

MONSIEUR FONTENOT OCH DJÄVULEN

1905 New Orlenas

Adolphe de Beumont, en av New Orleans inflytelserikaste affärsmän med kontakter inom stadens politiska skikt såväl som dess undre värld, hyr in gruppen för att undersöka sin dotters mystiska fästman Monsieur Fontenot och hans bakgrund. Ett uppdrag som verkar simpelt nog. Men vilka hemligheter döljer sig i New Orleans mörka bakgator och hemliga salonger? Vilka varelser kommer att resa sig ur Louisianas träskmarker?

Tillägg 2020:

På begäran har jag renskrivit och slutfört detta gamla scenario som spelades på Lincon 2014. Eftersom en del av det som står skrivit nedan är ihop pusslat flera år senare och att denna text till en början främst var som ett minnesstöd till mig som spelledare så är kanske scenariot inte så väl anpassat för andra att ta över. Jag har försökt att lägga till klargöranden och förtydliganden i texten men det kan vara så att man som spelledare får fylla i själv där information saknas.

Dispositionen är därför heller inte den mest intuitiva och därför rekommenderar jag starkt att man läser igenom hela dokumentet så att man inte stöter på några överraskningar eller missar något förklaring eller samband.

NPCer har till största del inga färdiga stats, det eftersom fokus inte ligger på strid utan på undersökning. Spelldaren får därför själv välja stats för NPCer om den så önskar.

Till scenariot finns ett par färdiga spelarkaraktärer, dessa kan man använda om man vill eller göra helt egna. Jag brukar ha ganska stora spelargrupper på lincon och därför ofta många karaktärer att välja emellan. Gruppen kan dock ses som ganska osannorlik och kräver en viss "suspension of disbelief" eftersom karaktärerna kommer från alla klasser, etnicitet och bakgrunder, vilket inte är en så trolig sammanslutning 1905. Dock har jag alltid velat att det skall finnas en stor variation och bredd mellan karaktärerna. Dels eftersom det gör gruppens dynamik intressantare, dels för att det ger mer valmöjlighet för hur man vill spela, men också för att jag gärna representerar andra typer av karaktärer som spelare än den i CoC sammanhang traditionella professorskaraktären med WASP-bakgrund (i klassik H.P lovecraft manér) även om den typen såklart också är representerad.

För den som är osäker på settingen i scenariot så rekommenderar jag att man läser sourcesboken "Secrets of New Orleans" som behandlar New Orleans under 1920-talet, dess historia och mythoskopplingar till staden. Även förhållandet mellan vita, svarta och kreoler, som är unikt för Louisianaområdet, behandlas i boken och kan vara bra att ha koll på för att få rätt känsla i settingen.

Jag hoppas att scenariot kan komma till användning för andra i framtiden och även om det inte spelas, så i alla fall som inspiration att bygga sitt eget scenario på.

Tom Andersson. 2020-05-13

Scen 1: Adolphe de Beumonts Villa

Spelarna samlas i Adolphes arbetsrum där han introducerar dem för deras uppdrag. Han berättar att han är misstänksam mot hans dotter, Eugeni, friare, Monsieur Fontenot. Eftersom ingen vet något om honom och han kom från ingenstans och nu är han mannen på allas läppar. Han sägs vara miljonär och spenderar som om han vore det också. Han lär även ha varit tvungen att närvara vid en rättegång. Det ryktas om att han har kontakter med William Jones smugglarliga och har även setts tillsammans med gängledaren Connor O'Bannon i området Irish Channel. Vidare lär han också vara medlem i den sektliknande ordern "Order of the third age" där en rad inflytelserika anglosaxare ingår. Dessutom har betjäningen vid flera tillfällen blivit tvugna att avvisa en mycket ihärdig svart man som kom till villan och sökte Monsieur Fontenot.

Även om Adolphe inte vill ge sken av det så är de påstådda miljonerna för lockande för att han skall avvisa Fontenot direkt. Därför får spelargruppen i uppdrag att snoka i Monsieur Fontenots bakgrund och vem han egentligen för att sedan rapportera detta till Adolphe. Adolphe ger följande information:

- Berättar vart orderns Loge finns. Så att man kan utvärdera deras verksamhet och se om Fontenots medlemskap utgör ett problem för Adolphe.
- Berättar att de skall söka upp Alexander Dunbar som kan förmedla kontakter i under världen. Så att man kan få mer information om Fontenots eventuella kopplingar dit.

Man får också Möjlighet att prata med Eugeni och två personer ur Betjäningen. Jean Marceaux och Elise Berand. Marceaux berättar att den objudne besökaren är en svart man med dålig hållning och hetsigt temperament. Berand berättar att Fontenot brukar ta med sig dyra föremål och smycken till Eugeni. Eugeni berättar mest om att han brukar ta henne till operan och restauranger och att hon hoppas att han skall fria till henne snart.

Vidare kan spelarna kolla efter följande information:

- Polisregister: Bara tillgängligt för vita spelare. Det visar sig att handlingarna till rättegången i Baton Rouge som Fontenot skall varit involverad i har gallrats ut. Åker man till Baton Rouge kan man då få se att Monsieur Fontenot har kallats till en rättegång angående Claire Westons försvinnande. Men inga mer uppgifter finns.
- Födelseattest: Inget födelseattest hittas för Fontenot, ber man dock om Caleb Mason hittar man att han föddes 1876 i Tibodaux, LA.

Scen 2: Storyville, hitta Alexander Dunbar

Spelarna får veta av Adolphe att Alexander Dunbar brukar hänga runt på olika spelhak i Storyvillekvarteret – New Orleans krog och bordellkvarter. Särskilt ett ställe bakom bordellen "The Arlington". För att nå spelhålan bakom Arlington behöver man gå igenom en lång och mörk gränd där spelarna riskerar att bli rånade om de är få. Spelledaren väljer själv om denna vill hoppa över rånförsöket eller låta det ske, samt hur många motståndare och deras ihärdighet. En grupp med exklusivt svarta och fattiga spelare kan dock passera oantastade. Hamnar man i bråk så retirerar fienden ganska fort om man drar skjutvapen eller lyckas få in en träff på dem. Rånet är tänkt som en miljöbeskrivning mer än en allvarlig strid. Meningen är

att sätta tonen för vad Storyvillekvarteret är för kvarter och spelarna bör ej skadas i någon större utsträckning. Mötet bör vara anpassat så att spelarna lätt klarar det.

För att få tillträde till spelhålan så behöver man lyckas med ett persuade, fast talk eller creditrating. +10% om man lyckades besegra rånarna tidigare. Lyckas inget av det så man alltid hota dem med vapen eller muta. För 50\$ säger det var Dunbar är. Med ett lyckat bargain kommer man ned till 40\$, med ett krittat bargain kommer man ned till 25\$.

Lyckas man släpper de in spelarna. Dock förväntas de att vara med och spela ett par omgångar. Gör man inte det så skickar de ut spelarna igen. Portvakten känner inte till någon Alexander Dunbar, men bartendern gör det. Pratar man med bartender och lyckas med en fast talk eller persuade så berättar han vart Dunbar är gratis. Misslyckas han erbjuder han att berätta mot ett pris. Standarmutan är 25\$ men med ett lyckat bargain blir 15\$ och ett krittat blir 5\$.

Bartendern berättar att Dunbar vann stort tidigare ikväll och att han blev otroligt packad och då bestämde sig för att ta sig in på Arlington. När bartendern säger det skrattar alla i lokalen till lite. Bartendern säger sedan att man antigen lär hitta honom upphängd i ett träd, dränkt i Mississippi eller i finkan i väntan på elektriska stolen. Det ryktas om att Judge Lewitt och hans gäng är på Arlington ikväll, säkert polischefen också. Och Judge Lewitt tolererar inte överträdelser från svarta. Frågar man närmare om Judge Lewitt så säger det att han är demokrat, en snobb och en fullblodsrasist som dömer hårt och utan nåd. Han är även medlem i "ordern" (lyckat idéslag el. motsvarande: Säkerligen order of the third age)

Arlington

Det finns fyra sätt att ta sig in till Arlington. För välbergade vita herrar finns huvudentrén annars kan man försöka smyga sig in genom arbetaringången eller köksingången. Huvudentren och arbetarentren är bevakade av vakter men vid köksingången finns bara personal. Misslyckas man med alla andra försök kan starka spelare försöka att hoppa och klättra upp för brandstegen. Håller man sig till korridorerna och undviker salonger och restaurangen så hittar man strax en mycket full Dunbar som håller tag i en arbetare och försöker få henne att acceptera hans förslag, något som hon vägrar.

Med ett fast talk eller persuade så lyckas man få honom att följa med utan att göra väsen ifrån sig. Misslyckas man dock så stormar han iväg, och håller man inte fast honom så tar han sig in i Salongen där Judge Lewitt och ordernsmännen är. Det blir en stor uppståndelse och om man inte lyckas med ett persuade och ett law så för de iväg Dunbar. Och om spelarna inte tar sig därifrån riskerar de också att få spendera natten i fängelse.

Får man med sig Alexander Dunbar så berättar han om två personer som man kan ha intresse av.

- Martin Fitzpatrick, O'Bannongänget, Irish Channel.
- Homer Thompson, Rampart street.

Dunbar säger att Fitzpatrick vet mer om Fontenots samröre med Connor O'Bannon. Homer Thompson är en av Fontenots kontakter med William Jones smugglarligen.

När man passerar spelhålan på väg ifrån Arlington märker man att dörren står på glänt och en väldigt unken doft väller ut från öppningen. Inuti hittar man portvakten och bartendern döda på marken och hela stället är uppochned vänt. Båda har öppna munnar och munnarna är fulla av träskslam och vatten. På flera ställen på golvet finns det stora vattenpölar. Deras ansikten är blåsvarta och deras kläder sönderrivna och de exponerade delarna är täckta av klarröda, brännande utslag. Tittar man närmare på såren så ser man att det är massvis med små små tagar som är pepprade i huden. De har också en tydlig svullnad runt halsen.

(En dag senare hittas Alexander Dunbar dränkt i Mississippi, detta rapporteras lämpligen via tidning eller samtal som man hör i förbifarten)

Scen 3: Order of the third Age

Orderlogen ligger på vid korsningen Bourbon och Toulouse street. Om man frågar runt så är det inte så många som vet något alls om varken byggnaden eller ordern. Bara att det framförallt har inflyttelserika, ickefranska medlemmar. Byggnaden är konstruerad som ett grekiskt tempel. Inga slag kan få spelarna att komma in genom huvudentrén. Här finns dock också en bakdörr. Bakdörren är dock vaktad men med rätt personer (dvs rika, icke svarta) och ett lyckat fast talk eller persuade kan man komma förbi.

Misslyckas man med dörren är ett fönster öppet vilket spelarna kan nå om de ballanserar på varandras axlar. Med ett lyckat climb kan spelarna ta sig in men det kräver att en annan spelare hjälper dem upp genom att vara "stege".

Huset har på bottenvåningen en stor matsal, en tempelhall och serveringsgångar och kök. På övervåningen en salong, lärum och spelrum.

Köket är städlat och prydligt och har ett antal isskåp installerade. I köket finns en köksa som håller på att göra iordning en måltid.

Lärummet är full av bokhyllor och tidningar, många med okult innehåll men inget relevant för scenariot eller beroende av stats.

Salongen är som vilken salong som helst, en eldstad, soffor, växter, tavlor etc. Här befinner sig Judge Lewitt. Lyssnar man vid dörren så kan man höra honom prata för sig själv. Om hur han skall klämma till den där satans creolen (Creole = benämning på en fransktalande louisianainvånare med både svart och vit ursprung).

Matsalen är nedsläckt, stolarna står uppställda på borden.

Tempelsalen ser ungefär ut som ett kyrkrum men med ett stort altare längst fram. Vägarna är prydda med långa textilier med pyramidsymboler på. Bakom altaret står en stor, stiliserad staty av en människa. Vid sidan av altaret finns en talarstol och i talarstolen ligger det en bok som heter "The bok of Anon". Anons bok handlar om grunderna och principerna för order of the third age och förklarar vad de tror på och vad det skall göra för ritualer. Boken är kring 700

sidor lång och skriven på omständig och gammal engelska. Snabbläsning ger +2 Okult och "magin" kontakta Anon. Att kontakta Anon tar inga MP och kostar 1/2 SP pga hallucinationer, hallucinationerna är dock endast detta och ger ingen vidare inblick i det okulta. För att framkalla Anon behöver den s.k. "Estilliaroten" blandat med stark alkohol, benmjöl, och kåda från cypresssträd. Drycken smakar så illa att man behöver klara CONx5 för att hålla kvar det. Gör man det så förlorar man ett HP. (spelledarinfo: Hela ritualen är ett påhitt från Fontenots sida för att nästla sig in bland de rika och mäktiga i logen och för att därigenom erhålla tjänster)

Kontoret är litet och halva rummet är inneslutet i en gallerbur. Lyckligtvis är dörren öppen och vid skrivbordet inne i buren sitter vakten och sover. Uppenbarligen är det inuti buren de förvarar sina viktiga och hemliga handlingar. Efter ett klarat spot hidden lyckas man hitta medlemsregistret där det står Monsieur Fontenots adress. Vidare finner man att flera framstående personer i staden är medlemmar. B.l.a. borgmästaren. På väggen finns även en nyckeltavla med massa nycklar och över tavlan står det "valvnycklar". Vid sidan av de små nycklarna hänger det också en större nyckel på tavlan.

Vägen ned till valvet är mörkt och det finns inget sätt för spelarna att sätta igång ljuset, därför behöver det ta med sig eget ljus. Korridoren fram till valvet är fullt av bråte. Serveringsvagnar, fondväggar, stolar, ihopfällbara bord, stativ etc. När spelarna går igenom korridoren hör det rasslande och skrapande ljud, nära valvdörren finns det också en vattenpöl som stinker kraftigt av träsk. Detta är dock enbart för att skrämma spelarna.

Väl inne i valvet kan man hitta Fontenots box. Där hittar man en amulett (värdelös ur magisk synpunkt). Två fotografier föreställande två träskmonster och en naken, muskulös man. Med ett lyckat photography märker man att fotografiet måste vara taget i en studio, samtidigt som träskmonstren ser förvillande äkta ut. Dessutom hittar man en pergamentsrulle som innehåller en magi och en engelsk-latin lexicon. Man hittar även protokoll från rättegången 1896

Det står att Monsieur Fontenot var kallad som vittne till en rättegång 1896 i Baton Rouge. Rättegången gällde försvinnandet av en ung creolekvinna, Claire Weston. Fontenot var för tiden Westons fästman och det fanns misstankar mot honom men som ej kunde styrkas. En svart man vid namn William Hyes fälldes för att ha kidnappat Weston, trots att hon aldrig återfanns. Till protokollet finns en antydande liten lapp från Judge Lewitt som skriver att kollegor ger varandra gentjänster.

Scen 4: Fontentos våning, Korsningen St Louis st, och Chatres st.

Monsieur Fonenot bor på andra våningen i ett fyrvåningshus. Han äger hela våningsplanet. Knackar man på är det ingen som öppnar. Men man ser att det är ljus inuti lägenheten och att en balkongdörr står öppen nedifrån gatan. Dörren har, om man vill bryta upp den, 20STR.

Inuti våningen är allt sönderslaget eller nedrivet. Böcker, textilier, glas och keramik ligger sönderslaget på golvet. I Vardagsrummet ligger Göthes "Faust" på ett litet bord jämte en fotölj. Inuti sovrummet hittar man ett antal hanskivna papper tillsammans med ett kuvert i en hög på sängen. På kuvertet står det "Till min gamle vän: "Ramblin' Bill"

Brevet berättar om att "han" (Fontenot) ångrar sig men att det nu börjar bli försent. Att "de" börjar komma allt närmare honom men att han vägrar ge upp. Därför tänker han ta Eugeni och ge sig av ifrån New Orleans, men han måste göra upp med "honom" först. Han avslutar med att han vill ge honom något som tack för all hjälp han gav honom när han behövde det. Han avslutar brevet med att säga att även om hans motståndare är starka så har de ingen anning om vilken djävul de har att göra med. Brevet är signerat Caleb.

Med ett lyckat know slag eller med ett gossip el. likande får man veta att Ramblin' Bill är en luffare som håller till runt om i Södra Louisiana. När han är i staden brukar han hänga längst floden eller vid järnvägsparken.

När spelarna går in i Sovrummet och har läst brevet går Fontenots fonograf igång och spelar en melodi. När de kommer ut i vardagsrummet så blir de plösligt överaskade av "Hawkins". Hawkins är en svart man, klädd i smutsiga/dåliga kläder. Han framstår som mycket hotfull och man hinner maximalt bara växla några ord med honom innan han attackerar. Hawkins ena arm förvandlas till till en tenakel samtidigt som han skriker ut "Cthulhu fthagn!". Tentakeln gör 1D6+2 i skada och han har en chans på 50% att träffa. Dessutom kan han magin "Wrack". När Hawkins attackerar börjar hans ögon lysa röda och hans kropp börjar rinna av träskvatten. När Hawkins förvandlas kostar det 1/1D10+1 SAN. Han har 16 HP och 20MP. Dödar man Hawkins hittar man ett brev i hans innerficka adresserat till Eugeni.

I brevet står det att han (Fontenot) måste hämta henne eftersom de båda är i mycket stor fara och att han måste göra upp med sitt förflutna. Han skriver också att efter detta kan de leva lyckliga tillsammans. Han säger åt henne att göra sig redo, att ta på sig resekläder och kängor eftersom de skall ut i träskmarken.

Letar man vidare i lägenheten så kan man hitta en Cthulhustaty och en karta med samhället Lafitte och Baratavia Bay inringat.

I skrivbordslådan i Fontenots arbetsrum så hittar man flera brev adresserade till en Cathalene Mason som bor i Tibodaux LA. Det tidigaste brevet är ifrån 1895 sedan 1897, 1899, 1901, 1903 och senast 1905. Det är ganska korta, tillsynes ofärdiga brev. Med breven ligger det ett antal frimärken också.

1895: Han ber henne att komma och bo med honom i stan (New Orleans).

1897: Han berättar att han är ledsen för det som hände men räknar upp massa anledningar till att han faktiskt är han, hans utseende till trots.

1899: Han skriver att hon inte behöver vara rädd. Att han kan stå för försörjningen nu. Signerat Caleb.

1901: Ber henne att inte tro allt hon säkerligen har hört om honom och om ordern. Allt han gör är att "spela teater" för dem.

1903: Han skriver att han inte kommer att vara kvar i New Orleans länge till. Han vill att hon skall följa med honom.

1905: Han skriver att han kommer överge New Orleans nu, och att han kommer skriva igen och att de kan komma och bo hos honom.

Efter att man har besökt Fontenots lägenhet får man veta att Eugeni är försvunnen!

Scen 5: Järnvägsparken. Ramblin' Bill

Man kan finna ramblin' Bill i järnvägsparken. Man får leta en stund men efter ett tag hörs ljudet av ett vindspel och tunga fotsteg. Plötsligt dyker den fränstötande luffaren ramblin' Bill upp. Han säger föraktfullt att han inte känner någon Fontenot. Nämner man namnet Caleb berättar han om en nästan blind och nästan lam pojke han träffade för en massa år sedan.

Eftersom de båda var mer eller mindre utstötta så tyde de sig till varandra, han försökte lära pojken om livet utanför den lilla hålan. Han lärde honom också hur han skulle ta sig fram i träsket trots sina hinder. Till slut blev pojken bättre än Bill på att navigera och gömma sig i träsket. Sedan berättar han om att både han och pojken såg dem komma upp ur havet. Fula som stryk, hemska att skåda. Hur de gick till mötes med träskinvånarna, hur de utbyte varor. Och hur deras offer svaldes av skräckinjagande styggelsen som slingrade sig upp ur träskvattnet och tuggade i sig offer efter offer. De som skulle offras blev som förstenade inför besten och den drog deras lealösa kroppar till sig och tuggade sig sakta i dem.

Om någon spelar Bernice så ger Bill henne en amulett när de andra inte tittar. Han säger att hon skall ha den på sig om de beger sig ut i träsket och att den skall skydda henne. Eventuellt till andra spelare om de behandlar honom bra. Amuletten gör så att man tar hälften skada och i MP istället för HP tills MP går ned till 1. Att höra ramblin' Bill berätta kostar 1/1D6 SAN om man lyckas med ett INTx5 test. Den som lyckas med tester får också +5 i Cthulhu mythos.

Scen 6: Martin Fitzpatrick & Homer Thompson

Martin Fitzpatrick hänger på en restaurang i irish Channel. Han kräver en muta för att berätta men man kan också hota honom. Hans standard muta är 10\$. 5\$ med ett lyckat bargain och ett glas öl om man krittat.

Han berättar att han för en herrans massa år sedan, på O'Bannons befallning, åkte med en likkista till en plats ute i träskmarkerna. Där möttes han av Monsieur Fonenot och en annan svart man. Han säger även att Fontenot och O'Bannon träffas ibland men vet inte vad de diskuterar.

Homer Thompson släpper in spelarna och berättar för dem utan något större krus. Han berättar att Fontenot blir betalad av William Jones för att med sina kontakter undanröja hot mot smugglandet. Fontenot har kontakt med Judge Lewitt vars knähund, Cheif Bolton, är sheriff i Lefitte där smugglaroperationen försigår. De smugglar narkotika, vapen och guld.

Om spelarna frågar berättar Homer Thompson att han slutade smugla efter att en båt försvunnit en gång då den råkade åka fel i träsket. När de hittade båten igen var den sönderslagen och en av smugglarnas kroppar. Den andre fanns det bara blodspår av. Kroppen

var sönderripen med stora köttstår och röda utslag över hela kroppen. Hans ögon var utstuckna och munnen och ögonhålorna fulla av träskslam.

Scen 7: Lafitte

Lafitte är ett väldigt litet samhälle, vissa av spelarna är där ifrån och vet därför vem Cheif Bolton är. Han är en hårdörd, elak sheriff som mer än gärna slänger folk i fängelset för de minsta förseelserna. Han brukar spatsera omkring med sitt pumphagel och sin blodhund och utöva översitteri. Minsta antydning till att snoka runt och Cheif Bolton börjar trakassera spelargruppen.

Frågar man efter Fontenot så är de flesta tysta. Men en man säger att han såg ett välbärgat par som köpte gammle Francois eka och rodde ut i träsket. De var förmodligen galna menar personen. Eftersom spelarna inte själva hittar i träsket behöver de en gudie. Det finns många fiskare och jägare i Lafitte men ingen vågar eller vill köra ut dem i träsket på grund av Cheif Bolton.

Med lyckat persuade eller fasttalk el. Likande så berättar de om erimiten Bob Grendell som säkerligen skulle kunna visa dem vägen. Han är dock inte mycket för folk. Bob Grendell är ovillig att ta med spelarna ut. Men om man ger honom värdesaker som vapen, guld, vackra kläder eller likande så går han med på det. Också svåra persuade. Men inga fasttalk. Precis när man lämnar Bob Grendells stuga så hör man dock hundskall i fjärran och Cheif Boltons röst. Uppenbarligen blir man förföljd av Cheif Bolton m. Medborgar garde. Grendell lugnar dock spelarna och säger att dit spelarna är på väg kommer ingen att följa dem.

Scen 8: Cthulhustatyn

Vid smuggelplatsen släpper Bob Grendell av spelarna. Där står redan en båt. Han säger att han kommer tillbaka på morgonen och kollar om de är kvar. Sedan åker han iväg. Han kan inte övertalas till att stanna, utan drar även om han lovar att stanna. Man ser flera fotspår i marken som leder inåt mellan de små öarna.

Efter 45 minuters gång kommer man fram till en stor Cthulhu staty. Där står Fontenot med en dolk tillsammans med Eugeni. Han har tänt två stora ljus framför statyn och mumlar någon besvärjelse. Om man talar med Fontenot berättar han allt. Att han föddes som Caleb Mason, men efter att han och Ramblin' Bill var med om när Hawkins offra människor till havsmonstret så närmade sig han en dag Hawkins som erbjöd honom en byteshandel. Hawkins gav Caleb ett erbjudande om att hon han hjälper honom att förse träskinvånarna med unga kvinnor i byteshandel så skulle han göra Caleb till en både hel och rik människa. Caleb gick med på erbjudandet och Hawkins lade sina händer på hans huvud. Med ens fick Caleb både syn och full rörlighet i kroppen, men var sedan bunden till att utföra Hawkins vilja. Detta gjorde han med ett växande motstånd tills han mötte Eugeni. Han skall nu försöka bryta pakten han ingick med Hawkins och träskinvånarna och den styggelse som bor i träsket.

När man har pratat klart dyker Hawkins upp. Bakom honom kan man skymta två framåtlutade stora gestalter. Hawkins förebrår Fontenot för att han inte tagit hit offer som han lovat men berömmar honom för att nu ha tagit hit såpass många istället. Utan att gå in för mycket i detalj så skall kvinnorna ges åt träskinvånarna och männen offras till träskmonstret inför den stora guden Cthulhu. Efter det går han och hans 2st deep ones till attack. Ur träsket dyker också den stora besten upp. Det är en slimegrön avlång varelse vars kropp omges av tentackler. Den saknar ben och kan närmast liknas vid en sjögurka (om än något mer skräckinjagnade). På des ena kortsida sitter men mun/munhåla med flera cirklar av små men vassa tandrader. Monstret attackerar spelarna. Med hjälp av magi och vapen kan de freda sig mot monstret. Under striden försöker Fontenot genomföra den ritual som skall hindra Hawkins från att återuppstå och därmed bryta pakten. Ritualen tar 6CR från det att Hawkins kommer fram. Hawkins attackerar som vanligt men har nu 22HP. Besten kostar 2/1D8+1. Den rör sig sakta men har lång räckvid. Den har två attacker med tenacklerna 1D6 var på 40%. Eller grapple med 25%. Den tar 1CR för att föra spelaren till munnen men efter det så gör käftarna 2D6+3 i skada per turn tills spelaren tuggas upp. Monstret har 30HP. När Hawkins dör drar sig monstret undan. Dör Fontenot så har spelarna ingen chans utan måste fly för livet. Bernice klarar sig alltid undan, men de andra behöver kämpa för sin överlevnad.

Magin:

Magin man hittade i Fontenots bankfack gör att man byter medvetande med ett annat väsen, vilket som helst. Man aktiverar spellen genom att läsa den och fokusera ögon och tankar på den eller det man vill byta med. Texten varnar dock för att byta med entiteter som inte är intelligenta, är ondsinta eller svagsinta. Byter man med Hawkins förlorar spelaren 10/6D6+4 SAN. Byter man med besten förlorar man 10/4D10+10 SAN.

Avslutning:

Om Fontenot överlever så ber han spelarna att berättar för Adolphe de Beumont att han och Eugeni begick självmord genom att dränka sig i träsket. Han ger varje överlevande 2000\$ var i kontanter och lovar att skicka mer så fort han och Eugeni har tagit sig ifrån New Orleans och Lousiana. Varje spelare får 2D6+2 Sanity tillbaka om man lyckas.