

Lough Corrib, den 18 Juni 1920

Min Käre Bror!

Mången år har passerat sedan vi sist sågs. Jag skriver till dig för jag behöver din hjälp. Min älskade dotter Melanie, din brorsdotter, har försvunnit. Jag fruktar att hon har blivit bortrövad av en Häxkult som växt sig stark under de senaste åren. Jag förstår att detta är något som passer ditt yrke och jag vet att du alltid har varit intresserad av det ockulta. Jag ber dig, samla ihop dina vänner som du berättat så mycket om, om era resor i fjärran länder och era otroliga äventyr, och kom och hjälp din bror. Kom i all hast, tiden är knapp, jag fruktar det värsta.

Din Bror

Sean O'Connor

Inledning

Äventyret börjar med att Evan O'Connor får det här brevet. Han har inte träffat sin bror på många år men har hållit kontakt med ett brev då och då (mer info på karaktärsbladet). Spelarna träffas och självfallet vill de hjälpa Evan O'Connors bror. Sådant här har de varit med om förr. De köper biljetter till ångaren Annie, och reser med tåg från London till Liverpool. Där tar de båten till Dublin. Sedan tar de tåget och reser ut till Lough Corrib, som ligger i de irländska lågländerna. Beskriv hur det blir färre och färre människor på tåget. Till sist kopplas spelarnas vagn på ett godståg och bara spelarna och ett gammalt par är kvar. Det gamla paret stiger snart av och spelarna har vagnen för sig själva. Spelarna kommer fram sent lördag kväll, den 3 juli. De är mycket trötta och kan inte ge sig iväg till O'Connors gård mitt i natten utan får sova på värdshuset.

Priserna i byn är som i Cthulhu regelboken. 1 pund = 2 dollar

Bakgrund

För ca 400 år sen så fanns det en mycket stark häxkult i byn Lough Corrib. De trollade fram Glomach och använde honom för att utöva utpressning på byn. Som tur var för byn så fick de hjälp av en magiker som hette Cûchulain som lyckades besegra Glomach med hjälp av de magiska stenarna, Radàirc. Tyvärr så dog Cûchulain i striden och begravdes av De Visa Kvinnorna som kom ihåg var de begravde Cûchulain och förde sen kunskapen vidare till sina döttrar som i sin tur förde vidare kunskapen till sina döttrar.

För två år sen kom en liten grupp kultister till byn Lough Corrib. De visste att det fanns böcker i klostret utanför Lough Corrib som berättade om hur man återkallade Glomach. De ville också göra häxkulten stark på nytt. En av dem bosatte sig i byn och sa att han var en engelsk författare. Medan de andra mördade de riktiga munkarna och började bo där, maskerade till munkar. Den engelska författaren började värva medlemmar i befolkningen. Sedan började de studera de gamla skrifterna för att kunna återkalla Glomach. De behövde ett offer. De började med getter, kor och till och med en luffare men det hade ingen effekt. Då föreslog Eileen O'Connor att man kanske skulle använda en oskuld, hennes 15-åriga dotter... Problemet var att när kulten fick fram Glomach så kunde de inte kontrollera honom. Nu löper han amok.

Lista på informationskällor:

George O'Hara, stationsmästaren; vet att Peter Herley liftade med ett tåg, ensam.

Garfield O'Brien, polismästaren; tror att Melanie O'Connor bara har sprungit iväg med Peter Herley.

Vet också att luffaren Bob har försvunnit.

Kevin O'Donald, postmästaren; vet alltid det senaste skvallret i byn men bara det som alla vet.

Stuart Mills, den engelska författaren; talar gärna om för spelarna att gamle Illain vet mer om legender.

Bez, Byfånen, Jokern i spelet vet allt, vet inget, hans största kunskap är att han vet var häxkullen ligger.

Patrick O'Shea, prästen, tycker att munkarna blivit konstiga

Sean O'Connor, en av spelarnas bror, tror att Murfy bröderna och Dermot Flanagan är kultmedlemmar.

Vet att O'Daly sett något konstigt vid häxkullen

O' Daly, har sett kultmedlemmarna utföra en rit.

Illain, den visa gamle kvinnan, vet var Cûchulains grav finns, kan legenden, vet att det finns en trollformel som man kan få bort Glomach med. Trollformeln finns i en bok som heter

Book of Mórrigan hos munkarna.

Swain, bonde, vet lite om munkarna. Brukar leverera mat dit.

Oakley och Stevenson, rallare, har sett Deirdre bege sig in i skogen med ett ljus.

Allmän kunskap.

Det här är sånt man kan fråga alla om. Men man måste fråga på rätt sätt för att få något svar, tex om personen i fråga.

- Alla tycker att munkarna har blivit skumma.
- Att polisen är lat.
- Att Murfy bröderna är knäppa.
- Att engelsmannen är en snobb och misstrodd (pga att han är en engelsman och inte att de misstänker att han är en kult medlem). Han kom hit för två år sen.
- Att Illain bor en bit i skogen och är bra på legender.
- När spåren kommer fram mumlar de om Glomach och gamla legender

Kultmedlemmar:

Stuart Mills, Ledaren, författare i byn

Bröderna Murfy, Hugh & Frank, gör grovjobben, Bönder

Deirdre Gillegan, håller reda på gäster på värdshuset, servitris

Dermot Flanagan, gör grov jobb, byns kaxe

Eileen O'Connor, helt galen, fru till Sean O'Connor

Martin Baycastle, munk

Janosch Biesclerkus, munk

Goran Supalo, munk

Joachim Lager, munk

Tids händelser

Händelserna måste kanske modifieras beroende på vad spelarna åstadkommer.

Dag 1, den 4 juli. Samma kväll som spelarna anländer så vandrar Glomach en bit utanför Flennolds farm och lämnar stora konstiga spår. Nästa dag så är det den stora nyheten i byn och i området omkring.

Dag 2, den 5 juli. På morgonen upptäcks att O'Dalys gård raserats totalt, han och hans familj har blivit slitna i stycken, många kroppsdelar saknas. Gården ser ut som om någon stor jätte har slitit sönder den och kastat omkring bitarna. Massor med ihjälslagna och halv uppätta boskapsdjur pryder marken. Om spelarna letar så kan de hitta stora hov märken i marken. Hovmärkena är ca en halv meter i diameter och djupa som om varelsen var mycket tung. Alla blodiga detaljer överläts till spelledaren (he he). (Om någon klarar ett zoology-slag kan den personen avgöra att varelsen är tvåbent, ett Mythos-slag avgör att det är ett Moderate monster). Bönderna börjar viska om att Glomach har kommit tillbaka.

Dag 3, den 6 juli. Mitt på dagen blir Furlongs farm anfallen. Familjen Furlong lyckas komma ut ur huset innan det förstörs av något osynligt. Bonden Furlong berättar om hur han hörde ett förfärligt klampande och hur boskapen började råma. Furlong trodde att det var någon varg eller vildhund i farten och sprang ut med bössan i högsta hugg. Han möttes av en förfärlig syn; han såg hur några kor slungades upp i luften och hur de slets i stycken. Skräckslagna sprang han och hans familj därifrån precis innan huset blev jämnat med marken av en osynlig jätte.

Dag 4, den 7 juli. Kultmedlemmarna har ett möte. Om spelarna skuggar en kultmedlem så ser de hur han/hon beger sig iväg när mörkret fallit och hur de tänder ett ljus efter att kommit utom synhåll från byn. Häxan är ganska säker på att han/hon inte är förföljd - vem skulle vara ute så här dax? - och det är inte svårt att följa efter. Spelarna ska inte behöva slå några Stalk slag om de inte går för nära. Kanske ett spothidden slag i skogen, bedöm själv.

Samma natt går Glomach genom staden mot skogen. Självfallet kan ingen se honom men man hör hans ljudliga klampande och alla i byn vaknar. Glomach lämnar tydliga spår i byn. Han förstör inget, förutom jämvägsspåret som han snubblar på.

Dag 5, den 8 juli. Har inte spelarna lyckats få bort varken Glomach eller kulten så hitta på något stygt som kan hända, tex byborna får för sig att spelarna är ansvariga för Glomachs dåd.

Orsaks-händelser

Om spelarna följer Bez till Häxkullen:

Bez kommer att göra en massa knäppa saker på vägen som att prata med fåglarna, göra kullerbyttor osv. När han kommer fram till kullen så kommer han att springa upp och ställa sig på bordet. Han kommer att locka upp spelarna om de inte följer honom genom att säga att han funnit något på bordet. Då börjar han rabbla en trollformel och skeletten kommer fram. Han skrattar hysteriskt och springer in i skogen. Spelarna kan inte följa honom utan måste slåss mot skeletten.

När Spelarna berättar för Sean O'Connor att hans fru är medlem i kulten eller berättar för henne: Om spelarna berättar det för Sean O'Connor frågar han sin fru och hon får ett utbrott. Hon blir helt galen springer in och hämtar största köks kniven och försöker mörda Sean. Spelarna får försöka stoppa henne och förhoppningsvis övermannar de henne och inte bara skjuter ner henne. Samma sak händer om spelarna berättar för Eileen att hon är med i kulten

Första gången spelarna är i skogen:

Helt plötsligt hör de brakar och knakar och träd välts. Det är Glomach som är ute och går. Om inte spelarna är så dumma så de anfaller honom, struntar han i dem och vandrar vidare en bit för att sen försvinna in i skogen. Kom ihåg att han är osynlig. Om spelarna anfaller honom så slåss han mot dem i 2 stridronder för att sedan försvinna.

Om spelarna har tagit saker från häxkullen:

Häxorna kommer att försöka mörda spelarna. Det blir Murfy bröderna eller Dermot Flanagan som får genom föra dådet. De får hjälp av Deirdrie Gillegan

Lough Corrib

är en liten byhåla som försörjer sig på vad bönderna som bor i området omkring producerar. Tåget passerar byn bara ett par gånger i veckan, och bara ett passagerartåg i veckan.

1. Stationen

Stationsmästaren heter George O'Hara. O'Hara är mycket nyfiken av sig och kommer att fråga spelarna när de anländer till Lough Corrib vad de har för ärende i byn. Stationen består av ett stort väntrum (aldeles för stort för en by av denna storlek), med två biljett luckor. Det enda av intresse är en tidtabell som informerar om tågen. De går bara på Lördagkvällar klockan 22.30. Godstågen går på tisdagar och torsdagar klockan 13.00. En anslagstavla pryder en av väggarna. Om spelarna frågar så finns där bara två meddelanden. Den ena lappen är en efterlysning med foto på Melanie O'Connor, där det står att hon varit försvunnen sen den 15 Juni och all information som rör detta lämnas till polismästare Garfield O'Brien. Den andra lappen handlar om att bra priser på boskap kan fås hos Angus MacDowell. Den ända informationen av intresse George O'Hara kan ge spelarna är om de frågar om han vet något om Peter Herley, den unge mannen som man tror har sprungit bort med Sean O'Connors dotter. George såg hur han liftade med ett tåg samma kväll som Melanie försvann.

2. Posten

Kevin O'Donald är byns postmästare. Han är ca 60 år gammal och möter alla som öppnar dörren in till posten med ett glatt och vänligt leende. O'Donald pratar mycket men säger inte mycket av värde. Han frågar alltid vem ett brev är till när någon lämnar in ett, och har inga fiender. Han känner alltid till de senaste ryktena.

3. Polisstationen

Garfield O'Brien är ca 40 år gammal och otroligt lat. Hans enda intresse är att äta. Han bryr sig inte om smärre brott, och tycker att O'Connors dotters försvinnande och rapporterna om de konstiga spåren är irriterande. "Flickan har säkert sprungit bort med någon stilig bondpojke och kommer snart tillbaka." O'Brien är helt enkelt totalt inkompetent, och vet ingenting. Om spelarna anklagar honom för att vara lat säger han att för en månad försvann det en luffare, men då var det minsann ingen som brydde sig.

4. Vårdshus Cú Rua (betyder Röd Varghund, och uttalas Kuu-ruu-a)

Byggnaden ser ganska sliten ut från utsidan, men på insidan är den ett hyfsat fint hotell. Sammie Murdoch, värden, är runt 50 år gammal och mycket trevlig. Han skämtar ofta, och skrattar bullrigt åt sina egna vitsar.

Han serverar bra öl och whiskey, och maten är god. Rummen är antingen enkelrum eller dubbelrum, och ganska små. Sammie Murdoch blir stött om någon frågar honom rakt ut om det finns en häxkult i stan, och tror inte på det om han inte får kraftiga bevis. Spåren tror han att någon med avsikt placerat ut för att skoja med Flennold och skrämma upp honom lite. På vårdshuset arbetar Dierdre Gillegan, en 19-årig gladlynt flicka (app 17). Hon är lite av ett luder, och ligger gärna med en av spelarna om de ger henne en liten present... Hennes största kund i övrigt är Dermot Flanagan.

Dierdre är en medlem av kulten och rapporterar allt hon hör ifrån oförsiktiga spelare till kulten.

5. Angus McDowells Boskapshandel

Angus McDowell är en skotsk affärsman som driver en mellanhandsorganisation, dvs han köper boskap av bönderna och sätter den på tåget, för att sälja den när han kommer fram. Han är för tillfället bortrest till Dublin sen den 12:e Juni.

6. O’Rielly’s Hardware

O’Rielly, som sköter affären är ca 65 år gammal och döv. För att han ska förstå vad man säger krävs ett kraftigt rop, och när han förstått muttrar han något om att ingen talar tydligt nuförtiden. Ropar någon för högt blir han sur och säger: "Det finns ingen anledning att skrika. Jag är inte döv, vet ni!" Själva affären är späckad med prylar av alla slag. Allt som rimligen finns i en lantbod kan spelarna köpa.

7. Stuart Mills

Den engelska författaren är en Kult medlem. Han påstår sig vara en författare som intresserat sig för den keltiska mytologin, och rest till Irland för att samla stoff till en avhandling. Han talar gärna med spelarna om Celtisk mytologi och talar om för dem om de vill prata med någon som kan allt om legender så ska de prata med den gamle visa kvinnan Illain. Han gör allt för att spelarna inte ska misstänka honom. Han bor i sitt hus tillsammans med sin butler James. I hans bibliotek kan man hitta en fullständig lista på kult medlemmarna och anteckningar ifrån Necronomicon och Book of Morrigan. Han har även många böcker om occultism. I sin boksamling har han ett ex av "Mr. Brokely’s Böjelser", och skulle gärna vilja träffa Mary Smith. Han tycker att boken var bra och hennes blandning av mytologi och fiction var mycket underhållande. Butlern James är inte medlem i kulten men han gör allt för att försvara sin husbonde.

8. Rallare

I detta hus bor två rallare, Oakley och Stevenson. De är nästan alltid fulla eller bakfulla, och deras jobb sköts dåligt. De finns oftast på värdshuset, annars ligger de hemma och sover av sig ruset. Det är svårt att få något vettigt ur dem men de har sett Deirdre Gillegan gå till skogs med ett ljus i handen en kväll för några månader sen, om någon spelare frågar om henne.

9. Kyrka

Byns kyrka är ca 100 år gammal, och byggd helt i sten. Prästen heter Patrick O’Shea, och han är en fundamentalistisk katolik. Han följer bibeln till punkt och pricka och uppmanar alla omkring honom att göra det. Varje söndag hålls predikan, och han talar ofta medryckande om synderna alkohol och utomgiftermåelig sex. Han tycker att munkarna har blivit konstiga. De låter honom inte få tillgång till deras bibliotek längre, om någon frågar. De släpper inte ens in honom. Om de vill veta mer om munkarna ska de prata med bonden Swain för han leverar mat till munkarna.

10. Skola

Byns skola sköts av Ms Kathleen Flynn, en 70-årig gammal ragata. Hon är mycket sträng och om en elev så mycket som harklar sig utan att be om lov får han ett hårt straff. Om någon frågar henne om kulten säger hon att hon inte vet något.

11. Doc Cleggs mottagning

Doctor Tim Clegg verkar tro att han bor i London. På dörren in till mottagningen är en guldplakett fastnitad med följande text ingraverad: "Dr T.Clegg Practicing Doctor & Veterinary". Clegg hjälper spelarna på alla sätt han kan. Han vet lite om legenden men hänvisar till Mills. Om spelarna frågar om Murfy bröderna så säger han att de har psykiska problem.

12. Byfånen brukar hänga här vid brunen om dagarna. På nätterna brukar han sova hos antingen polismästaren (i en tom cell) eller hos prästen. Byfånen lever på att byn är snälla mot honom och ger honom lite mat då och då. Ingen i byn vet särskilt mycket om honom, han har alltid varit byfåne. Bez är helt galen och brukar fiska vid brunnen. Om man frågar honom något får man för det mesta bara en massa strunt till svar.

De kvällar kultmedlemmarna har sina möten brukar Bez gå dit och kolla. Efter som han är galen så har han bättre kontakt med de mörka gudarna än vad de flesta har. Kultmedlemmarna har sett att Bez har sett dom med de bryr sig inte, de är lite rädda för Bez.

Bez är en viktig person i det här äventyret. Han vet var häxkullen är. Han vet även mycket annat men det är svårt att få någon information ifrån honom. Om spelarna frågar honom om häxkullen svarar han "Jag vet var den är" om spelarna frågar honom var någonstans säger han bara "gräs e grönt". Om spelarna ber honom att ta dem till kullen svarar han "okej" och går till kullen på en gång utan att vänta på att spelarna ska följa efter (se orsaks-händelserna).

Du kan använda Bez för att ge spelarna ett tips om de kör fast, men kom då ihåg att det ger minus poäng när vi bedömer.

Dermot Flanagan

Flanagan är byn’s bråkstake. Han brukar jobba som extradräng där det behövs ibland, annars sitter han mest på värdshuset och skryter om hur bra han är på allt. Han är 22 år gammal, och backar inte ur något gräl, speciellt inte när han är full. Provocerar någon av de manliga spelarna honom, och om han får stryk, går han därifrån och svär att han och hans mäktiga vänner ska hämnas. Om någon super

5

honom full eller han är full skryter han om att han har mäktiga vänner och till och med att han är medlem i kulten.. Han avslöjar dock ingen medlem, utan säger bara att det är några som ni aldrig kan tänka er. Han är olyckligt kär i Deirdre, och fruktansvärt svartsjuk och muckar gräl om någon stöter på henne.

Bönderna runt Lough Corrib

A. Sean O'Connor är en bonde och är gift med Eileen O'Connor. När spelarna kommer hit första gången så ser de hur två pojkar i tio- och sju-års-åldern leker på gården. De springer in och hämtar pappa som kommer ut med ett hagelgevär. När han ser att det är hans bror som kommer på besök omfamnar han honom. Han berättar vid lunch - som spelarna bjuds på - att han tror att hans dotter har rövats bort av häxorna. Han har inga bevis och inte heller bevis på att en häxkult finns men han känner på sig att det är så. Han säger också att O'Daly har sett några personer dansa runt häxkullen på natten för en månad sen och sjunga konstiga böner. Han misstänker att bröderna Murfy och Dermot Flanagan, byns kaxe, är med i häxkulten. O' Connor vet också att Melanie gjorde slut med Peter Herley strax innan hon försvann. Spelarna får inte plats på hans farm så de får bo på värdshuset.

B. O'Daly farm. O'Daly är en boskaps skötare som konstant tuggar tuggtobak och är otrevlig mot sin fru. Han bjuder in spelarna på några glas hembränt, svär åt sin fru, och berättar sin historia: " Jag var ute i skogen å jaga. Jag hadde ett bra spår å ja sket i att de blev mørkt. Man e ju inte feg. Det blev mørkt å ja såg knappt något. Då såg jag ett ljus mitt i skogen å ja tänkte va fan e de. Jag gick dit å kolla, då förstog jag att ja hadde kommit till häxkullen. Där såg jag hur några människor dansade nakna runt en svart pelare och jag hørde ett fruktansvärt skrik, kanskje från en människa kanske från ett djur. Jag vände och sprang, man e ju inte feg men det övernaturliga ska man ge fan i. Men då når jag sprang så sprang ja rakt in i byfånen som hadde stått där å kolla. Han gav mig ett ondskefullt løende å ja sprang hela vägen hem. Men en sak ska ni komma ihåg: O'Daly e ikke feg!" O'Daly kommer inte ihåg var häxkullen ligger.

C. Herleys farm. Herley är en bonde som har en stor familj. Han har 13 barn. Han tycker att O'Connor är en jävla sprätt och tyckte inte om att hans son gick ut med O'Connors dotter. Någon dag innan flickan försvann slängde Herley ut sin son, Peter 16 år. Det är hög tid grabben klarar sig på egen hand.

D. Flennold farm. Flennold är boskaps uppfödare. Om spelarna hälsar på honom samma dag som ryktet spreds så visar han dem spåren och de halvt uppätta korna vid gränsen av sin mark. Han är lite rädd och förvirrad över de konstiga spåren. Han misstänker den snobbiga engelsmannen. Han är säkert inte den han säger att han är den där jävla överklass-snobben.

Om spelarna följer spåren så går de över järnvägen och in i skogen. I skogen har Glomach plöjt in ca 50m och sen kommit på att han kan förlytta sig spårlöst och spåren tar där slut. OBS! detta räknas inte som spelarnas första gång i skogen, bara om de fortsätter en bra bit in i skogen.

E. Casls farm. Casl är bonde. Om spelarna pratar med honom efter att O'Dalys farm har blivit förstörd säger han att han tror att det var pga att O'Daly inte gick till kyrkan så ofta. Han säger också att Byfånen är en trollkarl, han har sett honom trola fran ett oväder.

F. Murfy Bröderna. De är boskapsuppfödare och tycker inte om besökare. De pryder sina marker med skyltar som det står "privat mark" och "Tillträde förbjudet på". De vill inte prata med någon och om man inte försvinner från deras mark börjar de bli hotfulla och kan till och med börja skjuta på folk. På natten skjuter de först och frågar sen.

G. Swains gård. Bonden Swain brukar leverera mat till klostret en gång i månaden. Han säger att för två år sen hände något konstigt. Det var en ny munk som skötte affärerna utanför klosterporten, och förut brukade han mest byta sina varor mot honung som prästerna odlade men nu får han betalt istället. De började också köpa bara en tredjedel av vad de brukade. Han tycker munkarna har blivit skumma.

H. Cochrans gård. Han vet var häxkullen finns och tar dem dit mot en ersättning av 200 pund.

I. Gilleganas gård.

J. Governs gård.

K. Brides gård.

L. Furlongs gård.

M. Illain

Illian bor i ett litet torp vid floden. Hon kan mycket om legenden om byn. Hon vet också var Cûchalains grav finns och berättar detta för spelarna om de säger att de ska förinta Glomach. Hon vet också att det finns en trollformel som man kan få bort Glomach med. Hon vet att trollformeln finns i en bok som heter Book of Mórrigan som finns i klostret. Det tar fyra timmar att gå till Cûchulains grav härifrån. Graven ligger i skogen. Hon hjälper spelarna gärna med trollformeln.

Klostret

Klostret är mycket gammalt och mer byggt som en fästning än ett kloster. Porten har en liten lucka som används flitigt av kultmedlemmarna när de ska prata med omvärlden. De släpper inte in någon i onödan och spelarna måste bluffa sig in eller ta sig in med våld. När kultmedlemmarna i klostret talar med spelarna genom luckan är dom mycket otrevliga och frågar vad de gör här.

Borggården har bara en brunn med bra vatten i.

Kapellet är skändat och ombyggt för att kunna användas till böner till Shub-Niggurath. Stanken här inne är fruktansvärd. Ett svart altare och en staty av den fruktade Guden är det enda som finns här. Upphängd på statyn finns de ruttnande kropparna och kroppsdelarna på de riktiga munkarna. Kropparna är behandlade så att de ska ruttna väldigt långsamt och liva upp tillvaron för kultisterna. Väggar och fönster är målade svarta så det är väldigt mörkt här inne. Lite här och var finns det stora fläckar av blod. Att skåda statyn kräver ett SAN-slag, om slaget misslyckas förlorar man 1D10 SAN. Man mår ganska taskigt av att vara här inne.

Stallet. I stallet finns det fyra kor och en häst.

Biblioteket. Här brukade munkarna studera bibelns texter och sitta och skriva. Nu är biblioteket väldigt rörigt och det som är intressant ligger framme. Det är en massa anteckningar från Necronomicon och Book of Mórrigan plus ett exemplar av Shub-Niggurath Cults (skriven på engelska +5% på mythos, *3 spell multiplier, - 2D8 SAN). Om spelarna tittar igenom anteckningarna och breven så hittar de bevis på att Stuart Mills är ledare för kulten. Observera att det tar ca tre timmar att läsa igenom alla papper noga. Book of Mórrigan finns inte här utan har flyttats till häxkullen.

Matsal. Här finns det plats för 10 personer. Så många munkar bodde här innan de blev mördade.

Kök. Här lagar kultisterna sin mat. Köket är i ganska bra ordning, även kultister måste äta. Här finns det gott om konserverburkar, mjöl, socker, bönor och sånt som de kan behöva till matlagning.

Sovrummen. På övervåningen finns bara sovrum och dass. Sovrummen på vänstra sidan är övergivna, dammiga och länsade på värde saker. Fyra av de fem sovrummen på högra sidan är bebodda av kultisterna. Kultisterna har inte många värdsliga intressen och deras rum innehåller inte särskilt mycket av intresse om spelarna skulle titta igenom dem. Du får hitta på själv tex lite böcker, patroner, sprit, osv.

Häxkullen

Överblick från utsidan: Kullen är ca 30m lång. På den norra sidan sticker en sten ut ur själva kullen (ett +10 Spot Hidden avslöjar att det finns ett gömt utrymme bakom stenen). Ovanpå kullen finns en stor svart stenpelare, och om man går upp till toppen ser man ett svart marmorbord (spot hidden=torkade blodstänk på bordet). Dessa föremål är det enda som finns på den annars perfekt formade gräsbeklädda kullen. Om någon rör vid pelaren, "ser" han/hon ett antal otäcka scener, bland annat när Melanie O'Connor offeras av några huvade skepnader och Glomach kommer fram helt synlig. Ett SAN-Slag krävs för att inte förlora 1D10 i San. Om slaget lyckas förlorar man ändå 1D3 SAN. Om stenen knuffas bort (tre personer kan knuffa och det behövs en sammanlagd styrka av 30) ser man in i en grottgång, ca 2m i bredd. Om spelarna kommer hit själva utan Bez så anfaller skeletten när någon rör vid bordet eller svarta pelaren eller stenen. Skeletten kommer upp ur marken.

- En grop, ca 5m lång & 3m djup. På bortre sidan finns små handtag uthuggna ur väggen (Inget Climb-slag nödvändigt). Om någon klättrar ner i gropen kommer en Ghast ut ur ett litet hål i väggen (hållet kan upptäckas med ett -20 spot hidden slag). Den angriper alla den inte känner igen som kultister.
- Stor sal, med ett stort träbord med 10 stolar runt. På ett räcke på västra väggen hänger 6 spjut med underliga spetsar. Om de undersöks noga upptäcker ett lyckat spot hidden slag att det är torkat blod på ett av dem. Bakom räcket (spot hidden) är en liten lucka. Öppnas luckan blottas ett litet skrymsle där två tjocka böcker och en dolk ligger. De är en latinsk Necronomicon och en bok som heter Book of Mórrigan. Dolken är en offer dolk som är magisk (+10). På hyllor runt väggarna finns massor av små

behållare med diverse innehåll. De två viktigaste för äventyret är en plunta kvicksilver och en liten låda med maggotar (används av kulten för att rensa skelett från allt kött). Det finns även en burk med brun salva som smetas på ben för att göra skelett. Det finns också ett skåp med 10 kåpor i. I en av kåporas fickor finns en Radáirc sten. På bordet finns en massa papper och anteckningar. Anteckningarna är ifrån Necronomicon och Book of Mórrigan. I papperna finns också bevis på att Bröderna Murfy och Eileen O'Connor är med i kulten.

Gravkumlet

Gravkumlet är ett litet röse i sten. Det ligger dolt långt in i skogen, och bara Illain vet var det ligger. Det finns en stor stenskiva, som fungerar som dörr. Den kan skjutas åt sidan av max två personer, som måste övervinna 20 med sin sammanlagda STR. Stanken som slår emot den som öppnar dörren är outhärdlig. I 400 år har denna grav varit helt förseglad. Innanför dörren syns en liten trappa som leder ner under marken. Där nere ligger på en stenbädd Cúchulains rester. Bara skelettet finns kvar, och i ögonhålorna finns ett par runda, mjölkiga stenar. Dessa är Radáirc, och om de hålls framför ögonen ser man allt (+30 i spot hidden), även vår osynlige lilla vän. I sin beniga hand håller Cúchulain en tvinnad ek pinne (70 cm långt)

Legenden

"För länge, länge sedan bodde här i byn en ung man vid namn Cúchulain. Han var trots sin ringa ålder starkast av alla män i byn, och jagade bäst av alla. Så kom ett år då ett mörker lade sig över byn, ty Glomach, den onde och ohygglige, kom till byn. Glomach stred hårdare än alla, och kunde ej ses av någon man. När Cúchulain såg detta, och förstod förödelsen som hotade, bad han till An Dagda om hjälp. Och Dagda gav honom Radáirc, ögonen som ser allt. Och Cúchulain utmanade Glomach och dräpte denne efter en lång strid. Innan Glomach dog yttrade han dock en grav förbannelse över Cúchulains släkt. Alla skulle förgås när Glomach återkom för att kräva sin hämnd. Och den gången skulle inget svärd smitta av en man kunna dräpa honom".

Glomach

STR: 35

CON: 37

SIZ: 50

INT: 5

POW: 20

DEX: 17

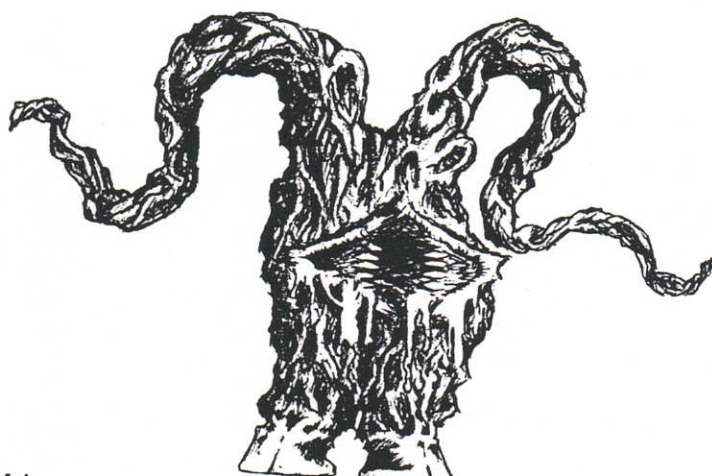
Move: 10 (pga tyngd och korta ben)

Weapon	%	DM
--------	---	----

Tentacle	80	2D6
----------	----	-----

Spark/Stamp	80	4D6
-------------	----	-----

Hit Points: 44



SAN LOSS: 1D10 if SAN test failed, 1D3 if succesful

Förmågor: Osynlig.

Beskrivning: Glomach, (när han syns), är en groteskt ful varelse, nära besläktad med Dark Young of Shub-Nigurath. Hans kluvna fötter har en diameter på nästan en halvmeter. De korta, knubbiga benen böjs under hans tyngd. Glomach har en tjock kropp med en stor mun mitt på magen. Han har två tentackler på överdelen av kroppen. Observera att han syns om han blir skadad, dvs han flimrar till. Glomach är dum och är inte så intresserad av att döda människor bara om de kommer i vägen. Han tycker dock om att äta kor.

När man träffar Glomach ger man bara ett poäng i skada. Han helar sig själv med en hastighet av 10 hp per runda.

Book of Mórrigan.

Boken är skriven på gaeliska. Boken berättar om hur man får fram Glomach och hur man får honom att försvinna igen. Allt står i boken utom det i paranteserna.

Så här gör man för att få honom att försvinna:

Man tar en 70 cm lång tvinnad ekstav (finns i Cúchulaons gravkammare (man kan också leta efter en, det tar 24 timmar innan spelarna hittar en sådan om de har hjälp av Illain, annars så kan de inte hitta en sådan)) och kokar den i kvicksilver (kvicksilver finns i häxkullen, hos doktorn och hos Illain, man behöver två av dessa). Fyra färskä ögon smetas på staven, ett människo öga (kanske en av spelarna får offra sig, he he) och tre bruna ko ögon. Ögonen måste plockas och sen smetas på staven direkt, de får inte vara mer än 1 minut gamla, plus att den man plockar ögat ifrån måste leva. Sen lägger man staven i elden och rabblar:

"MUNUS SIGSIGGA AG BARA YE INNIN AGGISH XASHXUR GISNU URMA SHAZIGA BARA YE SHUB-NIGGURATH!"

Efter detta ritar man ett pentagram som finns i boken och kallar på Glomach genom att sjunga:

"LILLIK IM LINU USH KIRI LISHTAKSSIR ERPETUMMA TIKU LITTUK GLOMACH!"

Det tar Glomach ca fem minuter att ta sig till pentagrammet. Sen måste man slå på Glomach med staven. Man har 50% chans att träffa. Glomach kommer att försvara sig genom att anfalla med sina tentakler.

Han kan inte använda sina ben. Pentagrammet håller bara Glomach om någon står inne i pentagrammet med staven. Glomach anfaller den med staven. (Det är inte meningen att man ska kunna få fram Glomach och skjuta ner honom när han inte kan försvara sig. Det bästa är om alla spelarna står i pentagrammet.)

Stats på personer:

Namn	Vapen	STR	DEX	INT	CON	APP	POW	SIZ	EDU	HP	DAMB
Stuart Mills	.32 pistol 55%	11	13	17	12	14	18	14	20	13	+1D4
Goran Supalo	Club 90%/. 45 pistol 35%	15	12	11	7	15	13	17	10	11	+1D6
Joachim Lager	.38 pistol 50%	12	10	7	13	16	13	12	12	13	0
Janosh Biesclélkus	.32 pistol 40 %	9	7	12	10	9	13	10	10	10	0
Martin Baycastle	.32 pistol 50 %	8	14	16	12	14	14	10	16	11	0
Dermot Flanagan	.20 shotgun 50%	15	10	6	16	8	7	18	5	17	+1D6
Hugh Murfy	.20 shotgun 50%	16	12	7	15	9	10	15	6	15	+1D4
Frank Murfy	.20 shotgun 50%	14	12	7	16	10	11	15	6	16	+1D4
Deirdre Gilligan	.22 pistol 30%	9	10	11	12	17	10	10	7	10	0
Eileen O'Connor	Knife 70%	10	11	8	9	13	9	11	7	10	0
James	.20 shotgun 50%	16	13	10	13	10	7	13	12	13	+1D4
Bybo	.20 shotgun 50%	14	10	10	12	11	9	14	7	13	+1D4
Skelett 1	Klor 50% (1D6)*	9	13	10	-	-	11	10	Läs om hur de tar skada		
Skelett 2	Klor 50% (1D6)*	10	13	10	-	-	11	12	på sid 130 i regel boken		
Ghast Bett	40% (1D10)* / Spark (2D6)*	22	13	6	22	ful	10	18	-	20	se sid 53

* = skadan

Tips till spelledaren

Kom ihåg att det viktigaste är att spelet flyter. Se till att du läser in äventyret så att du kan det perfekt. Det viktigaste är att du och spelarna har roligt, så om spelarna kör fast använd Bez för att ge dem något extra tips. Att använd Bez för extra tips ger gruppen minus poäng men det är viktigt att ni har kul. Bedömningen sker genom att man ser vilken grupp som har kommit längst och löst uppgifterna bäst. Improvisera situationer som inte finns beskrivna, och kom ihåg att det är spelledaren som gör ett äventyr kul!!

Författare: Martin Wikborg (Projektledare)

Jan Salomonsson

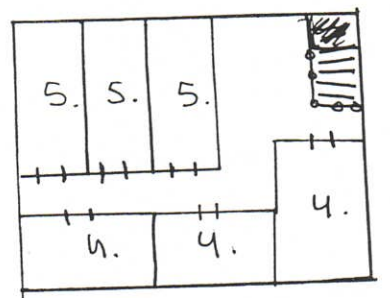
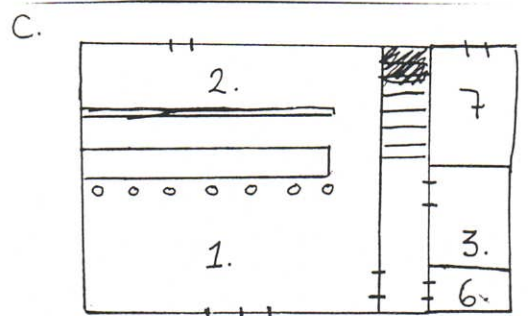
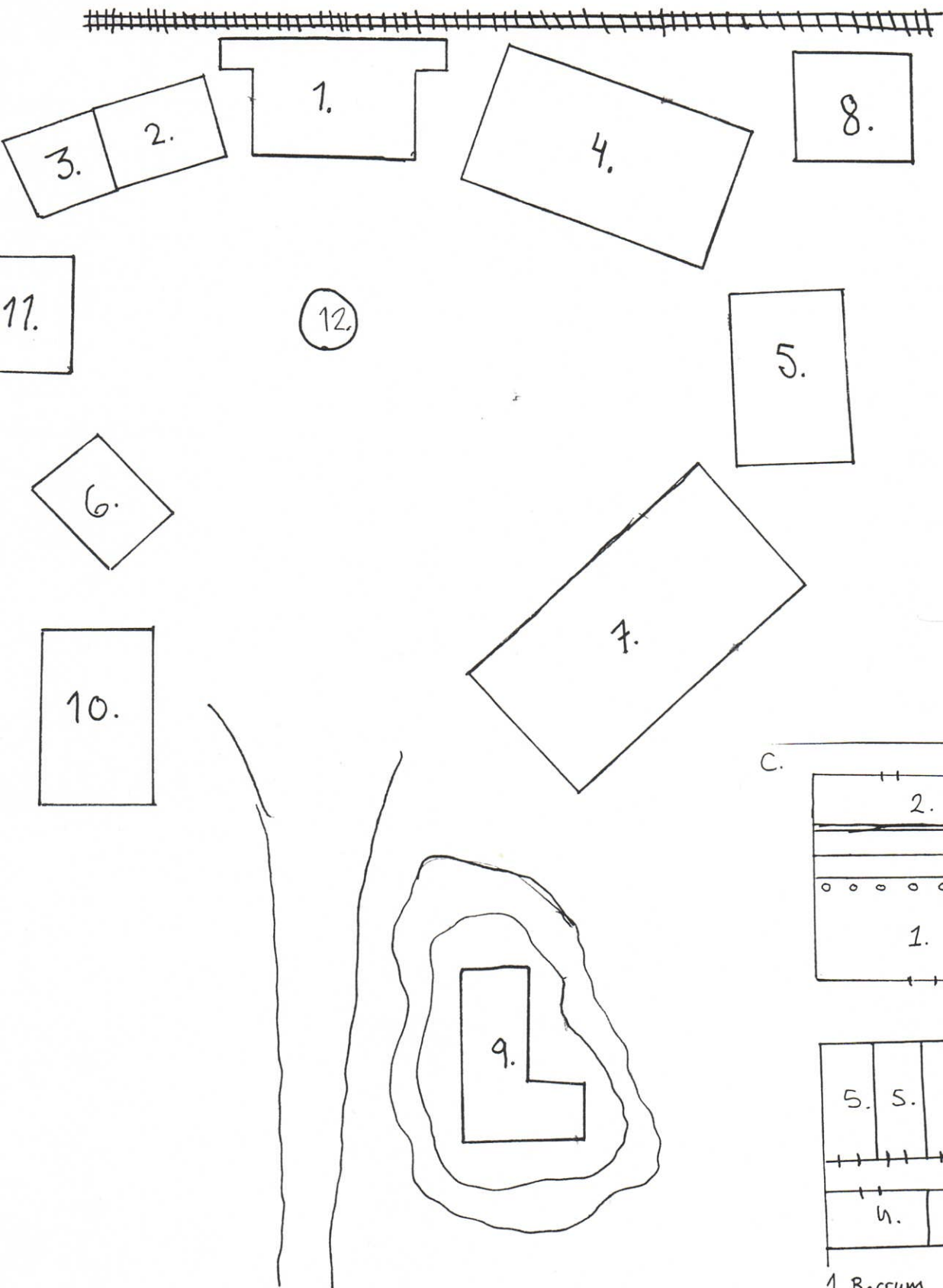
Bilder : Andreas Rönnedal

Speltestare: Göran Stupalo, Ola Sambergs, Joacim Lagerquist, Anders Wickström, Mats Loberg, Mathias Kalén

Särskilt tack till: Göran Stupalo och Jenny Forss

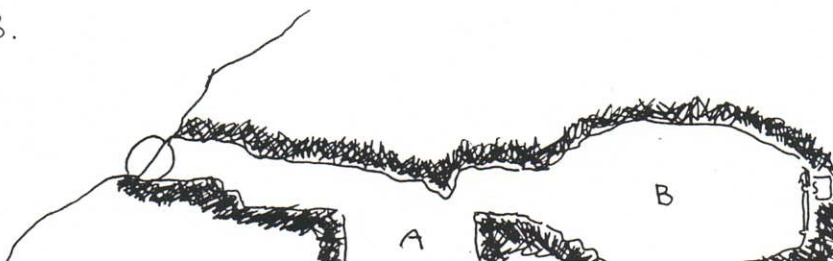
Förening: Gamers Guild

Trollformlerna är hämtade ifrån Necronomicon. Vad trollformlerna egentligen gör är att göra en kvinna kåt på dig och ökar din potens. (Observera att det är bara delar av trollformlerna, så du behöver inte pröva dem).

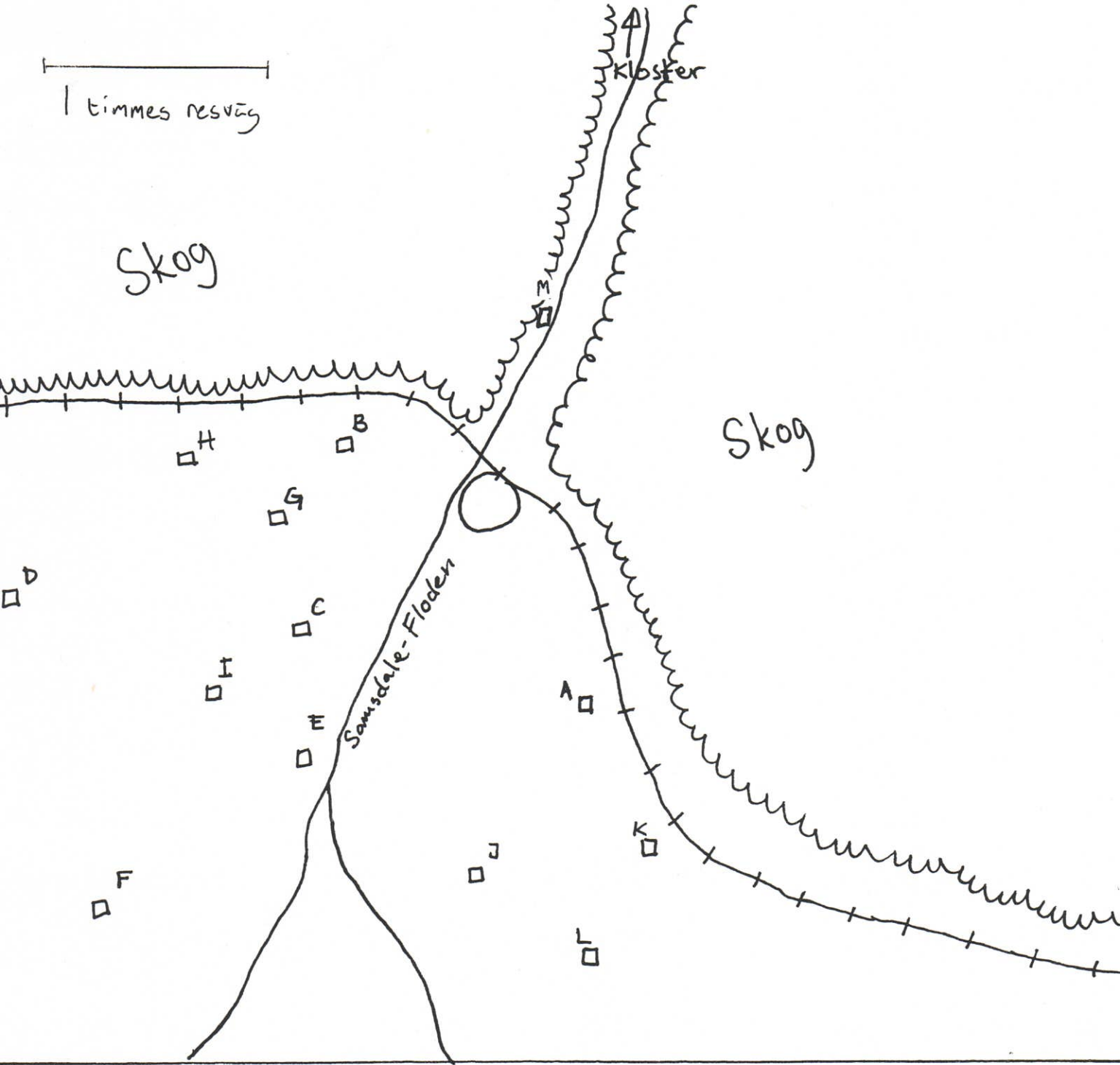


- 1. Bærrum.
- 2. KÖk
- 3. Sammie & Anne's Rum
- 4. Dubbelrum
- 5. Enkelrum
- 6. Dierdres kammer
- 7. Brygghus.

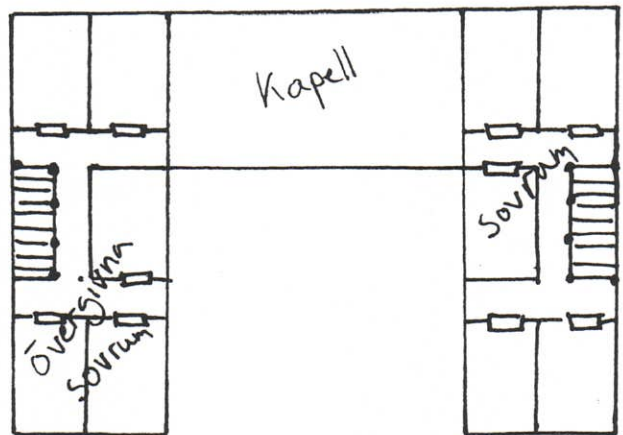
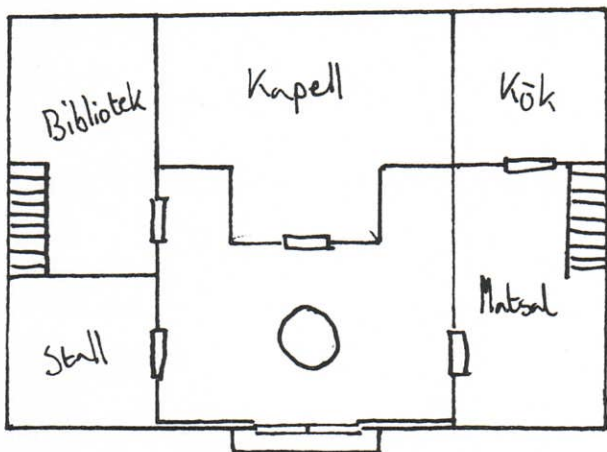
B.



1 timmes resväg



Klostret





AR 91







AR 91

19/1-91



AR 91

Amos MacArthur

62-åriga MacArthur är son till en skotsk forskare, och det kom sig naturligt för honom att bli en akademiker. Hans brinnande intresse för ockulta företeelser väcktes under studentåren då han delade rum med Daniel Hopkins på universitetet i Oxford. Efter sina studentår följde han med Hopkins på en resa till Angola, där de gjorde många fina fynd, och sedan dess har de varit med om mycket tillsammans.

MacArthur är en lugn och sansad man, som ogärna råkar i bråk. Den enda känsla han inte kan kontrollera är intresset för ockultism.

STR: 7 DEX: 9 INT: 17 SANITY POINTS: 78
CON: 7 APP: 10 POW: 16 HIT POINTS: 9
SIZ: 10 SAN: 80 EDU: 19 MAGIC POINTS: 16

SKILLS	%		%		
<u>Anthropology</u>	75	<u>Archaeology</u>	70		
<u>Botany</u>	40	<u>Chemistry</u>	40		
<u>Debate</u>	65	<u>Geology</u>	50		
<u>History</u>	70	<u>Library Use</u>	60		
<u>Linguist</u>	40	<u>Occult</u>	65		
<u>Read/Write Latin</u>	65	<u>Read/Write Arabic</u>	30		
<u>Read/Write Greek</u>	50	<u>Read/Write French</u>	60		
<u>Speak Latin</u>	45	<u>Speak Greek</u>	30		
<u>Speak French</u>	60	<u>Zoology</u>	50		
<u>Cthulhu Mythos</u>	19	<u>Credit Rating (på Irland)</u>	10		
<u>Handgun Attack</u>	40				
WEAPONS	%	Shots/round	Dam	Range	HP
<u>Handgun .32 revolver</u>	40	3	1D8	15 yards	10
EQUIPMENT					
<u>100 pounds, torch, box of ammo(100 rounds)</u>					

Mary Windsor-Smith

Mary Smith (hon brukar inte använda namnet Windsor) är 31 år gammal och adelskvinna. Det livet har hon dock förkastat för att bli författarinna. Hon föddes i sydöstra England, och ogillade tidigt det överflödsliv hon levde. Som tioåring skrev hon sin första riktiga dikt, och när hon var femton år gammal skrev hon sina första noveller. Hon uppskattas nu av alla som är något insatta i skräcklitteratur. Hon har skrivit mästerverk som "Mr. Brokely's böjelser", och "Vanderburg-huset". Hon har varit ute och studerat ockultism på nära håll för att samla material till böcker i nära tre år, och har slagit följe med de kända forskarna MacArthur och Hopkins. Som person är Mary Smith en nästan överdrivet självständig kvinna, som alltid vill göra allt själv, och om någon säger emot är det ett vredesutbrott på gång.

STR: 8	DEX: 14	INT: 16	SANITY POINTS: 71
CON: 11	APP: 16	POW: 18	HIT POINTS: 11
SIZ: 10	SAN: 91	EDU: 14	MAGIC POINTS: 18

SKILLS	%		%
History	50	Library Use	45
Oratory	50	Psychology	40
Read/Write English	100	Read/Write Arabic	65
Speak Arabic	50	Credit Rating (På Irland)	10
Photography	60	Cthulhu Mythos	8
Occult	65	Handgun attack	40
Spot Hidden	40		

WEAPONS	%	Shots/round	Dam	Range	HP
Handgun .32 revolver	40	3	1D8	15 yards	10

EQUIPMENT

100 pounds, torch, Box of ammo (50 rounds), Photography equipment (paper, chemicals etc can be used for 20 photos), Camera (rather big n bulky), Pad of notepaper, pens & pencils

Steven Neely

Neely, 32 år gammal, är en arbetarson ifrån New York, med en mycket fattig bakgrund. Familjen var djupt troende, speciellt Steven, och han ville sprida guds ord över hela världen. Han flyttade som 28-årig till Kenya, där han arbetade som missionär i något år, innan han kom en hednisk kult på spåret. De tog honom tillfånga, och skulle just offra honom till deras mörka gud när ett gäng engelska resenärer stormade in och räddade honom från kultisternas klor. Han var chockad över att sån ondskas fanns och svor en ed att leta upp sådana här kulter och utrota dem över hela världen.

Steven är som bibeln kräver from och snäll, utom när han vet att någon är en kultist. Då är han helt skoningslös, en "good boy gone bad". Han är benägen att ge aftonböner och bordsböner.

STR: 8 DEX: 12 INT: 12 SANITY POINTS: 62
CON: 11 APP: 13 POW: 14 HIT POINTS: 13
SIZ: 15 SAN: 94 EDU: 10 MAGIC POINTS: 14

SKILLS	%		%
<u>Accounting</u>	40	<u>Bargaining</u>	35
<u>Credit Rating (på Irland)</u>	30	<u>Diagnose Disease</u>	45
<u>First Aid</u>	80	<u>Oratory</u>	65
<u>Read/Write Swahili</u>	50	<u>Speak Swahili</u>	65
<u>Sing</u>	60	<u>Treat Disease</u>	65
<u>Make maps</u>	40	<u>Cthulhu Mythos</u>	5
<u>Shotgun Attack</u>	55		
WEAPONS	%	Shots/round	Dam Range HP
<u>Shotgun 20-gauge</u>	55	2	2D6 10 yards 8
			<u>1D6 20 yards</u>
			<u>1D3 50 yards</u>

EQUIPMENT

100 pounds, torch, box of ammo(50 rounds), bible, crucifix

Evan O'Connor

Evan O'Connor är 34 år gammal och en bondeson från Irland. Eftersom han var den yngre brodern ärvde han inte gården, och flyttade till London, där han startade en egen detektivbyrå, O'Connor Investigations. Efter något år kom han i kontakt med det ockulta för första gången, och har sedan dess upplevt mycket konstigt med MacArthur & Hopkins.

O'Connor är en cynisk hårding. Han är ofta och gärna elak mot "slödder" som han kallar dem. Han är för den skull inte dum, tvärtom är han en utbildad psykolog. Han sover ofta med kläderna på, även stövlarna. Han är med andra ord föga hygienisk.

STR: 15	DEX: 14	INT: 13	SANITY POINTS: 62
CON: 15	APP: 9	POW: 12	HIT POINTS: 14
SIZ: 15	SAN: 87	EDU: 13	MAGIC POINTS: 12

SKILLS	%		%
<u>Camouflage</u>	40	<u>Credit Rating (på Irland)</u>	30
<u>Cthulhu Mythos</u>	12	<u>Fast Talk</u>	40
<u>First Aid</u>	80	<u>Hide</u>	60
<u>Law</u>	50	<u>Listen</u>	45
<u>Drive Horse & Cart</u>	40	<u>Psychology</u>	70
<u>Sneak</u>	80	<u>Spot Hidden</u>	80
<u>Handgun Attack</u>	80	<u>Read/Write Gaelic</u>	55
<u>Speak Gaelic</u>	75	<u>Library Use</u>	25

WEAPONS	%	Shots/round	Dam	Range	HP
<u>Handgun .38 revolver</u>	80	2	1D10	15 yards	10

EQUIPMENT

100 pounds, torch, rope(10 yards)

Daniel Hopkins

Daniel Hopkins är 63 år och son till en rik advokat. Det var från början tänkt att han skulle följa sin far i yrket, men när han tillsammans med Amos MacArthur upptäckte ockultism under sina studieår i Oxford slog hans liv in på en ny bana. Efter intensiva letningar i böcker och tidningar utvecklade han en teori om en folkgrupp i Angola, och reste ner dit med MacArthur. Sedan den expeditionen har han varit med om fler än han minns själv. Eftersom han har så mycket pengar är det han som finansierar gruppens expeditioner.

Hopkins är trots sin ålder en äventyrslysten man, och vägrar att "sitta och titta på medans ungdomarna gör allt jobb". Han är en ständig optimist, och försöker hitta en väg ut ur varje knipa, hur svårt det än ser ut.

STR: 10 **DEX:** 9 **INT:** 16 **SANITY POINTS:** 68
CON: 13 **APP:** 12 **POW:** 12 **HIT POINTS:** 12
SIZ: 11 **SAN:** 86 **EDU:** 16 **MAGIC POINTS:** 12

SKILLS	%		%
<u>Accounting</u>	60	<u>Credit Rating (på Irland)</u>	10
<u>Debate</u>	60	<u>Fast Talk</u>	45
<u>Law</u>	85	<u>Library Use</u>	60
<u>Oratory</u>	60	<u>Psychology</u>	35
<u>Read/Write Latin</u>	60	<u>Cthulhu Mythos</u>	13
<u>Occult</u>	60	<u>Handgun Attack</u>	60

WEAPONS	%	Shots/round	Dam	Range	HP
<u>Handgun .32 revolver</u>	60	3	1D8	15 yards	10

EQUIPMENT:

500 pounds, Torch, Box of ammo (50 rounds)