

Filosoffens Nøgle

af P. Hartvigson

Dette er et Call of Cthulhu eventyr til introduktion af Kthulhu-mythologien. Det begynder på USAs østkyst i 1920'erne. Eventyret begynder en (lad os sige) Onsdag d. 14: En opdager kontaktes af Mr. Robert Coleman. Et kostbart familie-klenodie er blevet stjålet. Han tilbyder 200\$ for dets fremskaffelse.

KYPER- OPLYSNINGER

Hvad kan få en trofast butler til at gå grassat?

Hvad kan få en Moderne Helt til at tage den hurtige vej ned fra 14. sal?

Hvad kan få Sheriff Fraser til at køre tilbage efter en dommerkendelse?

Stærke kræfter!

Arkæolog William Zackadill bemærkede et smykke fundet under en udgravning i Mesopotamien i 1911. Han mente det måtte have haft et magisk formål. Men det forsvandt før han fik det undersøgt. Han blev beskyldt for tyveriet, og sendt vanæret hjem til USA.

Siden har han forsket, og forstået det var en såkaldt Vidsdomsnøgle, der kan danne port mellem vor verden og "åndeverdenen". Gamle bøger lærte ham også at få et væsen fra denne verden, "Den Højeste Philosoph logsogog" i tale. Denne kuttelædte skikkelse fortalte ham, hvordan nøglen kunne bruges. Da den virkelig tyv endelig kom tilbage, gik Zackadill i aktion. Han fik Blaise myrdet og stjal "Nøglen" fra Madeleine Coleman.

Lidet aner han, at det væsen der har hjulpet ham er menneskehedens fjende, og at det i virkeligheden er ham, der skal være nøglen, så den - Yog Sototh - kan trænge igennem til vores verden.

Der er en del Kthulhumytologiske referencer i scenariet. Lad dem være tilstrækkeligt obskure til at forvirre trænede spillere. Så de og alle andre ikke ved, hvad der venter dem.

SPIL-START

Ved ankomst til Colemans villa bliver opdagerne modtaget af en distingveret sort butler, der leder dem ind i stuen efter at have taget deres overtøj. I en anden stue leger to små drenge under en tjenestepiges opsyn.

Her møder de herren og fru. Robert er svær og selvskær, omkring 50, Madeleine er først i tredive. Han fortæller, at et af konens arvesmykker er blevet stjålet. Den ses på et billede af Madeleine - Madeleine Coleman taget i 1913 (da var hun 19, og ugift - hendes pigenavn var Madeleine Paullis).

Ingen af dem kender smykkets oprindelse. En juveler mente det var fra skytisk (Sydrusland ca. 500 f.kr.), og meget værdifuldt - guld besat med Lapiz Lazuli (en dyb-blå ornamentalsten). To figurer - en kuttelædte og en skægget - kan ses på smykket. Ud fra stilen og formen kan det skønnes (slå Archeology) at det stammer fra Babylonien (3-2 årtusind f.kr.). For yderligere oplysninger se noten.



Simon Fisher

Dagen før, tirsdag d. 13, blev det opdaget at smykket var væk. Politiet fandt ingen spor. Dog er der en mistænkt. Lørdag d. 10'ende. Var der kommet en mystisk herre, Simon Fisher, og havde bedt om at se smykket. Madeleine lod sig overtale, og han insisterede så på at købe det. Hun fik Jefferson til at smide ham ud.

Episoden gjorde et ubehageligt indtryk på Madeleine, der virker utilpas. Klarer nogen et Psychologycheck kan de dog se at hendes nervøsitet skyldes noget andet. Robert mistænker nemlig med rette, at hun har fået smykket af en tidligere tilbeder. Han får afløb for sin jalousi ved at pine hende på denne måde.



Madeleine

Mrs. Coleman vil finde et påskud til tale i enrum med en kvindelig opdager eller en, der virker som en gentleman. Hun vil tilstå, hun fik smykket af en ungdomskæreste. Hun vil bede om, at hendes mand ikke får noget at vide om dette.

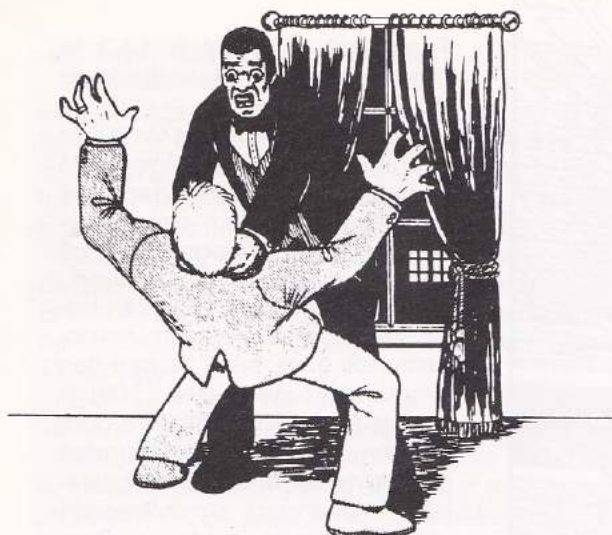
Warren Blaise var hendes store kærlighed, og gav hende brochen i 1912 som tegn på sin evige troskab, da de mødtes mens hun var i Europa med sin tante Emily. Men han tog tilbage til sin udgravning i Tyrkiet (han var arkæolog), og holdt op med at svare på hendes breve.

I 1916 opgav hun håbet og indgik et fornuftsægteskab med en af sin fars forretningsforbindelser. For et halvt års tid siden hørte hun fra sin fætter, at Warren var tiltrådt en lærerstilling på Columbia University i New York efter mange år i udlandet.

Jefferson Perkins

Butleren bliver bedt om at hjælpe opdagerne med at lede efter spor. Butleren virker distræt, men et Psychologycheck vil røbe at det dækker over noget mere

Da det ikke lykkedes Simon



Fisher at "overtale" Madeleine, fandt han butleren og brugte sine evner til at få ham til at stjæle smykket til sig. Det var stik imod Jeffersons væsen, og hans fortrængte begivenheden som en ubehagelig drøm. Men efter tyveriets opdagelse og politiets og senere opdagernes besøg, er det ved at komme op til overfladen.

Hvis nogen åbenlyst mistænker Jefferson, eller roder i hans ting, vil den undertrykte frygt bryde ud i uhæmmet vold.

STR 12 DEX 11 INT 15
CON 12 APP 14 POW 8
SIZ 14 San 34 EDU 10
13 Hit Points
Næve 70%, t3+t4
Spark 55%; t3+t4

Når Jefferson er nedkæmpet vil han være sønderknust og usammenhængende. Han vil gentage *"Han fik mig til det, jeg ville ikke Sir, jeg ville ikke - hans øjne, hans øjne!"*. Han kan fortælle at "han" er Fisher. Hvis nogen kan klarer et Psychoanalysis-check kan han bringes yderligere til ro. Han kan bl. a. så huske at Fisher sagde: *"Det er i begge vores interesse. Jeg lovede ham ikke at skade deres frue"*.

Hr. og fru Coleman vil være dybt chokerede over butlerens opførsel. Dette er et godt tidspunkt at prøve at presse salæret op.

NEW YORK

"Efter min beregning bor der 31.358 mennesker på 14 sal på Manhattan. Statistisk det burde et par stykker tage den hurtige tur ned hvert år. Min erfaring siger mig, at det er meget få, der gør

det af helt tilfældige grunde".

Sgt John O'Hanlan, NYPD

For at få mere at vide om smykket, må man tale med Warren Blaise. Hans adresse kan fås gennem Madeleines fætter Theo Paullis, gennem Columbia's administration eller gennem Manhattan vejviseren. Det er nr. 309 East 71 Street. Leder man i aviserne kan man finde hans nekrolog.

309 East 71'st Str, 14. sal

Banker man på døren, er der ikke nogen der svarer. Men snart bliver en af de andre døre åbnet af en ældre dame (Mrs. Marx). Hun kan berette at Mr. Blaise er død. Han faldt ud af vinduet for en uge siden.

Hvis man spørger Mrs. Marx om hun ellers har set noget mistænksomt, vil hun sige, at hun så en "høj mørkkædet herre" gå ned mod elevatoren lige efter hun hørte spektaklet. Han bar en stor bulet stråhat i hånden. Hun har sin egen teori: Warren Blaise blev myrdet af bolsjevikiske agenter på grund af noget han havde opda-

get mens han arbejdede for Folkeforbundet. (Folkeforbundet var FN's forløber). Viceværtten er en Josef Wolowski. Han var ganske fascineret af hændelsen, men vil spille ligeglad. Han lukkede politiet ind i lejligheden (der var ulåst). Han mener at Blaise begik selvmord. Det undrer ham, at han sprang direkte gennem rammen.

"Han må sgu' ha haft travlt. De fleste ta'r turen fra taget. Det laver også mindre rod".

Han hjalp senere Bertrand Hartpond med at flytte Blaise's sager. Han vil give opdagernes dennes adresse.

Udover det har han ikke bemærket noget. Udover nogle kridtstreger i kosteskabet - også på 14 sal (efterladt af Zackadil da han tilkaldte Lekytos før han "besøgte" Blaise.)

Mod "overtalelse", giver Wolowski lov til at se lejligheden. Den er tom bortset fra noget snedkerudstyr Wolowski brugte da han skiftede vinduesrammen. Et Track eller Spot Hidden-check vil afsløre nogle sære spor på gulvet.

New York Police Dept.

Sgt. O'Hanlan er på sagen. Han mener ikke der er selvmord, men har ikke spor at gå efter. Han havde bemærket nogle rifter på

Nekrolog i The New York World

Redaktionen har med stor sorg modtaget nyheden om at Warren Blaise omkom i en tragisk ulykke den 7. dennes. At dette er et stort tab vil erkendes af de af vore læsere, der fulgte hans oplysende artikler om oldtidsarkæologien, hans dybtgående reportager fra de brændpunkter han besøgte og hans skarpe politiske indlæg. Med sit store erfaringsfelt og personlige mod, var han typen på den Moderne Helt!

Mr. Blaise fødtes 19/3 1890, og påbegyndte i 1907 uddannelse som arkæolog på Columbia University i New York, som han færdiggjorde meget hurtigt. I 1911-12 deltog han i Granger Straw udgravningen af Zhangatt Mesopotamien.

Hans fortsatte studier ved det Amerikanske Universitet i Egypten blev afbrudt ved krigs-udbruddet i 1914, hvor han rejste til Australien for at melde sig til hæren der. Han tjente med udmærkelse ved Suez og senere i Sinai, Palestina og Syrien.

I årene efter krigen var han tilknyttet folkeforbundet som observatør bl.a. i Tyrkiet. Han vandt trods sin unge alder stor hæder, men forlod organisationen i 1921 i skuffelse over USAs afvisende holdning til den. Herefter studerede han induskulturen, og var en tid tilknyttet det Amerikanske Universitet i Beirut.

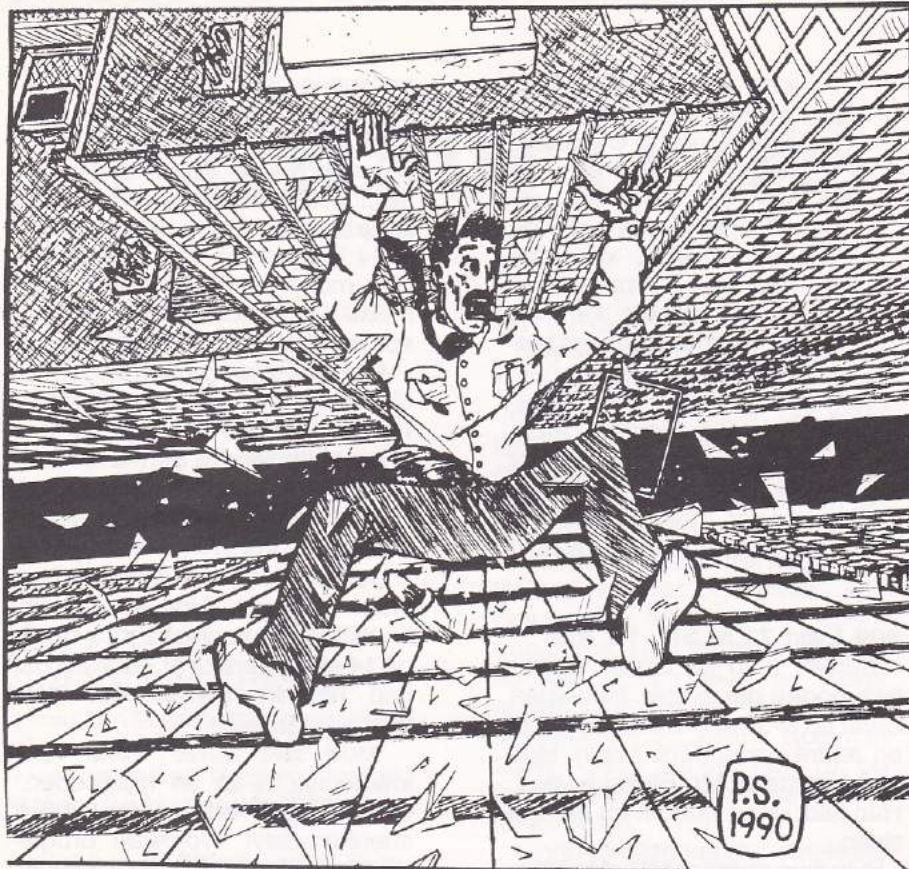
Han er forfatter til bl.a. "Zhangatt, Death of a City", "Damascus Campaign Diary", "New Turkey and the Caucasus Question" og disputatsen "Indus and Mesopotamia".

Hans fremtidige karriere tegnede lysere end nogen sinde da han for tre måneder siden tiltrådte en stilling ved sit gamle Alma Mater, Columbia.

Begravelse finder sted i St. Alban's Church på fredag 16.

B. Hartpond





Blaise's skuldre, men kroppen var for medtaget efter faldet til at efter ruren ned til at retsmedicinen kunne sige noget. O'Hanlan er ellers en fornuftig strømmer, der kan være en nyttig forbindelse i senere sager.



Bertrand Hartpond

Bertrand er journalist på the New York World (et "progressivt" blad). Han var Warrens nærmeste ven i USA, og er bedrøvet over hans endeligt. Han er overbevist om det er selvmord - "fortiden indhentede ham".

Hvis opdagelserne vinder hans tillid, vil han fortsætte: "Warren sagde engang at han havde gjort noget tåbeligt i sin ungdom, så han ikke kunne få den kvinde han elskede, og ødelagde en anden mands karriere." Bertrand mener det må

have været før de mødtes i Cairo under krigen. Måske i udgravningen i 1910. Hartpond har de fleste af Blaise's sager magasineret i sin kælder (til sin kones ærgelse). Der er adskillige billeder og notater fra Mesopotamien. Derudover vil Hartpond henvise til Brian Straw, der stadig er professor ved Columbia.

Professor Brian Straw

Brian Straw er professor på Columbia, og var med til at skaffe Blaise stillingen. Han er stærkt påvirket af Blaise's død - "sådan en fremragende ung forsker!".



Straw vil blandt andet fremhæve disputatsen **"Indus and Mesopotamia - Cultural Contact in the 2'nd Millenium BC as evidenced by a comparative Analysis of Pottery Forms, with special reference to**

Types c9, d14, f7 & 13.3 in the Mûhsam Classification System".

Straw er ikke for glad for at tale om Zhangattudgravningen. På baggrund af de mystiske dødsfald, besluttede han som den overlevende leder at lægge skjul på nogle af de mere bemærkelsesværdige fund. Han kan beskrive den forsvundne amulet nogenlunde godt, samt de rum den blev fundet i (se kasse). Han er særligt berørt over Blaise's død, da han var den eneste anden overlevende fra udgravningsstaben: "Granger og Beechley døde jo dernede og von Braskow faldt fra i 1921, Morton fik et hjertetilfælde sidste år - og nu Warren! Så er der kun mig tilbage - udover Zackadill altså." Straw er heller ikke glad for at tale om Zackadill. Det er pinefuldt når en kollega gribes af fristelsen siger han. Men når han kommer igang, er der ikke lagt fingre imellem. Han syntes altid, at Grangers assistent var uvenlig og underlig, og havde de forkerte interesser. Han vil forklare, hvordan han var tydeligt

BAGGRUND - Amulettens

Den er af en typisk form for babylonske søgl. Materialerne er dog atypiske. Desuden mangler kile skrift.

Okkult check: Kobberstik med lign. figurer kendes fra alkymske skrifter fra renaissance. (Alkymien er berøgtet for sit svære symbolsprog) De beskriver en "transformation". Det kaldes Filosoffens Gave.

Library Use: vil lede til to lærde skrifter. Eener i JW von Braskows efterladte værker (tysk, red af Isalde Rettgauer). Han skriver, at symbolet blev brugt af præster til at tale med onde ånder. Amulettens findes omtalt i en bog fra det 3 årh før Kristus: "Phoenices Fata" Von Braskow nævner at en broche med symbolet blev fundet ved en Amerikansk udgravning i Mesopotamien i 1911, men som blev stjålet.

Den anden er en artikel i Enigma Magazine (New York). opramser en Mark Lyons en række okkulte symbolbilleder "fra alle aldre". Amulettens billede nævnes som *Clavis Philosophorum*. Philosophens Nøgle, hvorved en søgende kan trænge ind i den sjælelige verden og blive forædlet.



Granger Straw ekspeditionen:

Ekspeditionen Warren deltog i var Zhangatt-udgravningen. Den var i sin tid omtalt, da to af ekspeditionens ledere Abraham Granger og Theophilus Beechley døde i Mesopotamien. Den ene blev fundet druknet i en sump, og den anden blev ramt af en særsygdom - mantaft om forbandelser.

Den kendte tyske forsker Johann Wolfgang von Braskow bidrog med sin viden efter ulykkerne. Straw er stadig professor ved Columbia University. Der er oprettet et Braskow-institut i Frankfurt am Main i det Tyske Rige.

Udgravningens resultater var ikke bemærkelsesværdige. Men læser man rapporterne og klarer et *Archeology*, kan man bemærke, at der er noget der er udeladt. Oplysninger kan fås ved at lægge pres på professor Straw eller kontakte Braskower institut i Frankfurt.

De sidste er langt mere fremkommelige. Særligt da de tilknyttede personer har en vis forståelse for Kulthuidefænomener og deres betydning. Rapporten er ret almindelig. Dødsfaldene forbigåes i stilhed. Amuletten blev fundet i et rum, der senere viste sig at have været tilmuret.

Amuletten er beskrevet som "Orakel og Konge". I forrummet til det afskærmede kammer og i selve kammeret var der nogle bemærkelsesværdige inskriptioner.

I for-rummet var den ene hyldest til *"Den store og strålende gud Marduk, ham der knuser kaosdæmon-*

erne, uvejrgudarna, oprørerne, de der lever af snavs og lig, men Marduk beskytter menneskers verden og holder himmelens stjerner på plads og stjernernes porte lukkede" og til *"den gamle havgud Ea, han der hører menneskers nød og standser kaos. Med snilde lænkede han Apsu og bandt Kulullu i sin dybe søvn på havenes bund."*

I det skjulte rum amuletten blev fundet lyder indskriften: *"Herunder vogter den store Marduk og den vise Ea de slagne dæmoner. Uvejrets dronning Tiamat knuste de, de sønderrev kaos' dronning, lukkede stjernernes porte og byggede den faste jord af hendes legeme. Kaoskæmper Kingu bandt de, guderne dømte den onde, og sønderrev hans strube, af hans blod og af ler fra Tiamats legeme skabte de mennesker. Men Kulullu, den urgamle, måtte de lænke i sin Døde by, og Yukkusugghuthu der grubler de onde tanker bag stjernes døre, han reddede sig ved skændig flugt. Men de låste han som grubler ude af vor jord, så han ikke kan hvaske sine onde tanker. Menneske lov ikke at bruge det segl der viser vejen, for den der grubler ondt kan rejse den faldne, vække den sovende, og give Tiamat og Kingu magten over deres sønderrevne kroppe."*

Alle navnene er på babylonske guddomme og dæmoner - bortset fra Kulullu og Yukkusugghuthu, der er ukendte. Det er selvfølgelig Kulihu og Yog-Sototh. Kæri barn har mange navne.

I rapporten nævnes også et "værnende tegn" ved indgangen til det skjulte rum. Det ligger - endnu uklassificeret - i Columbia University's lager. Det er et Elder Sign.

fascineret af smykket - endnu mere efter Grangers tragiske død. Efter det forsvandt blev han pågrebet med von Braskows bog om *"Flodrigernes Fald"*. Han nægtede sig skyldig, men han blev sendt hjem. Straw ved ikke, hvor han er nu, men et eller andet sted har han stadig Zackadills forældres adresse i Harrisburg, Pennsylvania.

Enigma Magazine

Bladet med Mark Lyons artikler ligger i New York. Hvis opdagelserne er klar over dem, vil et *Idea Roll* minde dem om det.

Enigma redigeres fra et meget forvirret kontor på Queens. Efter lidt snak, hvor redaktøren Mr. Pierpont prøver at sælge annonceplads til folk (*"hvordan kan de sige de er Okkult Opdager, hvis de ikke har en annonce i vort blad?"*). Ellers kan de få Mark Lyons' adresse - nær Kirkbridge, Ohio.

Ud på Landet

HARRISBURG, PENN.

Kun Zackadills mor er endnu i live. Hun bor i et forfaldent træhus med to ugifte søstre. De har høje tanker om "Unge William" (han er

omkring 40). Han kommer ikke ofte. Men den 7'ende kom han på visit. Han var på vej østpå, og var tydeligvis spændt. De tror at han har fået en universitetsstilling. Fordi han sagde noget om, at have opnået filosofiens højeste stade. De giver gerne hans adresse nær Kirkbridge, Ohio.

KIRKBRIDGE, OHIO.

Byen ligger i et bakket område i øst-Ohio, og er noget overhalet af udviklingen. De fleste familier har boet her siden ca. år 1800. I 1916 købte Zackadill en ødegård af Thomas Clyde - den sidste af sin slægt på egnen. De andre var døde ud eller flyttet bort.

Siden har hans eneste reelle kontakt med byen været indkøb hver andentredje uge i Joe McLaughlin's General Store. Ellers tager han til den nærliggende Athens, Ohio, hvor han også bruger universitetsbiblioteket under sit pseodonym Mark Lyons.

Men hvad man ikke ved, det må man tænke sig til. Foran landhandelen er der bænke, hvor mænd og børn holder til når vejret er til det, og høst eller såning ikke optager dem.

De taler gerne med fremmede. Sidste år så en knægt (på 1 miles

afstand) en fremmed på "Clydegården". Et stort brød.

På det tidspunkt blev straffefangen Slegdehammer Joe eftersøgt. Politiet var ude og lede. Men først efter Zackadill havde sendt dem hjem efter en dommerkendelse. Joe blev senere pågrebet i Pittsburgh, hvor han vist nok havde været hele tiden. Hovedsagen for de lokale er, at han opførte sig mistænkeligt.



Deputy Bob

Politiets vinkel kan man få fra Bob Lochnair, der standser ved benzinpumpen for at tanke sin

ladvogn op. Denne snakkesalige unge mand er Sheriffs Deputy (assistent), og var med ude sidste sommer:

"Vi blev først rigtig mistænksomme, da han nægtede os adgang - det var bare en rutineundersøgelse. Så kiggede han bare Sheriff Fraser i øjnene og bad os om at komme igen med en dommerkendelse. Det slog Jock ud. Det er der sgu' aldrig nogen der har bedt ham om før.

Da vi kom tilbage var der selvfølgelig ikke nogen - men sikker et besvær han lavede. Huset var et rod - køkkenet var en svinesti. Og så havde han to værelser fulde af bøger og papirer."

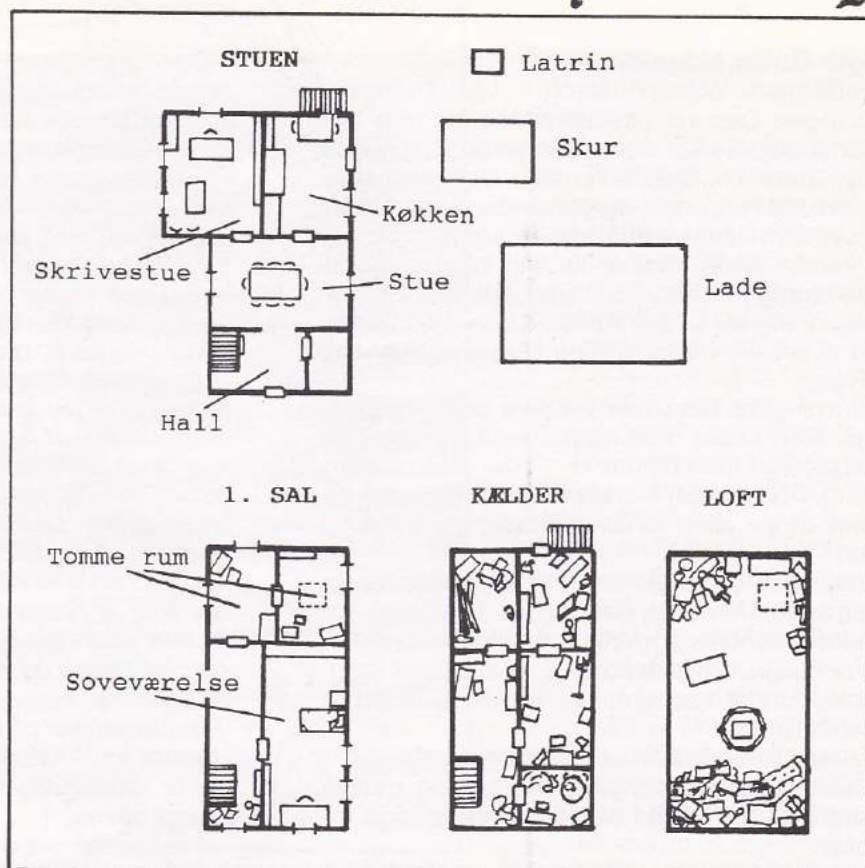
Deputy Bob vil være helt med på at tage ud at "se på sagerne" med gruppen, hvis det skulle være. Han vil også gerne vide, om de kan skaffe ham et job i New York, Boston eller så'n.

Han kan videre sige: "Sledgehammer Joe blev taget i Pittsburg dagen efter. Men hvis det ikke var ham, så var det noget andet han gemte på derude. Jock Fraser sagde til mig, at det er folk som Mr. Zackadill, at de hængte som hekse i gamle dage."

Og det har Sheriff Fraser ganske ret i.

Odegården

Zackadill bor på den anden side af åen fra byen, oppe af 1 miles



skovvej fra landevejen.

Efter sin hjemkomst med Nøglen har Zackadill udført et selvforsket ritual, der har ført ham ind i ånderverdenen. Samtidig har han sat sin hjælper Lekytos til at bevogte huset, og holde alle væk fra loftsrummet (se boksen).

Gården består af stuehus, lade og sammenfaldet skur - og et latrin bagude. Alle er vindblæste og afskallede. Intet rører sig. Hvis der

er nogen der lave et Listen, kan de høre en summen fra nogle buske bag lade.

Her ligger et rådnende kadaver af et får. Hovedet mangler og tusinder af fluer sværmer omkring liget. Beskuerne skal klare et sanity check eller miste t2 sanity point fra synet og stanken.

Lade.

Her holder Zackadills snavsede

Lekytos:

Det er Zackadills navn for den Dimensional Shambler, Philosophen har lært ham at tilkalde. Den er smartere end de fleste af sine artsfæller. Lekytos adlyder Zackadill, men i sidste ende udfører den Yog-Sotoths vilje. Lekytos er en høj, kompakt og svagt menneskeagtig skikkelse med løst, rynket skind, lange arme og klør på længde med en normal underarm. Zackadill har vænnet sig til synet af den, men har dog bedt den bære en stråhat på den knold med dødningsorteøjnehuller, der udgør dens hoved.

STR 22 DEX 14 Hit Points 18, Magic Pts 16 Sanity-tab: t10/0
CON 18 INT 11 Angreb: Klo 50%: t8+t6 skade Gripe: 60%: t6 skade.
SIZ 17 POW 16 Kaste greben person 70%: 2t6 skade, Økse 40% t8+2+t6

Evner: Skjule sig: 50%, Snige 75%, Klatre 70%, Springe 70%, Smide 70%, Forstå mennesker 30%

Særevner: Som alle Dimensional Shamblers kan den lave "fade out" - ind i ånderverdenen ved at bruge 4 Magic Points. Den kan "fade ind" igen tæt på. Den kan bruge Magic points på at tage modstandere med ud (1 MP pr. 10 point Size), hvis der er en god grund til det. Folk der lider denne skæbne ses normalt aldrig igen. Se dog klimakset.

Magi: Den kender to spells: "Call Yog-Sototh". Og "Voorish Sign", der kan bruges til at hjælpe de troldmænd, der har tilkaldt den.

Taktik: Lekytos vil i første række vil den søge af skræmme folk. Den ved, at lyde i mørket er nok til at jage normale mennesker væk. Ellers vil den prøve at splitte dem ved lyde og tricks - så vil den slå til og dræbe. Hvis det er umuligt, vil Lekytos gå i skjul, og vente for at bruge sine sidste Magic Points på at kaste "Call Yog-Sototh".



At tænke jeg har holdt neglen min hånd. Von Braskows artikel fortæller meget, men har forstået det ikke selv. Havde jeg blot kunne forklare ham, at jeg kun søgte oplysninger.

Check fra Enigma! Skamteligt at skulle skrive under falsk navn, men der er et højere mål! Jeg kunne have levet i månedsvis for honoraret, men her fortælles hvordan man kan komme "Philosophen" i tale. Hvad vil der sige? Også er beskrevet, hvordan man gøre en "hævner fra den åndelige verden" til sin tjener. Tanken om skæbninger fra hinsides skræmmer og tiltrækker.

Jeg har samtaler i drømme med Philosophen. Han vil vise mig vejen, når nøglen er skaffet. Han har givet mig et ord til at tilkalde en hævner som bogen beskriver. Og jeg har brug for hævner!

Polinet kom Tyede til evnen for at sinke dem. Fortalte Leksyros han skal skide sig for for

Fornæderen Blaise er vendt tilbage. Har han stadig Nøgten? Besidder han nogen magt? Jeg tager afsted. Philosophen står mig bi, og med Lekytos med mig kan han ikke røre mig!

Den er skaffet. Jeg hører mit sidste ralle ovenfor forræderen. Hun blev ikke skadet - uskyldiges blod skal ikke sværte min vej til Philosophiens højeste stige. Men vé den der står i vejen for mig nu jeg holder nøglen!

Jeg går igennem Philosophen med dette, at det ville tage nogle dage før jeg ville være rede. Men så ville tiden intet betyde. Endelig skal jeg se hems ansiort!!

Her holder Zackadills snavsede og slidte Ford T. Den kan nok klare et par år endnu. Under sædet ligger bl.a. en sammenkrøllet serviet fra Maxie's Diner, der ligger lige om hjørnet fra Blaise's ejendom.

Dette er den mindst forfaldne bygning. Der er blevet foretaget tilfældige reparationer for at imødegå det almene forfald.

Køkken(mødding). Her er rester og ben af diverse slags - mest af hiorte, hunde osv.

Et Zoology check vil røbe at de er blevet "afgnavet" af noget ukendt.

I **spisekammeret** er der kasser med kartofler, bønner, dåsemad osv. Og 3 store dunke petroleum til ovn og lamper i huset.

Hallen er dunkel. Den bruges som brændelager. Der står en stor økse op ad væggen, den bruger Lekytos når Zackadill hidkalder den for at hugge brænde. Der er mærkelige gribemærker på skaffet og blodrester på bladet.

Spisestue: På bordet står flere madrester, og langs væg-

gene står bunker og atter bunker med bøger om de mest forskellige emner. Hele redeligheden kunne indbringe 100\$ hos en antikvar.

Skrivestue. Her ligger et rod af papirer og flyder på et bord sammen med Zackadills dagbog slået op på sidste opslag (se boks).

I et hjørne står et haglggevær. Det er lidt rustent, men ser ellers tjenligt ud (et kritisk blik kan røbe, at det er defekt. Hvis det affyres, er der en ren 50% chance for at det eksploderer op i hovedet på skytten, og gør 2t6 skade på ham og t6 på de nærmeste.

Kælderen er fuld af allehånde irrelevant ragelse. Lekytos vil prøve at lokke enkeltpersoner herved ved at lave lyde osv. *"Del og tærsk"*.

Overetage: To af rummene er tomme. I en af dem er der en løftslem.

Soveværelse: Sengen er fantastisk nok rød, og her er tæppe på gulvet. I et skab hænger 11 udtjente jakkesæt. De 8 er nusede. Alle bærer renserimærker fra Bauers Dampvask i Athens.

Der er et skab med rent undertøj, sokker, skjorter osv. Og to sække snavset tøj.

Der er en loftslem fra et tomt værelse i overetagen. Der er ingen stige, og lemmen er spærret. Zackadill har blokeret den ovenfra med stigen. Rul modstand mod en styrke på 12 for at tvinge den op. Så falder stigen med et mægtigt-spektakel.

Midten af loftsrummet er ryddet bortset fra et lille bord helt i midten. Her hænger adskillige træskiver ned i snore. Lidt til siden står et større bord. Hjørnerne er fuldt af ragelse. Et rådden lugt dominerer på loftet. Skiverne bærer alle forskellige sære symboler. På gulvet under dem er der tegnet et stort pentagram i kridt. I dets hjørner er placeret - fem genstande - en lerskål med noget indtørret sort stads (blod), et fårehoved omsværmet af fluer, en trædaggett med mærkelige symboler malet på, en guld dollar (fra 1823) og en dåse med resterne af et brændt vokslys i. På bordet ligger en opslået bog på Latin, flere papirer med noter og geometriske tegninger, og en overstørrelses papirkniv. På ryggen af en stol foran bo gen hænger der en slidt mørk jakke.

Bogen er "*Diskurser med Philosophen*" der beskriver logsogogs lærdom. Bogen er åbnet til en passage, der beskriver "Philosophens Transcendens". Ved at bruge 1 time, klare et Læse Latin og slå et INT*5 kan man finde en messe til at hjælpe eller at hindre denne proces.

Diskurser med Filosofhen:
Cthulhu Mythos 4% (Latin)
Spell Mod*2 SAN -1d6

Magi:	Contact	Yog-Sothoth
Bind	Dimensional	Shambler
Dominant		

Zackadills egne noter:

Engelsk Cthulhu Mythos 1%
San +4, Spell Mod*3

Magi: Philosophens Transcendens (denne magi har ingen god virkning på den som bruger den. Zackadills forståelse svarer til noget i stil med det man kan læse i *Paperback Necronomicon*. Det hjalp ham ikke meget.)

KLIMAKS

Hvis nogen forstyrrer pentagrammet, sker der ting og sager. Nogen af disse begivenheder kan forhindres af snarrådige opdagere, (dette er beskrevet senere). Hvis de ikke gør noget, vil porten være færdig efter ca. 24 timer efter de er kommet.

Begivenheder: Først kommer et kraftigt vindstød, der får løse papirer til at hvirvle op. Kort efter dukker der en udtværet skygge op i luften over skamlen i pentaket. Tågen bliver til en højtynd mand i forrevet tøj, der hænger i luften. Had, skræk eller vanvid lyser ud af hans opspilede øjne. Hans hals og venstre skulder og arm er delvist vansiret af sære grønne bylder og noget af kødet er som ætset bort. Efter et øjeblik griber tyngdekraften ham, og han lander med knæene på skamlen - stadig urørlig. Så falder hans kæbe, og en enkelt sætning lyder hæst:

"Den hungrer - den vil ind!"
Nu falder William Zackadill, troldmand, død ned fra skamlen og lander på gulvet med venstre arm slynget ud mod den, der forstyrrede pentaket. I hånden ligger Madeleine Coleman's broche - Nøglen. Dens kanter har lavet dybe mærker i hans hånd, hvor han har knuget den.

Det koster 18 sanity points at overvære denne makabre scene, eller et point hvis man klarer sit San check. Dem der mister 5 eller flere point kan få sindssyge indsigter - giv dem nogle hentydninger til det der sker.

Lyset fra en anden verden.

Man kan samle brochen op (den hænger i en lædersnøre). Dem der har tabt Sanity i løbet af dagen kan nu se at Nøglen synes at bevæge sig - eller snarere - at skifte form. Den der holder smykket kan mærke det bevæge sig i hånden. Disse personer kan også se immaterielle tråde gå op fra nøglen og pentagrammets hjørner til en vinkel i loftsbjælkerne. Her danner de en asymmetrisk spids form der syntes at fornægte al lo-

gisk fysik.

Netop som formen bliver for umulig, bliver der et hul i luften et par fod under loftsbjælkerne. Ovenover skimtes noget der kunne være et kogende ocean - på en gang sølvblankt og i umulige, ukendte farver. Dette kan ses af alle.

Det spilder ikke ind, men opdagere, som blev "faded ud" af Lekytos vil falde gennem hullet, og tage 14 point skade (hvis man

skabning, som er større end de 4*6 meter hullet fylder. Opdagere føler sig iagttaget. De står over for Yog-Sototh i sin sande form. Dette koster 10/1 San.

Dem der nu stadig kigger kan se at boblerne spænder sig an for noget. Nøglen lader til at pulserer med i takt med væsenet derude. Så blæser en gusten vind op som de første bobler mater-ialiserer sig på vores side.

Yog-Sototh er ved at bryde igennem, og det er ikke godt!

I de første par runder vil det piske rundt med stadig stærkere vinde. Fra runde tre, skal man modstå en styrke på 8 for at holde sig oprejst.

Fra runde fire begynder taget at brænde med en farveløssild.

Efter seks runder vil Yog-Sototh være nok igennem til at begynde at angribe personer, der stadig er på loftet.

Der er forskellige ting at gøre: Ved at studere noterne i 2t6 timer, stille de rigtige spørgsmål, og rulle en 1nt*-3+Cthulhu Mythos, kan en opdager finde en sikker måde at deaktivere pentagrammet.

At smide et elder sign ind i pentagrammet, før noget sker, vil det have samme virkning. I begge tilfælde vil Yog-Sototh gøre et heroisk, men frugtesløst, forsøg på at trænge igennem.

Man kan kaste *Dismiss Yog-Sototh* (reverse af *Call Yog-Sototh*). For hver runde man har ventet, øges Yog-Sotoths POW med 5 fra 0. Man kan også bruge messen man kan finde i bogen på loftet - eller nogen af oplysningerne fra bogen.

Man kan smide Nøglen op gennem hullet. Den vil næsten blive trukket op af kraftlinierne (+20 på throw). Det vil lukke hullet, og ødelægge det, der er tilbage af Yog-Sototh på vores side. Hvis det ikke lykkedes at ramme, springer den tilbage. Yog-Sototh vil prøve at angribe den der prøver at kaste den igennem, hvis den kan.



overlever dette, vil man have tabt 2t8/t4 San fra den transdimensionelle prøvelse.

Møde med Philosophen

Som Nøglen vrider sig, breder hullet sig over det meste af tagdækningen. Så bliver "udsigten" spærret af en pulserende ansamling af mangefarvede bobler, der til stadighed skifter form.

Tydeligvis er dette en enkelt

Hvis man er heldig nok til at have et Elder Sign, kan man også kaste det gennem hullet. Det har samme effekt som at smide Nøglen (om Nøglen så kan bruges igen er op til dig).

Hvis man derimod berører Tegenet og Nøglen mens hullet er åbent, vil de smelte sammen med brændende varme (slå et luck roll for at undgå et alvorligt brændsår i hånden). Dette vil også lukke hullet.

I ekstreme tilfælde kan William Zackadill også kunne smides gennem hullet. Dette vil også lukke hullet, og midlertidigt deaktivere nøglen.

SUCCEES OG FIASKO

Disse og andre passende fremgangsmåder besejrer Yog-Sotoths plan.

Straks sker der en kraftudladning. Alle vil blive kastet omkring. Dem der ikke klarer et Dex*5 mister t6 HP fra faldet. Samtidig kommer der en udladning på 10 POW. Dem, der ikke kan modstå dette med deres egen Pow modtager t2 point Pow.

Når hullet fra den anden verden er væk, er det tydeligt, at huset brænder med en usynlig ild. opdagerne har kun kort tid til at gribe hvad de vil og flygte, mens usynlig aske daler ned over dem. Hvis de ikke besejrede den før, vil Lekytos ligge livløs uden for huset i en primitiv kopi af pentagrammet.

Opdagerne genvinder 2t6 SAN for deres indsats. Man kan også løbe sin vej i panik. I så fald vil Lekytos måske stå udenfor og danse vildt som Yog-Sotoths fyldte knuser huset indefra. Begge vil ignorere opdagerne totalt.

Bagefter?

Slipper Yog-Sototh ud er der to muligheder. Den Ydre Gud kan under ingen omstændigheder blive i vor verden ret længe. Så enten vil det begive sig til et sted for at udføre et led i en uforståelig plan, som babylonske præster advarede om på obskur vis, for 4000 år siden ("for han kan vække den sovende...").

Ellers kan det være hensigten at inficere området, og svække barriererne mellem verdenerne. Så vil

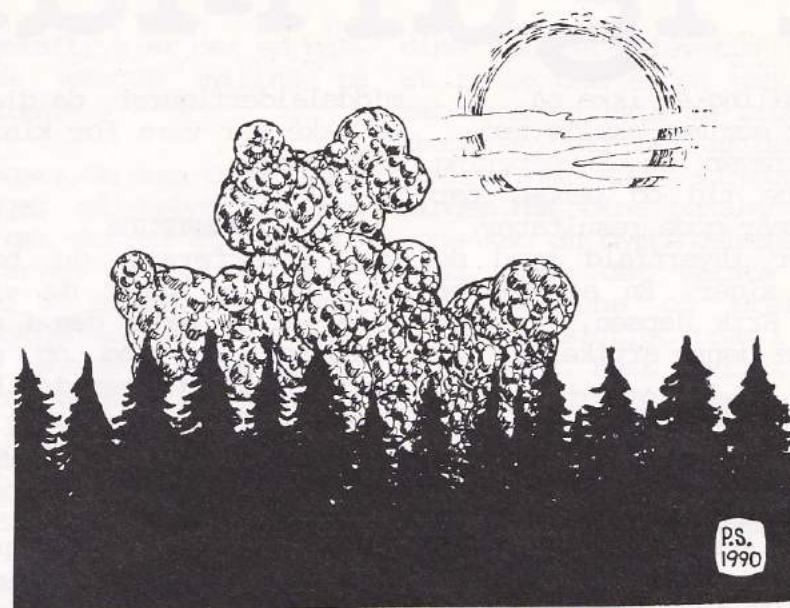
ske sære ting omkring Kirkbridge ("han kan give Tiamat og Kingu magten over deres splittede kroppe" - jorden og menneskene!).

Dette ville være i stil med begivenhederne beskrevet i Lovecraft's novelle "The Dunwich Horror".

Begge disse versioner kan spille en rolle i kampagnens videre forløb.

Med dramatisk sans kan man måske få fru Coleman til at betale for at få opklaret sagen, selvom brochen skulle mangle eller være beskadede. Det gælder særligt, hvis hun hører om Warren Blaise's død.

En særlig tak til Jens C. Bøll, for hjælp med de babylonske detaljer.



CTHULHU-CON

17-19/8 1990

I ANLEDNING AF HP LOVECRAFT'S 100 ÅRS FØDSELS DAG.

SCENARIER, KEEPER-SEMINAR, FOREDRAG, LIVE CALL

CON'EN VIL FOREGÅ I EN SPEJDERHYTTE I KØBENHAVNS OMEGN.

OPHOLD 160 KR. INCL. MAD.

ARRANGØRERNE ER OGSÅ KONTAKTPERSONER FOR DE NÆVNTE KLUBBER. SE DERES ADRESSER SIDE 39:

HENRIK "CTHULHU" BISGAARD (RSE)
KASPER "THE THING" MORTENSEN (DRE)
DANNY VICTORY (FRN)

