

Call of Cthulhu  
GOTHCON XVI  
1992

Stjärnklar dag

Ronny Wikh  
Tommy Bengtsson

# Innehållsförteckning

<b>Inledning</b>	4
<b>Förord</b>	4
<b>Praktiska detaljer</b>	4
<b>Synopsis</b>	4
<b>Bakgrund</b>	5
<b>2145 - 2053 f kr</b>	5
<b>1920 - 1928 e kr</b>	5
Spiritu Ockultii	5
Första upptäckten	5
Det Nyt Ktuga	6
Mordet på Taylor	6
<b>Stjärnklar dag</b>	6
<b>Rollfigurerna</b>	6
<b>Äventyret börjar</b>	7
Huvudbyggnaden	7
Ladan	7
<b>Vad spelarna kan finna i ladan</b>	8
<b>Lappen och telegrammen</b>	9
Lappen (bilaga 5)	10
Telegrammen (bilaga 2)	10
<b>Kontakt med Spiritu Occultii</b>	11
<b>England</b>	11
Resa och kuriosa	11
Miljö	11
John Woodbridge	11
Catherine Taylor	12
<b>Tyskland</b>	12
Resa och kuriosa	12
Miljö	12
Horzt von Heinzel	13
Bröckner & sohn	13
<b>Frankrike</b>	13
Resa och kuriosa	13
Miljö	13
Pierre Lessandre-Fourault	13
<b>Egypten</b>	14

## Innehållsförteckning

Resa och kuriosa	14
Miljö	14
Bastet-templet	14
Erment (Armant)	15
Amun-templet	15
<b>Tillbaka i Sverige</b>	<b>16</b>
Cthugha	16
Slutet	17
<b>Kobolder</b>	<b>17</b>
<b>Bilaga 1: Ladan</b>	<b>18</b>
<b>Bilaga 2: Telegrammen</b>	<b>19</b>
<b>Bilaga 3: Befriend Undead</b>	<b>19</b>
<b>Bilaga 4: Alkemistens formel</b>	<b>19</b>
<b>Bilaga 5: Lappen</b>	<b>20</b>
<b>Bilaga 6: Amun-templet</b>	<b>21</b>
<b>Poängbedömning</b>	<b>22</b>
<b>Poängbedömning</b>	<b>23</b>

# Inledning

## Förord

Du håller nu 1992 års CoC-äventyr i dina händer. Äventyret är i år förlagt till 1928 och börjar i Sverige med ett mystiskt dödsfall. Under äventyrets gång kommer spelarna att finna ledtrådar som leder dem till England, Frankrike, Tyskland, Egypten och slutligen tillbaka till Sverige där det hela får sin upplösning.

Äventyret är lite annorlunda upplagt i år så tillvida att spelarna vid äventyrets start redan har genomlidit en timmeslång föreläsning som förhoppningsvis skall göra dem lite säkrare i sina roller. De har under föreläsningen dessutom fått en och annan ledtråd som de kan komma att utnyttja. Dessa ledtrådar, samt de tillfällen de kan utnyttjas står tydligt utmärkta i texten. De behöver inte komma ihåg ledtrådarna för att klara äventyret, men det ger extra poäng för laget om de gör det.

Givetvis kommer du att ha ett gäng frågor till mig när du väl läst igenom äventyret. Jag kommer därför att vara tillgänglig från klockan 15.00 på fredag. Gå till receptionen och läs på anslagstavlan för att få reda på var jag befinner mig. Oavsett om du har frågor eller inte vill jag att ni tar kontakt med mig på konventet så att jag vet att jag kan räkna med er som spelledare. Kan ni inte dyka upp innan själva speltillfället så tag kontakt med mig på annat vis innan. Skulle ni få förhinder är det **mycket viktigt** att ni meddelar mig i förväg och inte när det är för sent. Ni måste nämligen i så fall skicka tillbaka äventyret till mig så att jag kan ge det till en ersättare. Men gör det lätt för oss alla och kom till konventet så slipper vi allt trassel.

## Praktiska detaljer

Det krävs att du har läst igenom äventyret minst tre gånger för att du skall kunna leda det på ett tillfredsställande sätt. Gör dig i första läsnigen bekant med handlingen så att du snabbt kan hitta bland pappren. Tänk på att spelarna arbetar under viss tidspress och inte uppskattar att du sitter och hummar förströvt medan du letar i bunten efter rätt sida.

Se till att ha poängbladet till hands, men ur spelarnas åsyn, under hela äventyrets gång. Dessutom skall ni ha sett till att alla "hand outs" finns åtkomliga i rätt ordning. För att detta jongleringstrick med papper och prylar skall gå enkelt är det bra att ha en ordentlig "screen" att dölja sina åthävor med. Jag har vid flera konvent sett spelledare som lite tafatt försöker dölja avslöjande kartor och texter med delar av sin lekamen och kommentarer i stil med "Ööööhhhh ni tjuvkikar väl inte nu...". Låt mig slippa se sånt detta år är ni bussiga, utan ha med er en bra screen t.ex tillverkad av tre hoptejpade baksidor till anteckningsblock. Klipp bara ner den till höjd som passar er om ni tycker att den blev lite hög. Det blir en stadig screen som täcker era förhävanden väl.

En bra tumregel vad gäller priser 1928: Tag dagens pris och dela med 20. Det stämmer ganska bra.

Blir det kris och panik med någon vital del i äventyret: Ta det lugnt, vi är flera som kommer att gå runt under hela speltiden för att kunna hjälpa till om ni skulle få problem.

## Synopsis

Cthugha har åter bestämt sig för att visa jorden äran av sin närvaro. I form av en stjärna närmar Det sig åter efter fyra tusen års frånvaro. Dess förra besök tog ett abrupt slut när en grupp av egyptiska Amun-präster lyckades fördriva det. Sedan blev Det distraherat av andra saker och har inte kommit på tanken att återvända förrän nu. Prästerna är sedan länge döda, men deras kunskap lever kvar i form av skrifter.

Äventyret börjar med att en av spelarnas morbror dör under mystiska omständigheter. Spelaren kallas till orten i egenskap av närmaste släkting och huvudarvinge och tar med sina vänner. Väl på platsen kan spelarna konstatera att det är både ett och annat som är konstigt med dödsfallet. Spelarna kan om de undersöker platsen finna flera ledtrådar. Morbrodern var mycket intresserad av astronomi och hade tom ett eget teleskop i ladan vid sitt hus i Värmland.

Morbrodern hörde till ett ockult sällskap som var mycket intresserade av egypternas hemligheter. De hade stött på referenser till ett hitills okänt Amun-tempel och något om en ondsint gud i form av en stjärna. Med några få ledtrådar och ideer (huvusakligen magra resultat från expeditioner utförda av två av sällskapet medlemmar) hade nu morbrodern gjort vissa experiment men inte anat att Cthugha kunde ställa till med besvär på håll.

Spelarna kan nu via de ledtrådar de har söka upp några av de icke särskilt samarbetsvilliga kollegorna till morbrodern. Den information de finner bör sedan leda dem till Egypten och slutligen tillbaka till Sverige, där äventyret avslutas. Äventyrarna kommer att hindras i sin framfart av en mindre Cthugha-kult som fått nys om vad som pågår.

## Bakgrund

### 2145 - 2053 f kr

*Hat-sep medj-wa abed senu shomu kher hem nesu-bit Kheper-ka-Amun* (År 11 sommarens andra månad under konungen av övre och undre Egypten, hans majestät Keperkamun [tredje augusti, 2053]) har Cthugha hela Egypten i sitt våld. De gamla templen skändas och deras besökare förföljs och mördas. En grupp Amun-präster har till priset av sitt förstånd samlat ihop såpass mycket kunskap att de kan fördriva Cthugha långt bort i rymden. De har nämligen insett att det är Dess närvaro som förgiftar människornas sinnen och att inget kan göras så länge Det finns kvar. Prästerna bygger i största hemlighet ett klipptempel där de samlar sina krafter och bygger upp vad som behövs för att fördriva Cthugha.

Den 3:e augusti 2053 f kr, håller prästerna så sin sin ceremoni och Cthugha fördrivs. Priset blir dock mycket högt. De av prästerna som överlevt med i alla fall en liten del av sitt förstånd i behåll dokumenterar de erfarenheter de gjort. Bland annat skrivs formeln för det preparat vars ljus fördrivar Cthuga ner. Det är fråga om en slags rökelse som Cthugas ljus skall passera igenom och sedan reflekteras tillbaka på Det. Några ger sig iväg mot civilisationen för att berätta vad som skett och de kvarvarande förseglar templet och inväntar döden. De som gett sig av råkar nu på oväntade problem. Halvvägs till *Hawet-ka-Ptah* (Memphis) blir de överfallna av ökenomaderna och klarar sig med knapp nöd till ett närbeläget men övergivet tempel helgat till Bastet där de till dör under en sandstorm. Sanden täcker templet och det förblir oupptäckt i fyra tusen år.

### 1920 - 1928 e kr

#### Spiritu Ockultii

År 1920 hålls en uppsluppen fest på en finare klubb i London. I partyts efterdyningar under dygnets tidigaste timmar sitter fem personer med olika bakgrund och pratar lite slappt om världens mysterier. Diskussionen ger mersmak och de beslutar sig för att bilda ett sällskap, *Spiritu Ockultii*, som träffas då och då och undersöker ockulta företeelser. Sällskapet består av:

• Frederick Taylor	Amerikan	Upptäcktsreande, Äventyrare.
• John Woodbridge	Engelsman	Arkeolog, Egyptolog.
• Rufus Stenmalm	Svensk	Astronom, Vetenskapsman (fysik).
• Pierre Lessandre-Fourault	Fransman	Språkvetare.
• Horst von Heinzel	Tysk	Professor i konsthistoria.

#### Första upptäckten

Taylor och Woodbridge finner 1924 resterna av den egyptiska gruppen som tog sig halvvägs till Memphis. Det börjar med att de finner en papyrusrulle i en gammal urna på en marknad i Alexandria. Papyrusrullen innehåller en inventarielista av de föremål som samlats i templet samt lösa antydningar om ett Amun-tempel ingen vet något om. Naturligtvis blir de mycket intresserade och söker upp försäljaren igen. Denne hänvisar då till den familj han köpte urnan av, som visar sig vara en före detta beduinklan vars siste efterlevande nu slagit sig ner i staden och blivit bofast. Achmet Falmada, som han heter, berättar att urnan funnits i familjens ägo sedan tidernas begynnelse, men att han pga ekonomiska trångmål måstat sälja den. Han ger Taylor och Woodbridge en antydan om vilket område hans familj levat i och med dessa vaga ledtrådar beger de sig att leta. Istället för det Amun-tempel de hade hoppats finna, upptäcker de efter två års letande det mindre Bastet-tempel där de överlevande från attacken framlevt sina sista dagar.

Till att börja med är de två upptäckarna övertygade om att de funnit det tempel som det står om i papyrusrullen, men via Lessandre-Fourault som kan den hieratiska formen av mellanegyptiska bättre får de en korrekt översättning som helt klart visar att det inte kan ha varit frågan om det mindre tempel de funnit. Emellertid har fyndplatsen legat orörd i fyra tusen år och det finns mycket material att hämta. Templet var i och för sig övergivet, men mycket av intresse finns ändå kvar. Sällskapet som startades av en nyck binds nu tätare samman när de konsulterar varandra för att skilja den information som hör samman med papyrusrullen från den som enbart hör till Bastet-templet.

Till slut, efter flera år och ytterligare expeditioner börjar pusselbitarna till slut falla på plats, emellertid dyker det nu upp problem. Den gamla nästan utdöda Cthugha-kulten, *Det Nytt Ktuga (Cthugas hand)*, får via infiltrerade expeditionsmedlemmar nys om vad som pågår och beslutar sig för att agera. Visserligen har de än så länge inte mycket att gå på, men översteprästen påstår sig ha fått meddelanden från Cthugha som går ut på att Det är i antågande och att Det förutser problem av vagt slag.

## Det Nytt Ktuga

Översteprästen är på det hela lite förvirrad egentligen. Det hemliga sällskap som han leder har i närmare 4000 år inte haft något egentligt syfte utan bara "hängt med" genom århundradena. Därför blir han minst sagt en smula förvånad när de gamla riter han ceremoniellt genomför en gång i månaden börjar ge resultat; han ser syner, hör röster och framförallt; får order han inte kan vägra utföra. Cthugha själv inser att det är klenk med den riktigt fanatiska trosvisheten som brukar känneteckna Dess kultister, och sänder visioner om rikedom och makt till översteprästen. Kulten vaknar så sakteliga till liv och allt efter som kultisterna åter introducceras till de mörkare delarna av Cthughas väsen blir de till de lydiga slavar Det förväntar sig.

## Mordet på Taylor

Taylor och Woodbridge fortsätter sina utgrävningar i Bastet-templet. I januari 1928 har de tur och finner en igenmurad kammare de dittills inte vetat om. Inne i kammaren finner de förutom multnade rester av säckar med spannmål en liten träkista som innehåller en dåligt bevarad papyrusrulle. Rullen skickar de till Lessandre-Fourault för översättning. Woodbridge ger sig i april tillbaka till England, men Taylor stannar för att fortsätta gräva.

Lessandre-Fourault finner att rullen handlar om en demon som hemsöker Egypten och hur man fördriver den. Beskrivningen är inte komplett men innehåller i alla fall detaljerrade anvisningar om hur man tillverkar en apparat med mycken optik i som skall omvandla ljus på magisk väg. Han finner det hela så intressant att han ber von Heinzel försöka tillverka lådan enligt anvisningarna så långt det är möjligt. Han vill sedan att Stenmalm skall undersöka dess optiska egenskaper enligt de astronomiska angivelser som också finns nedtecknade i rullen.

Taylor har under tiden fått problem på sitt håll. Kultisterna har nu blivit mer aktiva men betar sig så klumpigt att Taylor inser att något är i görningen. Han skuggar en av sina guider till det hemliga Cthugha-templet i Alexandria och bryter sig in. I templet finner han en låst kista i själva "andaktssalen" som han bryter upp. Han blir störd av att några kultister kommer, men hinner stjåla ett gammalt pergament. Taylor flyr till hotellet där han skyndsamt packar sina saker i avsikt att fly landet. Kultisterna har dock följt honom och dödar honom nu på sitt rum. På den döda kroppen lämnar de rituellt märken skrivna i den gamla skriften.

Kultisterna blir nu tvungna att fly och hinner alltså inte återta det stulna dokumentet. Den lokala polisen kan inte finna förövarna som de misstänker vara fanatiska nationalister (hieroglyferna på Taylors kropp), men skickar hem Taylors ägodelar till Catherine Taylor, dottern, som för tillfället bor i London.

Dokumentet är en sentida omskrivning av den formel och tillverkningsprocess som anger för den rökelse som används för att fördriva Cthuga. Kunskapen har gått i arv inom sekten och bevarats som en av dess största hemligheter. Under den tid som förflutit har emellertid formeln skrivits om från mellanegyptiska till koptiska till arabiska till latin där den slutligen omformulerades av en alkemist så illa att ingen utan honom skulle kunna tyda den. Det är detta slutgiltiga dokument som Taylor lyckades stjåla. Kultisterna själva vet alltså inte vad han fått tag på mer än att det sen urminnes tider varit en av deras hemligaste hemligheter.

## **Stjärnklar dag**

### **Rollfigurerna**

De fem som deltar i detta äventyr är:

• Edwin Cederholm	Student	Lingvist, Egyptolog
• Edith Pretorius	Forskare	Astronom, Organisatör
• Theodor Haquin Linde	Antikvarie	Mystiker
• Greta Gustavsson	Journalist	Världsorienterad
• Göran Rutgersson	Polis	Detektiv, Musklerna i gänget

Figurbladen finns sist i denna bunte tillsammans med deras bakgrunder. Läs igenom det hela så att du vet vem som är vem och hur de förväntas agera. Detta är viktigt för att du skall kunna bedöma spelarnas rollspelsförmåga.

Spelarna har fått figurbladen och en inledning till äventyret hemskickade till sig och förväntas känna till vad som skett fram till dess att äventyret börjar. Inledningen de fått är som följer (du skall alltså inte läsa upp den igen):

*Det är Onsdagen den tjugonde Juni 1928. I Edwins sparsamt möblerade ungarlslya på Linnégatan i Upsala befinner sig förutom Edwin även Theodor och Edith. De har just ätit middag på Restaurang Oxen och avnjuter nu ett glas portvin som avrundning på kvällen. Under måltiden halkade diskussionen över på Nobiles nordpolsexpedition och den stackars*

*mekanikerns oblidna öde på luftfarkosten Italia. Edwin läser just högt ur tidningen där Amundsen har skildrat några av sina egna erfarenheter när telefonen ringer.*

*Telefonrösten presenterar sig som Greta Gustavsson, Edwins barndomskamrat från Värmland. Hon har tråkiga nyheter att framföra; Edwins morbror Stenmalm Stenmalm har just omkommit under oklara omständigheter och Greta som nu är journalist på Karlstad Allehanda har redan varit på platsen (dock utan att bli insläppt). Hon har funnit att Edwin är Stenmalms ende kvarlevande släkting och tog detta som en anledning att kontakta Edwin.*

*Greta tycker att det hela är intressant och att man borde titta närmare på olycksplatsen innan landsortspolisen helt utplånat alla spår av vad som kan ha skett. Hon har tagit kontakt med en annan av Edwins barndomsvänner, Göran Rutgersson, som nu är polis och bevandrad i modern polisvetenskap. Edwin beslutar sig (efter Gretas ivriga uppmaningar) att bege sig till gården följande dag och lägger på luren.*

*Edwin förklarar nu vad som skett för sina vänner och berättar då om sin avlidna morbror. Edith känner igen namnet som författaren till en av de mer omdebatterade astronomiska skrifter hon läst. Edwin berättar om Stenmalms stora bibliotek och underliga blandning av intressen. Han vet att Stenmalm har ett eget observatorium på gården och kan även berätta några lustiga anekdoter om misslyckade experiment som skrämmt slag på ortsbefolkningen vid mer än ett tillfälle.*

*Både Edith och Theodor blir mycket intresserade av den excentriska släktingen och är inte svåra att övertala att göra Edwin sällskap. Telefonen ringer igen. Denna gång är det Advokat Olof Bridgewater. Han presenterar sig och berättar i försiktiga ordalag om Stenmalms frånfälle men finner snart att Edwin redan är informerad om det skedd. Edwin berättar att han tänker åka till Stenmalms gård följande dag och de gör upp om att träffas så snart sällskapet anländer.*

*Edith och Theodor beger sig hem för att packa och sova några timmar; sällskapet har beslutat sig för att starta tidigt Torsdag morgon.*

*Efter en händelselös bilresa (Theodor kör) anländer de så till Stenmalms gård kl 11.35 Torsdagen den tjugoförsta juni 1928 där de möts av Greta och Göran samt advokat Andelhjelm.*

## Äventyret börjar

Gården består av tre byggnader; huvudbyggnaden är en tidstypisk manbyggnad från slutet av 1870-talet. Den är smula sliten och skulle nog behöva ett nytt lager färg och förmodligen också en rejäl översyn av tegeltaket. Tvärs över gården ligger ladugården som däremot verkar vara i mycket gott skick. Mitt i taket reser sig en mystisk kupolformad konstruktion. Bredvid ladan ligger hemlighuset, en mindre konstruktion i falurött och med distinkt odör.

Efter de första inledningsfraserna visar advokat Andelhjelm in sällskapet i gårdens huvudbyggnad. Han håller en formell uppläsning av Stenmalms testamente: "Jag, Rufus Stenmalm, vid mina sunda vätskor, testamenterar härmed hela min förmögenhet till min systerson Edwin Cederholm." Han kan berätta att arvets värde (inklusive fastigheten) ligger runt 100.000 kronor. Han skulle redan nu vilja veta hur Edwin vill ha det med gården, om han tänkt behålla den eller sälja av den. Han förstår om Edwin behöver några dagar på sig att fundera på saken, men vill redan nu göra Edwin uppmärksam om ärendet. Han lämnar över gårdens nycklar (en större knippa med ett tiotal nycklar i olika storlekar).

Advokat Andelhjelm kan inte besvara några frågor angående själva dödsfallet, utan hänvisar till den lokala poliskåren. Andelhjelm berättar att Stenmalms hushållerska Anna Johansdotter på granngården kommer att se till gården tills dess att Edwin bestämmer sig för hur han vill ha det. Hon brukar komma förbi vid middagstid. Om inte spelarna har mer att samtala om med Andelhjelm så beger han sig tillbaka till Karlstad efter att återigen ha uttryckt sitt beklagande över Stenmalms bortgång. Spelarna kan nu ägna sig åt att utforska gården.

## Huvudbyggnaden

Huvudbyggnaden verkar väldigt lite använd. Möbler och husgeråd finns i acceptabel omfattning, dock varken dyrt eller i överflöd. Finrummet är iordningsställt för en större middagsbjudning, men allt är täckt av ett lager damm. Det finns både öppen spis och kakelugn.

Huset i övrigt innehåller två riktiga sovrum och tre mindre kammare (gästrum) samt en bråtig vindsvåning. Det finns även en källare som man kommer åt via en speciell ingång från baksidan av huset, den innehåller dock bara potatis, konserverad frukt och en bättre vinsamling.

## Ladan

Ladan (bilaga 1) är rejält ombyggd. Edith kan (som hon misstänkt) när de går närmare se att den kupolformade konstruktionen på taket är ett observatorium. Den väl tilltagna nyckelknippan kommer nu till nytta.

I trappan upp till övervåningen finns ett rep som blockerar uppfarten med en notis om att platsen är avspärrad på grund av brottsutredning jämlikt §4 moment 3 i brottsbalken. Om spelarna tar det lugnt utan försöker ansöka om tillstånd att gå förbi avspärrningen blir de ombedda att vänta tills på måndag eftersom kommisariern som handleder ärendet är upptagen på annan ort. På måndagen upprepas det hela tills dess spelarna tröttnar och går förbi avspärrningen.

Under det att spelarna glatt rumsterar om i ladan kommer hushållerskan i sällskap med landsfiskalen. Hon är lite förvånad över att finna folk där; ingen har brytt sig om att informera henne och hon tror att det är tjuvar i farten. Landsfiskalen behöver inte trugas utan rusar högröd in i ladan och begär att få veta vad som står på. Han känner genast igen Göran Rutgersson, med vilken han har haft många och långa tvister om hur en polis skall arbeta. Landsfiskalen utbryter här i en längre utskällning, det skriks en del om förstörande av bevismaterial och plundring av brottsplats, och slutar med att han ger Göran sparken med omedelbar verkan. Om spelarna inte berättar vilka de är insisterar han på att de skall följa med till stationen. Annars ger han sig av, fortfarande högröd i ansiktet och muttrandes väl valda bitar ur reglementet. Om nu Göran blir desperat och åker till stationen för att försöka ordna tillbaka jobbet får han tipset att landsfiskalen snart skall gå i pension och att hans jobb skall ordnas tillbaka så snart så skett. Han får rådet att ta det lugnt och hålla sig undan de tre månader det är frågan om.

Hela idén med detta lustiga mellanspel är att frigöra Göran från yrkesmässiga plikter så att han kan ägna sig åt äventyrande i lugn och ro. Göran själv kanske inte ser det riktigt på det sättet, men det är av underordnad betydelse.

Blir spelarna kvar undrar Anna när sällskapet vill ha middag och lämnar därefter spelarna åt sitt.

### Vad spelarna kan finna i ladan

I garaget finns Stenmalms transportmedel, en Ford Tudor Sedan -27. Den körde han själv på sina resor inom landet; vid utlandsresor åkte han alltid tåg. Bilen är i mycket gott skick och har ett värde på 2.900 kronor vid försäljning<sup>1</sup>. Den har bensin för 15 mils färd.

I förrådet kan spelarna lägga en massa tid på att undersöka alla prylar; det kommer inte att ge dem någonting för äventyret. Räkna upp allehanda gamla möbler och pryttlar du kan tänka dig.

På andra våningen är det desto intressantare. Den har restaurerats av Stenmalm för att fungera som observatorium. Han har dragit in elektricitet hit (men inte till boningshuset) och isolerat ordentligt mot fukt och kyla. Golvet har förstärkts för att tåla den ökade tyngden från utrustningen här uppe.

Här finns ett relativt avancerat teleskop som skulle sett alldeles nytt ut om det inte var för att delar av det har blivit bränt. Det finns ett antal skruvar och rattar som den kunnige kan använda för att ställa in instrumentet. Det är av märket "Bröckner & Sohn" och ser ut att vara ca två meter långt.

Edith kan avgöra följande om hon frågar: teleskopet är nytt och kom förra året. Det har en brännvidd som längden, 2 meter, eftersom det inte är ett spegelteleskop. Det kostade säkert runt 10.000 kronor i inköp. Det har en förstoring på maximalt 3000 gånger och är ett mycket bra amatörteleskop., ja på gränsen till proffsutrustning. Rattarna och vreden används för att ställa in rektasention, deklination, förstärkning och annat, och är låsta i en position.

**Keeper:** Tyvärr har den finkänsliga mekanismen på teleskopet rubbats av branden och explosionen som varit i rummet, så det "tittar" inte på det som rattarna anger.

I okularänden på teleskopet (där man tittar) sitter egendomlig anordning som Edith inte kan identifiera direkt. Det är en keramiklåda, 20 cm x 25 cm, som verkar ha exploderat i ena hörnet.

**Keeper:** Keramiklådan innehöll optisk utrustning med speglar och linser som som Stenmalm förfärdigat efter beskrivningar i den papyrusrulle som Lessandre-Fourault översatt och skickat till honom. Tyvärr var beskrivningen ej komplett och istället för att driva Cthugha på flykten retade den honom bara lite grann. Han sände ned en *Star Vampire* som till sin förvåning koncentrerades i lådan och fick den att explodera. Ganska irriterad brände den sedan ihjäl Stenholm som redan var skadad av lersplitter.

På ett rullbord fem meter från teleskopet och på golvet i närheten finns ett antal astronomiska uppslagsverk, referensverk och anteckningsböcker. Ett par av dem har skadats något. En reservoarpenna har gått sönder och bläckt ned.

**Keeper:** Stenmalm var mitt i observationstagen av trakterna kring Bctelgeuse när "det brände till" och den unika lådan exploderade och tog eld. Han stod alldeles intill i spänd förväntan och kastades bakåt mot rullbordet. Han dog efter ett tag

---

1. GöteborgsPosten 27/6 1928



utan att någon kunnat hjälpa honom.

### **S1: Spelarspecial för Göran Rutgersson**

Om Göran använder sig av kunskaper som han inskaffat under föreläsningen, kommer han att kunna avgöra att ingen varit i närheten av Stenmalm när han dog.

Om spelarna försöker använda teleskopet, går detta mekaniskt sett bra. Tyvärr har explosionen sotat ned inne i teleskopet så det krävs en smärre rengöring innan det kan användas igen. Det finns synokular i en sidanfodrad låda i en hylla vid vägen. Däremot kommer inte skalorna att stämma förrän teleskopet har kalibrerats igen.

### **S2: Spelarspecial för Edith Pretorius**

Om Edith använder sig av kunskaper som hon inskaffat under föreläsningen, kommer hon att kunna se vilken del av himlen som Stenmalm tittat på. Hon kan i så fall avgöra att det pekats mot trakten av Betegeuse ( $\alpha$ -Orion) i stjärnbilden Orion.

En del av "loftet" har avdelats med väggar och inretts till kontor (med sovmöjligheter). Där finns fler böcker av astronomisk och även historisk natur. Ett stort skrivbord är belamrat med papper och böcker. Böckerna har gott om bokmärken och markeringar som inte säger spelarna något förrän de börjar sammanställa all information.

Överallt på bordet och i lådor finns korrespondens. Speciellt intressant är telegram från de andra fyra i det sönderfallande sällskapet (bilaga 2) samt en lapp (bilaga 5) som spelarna kan finna på golvet under skrivbordet. Dessa finner spelarna bara om de letar ordentligt i respektive under skrivbordet. Du kan läsa mer om dessa i kapitlet "lappen och breven" senare i äventyret.

Mörkrummet är ett komplett sådant. Ett antal vätskor förvaras i stora glasflaskor i en hylla på ladans vägg. Det finns en bänk med stora fat som man kan hålla de olika vätskorna i. Det finns en väl dimensionerad vask vars avlopp slutar på ladans baksida. Greta ser att det är komplett och fullt funktionabelt.

**Keeper:** Här framkallade Stenmalm alla sina fotografiska plåtar av stjärnhimlen.

I den andra änden av loftet finns ett arkiv med över 5.000 fotografiska glasplåtar noggrant numrerade och arkiverade. Den sträcker sig fem år bakåt i tiden, men det är uppenbart att de flesta är mindre än ett år gamla. Det finns en pärm med register över alla plåtarna, där position, exponeringstid och datum noterats med Stenmalms pedantiska handstil. En typisk glasplåt är 10 cm hög, 12 cm bred och 3 mm tjock.

Edith kan notera att de flesta plåtarna är tagna i ett begränsat område på stjärnhimlen, i Orions stjärnbild. Det är också i detta område teleskopet ställts in (men inställningen har rubbats, som tidigare nämnts).

Resten av den här avdelning är bibliotek. Det finns ett stort antal böcker inom alla upptänkliga ämnesområden. Theodor kan avgöra att det finns flera verk som är dyrbara och som skulle ge en duktig slant om de såldes.

**Keeper:** Meddela Theodor att ett par böcker ger honom "den där känslan" av "vill ha själv". Det är förstaupplagan av Frazers *The Golden Bough* i tolv band från 1924, och en (dålig) tysk översättning av en latinsk översättning av den arabiske alkemisten Gebers skrift *In Alba Elixiris*.

*The Golden Bough* ger 5% Cthulhu Mythos och -2 SAN om någon tillbringar en koncentrerad månad med att läsa den. Den innehåller ingen information som är direkt användbar i äventyret, men Theodor skall få en lapp (bilaga 3) med formeln *Befriend Undead* om han läser boken, men först efter det att den är genomläst.

*In Alba Elixiris* ger 3% Cthulhu Mythos och -1 SAN för den som tillbringar en koncentrerad månad med att läsa boken samt göra utförliga jämförande språkstudier (baklängesöversättning till latinet för att lista ut vilka fel översättaren har gjort, etc). Den ende som kan göra detta är Theodor och men det är bara slöseri med tid.

**Keeper:** Om Göran undersöker fläcken med sin utrustning, kommer han fram till att det finns blod och hudrester i den. Han kan även ta fram fingeravtryck på allt. Han kommer inte att hitta några andra än Stenmalms egna.

## **Lappen och telegrammen**

Lappen och telegrammen är det som skall föra spelarna vidare i äventyret. Spelarna kan lätt fastna på gården i Värmland om de inte uppmärksammar dessa, men det är upp till dem att vara nyfikna så släng inte grejorna på dem. De måste själva

tala om att de letar igenom skrivbord och dess omgivning för att finna grejorna.

### Lappen (bilaga 5)

Den ligger under skrivbordet på grund av Stenmalms upphetsning inför det sista experimentet; den flög iväg när han slog vilt i tabellerna. På lappen finns det ett antal anteckningar skrivna över en lång tid.

Kartan i ovankanten visar insidan på templet i slutet av äventyret.

Skissen uppe till höger identifierar Cthughuas stjärna i förhållande till andra. Om Edith tittat på fotoplåtarna från den senaste månaden känner hon igen formationen. Stjärnan med den längsta svansen är Cthugha och finns på lite olika positioner på plåtarna. Den verkar flytta sig slumpvis av datumen på plåtarna att döma. Den finns inte med i några av de tabeller som Stenmalm samlat på sig, men i flera av dem är den tillagd i marginalen. Edith kan med sin skicklighet i praktisk astronomi ställa in stjärnan i teleskopet (efter att ha konstaterat att skalan är rubbad och rengjort det från allt sot) och studera den. Idén är att intressera spelarna för den mystiska stjärnan, i övrigt kommer de inte längre.

“On BM? They know” syftar på John Woodbridge och dennes engagemang i British Museum. Många spelargång kommer inte att förstå detta, men det gör ingenting.

“But what about MU?” syftar på Miskatonic University. De vet ingenting och kommer inte att berätta någonting som är relevant för äventyret. De svarar inte på brev och kommer inte att ta emot spelarna om de skulle få för sig att göra en lusttur över Atlanten.

Ögonsymbolerna ger en antydning att *Elder Sign*, *Thoths öga* och *Illuminati* (Det Allseende Ögat) har någon form av släktskap med varandra. Mystiskt och meningslöst. Texten “Simularities mean something” likaså.

“Original To London Paris” syftar på plattan som hittats av det gamla sällskapet och som först var hos Woodbridge i London men flyttades till Pierre Lessandre-Fourault i Paris.

Cartouchen (de egyptiska gnurglorna) innehåller Cthughas namn skrivet på egyptiska. Edwin borde kunna uttyda namnet (men förväntas inte känna igen det).

“144-01-68031” skulle kunna vara ett telefonnummer i London eller nåt...

“Ask about a star. Never heard of such” är ganska uppenbar. Den ger ingen information i övrigt.

### Telegrammen (bilaga 2)

Alla telegrammen är mycket kortfattade och innehåller i princip bara hälsnings- och avskedsfras förutom meddelandet. Telegrammen innehåller dock både namn och avsändaradresser. Språket är god engelska. Telegrammen och betydelsen av dem är som följer:

- Taylor (13 Feb -28, Kairo): “Woodbridge åker hem. Jag söker vidare.”

*Taylor fortsätter utgrävningarna på egen hand i Bastet-templet sedan Woodbridge blivit tvungen att återvända till London för sommarföreläsningarna.*

- Heinzel (14 Feb -28, Berlin): “Strul med Lådans konstruktion. Linser klara.”

*Heinzel har fått i uppdrag att få den lådan som nämns i de hieroglyfiska texterna tillverkad. Delar i anvisningen saknas dock och han tvingas improvisera lite.*

- Lessandre-Fourault (20 Apr -28, Paris): “Hur går det med Lådan?”

*Lessandre-Fourault som översatt anvisningarna om lådans konstruktion vill veta hur det har gått.*

- Heinzel (1 Maj -28, Berlin): “Lådan klar. Är ni också bevakade?”

*Heinzel har byggt klart lådan och skickat den till Stenmalm. Hans groende mentalsjukdom börjar nu göra sig påminnd.*

- Woodbridge (15 Maj -28, London): “Taylor död. Oklara omständigheter. Återkommer.”

*Nyheten om Taylors död har nått Woodbridge. Han oroas av tecknen på kroppen men vill inte säga något till de andra, dock har han bett Lessandre-Fourault att översätta texten..*

- Lessandre-Fourault (20 Maj -28, Paris): “Olustigt med Taylor. Är det värt det?”

*Lessandre-Fourault börjar få kalla fötter. Han har översatt tecknen och blivit en smula orolig.*

- Woodbridge (25 Maj -28, London): "Taylors saker kom idag."

*Taylors prylar har skickats till dottern clo Woodbridge.*

## Kontakt med Spiritu Occultii

De överlevande ur det gamla sällskapet (Woodbridge, Lessandre-Foursault, von Heintzel) kommer att vara ytterst omedelsamma när spelarna först kontaktar dem. De vet inte att Stenmalm har omkommit och vill inte säga något utan att ha talat med varandra först.

Om spelarna tar kontakt över telefon spelar de helt ovetande och låtsas inte ens om att de vet vem Stenmalm var. Sker kontakten direkt medger de att de haft professionell kontakt men inte mer, utan avbryter mötet så snart de kan och ber spelarna återkomma följande dag. Sedan tar den kontaktade personen kontakt (via telefon) med de andra i sällskapet och undersöker sanningshalten i spelarnas påståenden via de respektive huvudstädernas svenska ambassader. Efter de två dödsfallen har nu de tre överlevande helt tappat lusten att fortsätta sina undersökningar, de beslutar sig omgående för att upplösa sällskapet och inte rota mer i saken. Beroende på vem det är kommer de följande dag reagera lite olika på det följande mötet med spelarna.

Det spelar ingen större roll i vilken ordning spelarna uppsöker det gamla sällskapets medlemmar eftersom resultatet alltid blir det samma. Woodbridge hjälper inte spelarna om inte Catherine Taylor ber honom göra det. Spelarna kommer inte att be Charlotte hjälpa dem om de inte varit hos Lessandre-Fourault och fått tipset. Von Heintzel är allmänt ohjälpsam och spelarna kommer att veta för lite för att vilja göra något hos Bröckner & sohn innan de talat med Lessandre-Fourault.

## England

### Resa och kuriosa

Till England tar sig spelarna lämpligtvis med båt. Svenska Lloyd har resor Göteborg-London (Tilbury) på Lördagar och Onsdagar samt Göteborg-Newcastle på Fredagar (51:50 kr 1:a klass, 38:20 kr 2:a klass)<sup>1</sup>. De behöver naturligtvis pass (enbart Greta har ett giltigt) men det kan de skaffa via närmsta polismyndighet på tre dagar.

På överresan uppmanas spelarna att besöka Madame Tussauds vaxmuseum som åter öppnats efter branden 1925<sup>2</sup>. Om spelarna har fattat att BM på lappen står för British Museum fångas deras blickar av följande annons: "*On the occasion of the International Geographical Congress which meets in London this month, a special exhibition of early printed and manuscript maps has been arranged in the King's Library at the British Museum. The printed maps include early world-maps, early maps of voyage and travels, plans and views of various cities and towns, English county maps, sea charts, and road maps. The manuscript exhibition include several interesting medieval, Renaissance, and 16th century maps and portolani.*"<sup>3</sup>

### Miljö

Spelarna kan utan svårigheter finna logi på pensionat eller hotell till rimligt pris. Priserna är helt jämförbara med motsvarande i Sverige, enda problemet är att myntsystemet är en smula annorlunda. Staden bjuder på det stora hela inte på några överraskningar.

### John Woodbridge

**Keeper:** Spelarna har på lappen funnit namnet John Woodbridge och även meddelandet "On BM They Know". BM syftar på British Museum där Woodbridge förestår den egyptiska avdelningen. Museet har öppet 9-16 vardagar och 10-14 Lördagar. Adressen står dessutom på telegrammen.

På BM är det full rulle på den kartografiska kongressen och det tar en stund innan spelarna hittar någon som kan visa dem till rätt person. Efter lite väntan kan spelarna så få tala med Woodbridge förutsatt att det är före lunch. Efter kl 12.30 har han föreläsningar på Imperial College i egyptologi under sommarmånaderna. Han visar sig vara en man i femtiårsåldern (53), välklädd, svarthårig med yvigt skägg. Efter att ha presenterat sig och framfört sitt ärende blir spelarna ombedda att återkomma dagen därpå förutsatt att de inte talat med någon annan i sällskapet innan (se ovan).

Woodbridge är en smula mårstrande i sitt tonläge och faller lätt in i rollen som föreläsare, även om han talar om vädret.

1. GöteborgsPosten 21/6 1928
2. GöteborgsPosten 30/6 1928
3. The Times 2/7 1928

Han beklagar Edwins förlust men vill inte tala om hur de känner varandra mer än i allmänna termer; Om spelarna frågar säger sig Woodbridge ha konsulterat Stenmalm angående vissa astronomiska uppgifter i gammalegyptiska skrifter. Han vill inte tala om exakt vad det var han frågade om.

Blir spelarna ohysade snäser han av dem och kastar ut dem rätt omgående. I övrigt är han artigt avvisande, enda sättet att få någon information ur honom är att få honom att tala om sitt arbete på BM. Han lyser då upp och börjar en längre utläggning om Egypternas hemligheter och hur man långsamt kan pussla ihop en bild av deras leverne, (**Keeper: läs med bästa Oxford-accent du kan uppbringa**) "... and as you undoubtedly already have seen in the Geographical Congress downstairs the state in which the comparatively young, from a historical point of view, surviving documents are, the researcher of Egyptian documents often has a distinct advantage. Stone simply doesn't mold and rot in the way of leather and paper, hah-hah. No, as I use to say, the only drawback is the weight of the manuscript when you want to take it with you, hah-hah..."

Oavsett om spelarna får honom att tala eller inte så blir han nu avbruten av att sekreteraren kommer in och meddelar att en Miss Catherine Taylor är här och vill träffa Woodbridge. Bakom henne kommer en flicka i tjuugoårsåldern in och nickar kort till spelarna varefter hon skäller ut Woodbridge för att alla hennes fars ägodelar fortfarande inte kommit henne till handa. Hon talar engelska med en lätt amerikansk brytning. Woodbridge försöker klämma in ett ord här och där, men lyckas dåligt. Flickan avslutar sin avhyvling och kliver iväg med bestämda steg. Woodbridge ber om ursäkt för intermezzot, "en bekants dotter som blivit bortskämd i unga år" och fortsätter tala om monumental konst 1500 före kristus.

### Catherine Taylor

Spelarna kommer inte längre än så om de inte söker upp Catherine Taylor. Addressen kan de få av Woodbriges sekreterare om de frågar snällt. Woodbrige själv vill inte tala vidare om henne. Catherine Taylor själv är inte negativt inställd till en pratstund med spelarna, förutsatt att de presenterar sig artigt och belevat. När hon får reda på att Edwin är systerson till Stenmalm och att denne dött under mystiska omständigheter blir hon direkt ivrig och berättar att hennes far talat om honom. Hon berättar om hur fadern blivit mördad och att hedniska märken skrivits på hans kropp. Hon kan visa en avritning av märkena om spelarna frågar.

#### **S3: Spelarspecial för Edwin Cederholm**

Rita detta på en lapp och ge den till Edwin om han ber om avritningen. Texten lyder "Cthugas hands förbannelse". Markera om han lyckas tyda den eller inte.



Hon vet inget i övrigt om sin fars öde, men hon har fått med sig en resväska med faderns ägodelar från Woodbridge. Är spelarna nyfikna låter hon dem se vad han har i den. Förutom kläder och andra personliga föremål (bla ett foto av dottern) finner de då ett pergament inlindat i linnetyg. Catherine låter spelarna ta fram det (bilaga 4) och kan tom förmås anförtro det till dem om de lovar att hålla henne underrättad om vad de kommer fram till. Visserligen är hon inte direkt hämndgirig, men vill att hennes fars mördare skall få sitt rättmätiga straff. Texten på pergamentet är på latin och det kommer att ta spelarna åtminstone en dag att översätta det. Visa dem inte översättningen förrän de har avsatt tid till det.

Om spelarna har träffat Lessandre-Fourault och av honom fått tipset att be Catherine hjälpa dem med Woodbridge ställer hon glatt upp på förfrågan. Dagen efter kan hon ge spelarna en karta som visar vart i egypten Bastet-templet finns. Det enda han enträget ber om är att de inte avslöjar platsen för någon samt att de håller saken helt för sig själva. Skulle de finna något av intresse skulle han naturligtvis gärna vilja bli underrättad om saken.

### **Tyskland**

#### Resa och kuriosas

Resan till Berlin sker lämpligen med tåg. Resan går via Göteborg, Malmö och Sassnitz, och tar ca 12 timmar i anspråk. Nattdäget är tidsbesparande men jobbigt. Resan kostar 25 kr 1:a klass och 17 kr 2:a klass<sup>1</sup>. Det händer ingenting speciellt, såvitt inte spelarna har glömt skaffa pass eller försöker smugla licenslösa vapen.

#### Miljö

Tyskland 1928 är ett starkt land. Industrin ångar på för fullt och framtidstron är stark. Hitlers parti Nationalisterna tap-

1. GöteborgsPosten 21/6 1928

pade två mandat i valet samma år och fick endast 12 mandat av 489 i den nya tyska riksdagen. Det största partiet i riksdagen är socialdemokraterna(152)<sup>1</sup>.

### Horzt von Heinzel

**Keeper:** Spelarna har funnit namnet Horst von Heinzel namn på den mystiska lappen och i Stenmalms telegram. Von Heinzel har aldrig varit speciellt mentalt stabil på grund av händelser under (första) världskriget och så snart han fått reda på att även Stenmalm dött tar han klivet över gränsen till galenskap. I hans fall yttrar sig denna genom att han får förföljelsemani och tror att alla vill honom illa. Kom ihåg att spela honom rädd och med alla symptom på förföljelse, **inte galen!** Under inga omständigheter kommer spelarna att få någon vettig information från honom.

Horst von Heinzel håller till på Kunst-Akademie i Berlin. Det gör han även när han blivit vansinnig, eftersom han inte känner sig säker hemma. Han låser in sig på kontoret och lämnar det endast för att utföra de mest rudimentära handlingar (äta, gå på toaletten, etc). Om någon spelare försöker tolka hans betedande tillämpas den spelfigurens Psykologi-skicklighet. Ett lyckats slag gör att den spelfiguren bestämmer sig för att han är galen. Ett fummelslag (96-00) övertygar den spelfiguren om att von Heinzel verkligen är förföljd.

I ett hörn av det ganska skräpiga kontoret kan spelarna se en låda av tillverkad i lera som ser bekant ut. Det är en kasserad version av den låda som han skickade till Stenmalm, men utan optik. Om spelarna ställer frågor om lådan tittar han misstänksamt på dem och vill veta varför de frågar. Oavsett svaret kommer de inte få något vettigt ur honom. Däremot kan de se namnet "Bröckner & sohn" på en liten skylt på lådan.

### Bröckner & sohn

Om spelarna undersöker vart detta företag håller till visar det sig att det har sitt huvudkontor i Berlin. Företaget specialiserar sig på optisk apparatur av olika slag, som regel mycket exklusiv och för krigsindustrin. Ett besök resulterar i att de får tala med en av direktörerna. Denne är inte särskilt samarbetsvillig om inte spelarna på något sätt talar om sin koppling till Stenmalm (Edwin är ju systerson). Gör de det går det mycket bättre eftersom Stenmalm köpt mycken och dyr utrustning av företaget under årens lopp. De kan då berätta att de på uppdrag av Stenmalm tillverkat en optisk låda av mystisk natur (i lera) efter ritningar som en von Heinzel i staden har levererat. Om spelarna undrar kan de få kopior på ritningarna och tom en ny låda tillverkad (kostnad 240 Mark), detta tar dock en månad.

### Frankrike

#### Resa och kurios

Resan till Frankrike och Paris sker även den lämpligast med tåg. Resan går via Göteborg, Malmö och Sassnitz. Denna resa tar ca 12 timmar och man kan åka antingen på dagen eller natten. Den är händelselös såvida inte spelarna krånglar till det för sig. Pass krävs naturligtvis.

#### Miljö

Paris 1928 är i mångt och mycket samma bullrande storstad som idag. Det finns ett överflöd på kaféer och mysiga bistron.

### Pierre Lessandre-Fourault

**Keeper:** Spelarna har funnit namet Pierre Lessandre-Fourault på den mystiska lappen under skrivbordet i ladan och i telegram på samma ställe. Lessandre-Fourault arbetar hemma hos sig själv som översättare, på uppdrag av olika myndigheter, företag och privatpersoner. Han är en man som är svår att få tag på; han har nämligen en sekreterare som sköter hans yttre kontakter. Det enda sättet att få träffa honom är att först lämna ett meddelande till sekreteraren som är tillräckligt intressant för att han skall bry sig och sedan vara tillgänglig de tider Lessandre-Fourault är ledig.

Han håller den distingerade tonen hos en man som umgås med "fint folk" och kräver att spelarna gör likadant. Givetvis talar kultiverade personer franska i Frankrike på samma sätt som han själv talar engelska i England. Det finns två sätt att få honom lite lösare och vänligt inställd: en riktigt god (och dyr) middag och en vacker kvinnas charm.

Om spelarna får honom på gott humör kan de få ta del av de skrifter de andra personerna skickat till honom för översättning. Han är dock lite försiktig, nyheten om Taylors död och de tecken som skrevs på honom har gjort honom misstänksam. Men om Edwin visar att han kan läsa hieroglyferna, blir han mycket intresserad och visar även sina översättningar! Det list-

---

1. Uppsala Nya Tidning 23/5 1928

igaste spelarna kan göra är att fotografera av anteckningarna; att skriva av tar fem dagar och tär hårt på fransmannens gästfrihet. Anteckningarna är givetvis på franska.

Förutsatt att spelarna får Lessandre-Fourault att samarbeta kan han alltså berätta om vad som stått i de papyrusrullar han fått, om lådan med optik och vad den förväntas göra. Efter det att Taylor dog har han även lyckats dechiffrera ytterligare delar som ger goda anvisningar om vart det eftersökta Amun-templet finns i relation till Bastet-templet. Emellertid vet han inte vart just Bastet-templet finns, endast Woodbridge har denna information. Han tror dock inte att Woodbridge är inställd på att samarbeta men att Taylors dotter (som Woodbridge känner ett visst ansvar för) kan få honom vänligare inställd.

## Egypten

### Resa och kurios

Resan till Egypten sker delvis med båt. Förmodligen kommer Edith att kräva att just denna del blir så kort som möjligt. Det snabbaste sättet att komma till Egypten är med Lloyd Triestino Lines som gör ruten London-(2 dagar)-Trieste-(1 dag)-Brindisi-(2 dagar)-Alexandria på fem dagar en gång i veckan. I övrigt går det en våldsamt massa båtar genom Medelhavet på väg mot Indien och Australien; de populäraste stoppen är Marseille och Neapel<sup>1</sup>.

Båtfärderna är bekväma tillställningar (utom för Edith), speciellt om man färdas första klass. Det finns god mat och underhållning hela tiden, och båtarna är stora flytetyg för stabil framfart. Andra linjer är P & O, Orient Line, Ellerman Lines, Bibby Line, Anchor Line och Rotterdam Lloyd.

Väl framme i Alexandria gäller det att organisera färden söderut. Om Edith får sköta det hela kommer de att kunna lämna Alexandria efter tre dagar med fullgod packning. Om alla springer runt och yrar på var sitt håll kommer det att ta minst sju dagar och då finns det dessutom en 20% risk att man har glömt något väsentligt.

### Miljö

Alexandria är Egyptens port mot omvärlden. Många passagerarfartyg gör stopp här och engelsmännen har fortfarande en avsevärd administration kvar. Egyptierna har just börjat bli medvetna för vilka kulturskatter de har i landet och kontrollen på att inget lämnar landet har börjat hårdna. Västerlandets lyx och den arabiska vardagen blandas i staden.

Om spelarna dröjer kvar här mer än tre dagar kommer de att bli observerade av Cthughas hand.

#### **S4: Spelarspecial för Greta Gustavsson**

Om Greta använder sig av kunskaper som hon inskaffat under föreläsningen, kommer hon att veta Egyptens situation just nu och undvika politiska problem. Det viktiga är alltså att hon visar att hon utnyttjar sina kunskaper genom att berätta för de andra om den rådande situationen.

### Bastet-templet

Templet ligger i höjd med Melanwiel Arach (Abu Kerkas) ca 350 kilometer längs Nilen från Kairo räknat, 24 kilometer västerut i öknen.

Färden ned till Bastet-templet, där spelarna förväntar sig att finna det tempel som det första sällskapet hittade, kan företas med båt, bil eller kamel. En neutral bedömare skulle hålla båtresan för det bekvämaste och snabbaste sättet. The American Nile Company trafikerar sträckan endast vintertid<sup>2</sup>, men spelarna kan med lite schackrande fixa en extratur (£E5 per person) med *the Puritan*. Kameler kan hyras var som helst när man vill lämna floden och gå inåt landet (£E.1 per dag). Resa med båt tar två och en halv dag och är mycket vilsamt för fyra femtedelar av sällskapet. Det finns båtplatser utmed hela floden. Om spelarna vill åka båt men inte engagerar *the Puritan* finns det alltid tillgång till de traditionella flodbåtarna *Felouka*, och då tar resan två veckor men kostar bara £E.5 per person.

Om Edith har organiserat färden har hon skaffat fram en bil och en lastbil (£E5). Resan tar två och en halv dag om inget oförutsett inträffar. Det är i juli och mycket varmt; i Alexandria vid kusten går det ganska bra att uthärda hettan men ute i öknen är det värre. Resan går utmed Nilen så det finns vegetation, vatten och skugga.

Från Nilen till templet finns ingen väg, utan spelarna blir här tvungna att hyra kameler eller gå. Med kameler tar det en dag att nå templet, till fots tar det en vecka.

1. The Times 2/7 1928

2. Solskivans Land, Hanna Rydh (Natur och Kultur, 1927)

Templet visar sig vara lika övergivet som det varit de senaste fyratusen åren. Ett schakt leder ner i marken till det begravda templet och spelarna kommer att behöva facklor eller lyktor för att se vad de gör. De kan inte finna något av intresse i templet, emellertid kommer de här att bli observerade av en medlem av Cthugas hand. Härifrån kan de med hjälp av anvisningar de fått av Lessandre-Fourault finna vägen till Amun-templet. Den enklaste vägen visar sig bli att färdas längs nilen till Erment och därifrån ta sig in i landet igen.

### Erment (Arment)

Fån Melanwiel Arach (Abu Kerkas) är det ytterligare 350 kilometer till Erment (Arment), restiden är den samma. Om spelarna har färdats ner med *the Puritan* men inte gjort upp om vidare resa blir de nu tvungna att välja nytt färd sätt. Med *Felouka* (traditionell flodbåt) tar resan två veckor i anspåk, å andra sidan är det mycket billigt (£E.5 per person). Resan är i övrigt händelselös.

### Amun-templet

Det tar tre dagar att komma till Amun-templet från Arment (Erment) med kamel, två veckor till fots. Under hela resan till templet kommer de att vara observerade av Cthugas hand som dock håller sig på respektfullt avstånd. De vet inte riktigt vad spelarna är ute efter men vill för säkerhets skull hålla ett öga på dem.

Templet är ett klipptempel och ingången är dold för insyn. Spelarna kommer att tvingas leta under en dag innan de finner den delvis raserade ingången. Dessutom har de gamla prästerna murat igen porten så att spelarna måste bryta sig en väg in.

Templet (bilaga 6) är naturligtvis försänkt i mörker, men i övrigt i mycket gott skick. Säg till spelarna att golvet är helt dammfritt, precis som om någon sopat det nyligen. Gångarna i templet är mycket trånga och spelarna blir tvungna att gå en och en i de smalare partierna.

I Rum C finner spelarna en pedistal med en vacker halskedja. Basen på pedistalen har en inskription som Edwin tyder till "Amuns beskydd" och är en hymn till Amun.

Om spelarna tar kedjan med sig kan de nyttja den vid G. Gången de finner bakom lönndörren är smal och spelarna kan tydligt se mumierna i sina öppna sarkofager som står uppställda. Så fort någon tar ett steg över tröskeln tar de ett steg fram och spärrar vägen. De kommer att försöka strypa den vill ta sig förbi. De har styrka 14 och övermannar och stryper sitt offer om han inte klarar ett resistansslag..

#### **S5: Spelarspecial för Theodor Haquin Linde**

Theodor kan känna igen denna typ av skyddande magi och dra slutsatsen att amuletten vid C skyddar om man bär den och uttalar Amuns namn. Bäraren och hans följe kan då passera ostört. Mumierna bara rör lite på sig när de passerar, men står i övrigt passiva.

Om spelarna inte kommer på något bättre fastnar de här. Mumierna går dock att elda upp om spelarna kommer på idén. De har nämligen torkat under sin 4000-åriga vila och hartset som används vid mumifieringen är ganska eldfänt.

I rum K finner spelarna en tydlig ritning av den låda de funnit i Stenmalms laboratorium. Om de inte besöker von Heinzel och senare Bröckner & sohn kan de via denna målning lätt göra sin egen kopia. Dock kräver anvisningen om hur optiken skall fungera att de får Lessandre-Fouraults hjälp med översättning. Texten är dock skadad på en punkt, det ser spelarna tydligt. För Edwin ser det ut som om texten handlar om en speciell tavla eller plakett som skall finnas i fokus i lådan. Man kan se en bild av Thoth i naturlig storlek (en mansfigur med en ibisfågels huvud) som håller plaketten i sina händer.

Rummet i övrigt har alla väggar beklädda med hyllor på vilka det står urnor. Alla urnorna har en text skriven på sig.

#### **S6: Spelarspecial för Edwin Cederholm**

Urnorna är indelade i grupper om 10. Varje grupp har inskriptionen "Guld 1", "Guld 2" osv. Det finns ett tjugotal grupper med olika metaller. Edwin gör bra ifrån sig om han tyder de tre tecken du kan visa för honom här: "Guld", "Silver", "Bron". Kan han inte läsa dem själv får du hjälpa honom med ett dolt tärningslag och tala om vad det står.



Theodor bör nu dra vissa slutsatser utgående från det dokument som spelarna funnit hos Catherine Taylor. Om han frågar efter utrustning i laboratoriet kan du räkna upp retorter (i metall) rör och trattar och allsköns andra saker. Han kan med lätthet blanda ihop det han vill här.

### **S7: Spelarspecial för Theodor Haquin Linde**

Theodor bör fatta vad dokumentet betyder och vad han skall göra. Bedöm hur väl han lyckas efter vad du själv anser. Resultatet är avgörande för huruvida spelarna kan fördriva Cthuga eller inte..

Själva lådan kan de dock inte tillverka här och dessutom kan de nu se att inskriptionen på väggen talar om att den måste vara ingniden med en speciell essens av lotus för att fungera. Det talas om en oas i öknen där denna essens kom från och leverades till faraonerna.

### **S8: Spelarspecial för Greta Gustavsson**

Greta kan här dra sig till minnes att denna oas finns kvar än i dessa dagar, den heter Fayoum och är berömd för sina essenser. Kommer hon inte ihåg det på egen hand får du hjälpa till med ett dolt tärningslag och berätta det för henne.

När spelarna lämnar temlet för att bege sig hem kommer Cthugas hand som nu har bestämt sig för att en gång för alla ta reda på vad som pågår att ingripa. De skickar fram en av sina män som får spela skadad för att stoppa dem. Han kommer linkande från en sanddyn och stoppar spelarna och säger på bruten engelska att han har råkat skjuta sig i benet genom manteln (som har ett pryddligt runt kulhål) när han rengjorde sitt vapen. Han ber om lift till bebodda trakter och hjälp att ta packningen från sin kamel, som också träffades av skottet och som han blev tvungen att avliva.

### **S9: Spelarspecial för Göran Rutgersson**

Om Göran frågar om hur kulhålet ser ut så tala om att det är runt, rent och pryddligt. Göran bör veta att kulhål från vapen avlossade på nära håll alltid har krutstänk runt sig. Den vita manteln har dock inga sådana spår.

Om spelarna inte misstänker något kommer de att gå i en fälla. Det är sju av Cthugas hand som med gevär anfaller spelarna. De är beväpnade med gevär och anfaller ganska oorganiserat. Har spelarna inte blivit varse faran kommer det att leda till att de blir skadade (kanske någon blir dödad, du bestämmer efter vad situationen tycks motivera). I annat fall kommer de undan helt oskadda. Kultisterna kommer i så fall inte nära nog för att lyckas eftersom spelarna är uppmärksamma på faran.

## **Tillbaka i Sverige**

### **Cthugha**

Väl tillbaka i civiliserade trakter kan de se höra om en stor nyhet i tidningarna: En stor komet har upptäckts som verkar vara på väg att störta mot jorden. Astronomer världen över står slagna av svår häpnad inför denna mycket överaskande upptäckt. Det verkar som om den borde ha upptäckts mycket tidigare, men trots detta kunnat dyka upp helt plötsligt. Kometen kommer i riktning från Orions stjärnbild och verkar flytta sig fram och tillbaka. Dess bana är i vilket fall mycket svår att bestämma så när som på att den obevekligt närmar sig jorden. Dessutom verkar kometen vara ledsagad av ett hundratal mindre kometer som virvlar runt den.

### **S10: Spelarspecial för Edith Pretorius**

Edith kan här tala om att ingen komet betar sig så. De kommer i stabila banor och kan absolut inte röra sig. Dessutom kan de små kometerna bara inte virvla omkring så.

Spelarna bör nu kunna dra sina egna slutsatser och bestämma sig för vad de vill göra. Tiden för nedslaget mot jorden beräknas till en månad efter det att spelarna kommer tillbaka till Sverige.



## Slutet

Gör spelarna ingenting kommer Cthugha åter ta jorden i sitt våld. Finis för alla.

Om de väljer att agera blir utgången en annan. Spelarna har nu förhoppningsvis all information de behöver för att göra en ny optiklåda. De kan få en sådan gjord i Stockholm men helst skall det vara tysk teknologi. Den speciella lertavlan som de tillverkar ser en smula märklig ut i dagsljus. Alla regnbågens färger kan skönjas i glaseringen.

Det spelarna skall göra är att placera den lilla lertavlan i fokuspunkten i lertådan. Sedan skall lådan sättas i teleskopet och riktas mot Cthugha. Gör de allt rätt så kan de se hur lådan lysas upp inifrån med ett märkligt sken. Teleskopet slungar ur sig en regnbågsfärgad ljusblixt mot himlen och ett avgrundsligt vrål hörs över hela världen. Cthugha blir nu tvungen att fly återigen och kan inte komma tillbaka på ytterligare fyratusen år.

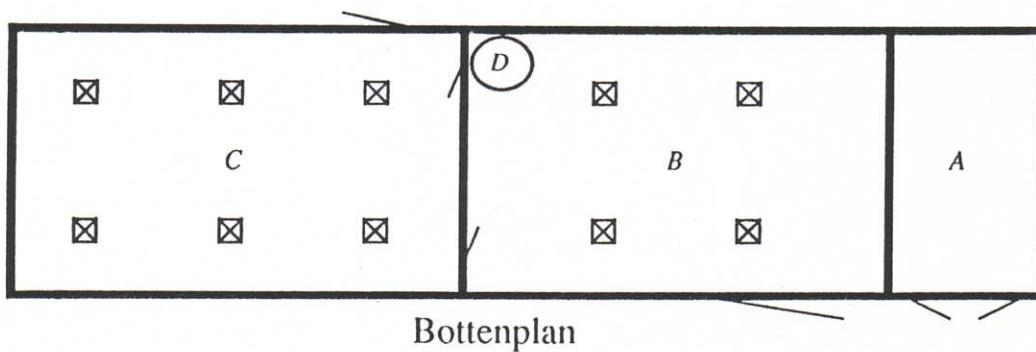
Har spelarna inte tillverkat den lilla lertavlan eller gjort fel kommer Cthugha bara att bli lite bränd i kanten och mycket mycket sur. Han materialiserar sig då hos spelarna i sällskap med ett tjugotal Fire Vampires. Låt spelarna slåss ett tag och ta sen kål på dem, återigen finis.

## **Kobolder**

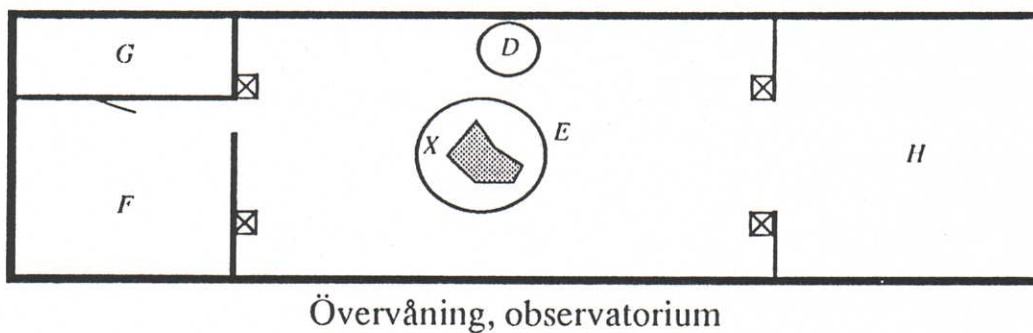
Risken finns alltid att laget du fått visar sig vara en samling kobolder. De kommer att ha ytterligt tråkigt under letandet av ledtrådar och de kommer inte att komma någon vart alls. Hellre än att sitta och genomlida fem fruktlösa timmar bör du då se till att äventyret får lite mer "hack & slash" i sig än vad det nu har. Det hela är myckte enkelt: du låter bara Cthugas hand framträda tidigare och tydligare så att spelarna får något att göra.

Detta kommer dock att ta bort laget från allt vad vinstchans heter, så det är mycket viktigt att du verkligen är säker på att det är ett korrekt beslut du fattar. Jag ser helst att du inte gör det ensam utan konfererar med någon av oss som går runt först.

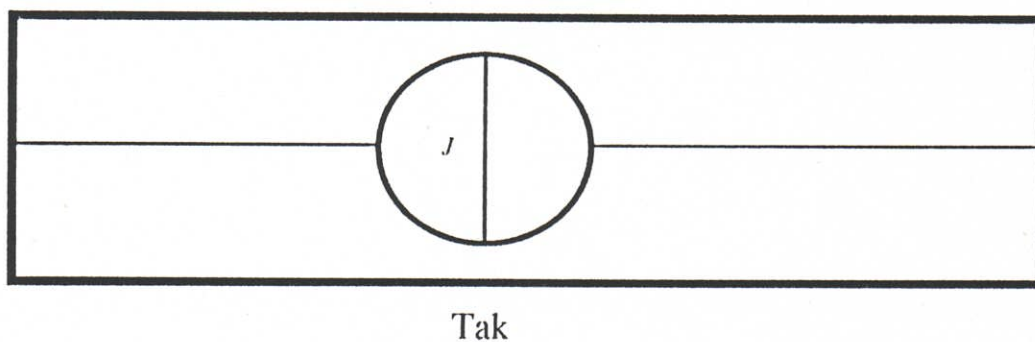
## Bilaga 1: Ladan



- A: Garage
- B: Virkeslager. Diverse plank och brädor ligger staplade i prydliga högar.
- C: Förråd. Allsköns ting, spadar, möbler, gamla ok och annat ligger här.
- D: Spiraltrappa.



- E: Observatorieplattform (roterbar) med teleskop.
- F: Arbetsrum och sovhörna.
- G: Mörkrum.
- H: Kombinerat arkiv och bibliotek.
- X: Bränd, blodleuvad fläck (Stenmalms lik hittades här)



- J: Observatoriekupol.

## **Bilaga 2: Telegrammen**

---

- Taylor (13 Feb -28, Kairo): "Woodbridge åker hem. Jag söker vidare."
  - Heinzel (14 Feb -28, Berlin): "Strul med Lådans konstruktion. Linser klara."
  - Lessandre-Fourault (20 Apr -28, Paris): "Hur går det med Lådan?"
  - Heinzel (1 Maj -28, Berlin): "Lådan klar. Är ni också bevakade?"
  - Woodbridge (15 Maj -28, London): "Taylor död. Oklara omständigheter. Återkommer."
  - Lessandre-Fourault (20 Maj -28, Paris): "Olustigt med Taylor. Är det värt det?"
  - Woodbridge (25 Maj -28, London): "Taylors saker kom idag."
- 

## **Bilaga 3: Befriend Undead**

---

*Under utgjutande av kraft, läs mantrat "Oiuhu, Zioster far Merpe" tre gånger över den odöda. Denne kommer att lyda dina anmaningar och ej vidröra din lekamen. Tag varning; mantrat skyddar under ett tiondels varslus brinntid endast. Var vid god vigör, mantrats läsande är krävande, den svage mäktar icke.*

---

### **"Översättning"**

Om formeln läggs på en odöd kommer denne att lyda enkla kommandon, förutsatt att dessa ges på ett språk som den odöde kunde förstå som levande. Kommandona måste som sagt vara enkla, enstaviga imperativ t.ex "gå", "stopp" osv. Formeln kostar 3 Kraft och räcker 20 - 30 minuter (20 + 1D10 min).

## **Bilaga 4: Alkemistens formel**

---

### *FORMEL FÖR ELIXIR VARS ANDE FÖRDRIVER MÖRKER*

*Viktigt är att platsen för transmutationen är ren och fri från Svart Jord. Rengör marmorn omsorgsfullt. Nödvändigt är Månens två skålar, Venus tratt, mortel och varm hård. Tag Mars tredje och Venus första i första Månsskålen. Sublimera under värme. Låt Andarna fånga Mercurius första i andra Månsskålen genom Venus tratt. Tillsätt nogsamt att inga Andar undslippa, varvid observationen må vara rättessnöre. Må noga Saturnus sjunde och tillsätt skyndsamt detta med Solens andra strålar tills rubedo synes. Låt svalna till medicin. Sträck Jupiters fjärde mot Månens första utan att helt döja den och lägg den därefter i medicinen. Elixiret är klart.*

### *HUR FÖRDRIVA MÖRKER*

*Tag Nilens Jord av Ibisens form och bekläd den helt med Elixir. Ställ den ute i dagens glans tills Elixiret blivit Herre över hela Jorden. Nu är tiden inne Mörkrets ljus skall tvingas se Elixirets ande och fly tillbaka dit det kom.*

---

### **"Översättning"**

Det hela är en anvisning om hur man blandar ihop olika ämnen för att åstadkomma den del i lerkonstruktionen som åstadkommer det ljus som fördriver Cthugha. Spelarna förväntas göra så här:

- Material: två silverskålar, en koppartratt, mortel.
- Lägg järn-III och Koppar-I i en silverskål. Tillsätt vatten och koka upp.
- Ångorna leds över till den andra silverskålen med kvicksilver.
- Krossa bly-VII med guld-II och blanda i skålen med kvicksilver tills blandningen blir gul.
- Låt svalna. Doppa Tenn-IV i Silver-I och lägg i skålen.
- En lertavla med samma form som den Thoth håller i handen i Amun-templet skall bestrykas med smörjan och glaseras i värme.

**Bilaga 5: Lappen**

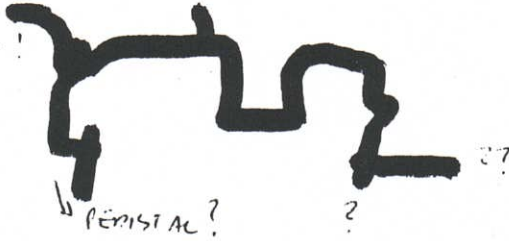
---

ON BM THEY KNOW



The cat?

BUT THIS WAY!



BUT WHAT ABOUT MU?

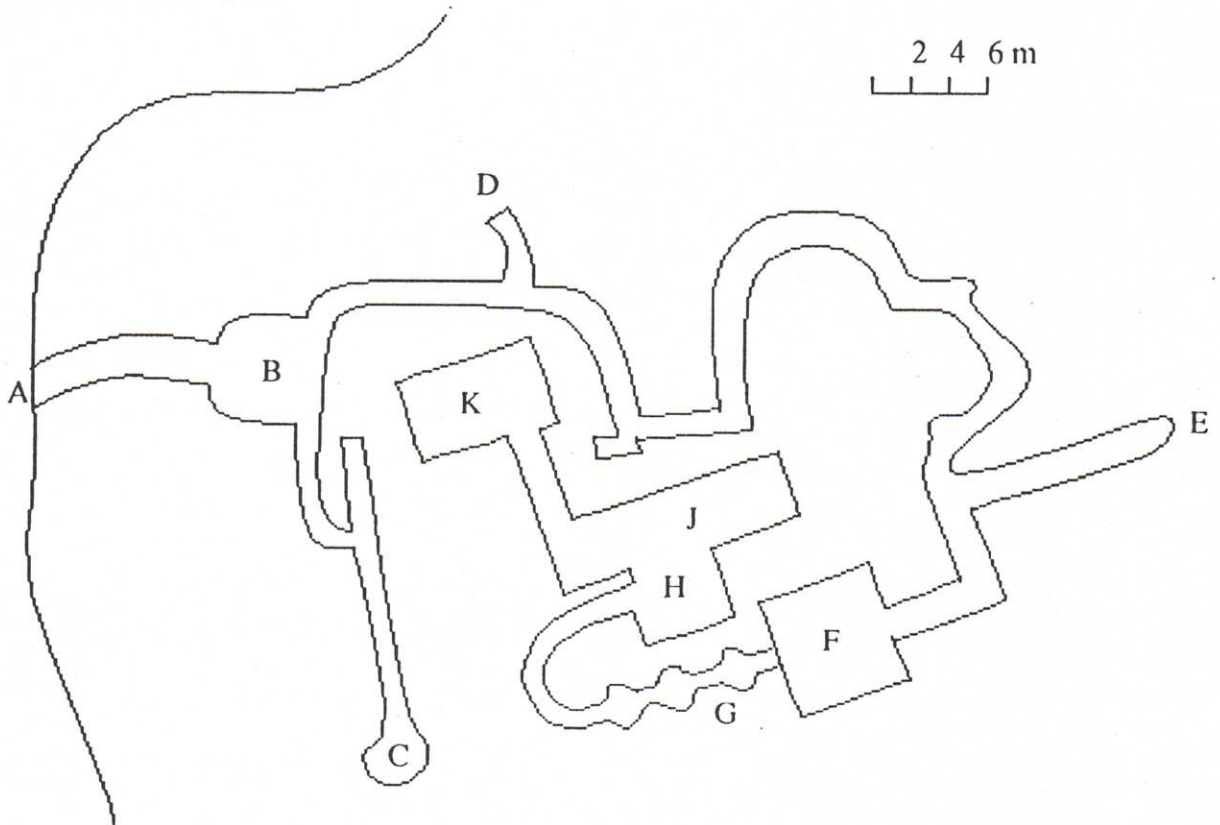
Transformers?



Taylor 7 May 13  
"for the cause" - Trams!

Originalen till London Paris

## Bilaga 6: Amun-templet



- A: Den raserade ingången.
- B: Stor sal med vacker inskription på väggen som berättar om hur prästerna flytt hit för att fördriva Cthugha. Texten är helt orörd och utgör ett arkeologiskt fynd av omätbart värde.
- C: Pedistal med amulett.
- D: En raserad utgång till toppen av berget. Den är helt fylld med sten.
- E: Blindgång. I dess slut ligger en mumie utsträckt. Spelarna kan notera att fingrarna är nerslitna till halva sin längd.
- F: Tempelkammare (helgad till Amun) med dold utgång. Spelarna kan finna den bara de letar.
- G: Gång med 6 nicher i vilka det står mumier.
- H: Entre till laboratorium.
- J: Rum där man bereder lik till mumier.
- K: Laboratorium med den magiska lådan.

## Poängbedömning

Denna sida skall du lämna in efter det att du är klar med spelet. Sidan är dubblerad eftersom flera av spelledarna leder både fredag och lördag.

Lagets nam: \_\_\_\_\_

Spelleadare: \_\_\_\_\_

Hur utnyttjade spelarna sina specialkunskaper vid de angivna tillfällen (ringa in).

• Spelarspecial S1:	Bra	Hyfsat	Dåligt
• Spelarspecial S2:	Bra	Hyfsat	Dåligt
• Spelarspecial S3:	Bra	Hyfsat	Dåligt
• Spelarspecial S4:	Bra	Hyfsat	Dåligt
• Spelarspecial S5:	Bra	Hyfsat	Dåligt
• Spelarspecial S6:	Bra	Hyfsat	Dåligt
• Spelarspecial S7:	Bra	Hyfsat	Dåligt
• Spelarspecial S8:	Bra	Hyfsat	Dåligt
• Spelarspecial S9:	Bra	Hyfsat	Dåligt
• Spelarspecial S10:	Bra	Hyfsat	Dåligt

Hur väl anser du att spelarna samarbetade? Betygsätt i skala 1 - 5: \_\_\_\_\_

Betygsätt de individuella spelarnas rollspel i skala 1 - 5:

- Edwin Cederholm \_\_\_\_\_
- Edith Pretorius \_\_\_\_\_
- Theodor Haquin Linde \_\_\_\_\_
- Greta Gustavsson \_\_\_\_\_
- Göran Rutgersson \_\_\_\_\_

Hur långt kom spelarna i äventyret? (kryssa i)

- Besökte Woodbridge:
- Besökte von Heintel:
- Besökte Lessandre-Fourault:
- Åkte till Egypten:
- Fann Bastet-templet:
- Fnn Amun-templet:
- Listade ut hur man tillverkar lertavlan:
- Tillverkade en ny låda:
- Tillverkade den magiska lertavlan:
- Fördrev Cthuga:

## Poängbedömning

Denna sida skall du lämna in efter det att du är klar med spelet. Sidan är dubblerad eftersom flera av spelledarna leder både fredag och lördag.

Lagets namn: \_\_\_\_\_

Spelare: \_\_\_\_\_

Hur utnyttjade spelarna sina specialkunskaper vid de angivna tillfällen (ringa in).

• Spelarspecial S1:	Bra	Hyfsat	Dåligt
• Spelarspecial S2:	Bra	Hyfsat	Dåligt
• Spelarspecial S3:	Bra	Hyfsat	Dåligt
• Spelarspecial S4:	Bra	Hyfsat	Dåligt
• Spelarspecial S5:	Bra	Hyfsat	Dåligt
• Spelarspecial S6:	Bra	Hyfsat	Dåligt
• Spelarspecial S7:	Bra	Hyfsat	Dåligt
• Spelarspecial S8:	Bra	Hyfsat	Dåligt
• Spelarspecial S9:	Bra	Hyfsat	Dåligt
• Spelarspecial S10:	Bra	Hyfsat	Dåligt

Hur väl anser du att spelarna samarbetade? Betygsätt i skala 1 - 5: \_\_\_\_\_

Betygsätt de individuella spelarnas rollspel i skala 1 - 5:

- Edwin Cederholm \_\_\_\_\_
- Edith Pretorius \_\_\_\_\_
- Theodor Haquin Linde \_\_\_\_\_
- Greta Gustavsson \_\_\_\_\_
- Göran Rutgersson \_\_\_\_\_

Hur långt kom spelarna i äventyret? (kryssa i)

- Besökte Woodbridge:
- Besökte von Heinkel:
- Besökte Lessandre-Fourault:
- Åkte till Egypten:
- Fann Bastet-templet:
- Fnn Amun-templet:
- Listade ut hur man tillverkar lertavlan:
- Tillverkade en ny låda:
- Tillverkade den magiska lertavlan:
- Fördrev Cthuga:





Född 1901 i Upsala som enda barnet i en prästfamilj. Edith har en stark vilja och har alltid gått sina egna vägar. Hon har sporadiska kontakter med familjen, men lever i övrigt ett ganska oberoende liv.

Edith har varken bil eller körkort eftersom behovet aldrig uppstått. Hon bor i en egen lägenhet i centrala Upsala något stenkast från domkyrkan. Sin fritid (den lilla hon unnar sig) spenderar hon på universitetet, biblioteket eller med stärkande promenader.

Edith forskar på institutionen för fysik och astronomi på Upsala universitet under professor Östen Bergstrand och har just påbörjat sin doktorsavhandling med titeln "Konfokala aspekter på asymmetriskt spektrala fotometrigrunkor". Edith är mycket tystlåten om innehållet i sin avhandling eftersom hon endast har arbetat någon månad på den.

Edith tillbringar mycket tid på biblioteken med grundforskning. Hon har där blivit bekant med Edwin Cederholm. Denne utgör merparten av hennes sociala umgänge.

Edith är en skicklig organisatör med utpräglad förmåga att hålla många bollar i luften samtidigt. Det finns två saker Edith inte tycker om; överraskningar och sjöfärder. Det förra gör henne irriterad och det senare indisponerad (ohjälpligt).



Född 1903 i Karlstad som tredje barnet i en skara av fyra. Bästa kompisar under barndomen var grannbarnen Göran Rutgersson och Greta Gustavsson. Vid nio års ålder togs han om hand av sina två fastrar då hans familj omkom under en lyxkryssning på Atlanten.

Sedermera avled även fastrarna och Edwin stod kvar utan släktingar sånär som på sin excentriske morbror Rufus Stenmalm i Värmland. Edwin flyttade då till Upsala för där bedriva språkstudier. Han är ekonomiskt oberoende (minst sagt) och har inte haft anledning att koncentrera sina studier till ett visst ämne eller bli klar inom en viss begränsad tid. Han har dock en universitetsexamen i komparativ lingvistik, något som han lyckades med enbart tack vare sin naturliga fallenhet för språk.

Edwin bor billigt och har sålt familjens hus i Karlstad. Han är lite bohemiskt lagd och låter inte solen bestämma dagarnas längd. För att inte drunkna i skräp och disk har han en städhjälp som dyker upp någon gång i veckan för att röja i bråten.

Edwin har ingen bil men innehar dock körkort (om och utifall). Cykeln för honom dit han vill i staden, dvs till biblioteket och undantagsvis till universitetet. Edwin ser mycket bra ut och skulle nog ha framgång hos det motsatta könet om han var intresserad. Han finner emellertid deras omotiverade uppvaktning något störande och avvisar alla närmanden. Det finns dock ett undantag till hans aversion mot kvinnor; Edith Pretorius vars skarpa intellekt och raka uppträdande vinner hans gillande.

Bäste supbroder är Theodor Haquin Linde, ägare till ett antikvariat i trakten.



Född 1905 i Karlstad som tredje barnet i en sjubarnaskara. Bästa kompisar under uppväxttiden var Edwin Cederholm och Göran Rutgersson. Greta är mycket egensinnig och låter sällan andras viljor råda. Ungefär vid samma tid som Göran bestämde sig för att brandsoldat bestämde sig Greta för att bli journalist.

För tillfället arbetar Greta på Karlstad Allehanda som dagjournalist men hyser i hemlighet drömmar om att bli "världsreporter" och resa mycket. Hon när även spirande författardrömmar men har ännu inte lyckats bli publicerad trots trägna försök (under pseudonymen Vera Vann).

Greta tillbringar fritiden med att smyga omkring och jaga scoop men har hittills inte lyckats avslöja något mer upphetsande än kvartershandlarens "justerade" vikter. Hon bär alltid på sig sitt yrkes verktyg: pennor, block och kamera. Hon är en ivrig fritidsfotograf och kan framkalla sina egna bilder.

Greta är mycket insatt i det politiska dagsläget och till skillnad från sina kollegor även medveten om vad som sker utomlands. Alla hennes inkomster går till resor, företrädesvis till Frankrike. Han har körkort och framför såväl bil som motorcykel.

Hon umgås fortfarande med Göran (som har lärt henne köra MC) men har sedan flera år ingen kontakt med Edwin.

Greta är en vacker flicka och drar sig inte för att framhäva och utnyttja detta i sin jakt på nyheter. Hennes namn har också gett henne fribiljetter där andra möjligheter saknats.



Född i Grythyttan 1903 som första barnet i en bondefamilj. Bästa kamrater under uppväxttiden var Edwin Cederholm och Greta Gustavsson. Han trivdes dock aldrig i rollen som bonde och beslutade sig tidigt för att bli brandsoldat. Vid uppnådda 21 års ålder enrullerade han sig i poliskåren med sin fars motvilliga medgivande. Brodern August skall ta över gården när den tiden kommer.

Göran har en mycket god fysik och blev 1924 svensk mästare i simning (200 meter). Han håller sig alltså i god kondition med långa vandringar på fritiden. Han tycker om att jaga och tränar själv sina jakthundar (två irländska settrar).

Göran är en rask och stark polis med sinne för nya metoder inom polisarbetet. Redan vid första året som polisaspirant intresserade han sig mer för rättsvetenskap än för de traditioner som hans befäl höll så högt. Han har ådragit sig en hel del ovilja på grund av detta men låter sig inte nedslås.

Han har av naturen begåvats med en god sångröst (tenor) och gör succé på dansbanan, när han inte besöker dessa i uniform. Han åker gärna landsbygden runt på sin motorcykel (Husquarna) understundom med någon av traktens skönheter på bönpallen.

Görans litterära intressen begränsar sig till detektivromaner. Favoritförfattaren heter Arthur Conan Doyle.

# Call of Cthulhu

Namn: Theodor Haquin Linde  
 Nationalitet: Svensk

Yrke: Antikvarie

Ålder: 35

Hemort: Upsala

STY: 12 SMI: 10 INT: 14  
 UTH: 13 UTS: 10 KRA: 14  
 STO: 13 STA: 70 UTB: 12

### Kraft

1 2 3 4 5 6 7  
 8 9 10 11 12 13 14  
 15 16 17 18 19 20 21

### Liv

1 2 3 4 5 6 7  
 8 9 10 11 12 13 14  
 15 16 17 18 19 20 21

### Mental Stabilitet:

Max: 70

Antropologi	-	Informationsökning	25	Rättsvetenskap	-
Argumentation	10	Juridik	5	Simma	25
Arkeologi	10	Kamouflage	25	Sjunga	5
Astronomi	10	Kartografi	10	Smyga	10
Behandla	10	Kasta	25	Spel & dobbel	39
Bokföring	10	Kemi	10	Spåra	10
Botanik	10	Klättra	40	Världsorientering	14
Diagnostisera	5	Kreditbedömning	30	Zoologi	5
Ducka	20	Köpslå	20		
Farmakologi	20	Lingvistik	-	Läsa/Skriva Engelska	31
Ficktjuveri	5	Lyssna	25	Läsa/Skriva Tyska	33
Fotografi	5	Observationsförmåga	25	Läsa/Skriva Latin	30
Framföra Bil	20	Ockultism	35	Läsa/Skriva	
Framföra		Organisationsförmåga	5	Läsa/Skriva	
Fysik	-	Prata omkull	5	Läsa/Skriva	
Första hjälpen	30	Psykoanalys	-	Läsa/Skriva	
Geologi	-	Psykologi	20	Tala Engelska	21
Gömma sig	10	Reparation	20	Tala Tyska	25
Historia	40	Retorik	5	Tala	
Hoppa	25	Ridning	5	Tala	

### Övrig information:

Vapen	Attk%	Skada	Räckvidd	Pen	Parera%	Tålighet
Revolver	20	1d10	15	Ja	-	10



Född 1893 i Upsala som ende son till en apotekare. Fadern gjorde tappra (ibland tom handgripliga) men fruktlösa försök att fostra sonen i samma bana. Theodor övertog det antikvariat han nu driver som ersättning för en spelskuld. I brist på bättre (slappare) yrken slog han sig på antikvariebanan och drygar ut dagskassan med spelvinster. Hans akademiska utbildning strandade halvvägs igenom realskolan.

Bokhandeln som från början var en bisyssla har mer och mer blivit centralpunkten i hans liv. Theodor har utvecklat en samlarmani vad gäller äldre böcker, företrädesvis av mystisk eller ockult natur, och kan endast mycket mycket motvilligt förmås sälja något i den genren. Affären har numera mycket begränsade öppetider och Theodor åker runt i landet för att utöka sin samling. Sakkunniga inom området vet dock att Theodors bibliotek är en av landets bästa och belägrar tidvis boklådan i hopp om att en av dyrgriparna har hittat dit.

Theodor är en listig förhandlare som ger ett lugnt och säkert intryck. Har han väl funnit något som han vill ha skall det mycket till innan han ger upp. Manin har vid flera tillfällen drivit honom att i dagar ägna sig åt olika övertalningsförsök hos den motsträvige ägaren tills denne antingen gett upp eller handgripligt avvisat Theodor.

En av Theodors få vänner är Edwin Cederholm. De två söker ofta varandras sällskap för en nattlig runda bland Upsalas krogar.