: Han försvann för ett halvår sedan. *Or,De; MYD +30.*

**10. Richard Serra** (f.d soldat, nu zombie och spöke) - "Fru": Han var hemma igår kväll, men gick ut genom väggen. Han sade inget. *Ps; RBo +20.*

**11. Guy Aristide de Savoie** (f.d kompanichef, nu regementeschef) - se Scen 5.

**Yssingeaux** (utt. "yssing-gå"): Det finns, i princip, två sätt att ta reda på vad Yssingeaux är och vart det ligger:

1. Genom att titta på kartor över Frankrike (finns i bokhandlar och hos kompanichefen), så syns det att Y är en liten by ca 1 dags ritt åt nordöst. Någon annan information om byn finns inte.
2. Rundfrågning på stan: Ett lyckat Luckroll/PC varje halv dag ger samma info som ovan. Ännu ett lyckat Luck gör att PC'na får reda på ett rykte om byn (se Scen 6 eller hitta på ett eget).

### SCEN 3 - HOS PATRICK MEYER:

Huset är ett ganska fallfärdigt hyreshus i två våningar. Patricks hem låg på bottenplanet; svarta gardiner är dragna för alla fönster. Om PC'na knackar på, så öppnas dörren på glänt av en kutryggig gammal gumma (Patricks mor, Esther). Hon svarar svävande på deras frågor, och gör sitt bästa för att verka "mystisk". Esther är välkänd i grannskapet; hon kallas ömväxlande för "trollpackan", "kloka Esther", eller "judinnan". Hon erbjuder sig att spå PC'na i händerna; om de går med på det, så skall varje spelare få sin spådom avskilt från de andra. Esther vill ha ett mynt för varje mening i spådomen.

**Jean-Marles spådom:** "Du har en lång...mycket lång livslinje. Du kommer att komma nära Din Gud. Blod av Ditt blod skall se Dig i Ditt blod".

**Philipptes spådom:** "Du kommer att bli en stor man. Du har en väldigt lång och kraftig livslinje. På din ålders höst kommer Du att ge mat åt många hungriga".

**Marles spådom:** "Du kommer att föda många barn. När Du blir äldre kommer Du att vara älskad av många. Din livslinje är ovanligt lång".

**Henris spådom:** "Du kommer att få många ättlingar. Du kommer att vara stamfader till många fruktade kämpar. Någon Dig närstående skall föda Dina barn".

**Renés spådom:** "Underjordens makter kommer att styra Ditt liv. Du kommer att dö ensam, förhånad och bitter i ett främmande land. Efter Din död kommer Du att plågas svårt av hetta".

Förutsatt att PC'na har nämnt något om sina försvunna kamrater, så erbjuder Esther dem att komma tillbaka senare för en midnattsseans. En sådan, tror hon, kommer att ge dem den information de behöver. Vad gäller Patrick, så har hon inte sett till honom på ungefär ett halvår. Esther är dock säker på att han inte är död (det skulle hon ha "känt"). Hon kommer ihåg att hon höll en seans för några av "Patricks vänner" för ca två



mån. sedan, men eftersom hon är i trans när andarna talar genom henne, så vet hon inte vad blodsbröderna fick för information.

*Tips: När du spelar Esther, så tala om Dig själv som "gamla Esther", skrocka underligt ibland, och bete Dig allmänt som en riktig häka.*

#### SCEN 4 - SEANSEN:

När spelarna anländer, så är allt iordningställt (runt bord, rökelse, svarta ljus, etc.). Esthers hus är fullt med exotiska föremål och ockult paraferalia; tänk Dig vad en flitig sjöman kan få ihop under en livstid av jordenruntresor. Esther har också en kolsvart katt som verkar obehagligt intelligent.

*Var noga med att beskriva katten! Ge spelarna handout 3. Om Du känner för det, så kan Du be spelarna beskriva rummet.*

Efter en del inledande fraser säger Esther åt alla PC's att fatta varandras händer. Hon varnar dem också för att bryta cirkeln under seansen; i sådana fall svarar hon inte för följderna.

*Låt spelarna fatta varandras händer; så länge de håller fast så kan inte deras PC göra annat än att prata.*

Efter att ha ropat på andarna en stund så faller hon i trans, och en halvt genomskinlig, mänsklig gestalt formar sig ur intet i luften ovanför seansbordet (-1/1D4 SAN). Genom Esthers mun frågar den vad PC'na vill (de känner igen gestalten som Raoul Moulaison). Anden svarar på alla frågor, men detta är den enda relevanta information spelarna får ut:

1. Raoul, Alain, Richard och Emile red till Yssingeaux för att "bekämpa ondskan som ville förgöra brödrskapet".
2. Anden undrar vart Emile har tagit vägen.
3. Etienne Legoff dödade Raoul med ett svärdshugg.
4. Marcel, Christophe, Albert och Claude är galna (ej var), och vill döda Raoul, Richard och Emile; "De jagar oss för evigt".

Om PC'na frågar om vem som låg bakom försvinnandena (eller när Du tycker att det är lämpligt), så börjar Esther säga något. I samma ögonblick tar två armar form i luften bakom henne. En hand bryter upp Esthers käkar, varefter den andra handen sliter ut hennes tunga; samtidigt hörs en kall röst väsa: "TYST!" (-1/1D3 SAN).

*Om spelarna redan har slagits med "zombierna" i Scen 5 så händer inget mer; i annat fall kan du fortsätta med Scen 4.*

Från mörkret bakom Esthers döende kropp slänger sig tre maskerade män in i rummet och anfäller HRe, PAM och JMM med dragna värjor.

Om någon studerar platsen de dök upp ifrån, så gör ett lyckat Spot Hidden att PC'n skymtar en mänsklig gestalt mot en bakgrund av en stor, rektangulär sten. Max två st. PC's kan hinna hoppa igenom Gaten innan den stängs; dessa får då göra en egen variant på slutstriden (gå till Scen 9).

De maskerade männen är de kroppar som en gång tillhörde Raoul, Alain och Richard. De har Fäktning 40%, DEX 7 och 10 HP. Om någon ligger orörlig så anfäller de någon annan istället, och de blir inaktiverade om ingen styr dem (t.ex. genom att Gaten stängs). De slåss tills de stupar, eller tills PC'na flyr. De blöder en mjölkaktig vätska. Att demaskera någon av dem kostar PC'na 1/1D3 SAN.

Om PC'na studerar "zombiernas" kroppar, så ger en lyckad First Aid vid handen att de dog för ungefär 2 månader sedan. Ett missat slag ger att de varit döda "längre än en månad" om det görs av RBo.

#### SCEN 5 - HOS KOMPANICHEFEN:

Guy Aristide de Savoie (GAS) bor i ett ståtligt tvåvåningshus i de finare kvarteren i Marseille. I samma hus bor även hans betjänt och hans hushållerska. Om spelarna inte har besökt honom innan kl. 22 den andra kvällen, så kommer han att bli dödad av zombierna då.

*Ge spelarna handout 4.*

**På dagen:** Dörren öppnas av en betjänt som förklarar att GAS är sjuk och inte får störas just nu. Om PC'na ber att få hälsa från blodsbröderna, så släpps de dock genast in.

\*Med ett lyckat Fast Talk kan de snacka sig förbi den gaggige betjänten, oavsett tid på dygnet.

**Efter kl. 19:** Spelarna släpps in enligt ovan; Credit Rating eller Oratory (+20) kan användas istället för Fast Talk.

PC'na visas sedan upp till GAS's sovrum på andra våningen som fylls av en kväljande stank, och där alla gardiner är fördragna. GAS sitter i sängen iklädd nattskjorta och med ett dok som döljer ansiktet.

*Han lider av syfilis i ett långt framskridet stadium, och han vill inte att hans kamrater skall få se hur han ser ut. GAS skäms för sin sjukdom, och vägrar att tala om varför han har ett dok för ansiktet. Han svarar ärligt på alla relevanta frågor (men med en raspigt väsande röst). Han tillåter inte att RBo undersöker honom.*



**GAS berättar: "För 2 månader sedan kom Emile, Alain, Richard och Raoul hem till mig. De frågade om jag hade fått något meddelande ang. eden för ett halvår sedan, på vilket jag svarade nekande. Därefter ville de att jag skulle följa med dem på ett uppdrag för att försvara eden. Tyvärr var jag för sjuk för att kunna följa med. De sade åt mig att vara försiktig, och gav sig sedan iväg till häst. Raoul nämnde också att han hade lämnat information hemma till de kvarvarande blodsbröderna".**

***Om PC'na redan har slagits med "zombierna" i Scen 4 så händer inget mer av vikt; annars kan Du gå vidare i Scen 5.***

**Plötsligt kastar sig tre maskerade män rakt ut ifrån väggen vid baronens säng, rakt mot karaktärerna. Dessa hinner nätt och jämt få upp sina värjor innan de blir anfallna. Striden går i stort sett till på samma sätt som i Scen 4, förutom att rummet inte är lika fullproppat med unerliga föremål; istället finns här t.ex. takkronor att svinga i, draperier att hugga ned och en stor säng att hoppa i...**

## **5. SCEN 6 - BYN YSSINGEAUX:**

**När spelarna - via droska eller häst - kommer fram till Y, så ser de en folksamling vid en mindre damm. De flesta rör sig oroligt vid strandkanten, men en kvinna försöker vada ut; endast det faktum att en man håller fast henne tvingar henne kvar. Längre ut i dammen ser PC'na hur en liten flicka förtvivlat plaskar i panik.**

***Meningen är att någon PC skall försöka rädda flickan; detta kommer också att göra invånarna vänligt inställda till dem. Ge spelarna handout 5.***

**Om en PC har Swim > 25 %, så tar haon sig ut till flickan utan att behöva slå för det; det krävs dock ett slag mot Swim för att dyka ned och hämta upp flickan. Om flickan fiskas upp är hon dock redan död. Modern är förtvivlad, men alla andra (även fadern) verkar ta det med fattning. PC'na kan höra hur det muttras om att "sjön är hemsökt", o.dyl.**

**Trots att Y är en liten by, så finns här ett värdshus med tre lediga rum (på övervåningen). Om flickan drogs upp, så kommer föräldrarna till JMM i solnedgången för att be honom att ge deras dotter den sista smörjelsen (förutsatt att han är iklädd prästkläder). Fadern vill att även RBo skall titta på kroppen (om han vet att RBo är en läkare). Om RBo undersöker liket, så upptäcker han blånader på flickans hals som indikerar att hon blev strypt, och alltså inte drunknade.**

**Byn:** Invånarna i byn är rädda för allt underligt som händer här; de skulle gärna flytta härifrån, men det finns ingenstans att ta vägen. Ingen törs vara utomhus nattetid, oavsett vad de hotas med. Allt underligt skylls på "Häxan på Svarta Berget", men det finns inte någon som törs göra något åt henne. Folket är också väldigt misstänksamma mot främlingar.

Följande saker kan PC'na frivilligt få reda på av folket i byn om de försökte rädda flickan. Om de inte förökte rädda henne, så får de bara den information som markeras med "\*".

**Fakta:**

1. För 2 mån. sedan kom fyra män till byn. De sov över en natt, och gav sig iväg på morgonen. Deras hästar återfanns dagen därpå (byns rikaste bonde har hand om dem).
2. En morgon var både prästen och prästgården borta; kvar är bara ett hål i marken.
3. \*Varje natt så syns det ett flimrande blågrönt ljus på Svarta Berget (SB). Det sägs vara helvetets eldar som brinner i Häxans hus.
4. Häxans hus ligger på Svarta Berget, ungefär 10 timmars gångtid från byn (\*om PC'na frågar). Med häst tar det ungefär halva tiden.

**Rykten:**

1. Underliga saker har hänt i byn (försvinnanden, dödsfall, konstiga syner och ljud); detta har märkts speciellt tydligt det senaste kvartalet.
2. \*Det är väldigt farligt att vara ute i byn på natten.
3. \*"Den Svarta Vagnen" har syns till igen. Enligt legenden kan den föra en vart man vill, men till ett pris... (som ingen vet). Den kommer om man ropar på den tre gånger.
4. En morgon var både prästen och prästgården borta; nu håller djävlarne möte i klocktornet varje natt. Om PC'na går dit på natten, så möts de av 7 st. Nightgaunts (se regelboken). Dessa försöker fånga karaktärerna för att flyga upp till Häxans hus med dem.
5. Det har alltid bott en häxa på Svarta Berget.
6. Det bor "sjötroll" i dammen där flickan drunknade.

**Natt i byn:**

1. En PC vaknar av ett underligt ljud. Om haon tittar ut, så kommer ljudet uppifrån. (En lyckad Listen tolkar det som vingslag).
2. Om någon PC är ute på natten, eller tittar ut, så ser haon (Spot Hidden) en mänsklig skepnad. Detta är deras blodsbroder Emile Thibault, som nu är galen. Han strövar omkring i byn och lever



på avskrap och matgåvor av generösa personer (han är känd som "fånen" i byn). Det går inte att tala med honom, men varje natt går han upp till Häxans hus på Svarta berget. Eftersom han är galen, så kan han gå i skogen utan att komma ur kurs; PC'na behöver bara följa honom på max 3 m. avstånd, så kommer de fram till huset (se Scen 7).

3. Varje natt så syns det ett flimrande blågrönt ljus på Svarta Berget (SB). Det sägs vara helvetets eldar som brinner i Häxans hus.

### SCEN 7 - SKOGEN VID SVARTA BERGET:

En smal stig (för smal för en vagn) löper genom en lummig skog från Y till SB. I början är marken plan, men efter ca en kvarts ritt (1/2 timme vid gång) börjar marken slutta svagt uppför. Ca 2 timmar senare börjar ev. hästar att uppträda nervöst, och efter ytterligare 1/2 timme måste PC'na slå mot Ride varje minut för att hålla fast dem. De hästar som sliter sig springer tillbaka till byn.

Om PC'na fortsätter, så märker de (Spot Hidden var 10:e minut) att solen går ovanligt snabbt över himlen, och att det kommer att skymma snart. Om PC'na stannar, så rör sig solen i normal takt över himlavalvet; solen går dock inte baklänges om PC'na backar.

När de kommer fram ur den tätare delen av skogen och står vid foten av Svarta Berget (som mera liknar en kulle, klädd av en glesare skog), så har de ungefär 1 timme på sig innan det är helt mörkt. Längre upp kan de se taket på ett hus; om PC'na frågar, så ger ett lyckat Idea att de kommer att vara framme om en halvtimme (ett misslyckat slag ger att de är framme "snart").

P.g.a. terrängen, så försvinner huset ur sikte med jämna mellanrum; varje gång det kommer inom synhåll igen, så har det dock "flyttat" på sig från där det borde ligga. Hur än spelarna försöker, så kan de inte komma närmare huset.

*Om PC'na ställer sig på rad för att gå "omlott" varandra, eller om någon klättrar upp i ett träd för att ge de andra riktningsanvisningar: Se punkt 1 i "Skogen" nedan.*

Snart inser PC'na att de också har gått vilse; de kommer inte ens ned från berget. trots att det bara borde vara att gå nedåt. Vid det laget är det också mörkt.

**Skogen :** Följande händelser inträffar om spelarna rör sig i skogen, med eller utan "byfånen" Emile:

1. Träden böjer sig långsamt efter PC'na (Spot Hidden); om de stannar upp någon längre tid, så anfalls de av trädens grenar. Det är väldigt lätt att ducka undan dessa långsamma attacker, men tyvärr så tappar man då också ögonkontakt med vad man än studerade (se kursiv text ovan). Om man är på väg upp i ett träd, så anfalls man ca 2 m. upp; man kan klättra ned obehindrat. Om någon ändå vill klättra upp, så måste den PC'n klara ett Climb varje tur (för att komma en meter upp), och ett Dodge (för att inte bli ner slängd).
2. PC'na kommer fram till en liten glänta dit träden inte når. Plötsligt brakar det till i skogen på andra sidan, och PC'na ser hur något rör sig i buskarna. I nästa ögonblick vacklar en gestalt fram mot dem (om de lyser på den, så ser de att det är en man). Mannen raglar fram mot dem med händerna tryckta mot bröstet, samtidigt som han ropar något till dem (två lyckade Speak English ger "Hjälp mig, jag är skadad!", respektive "Vilka är Ni?". När/om han kommer fram till PC'na, så faller han ihop framför dem; de ser nu att det ryker om honom. Om PC'na undersöker honom, så ser de att han har underliga kläder av extremt hög kvalitet, samt att han är brännskadad.

Denne man är i själva verket en officer vid USA's flotta. Han har nyss varit med om ett experiment (år 1952) som resulterade i att han kastades bakåt genom tiden. Förutom sina kläder, så har han också:

1. Ett digitalur
2. Gradbeteckningar
3. En plånbok med körkort, dollarsedlar o.dyl
4. En .45 Automatic i ett läderhölster (1010+2 i skada, 6 skott i magasinet)
4. En dokumentportfölj, innehållande dokument om "The Philadelphia Experiment", samt
5. En miniräknare och
6. En kladdig chokladkaka



*När Du beskriver mannen för spelarna, så gör det som om de också är från 1700-talet. Istället för att säga : "Han har ett digitalur på armen", så kan Du t.ex. säga: "På vänster handled har han ett silverfärgat metallband; på det sitter en fyrkantig glasbit med konstiga tecken och siffror påmålade".*

Om de undersöker honom, så ser de att han visar svaga livstecken; en lyckad First Aid gör att han lever i lika många rundor som 10-talstärningen i slaget visade. Han kan säga en sats (på engelska) varje runda, sedan dör han. För att förstå hur pistolen fungerar, så måste resp. PC lyckas med ett Mechanical Repair (de förstår automatiskt att det är någon typ av skjutvapen).

3. **Den Svarta Vagnen** dyker upp när PC'na ropar på den; om de drar på det alltför länge, eller om de inte har fått någon information om den i byn, så låt den dyka upp ändå.

Det börjar med att PC'na hör ett knarrande ljud från alla håll samtidigt, som gradvis ökar i styrka. Plötsligt dyker en täckt vagn upp bland träden och rullar fram till PC'na; ljudet kommer nu bara från ett håll, men det klappar som om den rullar på gatstenar. Den lämnar inga spår.

*Om PC'na har delat på gruppen, så kommer det fram en vagn till varje PC.*

Den Svarta Vagnen dras av en svart häst, och dess fönster är fördragna med svarta gardiner. På kuskbocken sitter det en man, iklädd svarta kläder, svart mantel och hög hatt. Hans ansikte är i skugga, även om man lyser på det, och i ena handen håller han en lång piska.

När vagnen har stått stilla ett tag frågar kusken den närmsta PC'n vart haon vill åka. Frågan "Vart då ?" får till svar "Dit Ni helst vill komma". Om någon beslutar sig för att åka med, så sträcker kusken fram en handskbeklädd hand och säger "Betaling, tack !". När PC'n lägger mynt i hans hand, så rispar kusken samtidigt upp ett av PC'ns fingrar så att det blöder. Därefter svänger dörren till vagnen upp; det är tomt därinne.

*Detta är det enda kusken säger. Han frågar "Vart vill Ni åka" tre gånger; om PC'n då inte anger att haon vill åka med, så vänder sig kusken till nästa PC med frågan; den första PC'n måste då vänta på nästa vagn. Om någon PC vill undvika att bli rispad (genom att t.ex. kasta myntet), så ignoreras detta, och kusken kräver återigen betalning (sammanlagt max 3 ggr.) tills han har kommit åt att rispa PC'n; de som inte betalat efter tre uppmaningar får vänta på nästa vagn. De spelare vars PC's inte har åkt med avlägsnar sig från rummet tsv.*

När PC'n tagit plats i vagnen går dörren igen och vagnen skakar igång. Nu märker PC'n att inga av kamraterna är med; istället sitter det en figur i mörkgrå kappa och slöja för ansiktet snett emot PC'n. Figuren svarar på frågor, men startar ingen egen konversation. Om PC'n tittar ut genom gardinerna, så ser haon ut över vad som verkar vara en oändlig slätt, helt dold i (knähög ?) dimma. Natthimlen är fylld av stjärnor, som lyser onaturligt klart. Exempel på vad som kan hända/sägas:

1. PC'n anfäller figuren: Får som resultat att vagnen försvinner; PC'n finner sig sittande ensam i skogen (ute ur spelet).

2. PC'n lyfter på slöjan: SAN-roll (5/1D20, utan chans för insanity); PC'n kommer till sans, sittande vid häkans hus. Haon har inget minne f.o.m. att haon lämnade byn.

3. Fråga: "Vart är vi på väg ?"

Svar: "Till ditt öde."

4. F: "Vad är mitt öde ?"

S: "Att inget veta."

5. F: "Dem är Du ?"

S: "Din följeslagare."

Efter en stund stannar vagnen, och dörren glider upp. Utanför ser PC'n det dimhöljda landskap som beskrivs ovan. "Di är framme", säger varelsen.

6. F: "Vad händer om jag sitter kvar ?", eller

F: "Jag vill fortsätta !"

S: "Tiden går."

Om PC'n inte kliver ur, så börjar haon att åldras 1 år/runda; slå en Idea vart 5:e år för att det skall upptäckas (rynkor och skröplighet). Om PC'n når 100 år, så dyker haons döda och förtorkade kropp upp vid häkans hus (-1/1D5 SAN). När PC'n klivit ut och



släppt vagnen, så försvinner landskapet och haon befinner sig vid häkans hus med de andra (?).

*När Du för konversation som varelsen, så skall Du vara enigmatisk och mystisk. Svara inte rakt ut på frågor, även om de är intelligenta, utan försök att "gå runt" frågan istället. Motfrågor och cirkelresonemang (av typen "Vi är på väg till målet" - "Målet är dit vi är på väg") kan Du också använda om fantasin tryter.*

De PC's som inte kommer med den första vagnen får vänta några minuter innan nästa vagn kommer. Vagn nr.2 dras av en mumifierad, ögonlös häst, på kuskbocken sitter ett benrangel i svart kåpa, och vagnen är konstruerad av ben (-0/1D4 SAN).

Varelsen inne i vagnen är densamma, förutom att den vid ankomsten frågar: "Säg mig, har du sett det gula tecknet?". Inget annat skiljer sig från vagn 1.

Vagn nr. 3 dras av något som ser ut som en korsning mellan en krokodil och en hårlös apa. Vagnen stinker ruttet, och verkar bestå av en enorm bit klumpigt tillhugget kött utan hjul (-1/1D10 SAN, insanity gör att PC'n skrattande kryper in i vagnen). Vagnen har ingen kusk - istället reser sig dragdjuret på bakbenen och begär betalning med framsträckt tass. Varelsen i vagnen är densamma, förutom att den talar ett obegripligt språk som är så obehagligt att lyssna på, att åhöraren tar -1 SAN varje gång.

4. Du kan lägga in egna händelser i skogen om det finns tid för det. Se bara till att det inte kostar mer än max 4 SAN att uppleva dem, samt att de inte är dödliga. Kom ihåg att i princip allt kan hända i skogen. Om Du känner dig oinspirerad, så kan Du improvisera från någon av dessa:

1. Något osynligt och stort välter träd i en rak linje, nära PC'na.
2. Ett UFO dyker upp på himlen.
3. PC'na möter en grottman.
4. PC'na ser en vision av en KISS-konsert.
5. Ett brinnande flygplan störtar.

## SCEN 8 - HÄXANS HUS:

Oavsett hur PC'na tar sig fram till huset, så syns det tydligt först på ungefär 50 m. avstånd. Det ligger i en glänta på ett plant parti av kullens sluttning, och ser ut att vara ett ganska fallfärdigt envåningshus av grånat trä. Till höger om huset ligger två mindre byggnader (vedbod och ladugård); utom PC'nas synhåll ligger det en jordkällare och en brunn bakom huset. Gräset i gläntan är nedtrampat i ett antal rel. tydliga stigar.

*Ge spelarna handout 6. men lägg gärna en bit papper ovanpå huset för att dölja rumsuppdelningen.*

1. **Ladugård:** Helt tom, förutom på ett koskelett i ett bås, samt div. rostiga verktyg.
2. **Vedbod:** Fylld med ved; här finns också en yxa.
3. **Dass:** Inget speciellt.
4. **Jordkällare:** Tom.
5. **Huset:** I rum 1. (köket) finns inget utöver det vanliga. dvs. öppen spis, matbord. skåp, o.dyl. Det ser ganska obebott ut.

I rum 2 (sovrum) finns det en säng och ett skrivbord, samt bord och stolar. På skrivbordet står en hopvikt papperslapp lutad mot en ljusstake.

*Ge spelarna handout 7.*

På skrivbordet ligger det fullt med lösa lappar, men ingen av dem säger något vettigt. 3 st exempel: "Järn eller metall - bakåt?", "Kanske utan 2RP%", "Kolla hundar ref N".

*Hitta på egna lappar tills spelarna kräks om de är krångliga.*

Rum 3 består av ett litet lager av kemiska prylar (inte krut!), såsom t.ex. glasskålar, pipetter (!), o.dyl. I den östra ytterväggen är det en öppning till vad som verkar vara en stenklädd gång.

*Detta är en Gate; se avsnittet om "Tidsvarpen".*

Dörren till rum 4 är låst (den har STR 10 och 15 HP).; genom nyckelhålet kan man endast se att det är tänt.

*Se avsnittet om "Maskinen".*



**Tidsvarpen:** Om PC'na lyser in i gången, så ser de en gång som är helt klädd i sten. Ca 5 meter in går en lika bred sidogång åt höger; rakt fram tycker sig PC'na se slutet på gången rakt fram. Gången är formad som ett "P", och om de följer den runt i försiktigt tempo, så anländer de lagom för att se sina dubbelgångare stiga in i gångens öppning (-0/1D3 SAN; första gången enbart!).

*I själva varket består denna Gate av 2 Gates; en vanlig "avståndsgate", ovanpå vilken GC har lagt en "tidsgate" som skydd. Tidsgaten kastar PC'na ca 5 min. bakåt i tiden, men den påverkar inte deras position i rummet.*

Tidsresor innebär alltid paradoxer (speciellt i fall där man möter sig själv!). Vad gäller JUST DEN HÄR Tidsgaten, så kan följande vara bra att veta:

1. Om PC'na möter sig själva (de måste veta att de andra är "kopior"), så börjar "båda PC'na" må dåligt; bägge faller ihop. Efter några sekunder börjar bägge två blekna bort. Ett lyckat Luck gör att kopian försvinner och att "den egentliga PC'n" tar fast form igen; illamåendet går över på någon minut. Ett misslyckat Luck gör att spelaren får ta över kopian, MED DESS MINNEN!

2. Om PC'na går ut ur gången innan 5 min., så går kopiorna ändå in i gången 5 min. efter att PC'na gått in. Kopiorna upprepar sedan samma saker som PC'na gjort tills grupperna möts (kopiorna kommer ut ur gången efter ytterligare 5 min.).

3. Kopiorna dyker upp ur tomma intet när de går in i gången. Om PC'na lämnar gången innan 5 min., så ser de endast kopiornas ryggtavlor där de går framåt i gången (om det var det PC'na gjorde, förstås).

4. Det kan aldrig finnas mer än en kopia

5. Kom ihåg att kopiorna repeterar allt PC'na gjorde för 5 min. sedan, SÅ LÄNGE INGET PÅVERKAR DEM ATT GÖRA NÅGOT ANNAT ! Om t.ex. PC'na slår sönder möbler i sovrummet när kopiorna anländer, så skall du spela kopiorna som spelarna hade reagerat, om det plötsligt hade börjat låta som ett krogslagsmål från sovrummet; dvs, att kopiorna struntar i att undersöka gången, och istället smyger fram för

att undersöka oväsendet. Detta är, från kopiornas sida, en klar avvikelse från vad som "skall" hända (eftersom "de riktiga" PC'na aldrig gjorde något sådant!), och därför börjar alla genast att må ganska dåligt. Den värsta smärtan, och bortbleknandet, kommer dock först då PC'na och kopiorna möts (se punkt 1 ovan!).

6. Om PC'na anfaller sina kopior, så hinner de med max 1-2 rundors strid innan samtliga mår för risigt för att strida. Om en spelare missar sitt Luck (enl. punkt 1 ovan), så får han överta kopian, **MED SÅR OCH ALLT !** Punkt 1 gäller också som vanligt om kopian (eller PC'n) dödades !

7. PC'na förlorar en POW varje gång de går in i tidsvarpen; detta yttrar sig i allmän matthet, yrsel etc.

**Maskinen:** Om PC'na tar sig in i rum 4, så ser de att det är mycket större inuti än utanpå; ca 20x20x4 m. Rummets mitt domineras av en vansinnig anordning (ca 10x10x3 m.), som ger ifrån sig ett svagt brummande (-1/105 SAN första gången).

*Ge spelarna handout 8.*

Längs kanterna av rummet löper låga bänkar med teknisk utrustning (tänk på en kombination av skolans fysik-och-kemilabb, tillsammans med Frankensteins slott), och en svagt bränd lukt (ozon) fyller utrymmet.

Maskinen i detta rum är det som driver tidsvarpen; om den stängs av eller slås sönder, så slutar tidsvarpen att fungera. Detta märks genom att maskinen slutar surra och återtar tredimensionell uppbyggnad.

1. **Stänga av maskinen** kan man endast göra om man går igenom de anteckningar som är spridda i rummet. För detta krävs det att man lyckas med både Physics och Knowledge; detta slag kan PC'n göra en gång i timmen.

2. **Slå sönder maskinen** kan man göra med vilka metallföremål som helst; detta tar 1-5 min., beroende på hur många som deltar. Maskinen har 100 HP; varje runda slår Du 1D100 mot det antal HP den totalt har tagit - när Du slår < skadan i HP, så är maskinen sönder.



När maskinen ej går, så övergår gången från "P"-till "I"-form. Gången avslutas nu med en symboltäckt vägg, som är "disig"; detta är Gaten till Scen 9 (kostar ingen POW!).

## 6. SCEN 9 - SLUTSTRIDEN

Om PC'na går genom Gaten, så finner de sig stående i kanten av en väldig grottsal. Kolsvarta, släta kolumner bär upp ett tak ungefär 20 m. högre upp. Grottan är mer eller mindre cirkelformad, och väggarna täcks av okända slingrande symboler, som avger ett blekt gulgrönt ljus. På andra sidan salen står ett stenaltare (2x3x1,5 m.), ovanför vilket en stenstaty föreställande en getliknande varelse tornar upp sig, stående på huk. Bakom statyn löper en estradliknande konstruktion längs grottväggen, på ca 3 m. höjd.

När PC'na kommer in står två män, klädda i svarta kappor och slokhattar, vid altaret. När PC'na kommer in vänder de sig snabbt om; PC'na ser att det är Etienne Legoff och Patrick Meyer (de har Fäktning 55 %, DEX 9 och 10 HP). De välkomnar hånfullt PC'na, och erbjuder dem att gå över till deras sida; "Så får även Ni, kära blodsbröder, makt och evigt liv".

*Om spelarna accepterar: Se avsnittet om "Ritualen".*

1. Om PC'na anfaller, så försvarar sig kultisterna. Efter en runda ser PC'na hur GC dyker upp på estraden, där han skrattande följer striden. Om han blir anfallen, sårad eller dödad (han flyr ej), så kastar han en Gate till universums centrum; det sista PC'na upplever är hur ett stjärnbestrött "hål" växer sig allt större framför dem, samtidigt som flöjtmusik strömmar mot dem...(sedan är scenariot slut).
2. Om PC'na talar med kultisterna, så dyker GC upp på estraden vid ett lämpligt tillfälle. Där berättar han skrytsamt för PC'na hur mäktig han är. Han anklagar PC'na för att ha övergivit honom när han låg döende, och för att vara skuld till de smärtor hans oläkta skottsår ger honom; han är speciellt aggressiv mot RBo och JMM (se Del 2.). Det går inte att resonera med honom, och slutligen beordrar han sina kultister att anfälla PC'na; se punkt 1 (ovan) för vad som då händer.

*Vi överlämnar konversationen åt spelledaren; kom bara ihåg följande:*

1. GC hinner alltid kasta en Gate; spelet slutar då genast enl. ovan.
2. Det är meningen att scenariot skall avslutas med en "cliffhanger".
3. PC'na skall inte ges möjlighet att se sig om i grottsystemet.

**Ritualen:** Om PC'na antar kultisternas erbjudande, så kommer GC in på estraden. Där håller han ett anförande (se punkt 2 ovan), men förlåter PC'na. Deras invigningsritual består i att en människa (GC har en "på lager") offras på altaret; stenen suger upp blodet. Därefter slår GC med en stav på altaret, varpå det sprutar ut en mjölkliknande vätska ur getstatyns mun (det är meningen att PC'na skall dricka detta). Innan något hinner hända, så hörs dock de dånande stegen av något stort som närmar sig: "Nej!", vrålar GC desperat, "formeln slog fel; HON kommer!". Scenariot slutar med att PC'na ser en skymt av något enormt, som tränger sig in i grottsalen.

## **SLUT**

För ev. frågor om scenariot, ring:

Ingvar Blomquist - 018/461889

LG Bäckström - 018/507652



## Fakta om 1700-talets Frankrike:

### VAPEN

Vapen fick endast bäras av adelsmän, soldater i tjänst samt av poliser. Handvapen kunde köpas fritt (och dyrt) hos olika vapensmeder. Flintlåsvapnen ersatte de mindre effektiva luntlåsvapnen i slutet av 1600-talet.

### RELIGION

Protestantismen förbjöds 1685 i Frankrike, vilket gav upphov till en massutflyttning av hugenotter. Katolicismen dominerar kraftigt även om man kan märka en ökande skepsis mot kyrkans dogmer.

### LAG&ORDNING

Såväl polischef som allmän åklagare fanns. Offentliga kroppsstraff var vanliga och tom snatteri kunde straffas med döden. Större städer hade en egen stadsvakt.

### PENGAR

Frankrikes myntslag var Livres och Ecus. Betalning kunde ibland göras med bankkvitton och skuldsedlar. Den franska ekonomin befinner sig nu i ett expansivt skede.

### RESOR

Mer eller mindre regelbundna droskturer förband de större städerna

### HÄLSA

Hygienen var mycket dålig, vilket var orsaken till att pest-epidemier hemsökte Europa ca 2 ggr/decenium. Andra potentiellt dödliga sjukdomar var tex sharlakansfeber, malaria och syfilis (Neopolitanska kopporna). Dessutom var det en landsomfattande hungersnöd varje decenium.

### KOST

Majs, ris och potatis odlas och äts, men ännu i liten mängd. Kaffe och te har nyligen börjats konsumeras.

### ADEL

Kan indelas i motsatsparen svärds/ämbets-adeln, hov/provins-adel rik/fattig-adel och ny/gammal-adel. Ämbeten är ärftliga, men kan även köpas för en summa pengar. 1-2% av befolkningen tillhör den skattefria adeln.

### VETENSKAP

På 1600-talet började vetenskapsmännen, med astronomerna som föregångare, att överge de antika auktoriteterna till förmån för ett mer mekaniskt tänkande. Det mänskliga förnuftet, empiriska metoder och matematiska beräkningar betonades inom vetenskapen. Även om det överväldigande flertalet av vetenskapsmännen var troende, så kom ändå deras ideer i strid med kyrkan. Den nya världsbilden annamades endast långsamt av de stora massorna och folket i gemen.

### MARSEILLE

Hade 60000-100000 invånare år 1700. Varken gatubelysning eller täckta avlopp fanns. Ordningen sköts av en stadsvakt.

### KARAKTÄRERNA

Marie, 25: En pratglad värdshusvärdinna.

Henri, 27: En modig soldat.

Jean-Marie, 42: En grubblande präst.

Phillippe, 33: En högdragen baron.

Rene, 39: En vetenskapligt intresserad doktor.

### Baron Phillipe, 33. Perukuppsyningsman.

Jag är en numera sjukpensionerad officer. En brittisk kavallerisabel i lungan vid Namur höll på att föra mig till helvetet 1695. Min släkt är Noblesse d'Epee, dvs svärdsadel. Jag bär med stolthet min värja! Min släkt är varken speciellt rik eller mäktig så officersyrket var ett naturligt val för mig. Jag har också lyckats samla ihop tillräckligt med pengar för att köpa ett ämbete som perukuppsyningsman.

Vid Steenkerke var jag underlöjtnant i andra kompaniet i Första linjeregementet från Marseille. Det var fruktansvärt, engelsmännen anföll oss gång på gång; det var en mardröm som aldrig ville sluta. Jag är glad varje gång vi återses i vår årliga sammankomst, vi som överlevde.

Jag har inte mycket till övers för vanligt pack men om någon gör en blodsbroder illa är han död.

Till sist: För ett par dagar sedan kom jag och min trogne gamle betjänt Robert precis hem från de brittiska öarna där vi under ett halvårs tid ägnat oss åt inköp av hår från de beklämmande få vackra brittiska damerna.

Personlighet: Något högdragen mot vanliga plebejer, men lägger band på sig något gentemot blodsbröder. Mer pratsam än de flesta. Vägrar att smutsa ned sig eller att kroppsarbete. Vill ge sken av att han är rik, fast det inte är sant. Är nog med klädsel, uppförande och traditioner. Han älskar god mat, och börjar få en tydlig kalaskula.

Baronen har en gammal gaggig betjänt (Robert), som kan bära väskor, köra vagn, springa ärenden, etc. Robert kan inte slåss, är extremt räddhågad och har inga användbara färdigheter.



Namn Baron Phillippe-Auguste sur Saint Marie-Eglise de la  
Meer-Meditteranee

Kön Man Ålder 33 Residens Marseille

Sysselsättning Kaptens avsked/Svärdsadel /Perukuppsyning-  
man för västra Marseille

Styrka	12	kroppskontroll	14	Intelligens	12
Kondition	7	Utseende	11	Kraft	13
Storlek	11	Själslig jämnvkt	62		
Kunskap	60	Snilleblix	60	Tur	65

### Färdigheter:

Läsa/Skriva:		Bokhålleri	15%	Pålitlighet	65%
Franska	80%	Botanik	15%	Vältalighet	25%
Latin	40%	Fysik	20%	Ledarskap	40%
Prata:		Historia ( Spec		Ducka	60%
Engelska	15%	militär )	45%	Hoppa	55%
Flamländska	20%	Kartografi	40%	Kasta	40%
Italienska	20%	Kemi	20%	Rida	60%
Anatomi	15%	Lag	20%		
Astronomi	15%	Ockult	20%		
Biblioteks-		Observations-			
kunskap	55%	förmåga	30%		
Svartkrutsvapen		25%			
Fäktning		70%	1D6+1		
Flintlåspistol		40%	1D6+1		

Jean-Marie Maseaux, 42. Präst.

"Som 23-åring blev jag tvångsenrollerad till den franska armén inför det förväntade storkriget 1682. Efter att nästan ha blivit skjuten för desertering, så fogade jag mig i min lott, och fann mig trivas bättre än väntat i armén under de nästa 10 åren. Slaget vid Steenkerke 1692 markerar en vändpunkt i mitt liv; två veckor därefter sköt jag av misstag Gerard Chapuis, en blodsbroder, i ryggen vid en mindre skärmytsling i ett skogsparti i Spanska Nederländerna. Hans död tog mig hårt, och jag började grubbla mycket om livet och döden.

Genom att simulera lungsjuka, så lyckades jag få avsked; därefter lyckades jag komma in på prästskola med hjälp av mina sparade slantar. De senaste två åren har jag tillbringat missionerande bland infödingarna i Karibien; där lärde jag mig en del om deras tro och seder.

Det ska bli roligt att träffa de gamla kamraterna igen, speciellt Henri (bara han inte vore så gåpåig!)"

Personlighet: Uppträder värdigt och lugnt, men ibland skiner hans gamla jag igenom (särskilt i strid). Har ovanan att ibland överlägga högt med sig själv om vad som är moraliskt riktigt i en viss situation. Ser ingen motsättning mellan vetenskap och övernaturligheter.

Vik hädan, Satan!: Vade retro, Satanas!

Med Guds nåde: Dei Gratia

Varde ljus!: Fiat lux!

Herre, förbarma Dig över mig!: Misere mei, Domine!

Frid vare med eder: Pax vobiscum

Må han vila i frid: Requiescat in pace



Namn Jean-Marie Maseaux

Kön Man Ålder 42 Residens Marseille

Syssestättning Präst/Missionär

Styrka	13	kroppskontroll	8	Intelligens	12
Kondition	7	Utseende	9	Kraft	14
Storlek	14	Själslig jämnvkt	66		
Kunskap	65	Snilleblix	60	Tur	70

## Färdigheter:

Läsa/Skriva:		Förbjuden		Psykologi	37%
Franska	65%	kunskap	05%	Kamouflage	35%
Latin	50%	Botanik	30%	Gömma sig	21%
Prata:		Första hjälpen	36%	Pålitlighet	22%
Engelska	15%	Historia ( Spec		Vältalighet	35%
Flamländska	20%	kyrklig )	40%	Ducka	35%
Spanska	20%	Lag	20%	Hoppa	35%
Karibiska	20%	Ockult ( Spec		Klättra	50%
Antropologi	20%	karibisk )	25%		
Biblioteks-		Observations-			
kunskap	45%	förmåga	35%		

Svartkrutsvapen	40%	
Fäktning	45%	1D6+1D4+1
Musköt	40%	1D8+2

René Bonnet, 39. Doktor.

"Jag har varit läkare sedan 24 års ålder; min karriär inleddes med att jag blev tvångsinskriven som fältskär i franska armén 1686. Detta upprepades 1688 och 1690 efter ca ett halvt års befrielse varje gång. Modet sjönk stadigt på mig under dessa år; jag verkade vara fast i armén, utan möjlighet att syssla med de avancerade anatomiska studier jag ville. Min bästa vän under dessa mörka år var flaskan, även om det nog inte märktes utåt.

Till slut hände det oundvikliga: En blodsbroder vid namn Gerard Chapuis blev skjuten i en skärmytsling några dagar efter slaget vid Steenkerke. Jag blev väckt ur den berusades sömn och tagen till den plats där han fallit, men i mitt tillstånd fanns det inget jag kunde göra. Händelsen kom som en chock för mig; jag insåg att mitt liv var i djävulens händer.

Jag tog mig efter detta samman, och lyckades samla ihop tillräckligt med livres för att muta regementeschefen att hemförlova mig. Väl hemma i Marseilles öppnade jag en liten praktik som snart gick riktigt bra. De pengar jag fått in har varit med om att finansiera mina studier inom kemi, elektricitet och anatomi. Jag är nyss hemkommen efter en tvåårig resa till afrikanska Guldkusten, där jag samlat på mig ett flertal intressanta insekter, växter och kulturföremål.

Jag ser fram emot mötet; det skall bli särskilt kul att träffa baron Philippe igen. Han är en bildad man, med vilken man kan diskutera vetenskap och filosofi.

Personlighet: Du försöker se allt från en rationell synvinkel, men det lyckas inte alltid. Du vill gärna briljera med din kunskap. Du bemödar dig om ett korrekt uppträdande, men blir ibland irriterad på "känslomässigt trams". Du är (knappt) troende.



**William Harvey** visade 1628 att hjärtat pumpade runt blodet i kroppen.

**René Descartes**: Jag tänker, alltså finns jag. Det finns en andlig + en materiell värld som samverkar hos människan

**Thomas Hobbes**: Allt tillhör den materiella världen.

**von Leibniz**: Allt är ande, men kroppen är av lägre natur än själen.

**Isaac Newton**: Beskrev 1687 tyngd-och tröghetslagen.

**Francis Bacon**: Vägen till sanning ligger i ett öppet sinne och praktiska experiment.

Godkännes: *Approbatur*

Vilket skulle bevisas: *Quod erat demonstrandum*

O, heliga enfold: *O, sancta simplicitas*

Den skrävlande soldaten: *Miles gloriosus*

Evighetsmaskin: *Perpetuum mobile*

Namn Rene Bonnet

Kön Man Ålder 39 Residens Marseille

Sysselsättning Läkare/Vetenskapsman

Styrka	8	kroppskontroll	10	Intelligens	13
Kondition	15	Utseende	9	Kraft	7
Storlek	10	Själslig jämnvkt	33		
Kunskap	80	Snilleblix	65	Tur	35

Färdigheter:

Läsa/Skriva:		Zoologi	30%	Lyssna	30%
Franska	80%	Läkekonst:		Köra vagn	25%
Latin	40%	Apoteks-		Gömma sig	33%
Prata:		kunskap	20%	Smyga	20%
Flamländska	20%	Behandling	35%	Debattera	20%
Anatomi	40%	Diagnos	50%	Köpslå	15%
Biblioteks-		Första Hjälpen	80%	Pålitlighet	35%
kunskap	34%	Gift-		Psykoanalys	10%
Botanik	38%	behandling	25%	Ducka	24%
Fysik	30%	Observations-		Rida	25%
Historia	20%	förmåga	30%		
Kemi	30%	Psykologi	36%		
Svartkrutsvapen			25%		
Flintlåspistol			45%	1D6+1	



Henri Revel, 27. Soldat.

"Jag var en enkel bondpojke innan jag tog värnning. Jag trodde att soldatlivet skulle vara glamoröst och spännande; i själva verket var det en blandning av leda och ögonblick av skräck.

Steenkerke var det värsta av allt, det var ett inferno av blod och död. Endast min fasta tro på Gud och min förmåga att möta min skräck hjälpte mig genom denna svåra tid. Det var min dåvarande kompanichef, Kapten de Savoie, som lärde mig det senare. Mitt enda men är en viss dövhet.

Jag har varit ute vid holländska gränsen i åtta månader, men är nu hemma på en månads ledighet. Jag har umgåtts med min fru (Cornelia) och släkt några dagar, och har nu rest in till Marseille på en vecka, lagom till brödraskapets årliga återförening på värdshuset Le Petit Chien - något jag ser fram emot".

Personlighet: Även om han är vidskeplig och rädd för det övernaturliga, så försöker han besegra sin rädsla genom att konfrontera den. I stridssituationer är han modig och djärv, och älskar att glänsa. Innan han säger något så tänker han noga efter, av rädsla för att verka dum. Han har ingen överdriven respekt för överheten, men provocerar helst inte folk i onödan. Prästen Jean-Marie var Henris bästa vän när de låg i armén tillsammans, men efter Steenkerke blev han tyst och inbunden; när de träffas gör Henri sitt bästa för plocka fram prästens gamla, råbarkade attityd igen.

Namn Henri Revel

Kön Man Ålder 27 Hemort: Marseille

Syssestättning: Soldat

Styrka	13	Kondition	14	Storlek	14
Kroppskontroll	10	Kraft	15	Utseende	8
Intelligens	9	Tur	75	Utbildning	10
Snilleblixt	45			Kunskap	50

Själslig jämnvikt: 68

Tålighet: 14

## Färdigheter:

Läsa/Skriva:	Ducka	35	Första hjälpen	40	
Franska	10	Lyssna	15	Simma	47
Prata:	Smyga	50	Ockult	10	
Flamländska	20	Hoppa	50	Diagnosticera	10
Engelska	15	Kamouflage	38	Mekaniker	40
Köpslå	26	Kasta	35	Sjunga	30
Observation	50	Gömma sig	40		

Svartkrutsvapen	50%	
Musköt	60%	1D8+2
Pistol	55%	1D6
Fäktning	70%	1D6+1D4+1
Knytnäve	70%	1D3+1D4
Kniv	40%	1D4+1D4
Spark	50%	1D6+1D4



## Marie Yvette Dumont, 25. Vårdshusvärdinna.

"Utän att jag riktigt förstod hur det hade gått till, så fann jag mig vid 16 års ålder jobba som trossflicka åt den franska armén vid den holländska gränsen. I början blev jag generad av soldaternas råa ton, men snart lärde jag mig att bita isfrån.

Under slaget vid Steenkerke trängde sig fienden ända in i vårt läger under ett motanfall, men jag greps (till min egen förvåning) inte av panik. Istället grabbade jag tag i en stekpanna och hjälpte till att slåss; jag räddade t.o.m. livet på soldaten Maurice Danton när jag golvade den holländare som var på väg att sticka ned honom. Som ett bevis på mitt mod, så fick jag till min glädje vara med och svära eden, tillsammans med de andra överlevande i kompaniet.

Efter kriget salade blodsbröderna till en rejäl hemgift åt mig; jag gifte mig inom ett år med en krögare i Marseille, med vilken jag har fått 6 barn (jag älskar barn). Tragiskt nog dog min gode make i pesten 1698; jag klarade mig genom att fly med barnen till min syster på landet. Mina barn är förresten där just nu, p.g.a. återföreningsfesten. Jag har nyligen tillfrisknat från Gula Febern, som har hållit mig i sängen hos min syster i ca 7 månader."

**Personlighet:** Du är rapp i munnen och har inget emot snuskiga skämt - speciellt om de drabbar buffliga typer som vill bestämma. Bakom ditt snacksaliga yttre klappar dock ett varmt hjärta. Trots att Du pratar hellre än bra, så är Du inte särskilt envis (men en lämplig gliring till folk som alltid skall ha rätt sitter aldrig fel).

191-09-2421.01

Namn Marie Yvette Dumont

Kön Kvinna Ålder 25 Residens Marseille

Sysselsättning Vårdshusvärdinna

Styrka	6	kroppskontroll	12	Intelligens	10
Kondition	10	Utseende	13	Kraft	15
Storlek	7	Själslig jämnvkt	65		
Kunskap	40	Snilleblix	50	Tur	75

Färdigheter:

Läsa/Skriva:		Lingvistik	20%	Psykologi	45%
Franska	20%	Matlagning	60%	Debattera	20%
Prata		Diagnosticera		Köpslå	65%
Flamländska	15%	sjukdom	15%	Psykoanalys	5%
Italienska	25%	Lag	20%	Sjunga	40%
Spanska	20%	Lyssna	35%	Slänga käft	45%
Bokhålleri	35%	Observations-		Vältalighet	15%
Bryggning	60%	förmåga	50%	Ducka	45%

Klubba	50%	1D8
Kniv	35%	1D4
Naglar	40%	1D2



NAMN:Patrick O`Duffy  
 YRKE:Poliskommisarie KÖN:Man ÅLDER:40 år  
 NATIONALITET:US HEMSTAD:N.Y

STYRKA	13	KROPPSKONTROLL	10	KONDITION	11
STORLEK	12	INTELLIGENS	10	UTSEENDE	10
KRAFT	11	SNILLEBLIXT	50	UTBILDNING	13
TUR	55			KUNSKAP	50

L/S Engelska	50%
Irländska	70%
Italienska	30%
Första hjälpen	50%
Lag	55%
Ockult	25%
Bibliotekskunsk.	35%
Uppskatta öl	45%
Lyssna	45%
Psykologi	30%
Observation	45%
Spåra	35%
Fotografera	25%
Låssmed	25%
Gömma sig	30%
Smyga	35%
Sjunga	30%
Klättra	55%
Ducka	35%
Hoppa	30%
Rida	25%
Simma	35%

## VAPEN

Knytnäve	65%	1D4+1D4
Gevär	50%	1D10+1
Batong	50%	1D4+1D4+2

Tålighet:12

NAMN: Morticia Winston-Smythe  
 YRKE: Advokat KÖN: Kvinna ÅLDER: 33år  
 NATIONALITET: US HEMSTAD: N.Y

STYRKA	7	KROPPSKONTROLL	10	KONDITION	12
STORLEK	10	INTELLIGENS	16	UTSEENDE	9
KRAFT	14	SNILLEBLIXT	80	UTBILDNING	15
TUR	70			KUNSKAP	75

L/S Engelska	100%
Italienska	50%
Latin	40%
Franska	30%
Bokföring	25%
Historia	40%
Lag	50%
Bibliotekskunsk.	60%
Psykologi	30%
Köra bil	55%
Lyssna	30%
Debattera	40%
Övertala	30%
Vältalighet	50%
Rida	40%
Simma	25%

VAPEN

Pistol 9mm 35% 1D8

Tålighet: 11



NAMN:Maurizio Salvatore  
 YRKE:Torped KÖN:Man ÅLDER:39 år  
 NATIONALITET:US HEMSTAD:N.Y

STYRKA	16	KROPPSKONTROLL	14	KONDITION	12
STORLEK	14	INTELLIGENS	9	UTSEENDE	6
KRAFT	11	SNILLEBLIXT	55	UTBILDNING	8
TUR	55			KUNSKAP	40

L/S Engelska 50%  
 Italienska 60%

Lag	15%
Ockult	21%
Lyssna	35%
Låssmed	35%
Observera	50%
Köra bil	45%
Mekanik	40%
Gömma sig	30%
Smyga	45%
Övertala	15%
Skrämma	35%
Ducka	45%
Kasta	45%

VAPEN

Knytnäve	70%	1D6+1D4
Greppa	40%	
Batong	45%	1D6+1D4+2
Pistol	60%	1D10
Maskingev.	40%	1D6

Tålighet: 13

NAMN:Marie "Bonnie" Chapel  
 YRKE:Gangsterbrud KÖN:Kvinna ÅLDER:21 år  
 NATIONALITET: US/Can HEMSTAD:N.Y

STYRKA	6	KROPPSKONTROLL	11	KONDITION	12
STORLEK	11	INTELLIGENS	10	UTSEENDE	17
KRAFT	15	SNILLEBLIXT	60	UTBILDNING	12
TUR	75			KUNSKAP	60

L/Sengelska	60%
Franska	30%
Italienska	30%
Lyssna	40%
Förklädnad	30%
Ficktjuveri	40%
Övertala	35%
Vältalighet	15%
Psykologi	20%
Sjunga	35%
Vampa	40%
Ducka	30%
Rida	24%
Simma	35%
Erotik	60%

## VAPEN

Pistol cal .22 40% 1D6

Tålighet:10



NAMN:Gino Scotto di Benotti  
 YRKE:Gangster/Student KÖN:Man ÅLDER:23 år  
 NATIONALITET:US HEMSTAD:N.Y

STYRKA	9	KROPPSKONTROLL	13	KONDITION	10
STORLEK	9	INTELLIGENS	14	UTSEENDE	14
KRAFT	15	SNILLEBLIXT	70	UTBILDNING	12
TUR	75			KUNSKAP	60

L/S Engelska	65%
Italienska	70%
Franska	20%
Kemi	15%
Lag	15%
Historia	30%
Bibliotekskunsk.	50%
Lingvistik	30%
Skeppare	25%
Psykologi	25%
Spåra	30%
Observera	40%
Köra bil	55%
Segla	35%
Kamoflera	40%
Övertala	45%
Vältalighet	35%
Sjunga	30%
Oljigt leende	35%
Rida	45%
Simma	50%
Kasta	50%

## VAPEN

Pistol	35%	1D8
Basebollträ	50%	1D6
Gevär	45%	1D10+1

Tållighet: 10

PATRICK O`DUFFY

Jag heter Patrick O`Duffy. Som ni förstår är jag av irländskt påbrå eftersom mina föräldrar kom från den gröna ön. Det var naturligt för mig att välja ett yrke inom lagens ramar, alla irländare gör ju det. Jag är mycket noggrann och har ett rejält bondförnuft som hjälpt mig i min yrkesutövning. Till en början avancerade jag ganska fort inom kåren, men jag skaffade mig också många fiender pga min uppriktighet. Helt plötsligt tog karriären stopp. Jag sökte tröst i flaskan. Det var då Don Benotti dök upp. Vid det laget utredde jag en brottshärva som berörde en annan Maffia familj och Don Benotti tipsade mig om bevis och hjälpte mig att bli befodrad. Som irländare förstår jag vad tjänster och gentjänster betyder så sedan dess har jag hjälpt honom många gånger. Han har nästan behandlat mig som den son han inte har. Olyckligtvis så har mina överordnade fattat misstankar mot mina förbindelser med Don Benotti och jag har än en gång tvingats be honom om hjälp.

Som den irländare jag är så är jag religiös och mycket vidskeplig. Jag går ingenstans utan mitt lilla träkors, helgat i vigvatten. Om någon händelse inte går att förklara så är jag ganska snar till att skylla på "småfolket".

Morticia är trevligare än hon verkar, men hon är så kylig tyvärr. Gino är en typisk överklasslyngel och hans livvakt, Maurizio, är fanimej psykopat så jag är glad att vi jobbar för samma familj.



MORTICIA WINSTON-SMYTHE

Goddag, mitt namn är Morticia. Jag kommer från en gammal fin familj och är enda barnet. Pappa uppfostrade mig som en son. Tidigt lärde jag mig ta vara på mig själv. Jag genomgick en mansdominerad utbildning, Juridik där jag lärde mig att de flesta män är kreatur och dom som inte är det är redan gifta eller på något annat sätt upptagna.

När jag trots allt var klar med utbildningen så hade jag svårt att få jobb någonstans så jag öppnade egen praktik.

Nästan direkt fick jag en storkund, Don Benotti.

Efter en tid insåg jag att han tillhörde den organiserade brottsligheten så jag tog mig en funderare och kom fram till att jag inte hade så många möjligheter att få nya kunder så jag tog och stannade kvar i hans tjänst och blev familjens juridiska rådgivare på heltid.

Jag har många gånger arbetat med Patrick O`Duffy, en verkligt fin man som jag tyvärr inte vet hur man ska komma nära.

Gino däremot anser jag vara en vanlig flottig italienare.

Hans flickvän däremot är ganska charmerande trots hennes tölptaktiga uppträdande..

MAURIZIO SALVADORE

Tja, jag heter Maurizio. Jag är vad man i proffsionella kretsar kallar för torped. Många människor som ser mig tvivlar på att jag har haft en mor, men det har jag faktiskt haft. Jag tom grät en skvätt när hon dog. Varje gång jag går i kyrkan och biktar mig så tänder jag ett ljus åt henne. Något jag inte talar om för någon är att jag när hon dog så fick jag en guldfattad sten av henne som hade tillhört min far. Den bär jag alltid på mig som minne av henne.

Innerst inne är jag egentligen en mjuk och fin människa. Jag har tex många gånger brytigt armar och ben av folk istället för att döda dom, det kallar jag snällt.

Mitt jobb som livvakt åt Gino trivs jag med och det räcker oftast att jag är med så håller sig bokmalarna som han umgås med sig lugna.

Nej, jag är väl inte så klyftig, men jag vet hur man överlever på gatan och i trängda situationer. När mer stillsamma metoder att lösa problem inte fungerar så tvekar jag inte att låta mitt maskingevär tala, det har ett hundra kulors trummagasin så det brukar lösa de flesta problem.

Patrick är rätt juste för att vara snut, men Bonnie är för mjäkig och tanig för min smak, Nä! ge mig ett tjockt och eldigt italienskt fruntimmer istället.



MARIE "BONNIE" CHAPEL

Tjena! Jag kallas Bonnie och är vad man kallar gangsterbrud, tuff hård, raffigt klädd och mycket åtråvärd. Jag är ursprungligen från Quebec i Kanada, men min far flyttade till USA när jag var 13 år för att söka lyckan i möjligheternas land. Min mor dog när jag var liten och det enda jag har kvar som minne är ett foto av henne samt en guldkedja med en kristall i där det står ingraverat A Gianetta. I USA har jag lyckats bättre än min far som blev skjuten i en gangsteruppställning. Jag har varit sällskapsdam åt en massa Maffiabossar, men Gino är min stora kärlek och honom ska jag gifta mig med. Många tror att jag bara är en dum brud som hänger på Gino, men jag kan ta vara på mig själv och är sparpare än många tror. Jag är faktiskt väldigt tuff, men det betyder inte att jag är hjärtlös.

Maurizio, Ginos livvakt, ger mig kalla kårar. Jag tror dock att han kan skydda oss ganska bra, men för säkerhets skull så har jag tagit med mig en pistol som jag fick av pappa.

GINO SCOTTO DI BENOTTI

Jag kallas Gino, är 21 år, och medlem i en av New Yorks största och äldsta Maffiafamilj. Min farbror är familjens överhuvud och min far är hans högra hand. Jag har just avslutat mina collage studier trots att jag inte var en lysande student.

Under studenttiden ägnade jag mig mest åt nöjen, gentlemannamässiga idrotter samt mycket flickjakt och i den jakten har jag haft stor glädje av mitt oljiga leende av italienskt ursprung.

Trots detta så såg min familj till att jag fick goda betyg.

Det är trist att ta ansvar, men det måste man ju göra som man.

Jag vet att min farbror har gett mig det här uppdraget för att göra man av mig, men som tur är så fick jag ta med mig min stora kärlek Bonnie. Maurizio lekte med mig som barn och nu är han inte bara min vän utan även min livakt och han ska också följa med.

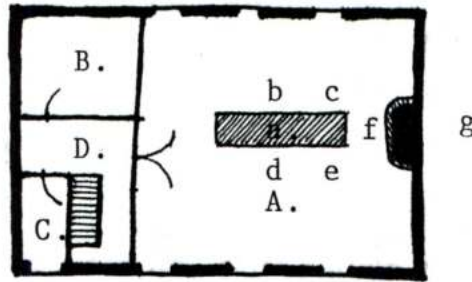
Morticia kommer att vara jobbig att ha med sig då hon är immun mot min charm samt helt känslomässigt iskall. Hon är dock helt lojal mot familjen och hon har hjälpt oss ur många kniviga situationer som en av vår familjs advokater.

Patrick har jag träffat några gånger och min farbror tycker bra om honom eftersom han har tjänat familjen väl genom att städa undan bevis och förstöra utredningar.

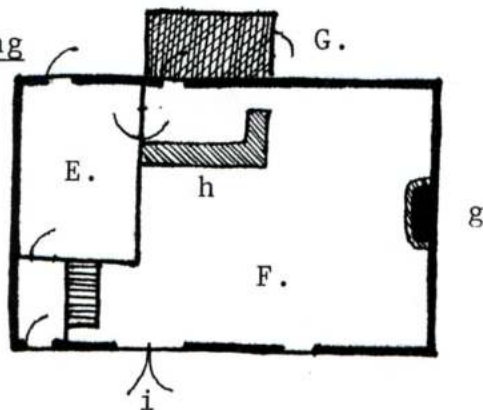
Som person är jag ganska pratsam och jag försöker charma folk hela tiden. Jag har obegränsat självförtroende.

Jag har aldrig dödat någon, men om familjen skulle behöva mig så skulle jag givetvis ställa upp eftersom familjen och hedern går före allt annat. Som alla andra italienska maffiaynglingar så går jag omkring i dyrbara kostymer med sidenslag och kring halsen har jag en dyr guldkedja.

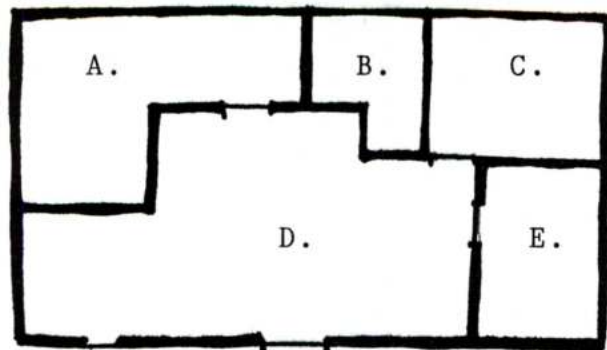


VÄRDSHUSET "LE PETIT CHIEN"ÖvervåningRummen

- A. Stora festsalen
- B. Tjänarens sovrums
- C. Förvaringsutrymme
- D. Trapphall
- E. Köket
- F. Krogen
- G. Skafferiet

UndervåningInredning och personer

- a. Långbordet
- b. Henri Revel
- c. Marie Dumont
- d. Rene Bonnet
- e. Baron Phillipe
- f. J-M Maseaux
- g. Öppen spis
- h. Bardisk
- i. Ingång

SIARKVINNANS LÄGENHET

- A. Sovrum
- B. Skafferi
- C. Köket
- D. Arbetsrummet där seansen sker.
- E. Förråd

FÖLJANDE KAMRATER SAKNAS FRÅN FÖRRA MÖTET:

1. ETIENNE LEGOFF

2. EMILE THIBAULT

3. CLAUDE VALLÉE

4. RAUL MOULAISON

5. MARCEL GLUCOU

6. CHRISTOPHE LAMBERT

7. PATRICK MEYER

8. ALAIN DUPIS

9. ALBERT DIOT

10. RICHARD SERRA

11. GUY ARISTIDE DE SAVOIE

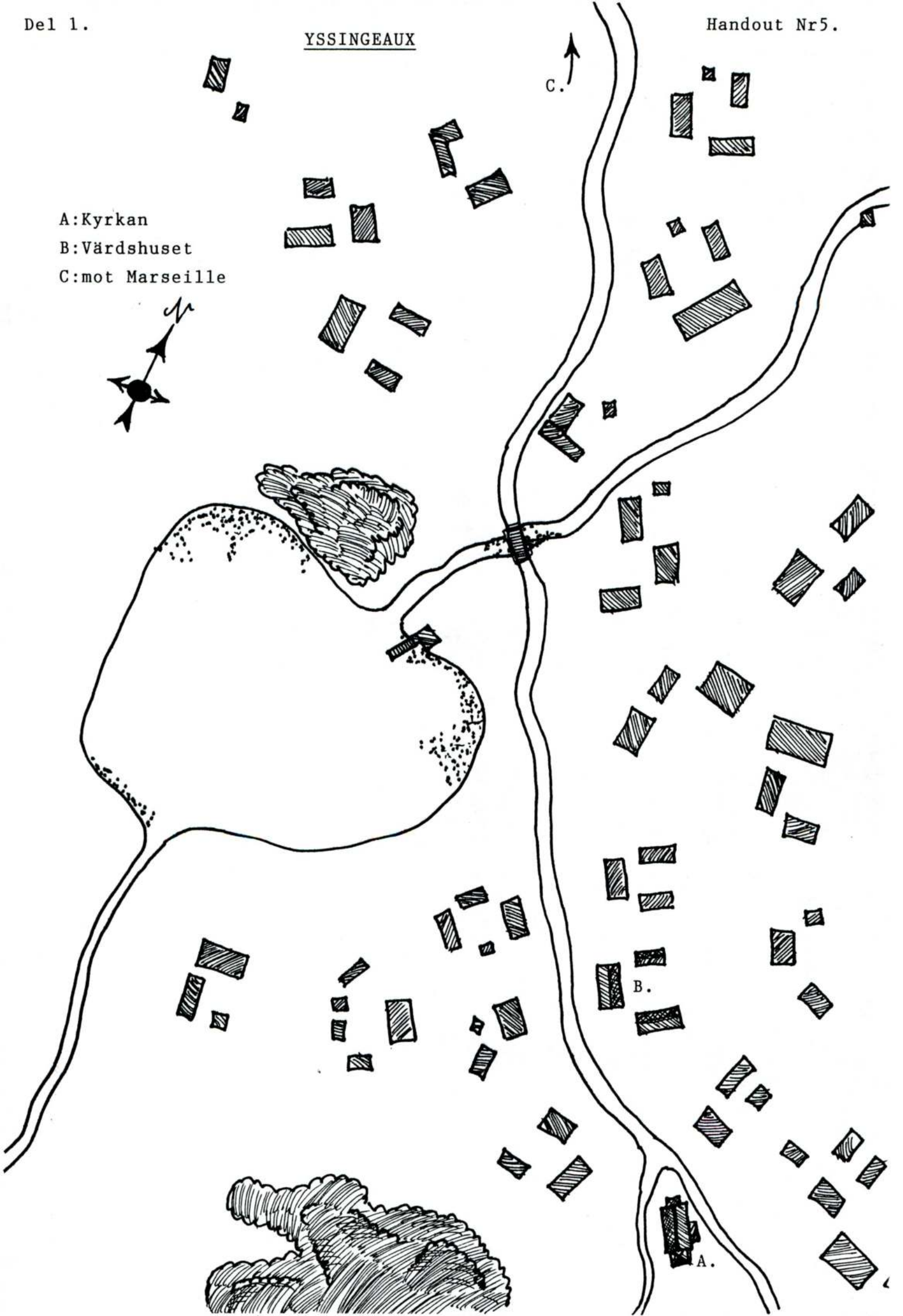


YSSINGEAUX

A:Kyrkan

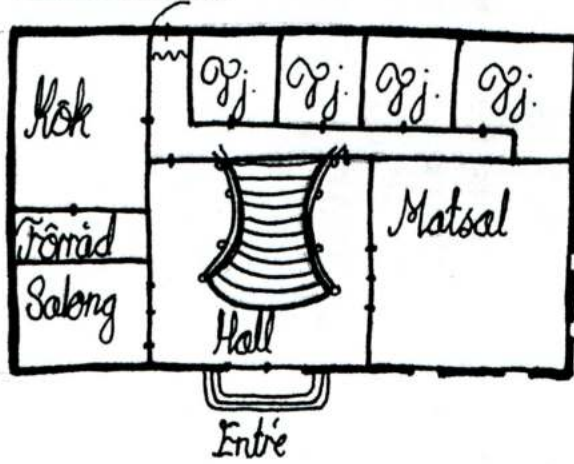
B:Vårdshuset

C: mot Marseille



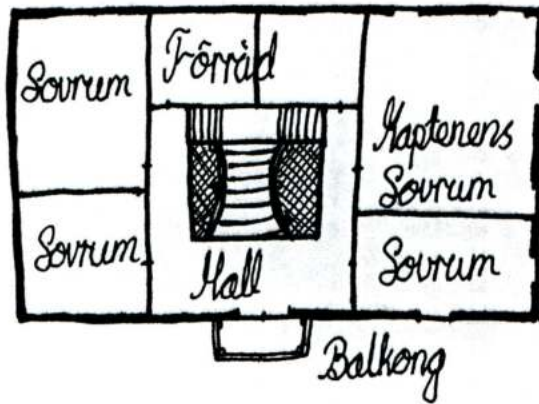
KOMPANICHEFENS HUS

Undervåning

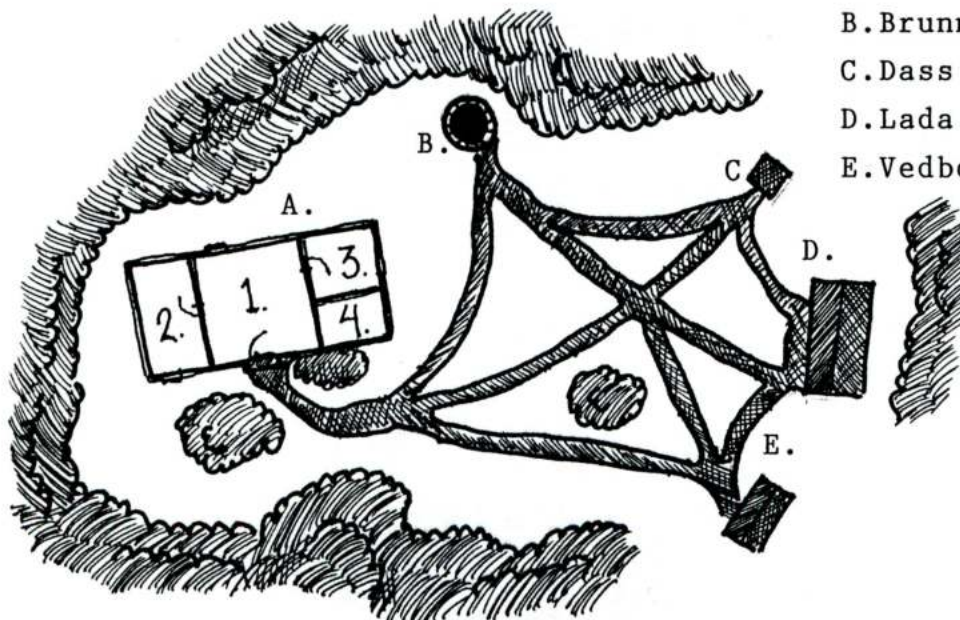


Tj.: Tjänarnas rum

Övervåning



HÄXHUSET PÅ KULLEN



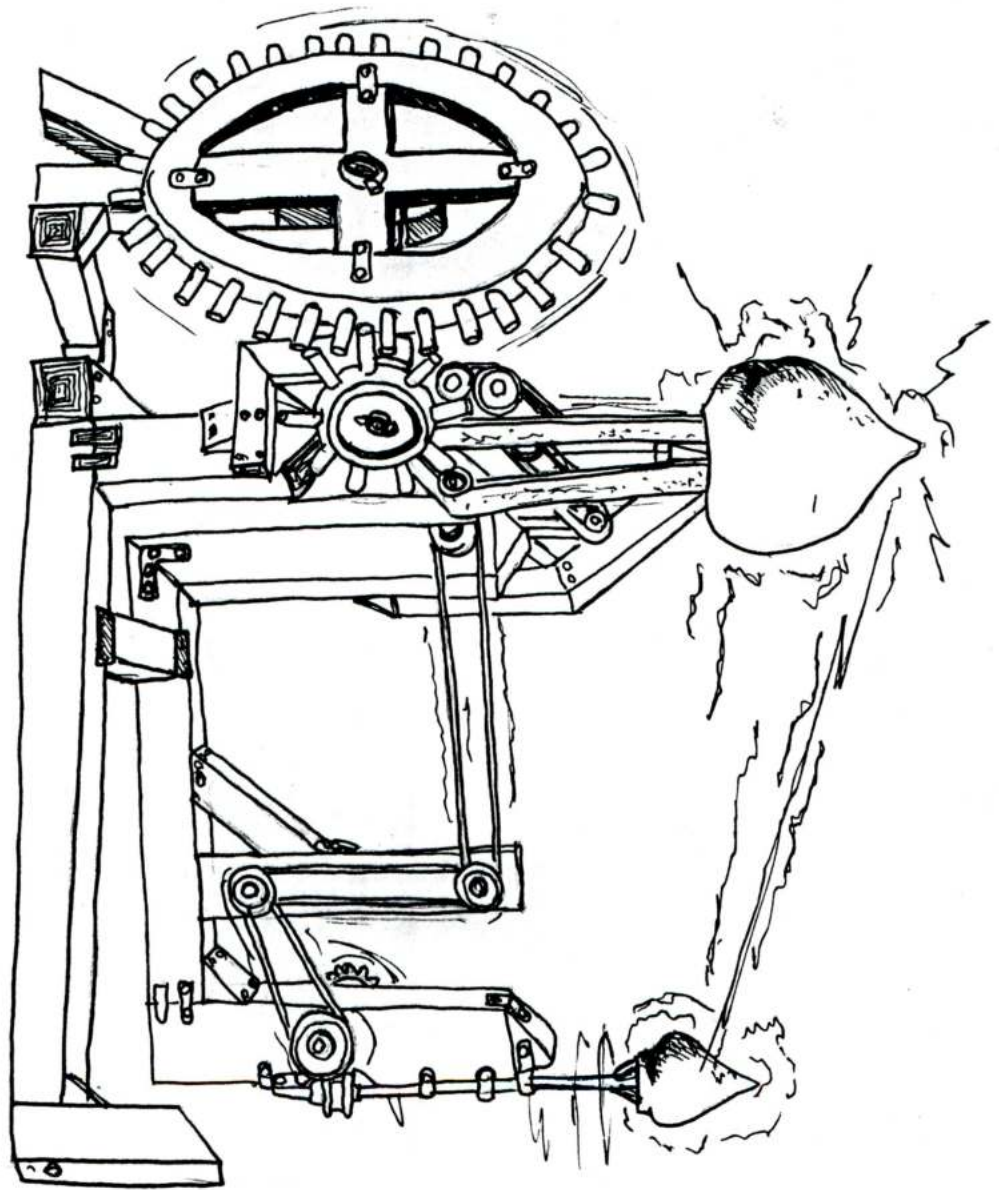
- A. Boningshus
- B. Brunn
- C. Dass
- D. Lada
- E. Vedbod

Till G

Dom kommer redan ikväll !!  
La väl vara på dem.

Claude





Larm - metall  
fast bakåt?

Gult + 3. bra!

9 sporrar - alla borta

Kolla hundar  
ref. N

12 steg - ingen vet?

Kanske utvär  
2 RP%

Inget till hon  
tva till henne

Man ser.  
~~XXXX~~  
C

Käre Patrick!!

Det smärta mig att höra att du har problem med dina överordnade, du är mig lika kär som min egen son så det är klart att jag ska hjälpa dig.

Medan vi reder ut det här lilla missförståndet bör du åka iväg på en utlandssemester. Detta passar utmärkt ihop med en operation jag länge tänkt genomföra. Som du vet har Don Tattaglia länge irriterat oss. Vår kontakt i hans familj har snappat upp att han ska möta några av sina leverantörer vid sitt lager i Bronx i natt. Innan detta sker ska du, Gino och Maurizio ha likviderat honom och hans andre man, detta bör vara alla en lära. En plan är kifogad.

Efter det vet Gino vad som ska göras.

Se till att under semestern hålla ett öga på Gino och rapportera sedan till mig när ni återvänder så kan jag lova en betövlan åt dig när ni återvänder.

Hälsningar

Giorgio di Bernetti



MAURIZIOS DRÖM

Du drömmer att du springer genom dimmiga gator i en svart enorm stad av medeltida utseende. Dina nakna fötter slår mot de våta kullerstensbelagda gatorna. Du stannar upp och lystnar och du kan höra förföljande fotsteg bakom dig. Fotstegen kommer närmare och närmare och du tar sats och springer in i en mörk och fuktig gränd.

"Stanna!!" hör du en röst skrika bakom dig, "Stanna och ge din gamla farfar en kram".

Rösten låter gammal och sprucken.

Framför dig tornar en bil upp sig, det är en Isotta Franchini av 1926 års modell. Det är Ginos bil.

Du kastar dig in bakom ratten och försöker starta bilen, men den vägrar och du börjar förtvivlat slå på instrumentbrädan.

Instrumentbrädan spricker vid första slaget och går itu.

Utanför börjar en siluette torna upp sig.

"NEEEJ" skriker en sprucken röst "INTE IGEN".

Rösten och skepnaden tornar bort-du är säker.

GE  
ISS AMERIKANERNA

2

Napoli 21 April, 1721

- 6a. <sup>a</sup>  
 Ären har gått, min Syn märknar ock lederna väcker.  
 Jag erfom de krav av Oss som kämpade.  
 Det var inte min lott att bekämpa Fiender.  
 Mina Barn visar föga Intresse. De söker bara  
 världfliga Rikeckmar i Stället.  
 Jag skriver Detta för de som kommer efter!  
 De kallar mig galen numera i Framtidens  
 kommer Folk att läsa och förstå!

- 6b. De har fortfarande väckert vid Ingången i Templet.  
 Det betyder att De inte upptäckt Ingången vi anmärkte.

- 6c. 6 Maj 1718.

Jag följde Jag Giaretta till Båten till Quebec Kolonier  
 Hon är inte säker här, hon har inte sökt henne ännu, kanske  
 är Han inte medveten om Hennes.



När svartklädda män trampar Neapol's Gator.  
Då Onskan regerar i Wärlden.  
Då Blodstingar mötas äro och Gødt bliva Ondt.  
Då skädder jag ned på missbrogen Atling.  
Har hon ögon att se ska Han tjäna Mig så:  
För samman de de Jag skilt och fäst på wiktig Plats.

Och Vesuvius ska i Solens Sken  
avstöra sin Hemsighet.

Min Lofjale Vän

Jag vill gratulera dig till en rad lyckade operationer.

Jag kan dock inte varna dig nog: visa återhållsamhet!

Detta är oroliga tider och jag vill inte ha svartskjortorna

på mig just nu! Vi har även andra skäl till oro, det

har blivit uppenbart för mig att ättingar är på väg.

Avbryt alla övriga operationer och koncentra dig på dem.

För de överlevande till templet.

Ljåna Mig väl, min händer  
och mina ögon.

7b. Francesco Benetti

↑  
René Benet + Lonardina di Paffi

7c. Pier-Michel Diamond

↑  
Marie-Yvette Diamond & Jean-Claude Killy

7d. Paul Revel

↑  
Henri Revel + Josephine la Boulangère



7e.

Jean-Étienne  
de Marie-Eglise

Baron de Marie-Eglise +  
Cornelia de la Porte

7f.

Gianetta Maseaux + 1718

Jean Marie Maseaux  
+ Marie-Yvette  
Dumont

7g.

Maurizio Salvatore

Gira Cantoni + Mauro Escola

7h.

Patrick O'Duffy

Isabella O'Roy + Eamon O'Duffy

7i.

Marticia Winston-Smythe

Patricia Forbes-Wellington + Donald Winston-Smythe

7j.

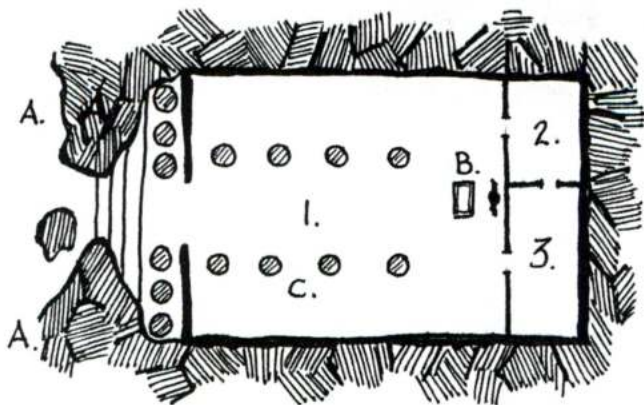
Gino Sotto Di Benotti

Alfredo Sotto Maria-Magdalena  
di Benotti + Benhè

Tavlan föreställande Venus/Baccus templet.



SLs skiss över templet, ej för spelarnas ögon.



1:Tempelsalen.

2:Sakristian.

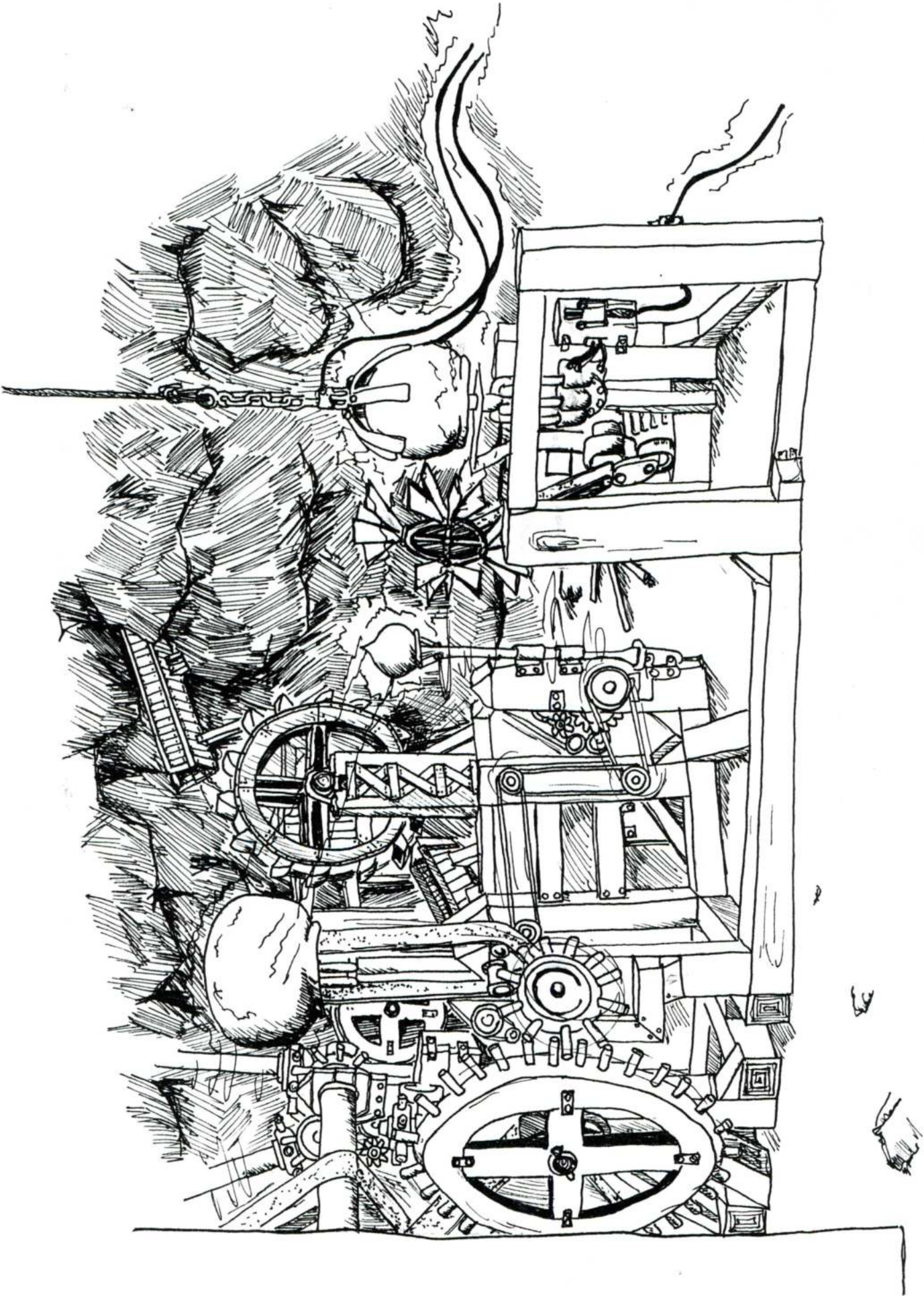
3:Rum med okänd funktion  
Innehåller lönndörr.

A:Nedrasade stenar som  
täcker delar av trappan  
och ingången.

B:Altare med stenstaty  
av satyr bakom sig.

C:Pelare.





# MÖRKRETS KÄLLA

ETT CALL OF CTHULHU -ÄVENTYR I TVÅ DELAR

AV LG BÄCKSTRÖM OCH INGVAR BLOMQUIST

## DEL 2

### 1. TILL SPELLEDAREN

Huvuddelen av handlingen i del två utspelar sig i 1920-talets Neapel.(närmare bestämt vintertid år 1926). Du bör lägga på minnet att det vid denna tid är fascisterna som styr Italien, samt att det inte råder spritförbud i landet.

Om spelarna har tagit sig igenom del 1, så skall Du dela ut PC'na enligt följande:

1. Den som spelade prästen i del 1, skall nu spela Bonnie.
2. Den som spelade baronen i del 1, skall nu spela Patrick O'Duffy.
3. Den som spelade soldaten i del 1, skall nu spela Morticia.
4. Den som spelade läkaren i del 1, skall nu spela Gino.
5. Den som spelade värdshusvärdinnan i del 1, skall nu spela Maurizio.

Ge spelarna ca 5 min. att läsa igenom sin PC.

Dessa italienska namn kan Du använda om det behövs:

Manliga	Kvinnliga	Efternamn
Luigi	Maria	Berte
Gianni	Lucia	Riva
Marcello	Gabriella	Croce
Giorgio	Anna	Lucca
Salvatore	Francesca	Massani
Vincente	Sophia	Rivera
Matteo	Loredana	Rossi
Vittorio	Gianna	Tattaglio
Renato	Sabrina	Fragnito
Marco	Lucrezia	Scandiffio



- Särskilda regler:**
1. Temporary Insanity räcker endast 1D10 rundor.
  2. Ignorera reglerna om "Insane Insights", CON-slag vid stor HP-förlust, samt Idea-slag för att konfirmera galenskap.

## 2. BAKGRUND:

Del 1 avslutas med att PC'na besestrar Gerard Chapuis (utom spelet), varefter de undersöker den underjordiska staden. Läkaren blev särskilt intresserad av denna, och han hittade också den hiss som leder upp till ett Baccustempel i Pompeji. Så småningom transporterade de sig tillbaka till Yssingaux, där läkaren (RBo) tog hand om GC's anteckningar för närmare studier. Prästen (JMM) fick, på eget initiativ, tjänst som bypräst i Yssingaux.; de andra PC'na återvände till sina resp. sysslor.

De omskakande upplevelserna i del 1 gjorde att en morbid fascination gång på gång ledde JMM's steg upp till Häxans hus. En ödesdiger dag tog han mod till sig, och gick ensam genom Gaten ned till Staden. Där nere hittade han GC's svartkonstbok; och det han läste i den fick honom att ifrågasätta Guds existens. Till slut kastade han också de besvärjelser som fanns i boken (bl.a. "Contact Nyarlathotep"); steg för steg gled han in i vansinnets värld, och han övergav så småningom sitt arbete och flyttade in i GC's gamla hus.

Esthers spådom lämnade honom ingen ro; han insåg att den kunde tolkas som att hans blodsbröders avkomma på något sätt skulle vara inblandad i hans död. Han inledde därför en kampanj för att eliminera de återstående blodsbröderna och deras barn. Marie lyckades dock undkomma den första attacken med en dotter, och varnade de andra.

Ledda av läkaren reste de återstående blodsbröderna till Neapel för att konfrontera JMM (han hade förstört Gaten i Yssingaux, som en försiktighetsåtgärd). De tog sig ned till Staden via hissen under Pompeji, men i striden med JMM blev alla utom RBo tillfångatagna. RBo bosatte sig i Neapel för att försöka hitta en annan, mindre välbevakad, nedgång. Han gifte sig med en lokal kvinna, med vilken han fick ett barn. Innan hon dog han hyrde också in ett antal pålitliga karlar som livvakter (embryot till det som senare skulle bli en maffiafamilj). RBo tillbringade sina sista år sökande efter nedgången; hans två barn\* och livvakter betraktade honom som galen och han dog ensam och bitter. Innan han dog lämnade han, inspirerad av en mycket verklig dröm, ledtrådar om sanningen i form av flera dagböcker, en tavla och två ädelstenar.



Under tiden transformerade JMM de tillfångatagna till skepnader som var honom mer till nytta:

1. MYD gjordes till ett gigantiskt "moderväsen", som skulle föda "minions" åt honom; hon bidrar dock inte med några arvsanlag, utan fungerar bara som ett slags "jäskar" åt den som befruktar henne.
2. HRe gjordes till stamfar för de minions JMM önskade sig. Under de ca 200 år som gått har de blivit många...
3. PAM förvandlades till ett matförråd åt JMM's minions; han ser nu ut som ett enormt, halvt mänskligt, köttberg. Genom att han helar all skada, så kan JMM's minions använda honom som ett ousinligt matförråd.

Det första barnet som moderväsendet födde hade JMM som "far". Hans tanke var att, när barnet vuxit upp, kunna byta kropp med det; sålunda skulle han kunna få sig en ung och vital kropp. Befruktningen var en del av den ritual som skapade moderväsendet, och kunde således bara utföras en gång.

Något år innan sin död hittade RBo till slut en annan nedgång till Staden på Vesuvius sluttning. Tillsammans med ett antal medhjälpare tog de sig ned till grottan, där RBo bevittnade sina vänners nya skepnader. Historien upprepade sig dock: JMM's minions anföll gruppen, och endast några få återvände till ytan. Innan de retirerade så bad MYD RBo att ta med sig hennes barn upp till ytan; hon berättade också det lilla hon visste om vad barnet skulle användas till.

För att hålla barnet (en flicka) undan JMM, så sände RBo iväg henne till några släktingar i Kanada; dessa adopterade henne, och hon fick ett nytt namn. I Italien angavs barnet officiellt som dotter till en av RBo's vakter, och i rullorna noterades det att hon dött; ett barnlik införskaffades och begravdes också.

\*Det av MYD's barn som överlevt JMM's första attack adopterades av RBo, och fick hans efternamn. Detta barn, och dess efterkommande, blev upptagna som medlemmar i familjen (som f.ö hade italiserat sitt namn Bonnet till "Benotti").

När JMM hade sparat upp sin dotter var det försent; hon var (officiellt) död, och RBo hade då varit avliden i en vecka. Vansinnig av ilska beslutade sig JMM för att hämnas: Hans minions bar ned RBo's kalla kropp till Staden, där JMM återupplivade honom. Med hjälp av det vetenskapliga kunnande som fanns förborgat i Staden plockades sedan RBo's hjärna ut, varpå JMM kastade en regenerationsbesvärjelse även på den. Nu roar sig JMM med att, med ojämna mellanrum, utsätta RBo's hjärna för plågsamma experiment och utdragen tortyr.



Under åren som gått har JMM långsamt expanderat sin maktbas. En vagel i hans öga har dock alltid varit familjen Benotti. För att bekämpa dem (utan onödig uppmärksamhet), för att skaffa sig nödvändiga människooffer, samt för att vakta nedgången i Pompeji, har JMM grundat en egen "familj". Eftersom han misstänker att det finns en extra nedgång någonstans på Vesuvius har JMM köpt upp så mycket mark som möjligt på dess sluttningar; där ligger också hans familjs (Masotti; italisering av Maseaux) högkvarter.

Ett annat, mer långsiktigt, uppdrag som Masottis har, är att spåra upp och döda alla ättlingar till sina blodsbröder. Även om ingen i familjen numera vet vem "Il Capo" (Bossen) är, så kommunicerar de brevlades via hissen under Baccustemplet i Pompeji. På detta sätt får JMM fortlöpande information om hur allt fortskrider "där uppe". JMM själv anser sig vara alltför upptagen med magiska experiment o.dyl. för att ha tid att besöka ytan (trots att han inte vill erkänna det, så beror det också på att han känner sig otrygg där uppe; betänk spådomen). Hans viktigaste projekt består i att, med hjälp av maskinen från del 1, få kontroll över "Hounds of Tindalos" (mycket otäcka saker; se regelboken). Denna maskin skapar ett energi/tidsfält som gör att monstren regelbundet manifesterar sig; JMM jobbar f.n. på att även kunna kontrollera dem. En gång har han, på prov, låtit det sfäriska fältet expandera upp ovan Neapels markyta...

JMM har, under sin långa levnad, frammanat Nyarlathotep (N) många gånger. Allteftersom tiden gått har han blivit mer och mer högmodig, för att nu anse att N's rykte är betydligt överdrivet. JMM går t.o.m. så långt som att tycka att han är mäktigare än N, och att platsen som Azathots budbärare rätteligen borde tillfalla honom. Sålunda har han utropat sig som "Den Nye Guden", och smider långtgående planer på att förinta N och ta över hans plats. Detta roar naturligtvis enormt N, som förutsåg denna utveckling redan för 100 år sedan (N har faktist INT 100). Istället för att ta kål på JMM själv har N, som en roande förströelse, planerat ett litet "spel" för att uppnå samma resultat. Under årens lopp har han arrangerat saker och ting så att de överlevande ättlingarna till JMM's blodsbröder skall mötas och resa över till Neapel. N vill helst att hans lilla spel går i lås, så han kommer att hålla ett vakande öga på PC'na (för det är de det handlar om) för att det inte skall förstöras. Under spelet kommer N att hålla uppsikt över PC'na i form av en svart katt. För att höja spänningen i spelet sänder N en varnande dröm till Bonnie, och en till JMM om att blodsbrödernas ättlingar är på väg.



### 3. SCEN 1 - ÖVERFALLET:

*Ge handout 1, 2 och 3 till resp. spelare.*

Förklara för spelarna att deras PC's är utvalda av sin Don (Ginos farbror) till att ta livet av chefen för en rivaliserande maffiafamilj (Don Grandi). En tjallare har tipsat om att han kommer åkande på hamngatan kl.5 på morgonen; planen är att Patrick skall stoppa bilen, varefter samtliga skall öppna eld och meja ned alla som åker med i bilen. Efter dådet skall de köra ned till kajplats 13, där en underhuggare väntar på dem. De skall informera honom om hur det gick, samt ge honom bilnycklarna och vapnen. Därefter skall PC'na gå ombord på fraktskeppet "MS Taranto", som skall ta dem (och en last majs) till Neapel. Väl framme i Neapel kommer de att tas emot av släktingar till Gino (också mafiosos), hos vilka de skall stanna i ungefär ett år, tills den värsta uppståndelsen lagt sig.

PC'na har olika skäl till att utföra mordet:

1. **Patrick (POM)** är en korrumberad snut som har hjälpt maffian i många år. Nu ryktas det om att krafttag skall sättas in för att rensa ut alla ohederliga snutar. Maffian har erbjudit sig att ta hand om detta, mot att han är med om överfallet (genom detta vill de knyta honom oåterkalleligen till sig).
2. **Morticia (MWS)** har bistått maffian med rättslig hjälp, och hon smugglade vid ett tillfälle in en pistol till en kille på kåken. En internutredning i justitiedepartementet hotar henne, om inte maffian gör något.
3. **Gino (GSG)** anmälde sig som frivillig till detta uppdrag för att bevisa att han är någon att räkna med, och för att få tyst på alla de som tycker att han inte är något annat än en bortskämd spoling.
4. **Maurizio (MSa)** följer med som Ginos beskyddare; för honom är det bara ett jobb.
5. **Bonnie (BON)** följer med för att Gino vill det - hon tycker också att det skall bli toppen med semester i Europa.

Spelet börjar med att PC'na står och väntar på bilen bakom ett gathörn. Från en blygrå himmel faller snöblandat regn, och på avstånd hörs ljud från hamnen. Till sist hörs ett motorljud som närmar sig...

*PC'na har ingen tid att tänka ut någon "fiffig" plan. Om spelarna visar sådana tendenser, så anländer bilen.genast.*

I bilen sitter maffiabossen och två livvakter (en kör). De stannar när POM ger tecken, och vevar ned rutan om POM vill. Spelarna kan skjuta i två rundor innan de i bilen reagerar.



Livvakt: 10 HP      Pistol 40% (1D6 skada)  
Livvakt: 11 HP      Pistol 60% (1D6 skada)  
Maffia: 8 HP      Inget vapen

*Kom ihåg att man blir medvetslös när man har 1 HP kvar.  
PC'na skall överleva denna strid; fuska om nödvändigt!*

Efter striden ger sig PC'na av till hamnen, där de träffar underhuggaren enl. ovan. Eftersom deras packning (och en uppsättning vapen, identisk med den de använde i överfallet) redan är ombord på skeppet, så är det bara att ta sig upp för landgången. Kaptenen (som också är kriminell) visar dem till deras kojor (3 st.). varpå fartyget avseglar.

*Scen 1 skall gå snabbt - sikta på 20 minuter. Om spelarna velar eller vill hålla på och undersöka en massa (t.ex smyga sig ombord på skeppet, eller pumpa mordoffret på information), så tveka inte att stressa på dem!*

## SCEN 2 - RESAN:

*Ge handout4 till Maurizio.*

Om någon är skadad, så helar den PC'n 1D3+1 HP under resan. Det enda som händer under resan är att skeppskatten fattar tycke för Morticia (katten är inte N!).

*Inget rollspel under resan; 30 sekunders speltid!*

## 4. SCEN 3 - FAMILJELYCKA:

Båten anlöper Neapels hamn på eftermiddagen den 23:e januari 1926. Enl. vad som är bestämt skall kaptenen fixa vapnen förbi tullen. Tullarna går igenom PC'nas bagage mycket noggrant och uppträder mycket snorkigt mot dem; PC'na ser att alla tjänstemän är "svartskjortor" (fascister).

När de kommer ut från tullen möts PC'na av en oljig, men översvallande glad italienare. Han kramar om alla män och kysser damerna på hand, samt presenterar sig som "Paolo" (di Anno). Han är utsänd av familjen Benotti för att möta PC'na. Ivrigt pladdrande släpar han iväg dem mot den väntande Bugattin, för vidare transport till familjens hem.

*Paolo är lättsam och pratglad, men också "slemmig". Om han kommer åt, så tafsar han på Bonnie (först och främst) och Morticia (om han får reda på att Bonnie är "upptagen").*

Paolo kör dem från Neapel, ut på kustvägen. Efter ca en kvart svänger han av mot inlandet; samtidigt märker någon (lyckad Spot Hidden) att en bil med tre män följer efter dem och verkar knappa in. Som svar trampar Paolo gasen i botten och kör ifrån förföljarna, som i desperation tömmer sina (pistol)magasin efter PC'na (ingen träffas).

Ungefär 1/2 timme senare svänger Bugattin upp framför ett ståtligt trevåningshus i sten, omgivet av en rejält tilltagen park. Flera mindre boningshus ligger i närheten, och familjeöverhuvudet (Don Carlo Benotti) med maka kommer ut för att hälsa gästerna.välkomna.

När Paolo eller PC'na talar om vad som hänt, så förklarar Donen att det bara är ett mindre problem (Psychology: Lögn!) med ett gäng busar.

Efter en rundtur i det vackra huset ledsagas PC'na till sina rum, för att göra sig iordning innan välkomstmiddagen kl 18.

Under middagen kan spelarna få reda på följande saker, beroende på vad de frågar om:

1. De som sköt tillhör en rivaliserande familj, som alltid har legat i fejd med Benottis.
2. Ingen vet egentligen varför familjerna slåss; "De som vet det är för länge sedan döda".
3. Den rivaliserande familjen heter Masotti och håller sig mest för sig själva på Vesuvius sluttning, vars vinodlingar de har mutat in som "sitt område".
4. Även om familjerna alltid legat i fejd, så har läget blivit stadigt värre under de senare åren, och för ungefär en vecka sedan bröt fullt krig ut. Detta håller sig än så länge på låg nivå, men kan när som helst blossa upp på allvar.
5. Det senaste året har Masottis börjat expandera in i Neapel med sin beskyddarverksamhet.
6. Masottis är kända för sina brutala metoder; där andra familjer nöjer sig med att arrangera "olyckor" som nästan slår in, eller att ta med den misshagliges barn på en åktur, så tar Masottis livet av denne - bums!

Efter middagen får PC'na chans att tala med Donen, om de vill. Han nämner bl.a. att han är ansvarig för deras säkerhet, samt att ett telegram från USA säger att polisen ännu inte har några spår på de som sköt Don Grandi. De kan alltså röra sig fritt i Italien.

På natten vaknar Maurizio av att något tungt trycker på hans bröst samtidigt som en het andedräkt sköljer över hans ansikte. När han slår upp ögonen stirrar han rätt upp i två gula ögon; rummet i övrigt är helt i mörker.

*Ögonen tillhör förstås en katt. Just den här katten är dock telepatiskt länkad till N, som kan se genom dess ögon, och även, i viss utsträckning, styra den. Den är inte "besatt" i vanlig mening, så om den dör kommer den inte att transformeras till någon av N's monstruösa former; den kommer bara att vara en död katt. Om den*



*skulle dö, så kommer den tillbaka, men med vita fläckar där det som dödade den träffade. Den betar sig normalt tsv.*

Senare samma natt väcks PC'na (om de inte redan är vakna) av tjänarna. Alla vuxna män, och de flesta kvinnor, är uppe; de verkar vara väldigt upphetsade. När PC'na kommer ned från rummen säger Donen att "han skall visa dem något". Därefter ger sig PC'na + ca 10 man iväg med bil mot Neapel.

#### SCEN 4 - ULTIMATUM:

Ungefär kl 2 på natten anländer karavanen till en lagerbyggnad i hamnkvartieren; dörren hänger på sniskan och står på glänt. När de går in ser de en fruktansvärd syn i ficklampornas sken:

Tunnor med olivolja och vin är krossade mot golvet, och blandande sig med deras innehåll rinner strömmar av blod, tarminnehåll och hjärnsubstans över betongen och ned i avloppsbrunnarna. I den stinkande pölen kan man se de lemlästade resterna av minst 7 människor (-1/1D5 SAN). PC'na måste slå 1D20 < CON för att inte spy. Ficklampornas strålar faller sedan, en och en, på en av väggarna. Uppe vid taket ser de där ett meddelande, skrivet i blod som ännu inte hunnit torka. Det är undertecknat av en underlig symbol.

*Ge spelarna handout 5. Beskriv ovanstående scen så läbbigt som möjligt!*

Låt spelarna slå ett Spot Hidden och ett Track; om något av slagen lyckas, så ser den PC'n att oformliga blodspår leder från massakern, bort till ett torrt hörn av lokalen. Där försvinner de ned i en brunn; man ser vid närmare studium att brunnslocket står på glänt. Om någon vill klättra ned, så kan ingen person > SIZ 20 ta sig genom öppningen.

I brunnen ser man ett antal (3-6) jordgångar som leder iväg åt alla håll. Om PC'na följer dem kommer de snart till ett ställe där gången har rasat (samma överallt); hela tiden fortsätter taket att falla in, med små bitar i taget. Om POM går ned så hittar hans vana polisöga strax ett spår som i storlek liknar en 8-årings, men som är för avlångt och som har för långa naglar (klor?). Alla NPC's vet att Neapel inte har något kloaksystem (däremot har det ett system av avloppsrör.



#### 4. SCEN 5 - UNDERSÖKNING:

Dagen efter är det meningen att PC'na ska forska i vem det är som är ute efter dem. Följande kan de ta reda på:

1. **Symbolen:** De flesta familjemedlemmarna vet att det är Masottis "bomärke", men de vet inte vad symbolen står för. Om PC'na går på bibliotek, så ger en lyckad Library Use (ett slag var 4:e timme) att symbolen användes av en förbjuden kult som dyrkade guden Baccus på romartiden. Denna kult blev utrotad av de styrande 161 f.kr, eftersom den sysslade med människooffer (ädlingar); i Rom använde kulten ett Venustempel som front utåt.

**Venustempel (Library Use):** I Pompeji har man hittat ett sådant, under vilket det finns rester av en äldre struktur. Om PC'na söker upp en auktoritet på ämnet, så blir de hänvisade till "Il dottore" De Vecchi. På sitt rum ger han dem ovanstående information. Han vet också att Baccuskulten antagligen fanns i Pompeji, att kultisterna dyrkade en "behornad gud", samt att Baccuskulten kanske också var en front för något värre.

2. **Polisen** kan tala om att brottsligheten har ökat på sistone, samt att den har blivit mycket råare. Om spelarna verkar intresserade av familjen Masotti, så kan polisen tipsa dem om en tjallare - Guiseppe Bianchi - som kan veta mer. Endast POM!

**Tjallaren** är en f.d. medlem i familjen M som nu lever i ständig skräck för deras hämnd. Enligt honom styrs familjen av en inre klick som är helt galna. De möts i lönndom varje lördag natt i Pompeji - tjallaren vet inte vad de gör där, han flydde för att deras metoder var för råa.

3. Om PC'na vill forska i **varför familjerna slåss** (eller rent allmänt i deras historia), så finns det ett bibliotek i fam. Benottis huvudbyggnad. Med en lyckad Library Use (+20), eftersom det är ett rel. litet bibliotek), så hittas den enda kvarvarande dagboken som RBo skrev.

*Ge spelarna handout 6.*

4. **Tavlorna:** Om man besöker biblioteket, så kan man inte undgå att lägga märke till de väggmålningar som löper runt rummet precis under taket. Dessa är de tre intressantaste:

a) Föreställer Vesuvius i gryning/skymning. I övre kanten av tavlan är inmålat en snirklig "bård", som om målaren velat fånga något som fanns i bildens förgrund. Tavlan verkar vara målad från någonstans i huset eller dess omgivning. Om PC'na frågar runt, så känner någon igen bården som en del av lusthuse

- b) Föreställer vad som ser ut att vara ett romerskt tempel, men med vissa ändringar. På ett altare pågår ett människooffer, och framför detta dansar, dricker och kopulerar en mängd människor i romerska togor. Bakom altaret anas vagt en mörk gestalt som hukar sig fram mot åskådaren (-0/1D3 SAN).
- c) Avbildar en man i övre medelåldern i gammaldags kläder, och med en guldkedja om halsen, i vilken en röd ädelsten är innefattad I bakgrunden ser man en mörk och otydlig stad. Ovanför målningen är en järnkrok fastsatt i väggen. Under bilden står "Tres faciunt collegium".

Detta är latin för "Tre är ett kollegium", och syftar på att Maurizios och Bonnies stenar skall föras ihop med Ginos halskedja. Om de gör det smälter de samman; monteras sedan stenen i Ginos halskedja, så händer något märkligt när man hänger upp den på järnkroken i solljus. Den sammansmälta stenen bryter då ljuset som ett prisma, och hundratals små ljuspunkter sprider sig över bibliotekets väggar. En av dessa punkter är placerad på Vesuvius sluttning på tavlan. Tavlans färg gör att just denna punkt är intensivt röd.

*När någon av de tre nämnda PC'na ser tavlan får de slå mot Idea (1 gång var varje gång) för att känna igen stenen eller kedjan som sin.*

## 5. SCEN 6 - NATTATTACK:

Den andra natten flyttas PC'na över till en tvåvånings gästvilla ca 100 m. från huvudbyggnaden. Samma natt anfaller JMM's minions huset; PC'na vaknar mitt i natten av skrik och skott. Om de tittar ut så skymtar de hur små, bleka gestalter springer mellan träden på huk. Samtidigt ser PC'na hur en mafioso dras ned av 10 st små.monster. Se scen 10 för beskrivning, och kom ihåg att de inte anfaller MWS.

*Gör klart för spelarna att monstren är många, och att deras familj verkar vara på väg att bli slaktad. Om spelarna gör något vettigt, som t.ex. att barrikadera sig, så klarar de sig. Om de däremot springer ut till dem: se Scen*

Efter någon halvtimme är det säkert att gå ut. I ett slag har familjen mer än halverats, och de flesta som är kvar är kvinnor, barn och äldre.



Om PC'na snokar runt, så hittar de vad som ser ut att vara en tunnelmyrning i marken halvvägs mellan grinden och huset. Tunneln är stor nog att gå framåthukad igenom, och den leder utan incidenter upp till familjen Masottis hus (i källaren, tar ca i timme) I huset finns två betjänter (obeväpnade), resten håller en improviserad tackmässa till Shub-Niggurath i Pompeji.

<b>Betjänt:</b>	STR 12	DEX 10	7 HP	Fist 50	1D2
<b>Betjänt:</b>	STR 7	DEX 11	7 HP	Knife 35	1D4+1

Om PC'na letar igenom huset så hittar de följande intressanta information i ett skrivbord (5 min.):

*Ge spelarna handout 7.*

Det finns en betjänt på övervåningen och en på bottenvåningen; om PC'na skjuter på någon, så försöker den andre fly obemärkt för att hämta hjälp (tar 5 min.). De börjar aldrig en strid, utan föredrar flykt.

I källaren finns dessutom ett litet blodsbestänkt altare.

## SCEN. 7 - POMPEJI

Vad som händer här beror på när spelarna kommer hit:

**På dagen:** Staden är öppen för guidade turer 8-18, sedan stängs området. Det är dock inga problem att ta sig in efter stängningsdags. PC'na har antagligen inga problem att hitta Venustemplet, antingen mha arkeologisk karta eller muntlig beskrivning av guide eller professor. Örtre halvan av byggnaden är rasad, så att man kan gå ned i det f.d. Baccustemplet.

*Ge spelarna handout 8.*

**På natten:** Som ovan, men på lördagar samlas Masottis för att offra till Shub-Niggurath; då finns här ca 20 kultister + några vakter. Typisk kultist:

DEX 7	Knife 45 (1D4+1)	Fist 35
-------	------------------	---------

De håller till i rum 1 i handout 8.

Om PC'na letar igenom rum 3 får varje person slå Spot Hidden varannan timme för att hitta en hemlig dörr som leder in till en triangulär/pyramidal kammare. Där inne ser de att hela golvet, förutom ett cirkulärt område i mitten, är täckt av slingrande symboler. Om någon eller något rör "cirkeln", så faller golvet undan från PC'nas fötter liksom om de stod i en stor hiss (vilket de också



gör!) och det triangulära golvet sjunker med en oroväckande hög hastighet; gå till Scen 11.

## SCEN 8. - ÖDET

Om PC'na någon gång under spelet går ut och äter, hyr hästar, eller på liknande sätt gör av med pengar, så skall Du lägga in följande händelse;

Ögonblicket innan PC'na talar om sitt ärende, så hejdas de av (kyparen, vapenhandlaren, eller vad det nu är...). Innan de har talat till punkt fyller han i exakt vad de vill ha. Om PC'na är överraskade (det borde de vara!), eller undrar hur han kan veta detta. "Handlaren" berättar då att när han övertog rörelsen eftersin döde far för 10 år sedan så var (PC'nas varor) redan beställda till idag, 1928. *Handlaren får också pengar från en medhjälpare; tydligen har de slagit vad om något som har med om PC'na skulle komma eller inte att göra.*

## 6. SCEN 9. - MOT VULKANEN:

När PC'na har fått en ljuspunkt att markera nedgången på tavlan över Vesuvius, så är det raka spåret. Om de berättar om sina planer för Benottis, så försöker de avråda PC'na. Benottis påminner om att det är Masottis som regerar på vulkanen. Om PC'na envisas så släpps de förstås iväg, men de får inte någon hjälp; attacken på Benottis har sänkt moralen ordentligt. De varnar dock PC'na från att köra upp med bil; det skulle märkas på långt håll, och de påminner PC'na om att Masottis har stenhård koll på sina marker.

*Om PC'na behöver en karta över Vesuvius, så kan den inhandlas i Neapel; där finns även kompass. Hästar finns att hyra vid vulkanens fot, i någon av byarna.*

Vesuvius täcks av vinodlingar upp till ungefär hälften av bergssidan, längre upp vidtar en gles matta av torra buskar. \*Om PC'na har en karta och kompass kan var och en slå mot Make Maps varje timme för att finna nedgången. Om de inte har något sådant får de slå varannan timme\*.

*Om ni har ont om tid kan Du strunta i detta; anta isåfall bara att PC'na till slut hittar nedgången.*

Slutligen hittar då PC'na öppningen i berget, och tar sig in genom sprickan. Där finner de en smal gång som vindlar sig nedåt i ca 20-25 graders lutning. Efter ca 30 min. gång kommer PC'na fram till en liten grotta, i vilken det ligger ett dussintal skelett. De flesta av dem har fortfarande på sig rester av romersk rustning. På andra sidan grottan övergår tunneln till en trappa; så småningom består också väggar och tak av samma släta svarta sten.

## SCEN 10. I UNDERJORDEN:

Vännerna fortsätter nedstigningen i Vesuvius; efter ca 1 timmes trappklivande börjar bildreliefer täcka väggarna. Dessa visar bilder på tvåbenta ormar i enorma städer, strider mellan dem och andra, ännu kusligare, varelser, samt hur ormväsendena dyrkas som gudar av håriga apmän. En stund senare märker PC'na hur det blir varmare och varmare; längre fram ser de hur ett brandgult ljus dansar på grottväggen. När de rundar kröken står de vid randen av ev enorm ravin. Långt därnere kan de se hur lavan bubblar-hettan känns som en ugn. Över den ca 100 m. breda sprickan löper en 2 m. bred bro med räcken i knähöjd. Bron består av kolsvart sten och verkar huggen ur ett stycke. Bropelarna kröns på bägge sidor av stiliserade get-/manhybrider i sten.

Efter ytterligare 2 timmar kommer de äntligen ned på plan mark, när trappan avslutas i ett cirkulärt rum i vars väggar tre triangulära dörröppningar är infällda. På samtliga sitter en rund skiva som kan tryckas in; när detta görs på mittendörren glider den tyst upp, de andra dörrarna kan inte öppnas.

**Grotta 1:** Här inne ligger MYD, transformerad till Moderväsendet. Hon påminner mest om en 5 m. lång och 2 m. bred/hög larv, på vilken armar, ben och huvud ser ut som löjligt små utväxter (hon kan förstås inte röra sig). Runt henne ligger unga minions av olika åldrar, och en stank av blod, svett och exkrement skär genom luften. Vid sidan av henne ligger en rad "spädminions" och slickar i sig av hennes mjölklika svett. Hon ger hela tiden ifrån sig ett utdraget stönande (-1/1D6 SAN).

Om PC'na närmar sig slår hon plötsligt upp ögonen och ser i tur och ordning på MSa och BON. "Lova mig att ni är tysta, mina barn...lova mig det!"; sedan övergår hon till att ömsom skratta och gråta, och det går inte att få något mer vettigt ur henne. Man kan lätt ta kål på henne.

**Grotta 2:** Här inne är helt tomt, förutom på två saker: En (mänsklig) hjärna i en vätskefylld glascylinder, och en metallåda (ca 2x2x1 m.) på vilken det sitter flera reglage. Mellan hjärnan och lådan löper flera sladdar.

*Det här är RBo's hjärna, och reglagen kan Lex. ge honom varierande grad av hörsel, syn och känsel, samt tillåta honom att prata högt (-1/1D3 SAN).*

Om de får igång hans röst, så vrålar den vansinnigt, och det enda vettiga som sägs är: "kom ihåg att Du skall dö", åtföljt av ett asgarv.



Grotta 3: Detta utrymme upptas av PAM's väldiga kroppshydda (2/3 ggr så stor som Moderv.). När PC'na träder in står två minions och sliter ut köttbitar ur honom, medans PC's ser på (-1/1D6 SAN för alltihop). De smiter dock kvickt iväg när vännerna går in. Medans PC'na ser på , så läker PAM's skador ihop. Långsamt fixerar PAM POD med blicken: "Döda mig", befäller den, och låter sin blick vandra till en värja som ligger upptrückt mot väggen, "snälla du". Om POD stöter in värjan i PAM's kropp, så ger båda till ett avgrundstjut. I detta nu tar PAM POD's kropp i besittning.

*Ta den som spelar POD avsides (med kar.blad) och ge honom PAM's kar.blad istället. Förklara att han numera skall spela Baron Philippe (PAM).*

Köttklumpen vrålar gutturalt, men inget vettigt kommer fram (POD kan ännu inte kontrollera stämbanden).

*Låt spelarna rollspela litet här*

Den sista grottan fylls ut av en enorm stad i svart sten. Slingrande symboler på varje yta lyser upp staden med ett gulgrönt ljus. Tornande upp sig ovanför hustaken ser spelarna en enorm konstruktion, som är hämtad från en dåres mardrömmar.

*Ge spelarna handout 10*

Maskinen omges av ett skimrande blått sken, med skarp avgränsning. Inne i den del av staden som omges av skenet springer minions omkring skrikande, medans groteska varelser ibland koalescerar från hörnen (Hounds of Tindalos, -1/1D6 SAN; se regelboken). Strax utanför detta sceneri reser sig ett ca 20 m. högt, svart torn mot grottaket. På en balkong sitter en figur på en stentron och beskådar det hela skrattande,

*Detta är Jean-Marte Maseaux's lilla underhållning.*

När (om) PC'na rör sig mot tornet kliver han upp från sin tron, och hälsar dem välkomna. Han skryter sedan med sin makt, och att han har blivit en Gud. Till sist erbjuder han Bonnie en plats vid hans suda, att dela all makt (en bluff; så fort han kommer åt att röra henne kommer han att ta över hennes kropp, och hon kommer att dö). Det finns ingen port i tornet, men om hon accepterar, så öppnas det en.

Om PAM är med, så vet han att JMM's makt kommer från maskinen, som måste förstöras. Maskinen existerar dock i flera dimensioner samtidigt, så den reparerar sig själv på ca 10 sek. Det enda sättet att förstöra den är genom att bryta loss en del och plocka ut den ur "det blå ljuset". Detta får som resultat att Houndsen slipper lösa och attackerar JMM (enbart). Om en PC springer in i det blå fältet, måste haon slå Luck varje rubda för att



inte bli attackerad av en Hound. Lyckas det får PC'n slå ännu ett Lock för att nå fram till maskinen (där inga Hounds anfaller).

Om PC'na verkar förlora, så transformerar sig katten (på ett avskilt ställe) till N, och han konfronterar och besegrar JMM.

Om PC'na verkar vinna, så visar N sig efter striden och tackar för hjälpen, samt skänker dem staden i gåva (maskinen tar dock han hand om).

Om PC'na kom ned via Pompeji, så sänker sig "triangelhissen" mot en punkt mellan maskinen och fältets ytterkant. PC,na har inte lång tid på sig innan Houndsen kommer...

**SLUT**

## MINIONS OF THE NEW GOD

STR:5	VAPEN			HP:6
CON:7				
SIZ:5	Klor	35%	1D3	
DEX:10	Bett	25%	1D4	SAN:-1/1D4
POW:1				
INT:4	Grepp	30%	---	

Dessa varelser ser ut som små mjölkvita ghouls.

De når en normal person till midjan och de har långa armar som släpar i marken när de går upprätt.

Lika ofta som de går upprätt lika ofta går de på alla fyra.

De har en mun med sylvassa tänder och stora klor på händerna. Deras ögon är gråa.

Morticia har delvis makt över dem eftersom hon är avkomling till Henri Revel. Hon kan tex befälla dom att sluta attackera någon eller att sticka åt hecklefjäll. Vad dom däremot aldrig gör på Morticias befallning är att attackera JMM eller Masottis.

## THE NEW GOD (J.M MASEAUX)

STR:13	HP:11
CON:7	MP:40
SIZ:14	
DEX:6	SAN:0/1D3 (Endast för Bonnie)
APP:1	
INT:12	
EDU:12	
POW:20+40 (ges av maskinen)	

JMM ser numera ut som en förtorkad, halvt mumifierad man iklädd en grå kåpa. Hans kropp är täckt av tatueringar. Han tar ingen fysisk skada eftersom han är täckt av en Gate.

Han använder följande combat spells:

Nyogthas kram	Deflect Harm
Gate(se ovan)	Shudde Mélls röda tecken.
Hypnotisera	

Personlighet:ELAK och VANSINNIG !!!



## ADDENDUM OCH FEL

### \*Del 1 Scen 7.

Skogen är alltså djävligt sjuk.  
Se till att spela ut alla dina klaustrofobiska och bizarra mardrömmar. Här ska vansinnet härska.

### \*Del 1 Scen 8.

Allt i rummet där maskinen står är bizarrt.  
Precis runt maskinen är allt ASbizarrt.  
Om spelarna börjar mixtra med den så beter sig saker och ting inte som förväntat. Tänk dig själv hur du skulle bete dig om du stoppades in i ett sjudiminsionellt rum.

### \*Del 2 Handout Nr 1.

Denna Handout ska ges till Patrick O`Duffy i spelats början.

### \*Del 2 Handout Nr 4.

Denna dröm dröms av Bonnie inte Maurizio!!!

### \*Del 2 Scen 5 Moment 3.

Den sista handouten 6d är slutorden i dagboken.  
Versen syftar på de tre delarna (kristallerna och kedjan) vilka ska kopplas ihop. Prismet som bildas av kristallerna är så pass välgjort att man kan koppla ihop dem när som helst på dagen och ända är ljuset tillräckligt för att visa, vart nedgången på kartan är, med en lysande punkt.

### \*Del 2 Handout Nr 7. Hemma hos Masottis.

Handout 7a är ett brev.  
Handout 7b-j hittas i en bok som innehåller ett antal släktträd som är mycket välgjorda. Handoutsen visar bara början och slutet av träden.

### \*Del 2 Handout Nr 8 är en skiss/tavla av Baccustemplet.

### \*Del 2 Handout Nr 9 utgår eftersom den saknar betydelse.