

A  
DEATH  
IN  
THE FAMILY

00000



## KOMMENTARER

Dette er ikke et traditionelt Call-scenarie - der er et minimum af investigation og Cthullhu vil ej heller figurere.  
(Lovecraft har eksisteret i denne udgave af verden, skrevet sin bøger og lagt sig til at dø)

Spillerne vil meget hurtigt blive tvunget til at gå under jorden og her forberede sig til den endelige konfrontation med dæmonen. Det gælder altså om at forblive på fri fod.

Scenariets kerne er konfrontationen med arvefjenden Jhezere, og det er det der lægges op til gennem forløbet. Da spillerne størstedelen af tiden vil være på flugt er der ikke så meget tid til at investigere, og desuden er det ikke nødvendigt! De fleste oplysninger serveres nærmest på et sølvfad af de forskellige NPC'ere, og desuden HAR karaktererne allerede truffet dæmonen een gang og investiget i forbindelse med det, og det er bare et spørgsmål om tid før de kommer over deres hukommelsestab og ved lidt mere om hvad der foregår.

ALTSÅ: MASSER AF TIO TILROLLESPIL!



## TIDSLINIE

Denne tidslinie er aktiv, dvs. der er kun nævnt de ting, som sker fra scenariets begyndelse og fremad. Hvis tingene ikke går som beregnet undervejs og masteren synes der er grund til at forskubbe datoerne, så sørg for at der er nogenlunde samme afstand mellem hændelserne som angivet her.  
Året er 1993.

20.maj : Ankomst til Kastrup kl. 18.30 med fly fra San

Francisco. Tog afgår 19.04 mod Kolding.  
Ankomst til Kolding ca. 22. og modtagelse af familien Christensen på banegården.  
PC'erne indlogeres hos onklen Kaj Jørgensen.  
Dette gælder kun for de 5 af PC'erne - ikke for Jane Monradsen.

21.maj : Jane Monradsen kommer ind i scenariet.  
Kaj poster brev til Rosenkrantz i Kbh.  
En ufattelig grim indisk statue udstilles på Kol

dinghus som led i et indisk kulturfremstød.

22.maj : Københavns borgmester omkommer ved brand i sit hjem.

24.maj : Søren Bech går amok i København og pågribes.

25.maj : Søren Bech myrdes i stilhed tidligt om morgenen.  
Koncerten på "Hullet" kl. 21.00  
Branden i rækkehuset omkring midnat.  
Anders kidnappes.

26.maj : Anders efterlyses.  
Krisepsykologen Sanna Vodskov ringer.  
En hær af journalister plager Niels Bo.

27.maj : Kaj tager måske til Kbh. for at møde Rosenkrantz.

28.maj : Johnny Madsen opsøger PC'erne hen ad aftenen, og flygter bagefter til Odense.  
Hvis Kaj tog til Kbh. d.27. vender han nu hjem.

29.maj : Johnny Madsen skriver sit nødråb og poster det fra Odense.

30.maj : Brevet fra Johnny ankommer. (HANDOUT # 1)

31.maj : Kulten finder frem til Johnny, der myrdes.

19.juni: Girafføllet Sofus kommer til verden i Ålborg zoo.

1.juli: Det rette tidspunkt for at udføre ritualet.

## PROLOG

En lun aprilaften sidder Rosenkrantz tankefuldt og stirrer ud over Københavns smogdisede tage. Et svagt smil spiller om hans stramme læber.

Kaj Jørgensen bevæger sig fra tid til anden uroligt i stolen ved siden af ham. Hans hjerne arbejder på højtryk: Hvorfor er han pludseligt blevet kaldt til København i huj og hast, og hvad pønser den gale mand nu på !? Kajs øjne er i løbet af det sidste halve års tid gradvist blevet åbnet, og han har indset at Rosenkrantz er langt langt farligere end nogen troede: Manden er sindssyg og guderne alene vide hvad der foregår i hans tågede sind.

Kaj kan ikke undertrykke en svag afsky. Som Rosenkrantz sidder der i tusmørket og smiler ud i det tomme intet ligner han en slange. En uberegnelig, dødsensfarlig giftslange.

Rosenkrantz er ganske klar over hvad der foregår i Kajs tanker, og han nyder den effekt han har på sin underordnede.

Det drejer sig kun om minutter før Kaj er svedt mør.. og så er tiden inde til slå til. Rosenkrantz's smil breder sig.

" Undskyld jeg forstyrer Deres tanker, Sir, men...er der...jeg mener, var der..." Kajs fumler efter ordene og ved ikke rigtig hvad han skal gøre af sig selv.

"De mener: Hvorfor jeg sendte bud efter Dem, Jørgensen ?" afbryder Rosenkrantz ham hjælpsomt. Kaj nikker tavst. Begyndende sved perler på hans pande - noget er rivende galt. Døden føles pludseligt tættere på end nogensinde før. En slange, ja !

Rosenkrantz ler indvendigt. Så forudsigelig...

"Sig mig engang, De har familie i Kolding ? " spørger han så. Et uskyldigt spørgsmål.

Kajs panik vokser: Har galningen tænkt sig at kræve han ofrer sin familie for Sagen !? Ikke det, alt andet end det. Men spørgsmål kræver svar. Forsigtige svar.

"Ja, Sir. En bror. " " - Han er gift. To sønner." For pokker, hvis han da bare vidste hvor Rosenkrantz ville hen!

Den slags infomationer står i medlemsregistret.

"Hmh...to sønner...Hvor gamle ? ". Rosenkrantz drejer fraværende på sit vinglas.

"Den ene er 22 - ja, han er flyttet hjemmefra for længst. En temmelig vil krabat. Stoffer og BZ-bevægelse og den slags. De ved, ungdommen i dag, Sir! " Rosenkrantz nikker forstående. Åh jo, han kender ungdommen i dag. Så naiv, så forudsigelig, så let at manipulere med de rette midler.

"Og den anden ?"

Kaj folder sine hænder i skødet for at skjule at de ryster. Ikke Anders..for Gudernes skyld ikke Anders !

" øhh...han er 13 år - fylder snart fjorten. Kommer til at slægte sin storebror på med tiden. Ligner præcis broderen, da han var i den alder !"Kaj håber inderligt at hans stemme ikke ryster.

"En rar lille familie...og de er glade for hinanden ?". Blodet bruser berusende i galningens årer..han kan føle esset nærme sig. "Øh, ja, Sir. De har det godt !" Ikke min familie - Åh gud, åh gud, åh gud....

" Og brødrene kommer godt ud af det med hinanden ? " Høflige, konverserende spørgsmål. Men tanken bag dem, hvad er den !!?

"Ja, Sir. Niels Bo - det er den store - er vist ganske glad for den lille ."

Uvidende om hvad han har forårsaget af menneskelig tragedie tager Kaj endnu en slurk af sin vin. Den smager tørt og bittert. Som gift.

## FORHISTORIE

Sidste gang PC'erne i august 1992 var på banen var den forfærdeligt gal med den arme stat Utah i USA. Staten blev hærget af allehånde naturkatastrofer, befolkningen gik mere eller mindre amok, sandfygning fra Salt Lake Desert truede med at begrave alt og alle, og jorden var ved at tørre ud.

Alt dette var led i et nedrigt plot fra djinnh-racens side.

( Se beskrivelse af kult og race for nærmere detaljer)

Alt gik som hånd i handske til PC'erne dukkede op som biologistuderende på en ugeeskursion til saltsøen Great salt lake. De blev hurtigt rodet ind i begivenhederne, og opdagede hen ad vejen at fem af dem (excl. Niels Bo) havde den tvivlsomme fornøjelse at være de manglende dæmoner, men stillet overfor valget mellem at fortsætte som mennesker og derved redde menneskeheden eller at genvinde deres oprindelige form.

Efter en længere, heftig, moralsk debat sagde PC'erne pænt nej tak til det sidste, vendte 180 grader på hælen og løb for livet mod det frelsende Gate til overfladen, mens underverdenen raslede ned om ørerne på dem. De nåede med nød og næppe gennem Gaten før alt brød sammen, og blev fundet dybt bevidstløse af redningsmandskab i resterne af Desert Mountain. Tilsyneladende havde de været på trekking, og var blevet fanget i et klippeskred, da bjergene pga. en lavaprof i dets indre var eksploderet - men med alle de naturkatastrofer var det jo heller ikke så mærkeligt med et vulkanudbrud...

I al hast blev de unge mennesker bragt til en eksklusiv privatklinik - " Whiteoak recreational facility " - i Californien, hvor de vågnede op med hukommelsestab. Det sidste de arme mennesker kunne huske var at de sad i bussen sammen med en mængde andre larmende biologistuderende på vej til Salt lake City.

Lidet anede PC'erne at det lykkedes en hævngherrig dæmon at magtlesløst raseri, men hårdt såret søgte den skjul dybt nede under Himalaya-bjergkæden, hvor den begyndte at samle kræfter.

PC'erne kom sig efterhånden, og dagen kom hvor de kunne tage hjem fra klinikken, stadig med hukommelsestab men ellers sunde og raske. Der blev holdt en større fest for deres hjemkomst og alt tegnede lyst og godt.

Så kom der i marts 1993 en uventet invitation helt ovre fra det lille Danmark. Niels Bos familie syntes det var ved at være på tide at den fortabte søn vendte næsen hjem på et visit. Lidet anende at hævngherrige øjne fulgte dem, steg de 6 unge mennesker på flyet til København, med udsigt til en sorgfri solbeskinnet sommer i Danmark.

Der blev øjeblikkeligt sendt besked til Danmark at "forræderne" var på vej dertil, og panikken spredte sig indledningsvis: Huskede de noget eller gjorde de ikke !!?

Christian Rosenkrantz, den danske kultleder, er en meget meget syg mand. I hans sind blev PC'ernes uskyldige besøg hurtigt til et nederdrægtigt plot for at ødelægge alt det han har arbejdet så hårdt for at bygge op. Han besluttede sig for at afvente deres første offensive træk, men besluttede sig samtidigt til at have et lille es i ærmet om muligt.....

## PROLOG (Fortsat)

"Jaså." Rosenkrantz taber tilsyneladende interessen for emnet, og følger en kredsende måge med blikket. Som et sultent dyr. Kaj er bange. Meget bange. Han forbander den dag han lod sig lokke ind i dette helvedesforetagende.

For en tid er der stille. En kvælende tavshed.

Kaj vrider sig. Han kan ikke tænke klart - panikken breder sig i hans hjerne som en blodrød tåge og forhindrer logikken i at sætte tingene på plads. Åh gud. Åh barmhjertige guder !!

"Godt. Hør efter, Jørgensen : Jeg vil have at De tager hjem til Kolding. I aften. De skal sørge for de unge mennesker fra USA samt Niels Bo kommer til at bo i Deres hus. De vil sætte dem under overvågning. Holde øje med deres mindste bevægelse og rapportere til mig direkte. Uanset hvor små detaljer. Alt. Forstår De." En ubehagelig kulde har sneget sig ind i Rosenkrantz's stemme.

Kaj kan langt borte fra mærke sit hoved nikke og høre sin stemme svare bekræftende . Ikke hans familie, ikke denne gang ! En rolig del midt i ragnarokket forundres endnu en gang over det enorme effektivitet i informationskæden.

Men Rosenkrantz' næste sætning rammer ham som et dræbende slag:

" De skal, så snart det er muligt efter de unge menneskers indflytning, bringe den yngste broder til mig. Og samtidig skal De brænde Deres brors hus ned. Hverken han ellers hans kone må overleve. Det skal ligne et hændeligt uheld. Forstået, Jørgensen !!"

Kaj sidder lammet. Hans tunge nægter at bevæge sig. Det er endelig sket. Det som han har gået og frygtet for i alle disse måneder. Hnas familie. Hans egen familie. Barmhjertige guder, hav medlidenhed med mig ! Vælg en anden. Ligegyldig hvem. Bare ikke mig ! Jeg har ikke fortjent dette !!

Blodet tordner i hans ører og han føler det som om verden hvirvler skånselsløst rundt om ham.

" Er Deres tro svag, Jørgensen !!? Tøver De med at tjene den Mægtige Herre !!? ". Død, en forfærdelig død, stråler ud fra ordene. Blasfemi ! Straffen for blasfemi er at stå foran den Store Herre ! Med en sidste kraftanstrengelse prøver Kaj at få styr på sig selv. Ikke besvime - for alt i verden ikke besvime ! Åh Guder....

"N...n...nej, Sir!.." " Jeg ..hører..og ..adlyder.."

Rosenkrantz smiler blegt. Så lette, så forudsigelige..

Dèn aften tager Kaj hjem i en døs. Som en levende død stirrer han tomt ud i luften, mens toget skramler gennem natten mod Kolding. Mod hans familie. Åh nådige, mægtige Guder.. hvor har jeg fejlet jer for at fortjene dette.

I hovedkvarteret knæler Rosenkrantz andægtigt foran sit personlige alter. Hans ansigt skinner af overjordisk klarhed, af den reneste sindssyge. Hav tillid til Din usle slave, Herre. Jeg skal tjene Dig for evigt ! Forræderne vil ikke triumfere. Din vilje ske. I al Evighed...

Inden scenariet starter, så vær sikker på at spillerne kender til sidste scenarie og er med på hvor meget de kan huske og hvor meget de ikke kan huske.

PC'eren Jane Monradsen var ikke med i sidste scenarie og har ingen problemer med hukommelsen whatsoever !

### ANKOMSTEN

Scenariet starter stille og roligt en sommeraften den 20. maj 1993 hvor de trætte unge mennesker (NPC'eren Niels Bo samt de 5 PC'ere

- desværre varer det et lille døgn tid før den 6.PC'er Jane Monradsen kan komme ind i billedet.) ankommer til Kbh. med fly, og efter en længere tur ruller toget ind på perronen i Kolding, hvor de modtages af viftende papirdanneborg og Niels Bos glade familie. (Se NPC-oversigt)

De køres hen til Niels Bos onkel, Kaj Jørgensen, Riberdyb 10, da der ikke er plads i familiens lille hyggelige rækkehus til de mange gæster.

Ved ankomsten får PC'erne anvist deres værelser, og bliver budt på et eller andet spiseligt og en gang aftenkaffe. De får at vide at de kan blive så længe de vil og at de bare kan komme og gå som de vil- de får en nøgle til huset.

### RIBERDYB 10

Riberdyb viser sig at være en dystert villavej omkranset af gamle, vejrbitte rigmandsklodser. De fleste af husene er fra et godt stykke før århundredeskiftet, og de fleste af beboere på vejen er gamle mennsker der tilbringer deres sidste år med at hensygne blandt deres antikke møbler.

Luften er tung og fugtmættet på grund af de nærliggende søer og atmosfæren virker uendelig gammel og stille. Det er som at træde ind i en anden verden.

Riberdyb 10 er bygget 1892 af Kajs farfar Christian Jørgensen, der tjente stort på skibsfart da velstanden igen kom til Kolding efter de forfærdelige pestår.

Hele huset bærer præg af alder, facaden luver tungt og overgroet, haven er et vildnis, og bag den rustne, afskallede smedjærnslåge snor en knækket flisegang sig op mod den spøgelsesagtige beboelse. Buske læner sig truende ud over havegangen, hvor græsset kæmper sig vej op gennem revnerne, og det imødekommende lys i vinduerne virker helt malplaceret i mørket. En gammel antik dørhammer af form som et løvehoved vogter over fordøren, og en dørbanken besvares først efter lang tid, som om huset kun tvært lader livstegn trænge ind i dets indre.

Huset er fyldt med antikviteter i alle kroge og hjørner. En del af det er oprindeligt bohaver arvet fra farfaren, og resten er samlet af Kaj gennem årene på hans mange forretningsrejser rundt i verden - især fra Østen. ( Se iøvrigt kort )

Riberdyb 10 har en lidt uheldig fortid: Både Kajs farfar og far døde efter længere tid sygdom i huset, og som ethvert andet gammelt hus har det også sine skeletter i klædeskabet. På østsiden har der været en stue, refereret til som den Nedrevne Stue, der ganske få år efter opførelsen blev revet ned igen, uden nogen forklaring. Historien går uofficielt at det spøjte så forfærdeligt i rummet, at man ikke kunne opholde sig der overhovedet. Dette er kun noget familien Jørgensen fortæller om, hvis PC'erne direkte begynder at udspørge dem om det. Fortid er fortid, og glemt er glemt...

Der er ikke noget galt med huset, der er ikke noget okkult på færde og ingen spøgelse går igen. Det er kort og godt bare et træt, gammelt hus der trænger til en meget kærlig hånd og en del isolation. At der er knagende lyde om aftenen og at dørene går op af og til, og at der trækker en kold vind gennem stuerne fra tid til anden...tja, det gør der vel i alle gamle huse. (Det er helt op til masteren hvor meget han/hun vil genere spillerne med mystiske lyde om natten - i så fald er det ene og alene på grund

af husets alder og elendige forfatning, samt evt. karakterernes fantasi. Hvis de vil på spøgelsesjagt, så lad dem endeligt!)

#### MASQUERADE

Der foregår en del familiekonflikter bag PC'ernes ryg, men alle parter vil af hensyn til gæsterne prøve at holde masken.

Gertrud er rasende på Kaj. Deres forhold er ikke for godt i forvejen da han i hendes øjne gør sit bedste for at sætte Anders op imod hende. Dette er ikke sandt - Anders er Kajs yndlingsnevø, og forkæles derfor ret naturligt af Kaj, men Gertrud er noget af en hønemor og vil have eneret på hendes lille puttemus' kærlighed og hengivenhed. Anders er forståeligt nok led og ked af altid at blive pylret om, og er derfor ret henrykt for at komme på besøg hos den flinke onkel Kaj. Kaj har et godt tag på børn, men behandler bare Anders som den trettenårige knægt han er - hverken mere eller mindre.

Grunden til Gertruds nuværende raseri er simpel: Ikke nok med at han stjæler hendes sidste søn fra hende, men han tager også hendes gæster og hendes hjemvendte fortabte søn fra hende ! Kaj har nemlig foreslået Jørgen at gæsterne og Niels Bo bor hos ham, da der ikke er plads til alle de mennesker i familiens lille rækkehus. Gertrud kan ikke stille noget op med fornuften i hans argument og må nøjes med at gå og pleje sin gnavende irritation over ham.

Kaj, og især Anna, Jørgensen virker skam meget glade for at få PC'erne på besøg, men bag facaden lurer luskede motiver og ægteskabeligt knas.

Anna er glad for at få lidt liv i huset, da Kaj ofte er afsted på forretningsrejser rundt om i verden, og gør sit bedste for at kræse op med diverse lækre nationalretter. Hun vil hygge om sine unge gæster for at få dem til at føle sig hjemme ovenpå den lange tur.

Hun synes at Kaj arbejder alt for meget, og han er blevet så..mærkelig på det sidste ! Det må være arbejdspreeset ! Han burde virkelig sige lidt mere fra og holde noget ferie !

Hun kan ikke lide at bo i huset, endnu mindre at være alene og deres ægteskab er efterhånden blevet lidt anstrengt.

Kaj nægter at flytte - han insisterer på at det er hans families hus - og det kommer ofte til lange og bitre skænderier mellem ægtefællerne.

Disse er blevet langt mere voldsomme og bitre på det sidste. Kaj er blevet meget opfarende og intolerant overfor hendes forsøg på at diskutere det med ham. Han har andet at tænke på lige nu end om Anna bryder sig om huset eller ej !

Måske virker Kaj en smule anspændt, men hvis nogen lægger mærke til det, undskylder han sig med sit arbejde. Der har været meget at lave for tiden og det har krævet mange forretningsmøder i Kbh. Kaj er stadig rystet over Rosenkrantz'ordre, og han griber sig selv i at hade gæsterne for det de uvidende har været skyld i. Desuden er han rystende bange for Rosenkrantz. Hvis de undslipper..eller prøver på noget....

Hvis PC'erne på noget tidspunkt er væk fra huset i mere end 12 timer uden at give besked vil Kaj gå fuldstændigt i panik og prøve at finde ud af hvor de befinder sig. Så snart han er sikker på at de er stukket af, vil han sætte en eftersøgning i gang for at få

dem indfanget, og rapportere til ROSENKRANTZ.

Scenariemæssigt sker der ikke noget de næste par dage, udover at Kaj d.21.maj poster et brev til Kbh. med besked om at de er ankommet og at alt går planmæssigt.

En ufattelig grim indisk statue udstilles på Koldinghus d.21.maj som led i et indisk kulturfremstød - dette har absolut intet med scenariet at gøre.

#### FOLLOW THAT CAR.....

PC'erne vil fra første færd være overvåget døgnet rundt af to kultmedlemmer (Se NPC-liste). PC'erne får et SPOT-HIDDEN ROLL pr. 6.time for at lægge mærke til forfølgere.

Det kræver et klart LUCK-ROLL for alle PC'ere for at ryste dem af. Der rapporteres løbende til Kaj om deres gøren og laden, og han rapporterer via videre til Rosenkrantz.

Hvis Rosenkrantz på noget tidspunkt tror at PC'erne er ved at foretage deres "første offensive træk" imod ham vil han panikke og beordre dem fanget og bragt til Kbh. Det er op til masteren at vurdere dette, men husk at Rosenkrantz er temmelig paranoid overfor PC'erne.

Hvis de ryster skyggerne af, vil Kaj prøve at lokke ud af dem hvor de har været under dække af den flinke onkel der interesserer sig for de unge menneskers gøren og laden.

Niels Bo vil så hurtigt som muligt ringe sin ex-dame og gode veninde Jane Monradsen op for at høre hvordan det går, og invitere hende over for at møde hans amerikanske venner.

Niels Bo ved ikke at hans ex-dame har opgivet sin hærger-tilvarelse og blevet en pige, og vil være ret overrasket over hendes nye udseende - sidst han så hende havde hun grøn hanekam og laset tøj.

(..Og vi byder velkommen til den 6. PC'er..)

Han har også en del gamle venner i Kolding, som bliver ret glade for at se ham tilbage igen (se NPC-liste).

Ud over at føre ham (Og PC'erne) up-to-date med hvad der er sket i byens undergrund siden han tog afsted, kan de også informere ham om at der er kommet et nyt musiksted til byen : Et besat hus, hvor der er bar/scene/alternativt diskotek i kælderen. Det er oprettet af en gammel BZer fra Kbh.- Kurt Thomsen, kaldet " Pettig " blandt venner - som syntes byen trængte til et modspil til "Kridthuset". Stedet bliver generelt refereret til som "Hullet", og er tilholdssted for det meste af Koldings undergrund. Der spilles alt fra hardcore punk til Einstürzende Neubauten og lignende - bare det er højt, hårdt & larmende. Rygtet går at der skal være en koncert om fredagen d, 24. maj, og at det kendte københavnske band Darkside er i byen. Bandets forsanger Minna er en meget god gammel bekendt af Niels Bo fra hans Christiania-tid derovre, så han vil være ret ivrig for at komme til koncert.

Hvis folk vandrer rundt i byen vil de begynde at lægge mærke til adskillige avisers spisesedler. Der synes at være en mængde af brande lige for tiden - i Kbh. mener politiet endda at der er tale om en regulær pyromanbølge. Dette har stået det meste af foråret.

Det er op til den enkelte masters sprudlende fantasi at finde på

mere eller mindre smudsige & smagsløse blikfang der kan sælge aviser.

Ved den seneste brand omkommer borgmesteren i Kbh - hans hjem brænder ned om aftenen d. 22.maj ved 22-tiden om aftenen, og alle i huset omkommer. Tilsyneladende er der tale om endnu en påsat brand, og politiet står uden spor i sagen.

Brandene er et led i DK-kultens længerevarende planer. De udrydder skånselsløst alle der står dem i vejen, og arbejder hårdt på at få placeret deres folk i så indflydelsesrige stillinger som overhovedet muligt. Mange af kultisterne sidder allerede rundt om i regeringen, i politiet og i det store bureaukratiske apparat - for ikke at tale om blandt erhvervslivets spidser. Brandene påsættes vha. de besværgelser, som dæmonen har udleveret til sine trofaste skarer, og der går altid et logemøde forud for en brand (se beskrivelse af kult)

D. 24. maj rystes hele Danmark af endnu en hændelse: Omkring middag proklamerer en mand fra toppen af rådhusårnet at han har placeret en større brandbombe et sted i Kbh. og at han præcis kl. tre om eftermiddagen agter at udløse den for at, som han siger, "rense jordens overflade for det menneskelige afskum, der profanerer dens renhed".

PC'erne har mulighed for at høre det i radioen mens det står på - der er løbende reportager om bombedramaet hver time i radioavisen - og ellers vil de høre det om aftenen i tv-avisen (Anna følger altid med i nyhederne). Om ikke andet taler folk om det rundt om i Kolding dagen efter.

Det lykkes politiet at trænge ind til manden, der med held pågribes. Han viser sig at hedde Søren Bech, en ganske almindelig direktør i EDB-firmaet "Warehouse-PC", og efter afhøring indlægges han på psykiatrisk afdeling til undersøgelse. Brandbomben viser sig at være fup - den har aldrig eksisteret, ud over i Søren Bechs syge sind. Danmark ånder lettet op igen.

Søren Bech er en kultist det er gået grueligt galt for. Om det er smuttet for ham pga. Rosenkrantz' urimelige behandling af sine folk eller om det er fordi han er gået for meget op i dyrkelsen af sin religion er der ingen der ved. Det menneskelige sind er skrøbeligt. Under alle omstændigheder er han en død mand. Ingen går ustraffet imod Rosenkrantz' bud! Tidligt om morgenen den 25.maj sover Søren stille ind - hans hjerte bukkede under for en velplaceret luftboble i hans blodårer. Dette vil naturligvis også være på forsiden af Ekstra-bladet og BT, og figurere som en lille notits i alle andre anstændige aviser.

Den 25.maj er der koncert på "Hullet" - Rigid Domain, Dizzy in the Head samt Niels Bos absolutte favoritband Darkside spiller - og Niels Bo vil lægge hårdt pres på de andre for at komme ned og høre lidt musik (?) sammen med rødderne.

Onkel Kaj vil gøre sit bedste for at opmuntre de unge mennesker. Han skal til logemøde kl. 20.00 om aftenen, og det passer ham fint at de er nede i byen og af vejen. Han har virket meget nervøs og opfarende hele dagen - hvis PC'erne har været hjemme om eftermiddagen har de også kunnet overheøre et voldsomt skænderi med Anna, der munder ud i at hun grædende flygter op i sit atelier og

låser sig inde.

Hvis PC'erne på nogen måde blander sig, vil begge ægtefæller benægte alt og forsøge at slå det hen som en "meningsudveksling". De tydelige tårespor på Anna ansigt taler for sig selv.

Grunden til kajs nervøsitet er let at forstå: Det er i aften at han skal dræbe sin egen bror og kidnappe Anders for at udlevere ham til en uvis skæbne i en galnings hænder!

Men hellere det end straffen for Blasfemi....

Koncerten starter officielt kl. 20.00 - reelt kl. 21.00 eller senere, alt afhængig af hvor mange folk der møder op, og hvor fulde folk og bands er. Hvis PC'erne ikke går til koncert vil onkel Kaj sikre sig at de bliver i huset, eller at de i hvert fald ikke tager ud til Niels Bos forældre.

Det er vigtigt at PC'erne ikke kommer i nærheden af rækkehuset - men Kaj kan let komme til at virke ret mærkelig og susppekt i sine bestræbelser på at få dem væk. Han undskyldte det med at han er under hårdt pres for tiden på sit job. Hvis de alligevel tropper op hos familien Christensen, vil de blive smidt ud når familien går i seng ved 10-tiden. DE MÅ IKKE VÆRE TIL STEDE NÅR BRANDEN OPSTÅR OG ANDERS SKAL VÆRE HJEMME I RÆKKEHUSET !!!!!

Hvis PC'erne skulle vælge at følge onkel Kaj - trods masterens store anstrengelser - vil de se ham vandre ind i en velholdt gammel etageejendom i Kolding centrum. Ved indgangsdøren står en fornem messingplade med logens navn - "Disciple af det sande lys" - indgraveret.

Logens lokaler ligger på tredje sal, og der er ingen mulighed for hverken at komme ind, kigge ind af vinduer, lytte ved døre eller på anden måde finde ud af hvad der foregår bag den solide, lydisolerede dør.

Logemedlemmerne benytter deres SHS -spell og ritualer topper omkring ved 24-tiden.

Hjemme i det lille rækkehus er familien Christensen på tidspunktet for ritualer efter en fredelig aften foran TV-et gået til ro. Omkring midnat bryder ægteparrets dobbeltseng ud i flammer - Jørgen Christensen er indhyllt i flammer før Gertrud Christensen overhovedet kan få samling på sig selv, og hendes forsøg på at få ilden slukket resulterer kun i en alvorlig røgforgiftning. Hun falder bevidstløs om på gulvet, og få sekunder senere er ilden nået hen til hende.

Anders sover i sit værelse få meter fra forældrenes soveværelse. Han vågner brat og brutalt da en mørk skikkelse smækker en sprøjte i armen på ham, og synker hurtigt tilbage i bevidstløshedens nådige tåger.

Da naboerne endelig opdager branden og får alarmeret brandvæsenet er det for sent. Både Gertrud og Jørgen er døde, og Anders er på vej til København.

AND THE BAND PLAYED ON...

"Hullet" bærer meget tydeligt præg af at det er et besat hus, dvs. der er temmeligt hærgnet, væggene er overmalet, de vægge der stod i vejen er blevet revet ned alt efter behag, det myldrer med løse hunde i alle størrelser, der ryges flittigt i krogene og stedet er fyldt med punkerlignende personer - mere eller mindre stanglamme. Baren er billig, og der kan købes både pot, hash, div. spiritus, øl, tvivlsomme drinks (med eller uden drugs), smøger, BZ-bevægelsens blad "Ravage", samt div. "varme" ting under disken hvis man er et kendt

ansigt. (Hvilket Niels Bo er). Kurt Thomsen himself står i baren dern aften.

Allerede på 300 meters afstand er ingen i tvivl om hvorvidt musikken er gået igang eller ej, og efter at have kæmpet sig vej over barrikaderne og forbi pigtråden koster det den sølle sum af 10 kr. at dykke ind i den røgfyldte kælderhals.

Aftenens hovednavn er "Darkside" (se bandbeskrivelse), og indtil da sker der ikke andet end at de andre bands får spillet deres musik og at publikum bliver stigende beruset. Evt. bryder der hvis masteren har lyst & tid et par slagsmål ud, som hurtigt bliver stoppet af de fastboende.

Ved halvtolv-tiden kravler "Darkside" på scenen og starter. De spiller en 3-4 numre inden stemningen begynder at blive okkult og folk rigtig er med på den. På et tidspunkt - omkring kl. 24 - beder de folk være med på en påkaldelse af dæmonen Jhezered, hvilket publikum synes at være mere eller mindre med på.

Nummeret har form af en direkte besværgelse af dæmonen dvs. en vekselsang mellem forsanger og publikum som skal gentage nogle af ordene, og forunderligt nok lykkes det den ret entusiastiske Minna at få de temmelig fulde folk med på legen... Ritualer involverer bla. ild. Der bliver tændt fakler på scenen og under nummeret tegner forsangeren et pentagram omkring sig selv. Selve teksten (det af den man kan høre) nævner også noget om Jhezereds frygtelige ild og at den skal ramme de skyldige.

NB NB NB - der er mulighed for at PC'erne får hukommelsen tilbage - se afsnittet Genvindelse Af Hukommelse !

Henimod slutningen begynder stemningen at blive lidt ubehagelig - bandet ser ud som om de har mistet grebet om tingene, og publikum ser ud som om de bliver revet lidt for meget med i hvad der foregår. Men lige som det hele er ved at løbe af sporet griber det frelsende tilfælde ind:

Al strøm ryger lige med ét, lyset forsvinder og folk vælter rundt i mørket og råber på stearinlys. Der er begyndende panik - de fleste tror at det er politiet der kommer på razzia - men heldigvis kommer strømmen hurtigt igen. Det viser sig at en eller anden fuld idiot er skvattet over ledningerne og har revet et par stykker over.

Der bliver smidt noget musik på stereoanlægget, da bandet står uden strøm resten af aftenen, og publikum myldrer surmulende ud i baren for at drikke skuffelsen væk. Den ildevarslede stemning er brudt.

Hvis PC'erne af en eller anden grund føler trang til at snakke med bandet eller evt. overfalde det (se band- beskrivelse i NPC-oversigt), vil de finde 5 forvirrede og temmelig stenede mennesker i baglokalet, som ikke har den ringeste anelse om hva' fa'n der egentligt skete derude.

De har aldrig nogensinde før oplevet noget lignende, men er egentlig også ret ligeglade - nu drejer det sig bare om at få hældt øl indenbords inden aftenen er helt og aldeles ødelagt.

Den mest snakkesalige person vil uden tvivl være bandets forsanger Minna - dels elsker hun at snakke og dels kender hun jo Niels Bo

Det er hende der er bandets tekstforfatter og hun vil gladeligt fortælle at hun skrev den sidste sang efter at have røget sig totalt skæv - stærkt inspireret af nogle ting hendes ex-fyr Jesper Buggemand fra Kbh. havde fortalt hende. Jesper var på det tidspunkt ret dybt involveret i en eller anden nyreligiøs bevægelse og snakkede sommetider om en eller anden dæmon der åbenbart skulle komme og brænde hele verden af på et eller andet tidspunkt - og det syntes Minna lød som en fed idé til en tekst.

Jesper Buggemand er et ubetydeligt medlem af den københavnske loge. Han er ret ny - blev først medlem i december måned 1992 - og ved overhovedet ikke hvad der foregår. Hvad han har fortalt Minna om dæmoner og ild er udelukkende noget han har smuglyttet sig til i logen. Han har ikke været med til andet end de logemøder, hvor kulten tilbæder dæmonen og ofrer et enkelt dyr eller to, og går stadig rundt og tror at logen bare er mødested for en samling nyreligiøse særlinge. Han er for tiden på rundrejse i Tibet for at udvide sin horisont. Hans lejlighed i Kbh. er fremlejet, og hans ting er sendt til opbevaring. Kun møblerne står tilbage. Hans lejer Marianne Ballegård vil nok ikke være særligt henrykt for at have PC'erne rendende.

Hvis PC'erne presser på, kan Minna godt fortælle dem Jespers adresse, men vil også forklare at det er forbi mellem ham og hende og at hun ikke er interesseret i at have mere med ham at gøre (De skiltes ikke som de bedste venner).

Hun har ingen intentioner om at hjælpe PC'erne med at opsøge Jesper, men vil gerne snakke om aftenens oplevelse - hun er nærmest ikke til at stoppe igen. Hun synes det var mærkeligt, men på en måde også " ...lissom raaat fedt, ikk'!"

Hvis PC'erne virker det mindste interesseret i okkultisme vil hun lede samtalen ind på emnet, lade et par ord falde om at hun har beskæftiget sig en del med emnet i tidens løb, og fortælle at hun studerer religion i Kbh.

Masteren bedes på subtil måde sørge for at PC'erne får at vide at Minna som religionsstuderende godt kan læse kileskrift.

Minna har haft okkultisme som sin store hobby i mange år, men hun bruger for det meste sin viden til at skrive tekster til bandet.

Branden i rækkehuset har absolut INTET med bandets nummer at gøre - det er rent tilfælde at begge hændelser ligger på samme aften og omhandler samme emne !!!

Den ubehagelige stemning var ægte nok - Minna er ganske uforvarende kommet til at skrive sangen så den ligger meget tæt på en ægte besværgelse. Heldigvis når det takket være den fulde punker aldrig at blive til mere end en indledende ubehagelig stemning.

Bandet tager dagen efter hjem til Kbh. og Minna vil opholde sig på sin adresse resten af tiden, hvor hun sidder og undrer sig over den mærkelige aften.

PC'erne vil højst sandsynligt ikke opdage noget som helst om branden før de enten støder på politiet, som leder efter Niels Bo, eller kommer hjem til Kajs hus hvor Anna gennem krampegråd og strømme af tårer vil overbringe dem de sørgelige nyheder. Onkel

Kaj spiller den totalt sønderknuste og meget forstående onkel - hans samvittighedskvaler forsvandt i samme øjeblik ritualet var overstået, og han er overbevist om at han har gjort det rette. Hvis man iagttager ham grundigt vil man måske af og til kunne ane et svagt overbærende smil på hans ansigt. (For stort SAN-TAB - sindssygen er endelig kommet til Kaj)

Niels Bo vil selvfølgelig være meget langt nede - selvom han ikke var ret enig med de gamle og ikke så særlig meget til dem, er det dog trods alt alligevel hans familie der er blevet dræbt, og det værste er at Anders tilsyneladende også er død.

Politiet kan ikke finde anden forklaring end at Jørgen må have røget i sengen - hvilket han er kendt for at gøre.

D. 26.maj bliver Anders efterlyst, da man ikke finder hans sørgelige rester på brandtomten - politiet mener at han måske er gået i chock og vandrer rundt et eller andet sted. Dette rammer Niels Bo hårdere end noget andet - han ER faktisk ret glad for Anders, og er meget bekymret for hvor knægten er henne.

Ingen af de pårørende vil blive bedt om at identificere ligene - de kan stort set kun identificeres vha. tandkort ol.

Familietragedien vil tiltrække sig en del opmærksomhed fra den mere underlødige del af den danske presse. De første par dage vil onkel Kajs hus være mere eller mindre belejret af journalister (?) fra Ekstra-bladet, BT, Billedbladet, Se og Hør osv, men den ellers så blide Anna er som forvandlet til en ildsprudende drage. Hun vogter nidkært over sit hus og tillader ingen presse at komme indenfor eller at komme i kontakt med Niels Bo eller de andre. ("Der er A.B.S.O.L.U.T. ingen grund til at plage de arme unge mennesker - det er slemt nok i forvejen !!!")

For at gøre det hele komplet vil en dame ved navn Sanne Vodskov fra København ringe Niels Bo op og tilbyde sin hjælp som krisepsykolog gratis for at bringe ham igennem den svære periode. Dette vil træde Annas nye, voksende moderfølelse ret meget over tærne - hun vil ringe Sanne op bede hende holde sig væk og stikke sin krisehjælp skr.....op! Sanne Vodskov spiller ingen rolle for scenariet - hendes intentioner er skam ægte nok. Det er hårdt at være flink i dagens Danmark....

#### JOHNNY MADSEN

Men så snart chancen byder sig, vil en svedende, nervøs mand med ugegamle rande under øjnene og armen i gips forsøge at komme i kontakt med dem d.28.maj i løbet af aftenen. Han vil fortsætte indtil det lykkes, og vil gøre hvad som helst for at nå frem til dem - målet helliger midlet! - men Johnny vil også gøre sit yderste for at sikre sig at kulten ikke får kendskab til hans samtale med PC'erne. Han har opdaget at de bliver skygget og vil så som vidt muligt prøve at kontakte dem uden at deres skygger opdager det.

Hvis dette ikke lykkes, kræver det at han klarer et LUCK ROLL for at ryste forfølgerne af. I så fald vil kulten vide at PC'erne har mødtes med en mystisk mand, der kender til overvågningen af dem.

Johnny har sine gode grunde til det han gør: Han har i næsten 2 år fulgt den danske kults bevægelser, og har grund til at tro at PC'erne er i den største livsfare. Ved et tilfælde opdagede han i 1990 under en rutinemæssig research af mordet på en fremtrædende direktør at der var et eller andet grueligt galt. Tilsyneladende var en respektabel loge indblandet på en eller anden måde.

Morderen blev aldrig fundet, men adskillige af de daværende kultmedlemmer var mere eller mindre i søgelyset. og med den sande journalists næse for en god sag gik Johnny henrykt i kødet på den nyopstartede loge, i håb om at kunne komme med saftige afsløringer af grufulde babymord, fordægtige satankulter, blodofringer eller sindsoprivende masseorgier.

I stedet tegnede der sig i løbet af et års tid et ganske anderledes og skræmmende billede af en verdensomspændende organisation, som under dække af et sukret, humanitært ydre tilsyneladende eksisterede ene og alene med det formål at skade menneskeheden.

Johnny har haft adgang til en del fortrolige papirer på ret højt plan, og er allerede en del gange stødt på PC'ernes navne. Han ved ikke præcis hvad der foregik i Utah, bortset fra at der var en massiv kultaktivitet i staten fra 1989 og fremad, samt at PC'erne på en eller anden måde er indvolveret i de dramatiske begivenheder i 1992 derovre.

For en halv måneds tid siden lykkedes det Johnny at få adgang til Rosenkrantz's personlige filer, og først da gik det op for ham hvilken galning manden er: Note efter note skrevet med næsten ulæselig skrift berettede om et næsten umenneskeligt had til 6 tilsyneladende uskyldige mennesker, gennemsyret af en frygt så paranoid og vanvittig at Johnny vægrede sig ved at tro på det.

Johnny var forvirret - Hvor var forbindelsen !? Hvad i al verden får en mand til at hade 6 unge mennesker så meget !? Han forlod undrende Rosenkrantz's kontor - fast besluttet på at finde ud af hvilken rolle de unge mennesker spillede i det hele - men lidet anende han at han var blevet opdaget. Han blev uden problemer skygget hjem til sin lejlighed, og samme nat var der indbrud. En lille advarsel fra kultens side om at holde næsen langt væk fra kultens affærer!

Johnny fik mange & grumme tæv og kom temmelig slemt til skade - han måtte indlægges på sygehuset et par uger - men værst af alt: Hans dyrebare materiale blev stjålet, hvilket bombede hans efterforskning tilbage til stenalderen. Uden materiale var der stort set intet Johnny kunne bevise.

Det er ikke første gang Johnny har fået tæv i løbet af sin karriere som journalist for Ekstra-bladet, men for første gang i sit liv er den ellers så garvede journalist skræmt fra vid og sans. Der skete et eller andet meget ubehageligt den nat, som han ikke kan glemme : I sin omtågede tilstand opfattede han kun lidt af hvad der foregik, men der blev mumlet og messet og mærkelige, ubehagelige lugte sved i hans næsebor. Erindringen er drømmeagtig og tåget, men den ER der.

Johnny tør ikke vende tilbage til sin lejlighed af frygt for



endnu et overfald, er gået under jorden på små moteller rundt om i Danmark, og er kort sagt ved at skide i bukserne af rædsel. Hver eneste nat plages han af grufulde mareridt, og han er begyndt at høre stemmer og mærkelige lyde i væggene. For et par uger siden begyndte han at hoste blod og føle sig meget dårligt tilpas, og han er overbevist om at det på en eller anden måde er kulten der får det til at ske. Hans formodning er ganske korrekt - på indbrudsnatten blev der kastet en forbandelse på ham og han vil dø af indre blødninger i løbet af ganske kort tid.

Det er ham magtpåliggende at informere PC'erne om at de er i overhængende fare, inden det er for sent. Johnny kan ikke rigtig bevise noget, da hans materiale er væk, men han vil gøre sit bedste for at få dem til at tro på hvad han fortæller alligevel. Det er helt op til PC'erne om de vil tro på ham eller ej. Johnny virker rent ud sagt som om han trænger til et længere ophold i en polstret celle. Han ser sig hele tiden uroligt omkring, som om han frygtede at et eller andet skulle dukke op bag ham, og vil undersøge rummet for hemmelige mikrofoner ol. før han overhovedet fortæller noget. Han sveder meget, ryster på hænderne, og ryger som om hans liv afhang af det, hoster ret meget og ser rigtig, rigtig syg ud. Johnny ligner kort og godt en mand på sammenbruddets rand - hvad han også er.

-----  
NB NB NB . vær opmærksom på at det følgende kan give PC'erne hukommelsen tilbage-se afsnittet Genvindelse af Hukommelse !  
-----

Johnny kan fortælle følgende:

- At det drejer sig om en verdensomspændende bevægelse, der har som mål at skade mennesker, at den opererer under dække af en humanitær organisation/loge, at den har adgang til næsten ubegrænsede ressourcer, at den tæller mange indflydelsesrige og officielle personer i sine rækker, og at den henvender sig mennesker der begærer magt og rigdom. Medlemmerne viger ikke tilbage for noget - ikke engang for at ofre deres nærmeste familie eller venner for Sagen. Han vil forklare at hans materiale er blevet stjålet, og at han ikke kan bevise noget, men at det er livsnødvendigt at de tror på ham.

- At kulten havde gang i et eller andet meget, meget stort i Utah, men at det på en eller anden måde åbenbart mislykkedes. Måske har det noget at gøre med PC'erne. Johnny vil prøve at lokke ud af dem hvad det mon kunne være.

- At bevægelsen er fanatisk religiøs, og at den tilbeder en dæmon ved navn Jhezere - åbenbart en gammel sumerisk dæmon, så vidt han har kunnet finde frem til - som ifølge deres overbevisning skal komme tilbage på et eller andet tidspunkt for at hævne sig på menneskeracen. De som er med i bevægelsen tror på at de vil blive givet evigt liv og ubegrænset magt og position i dæmonens nye rige.

-----  
NB NB NB - Johnny aner ikke at dæmonen eksisterer i virkeligheden eller at magien rent faktisk virker !  
-----

- At den ledes af en galning der af ukendte grunde er ude efter PC'erne i en sådan grad at deres liv måske er i overhængende fare.

- At de skygges døgnnet rundt af 2 kultister - Kajs folk.

- At den rare onkel Kaj er leder af kulten i Kolding, og at han sandsynligvis er personligt ansvarligt for Christensenfamiliens tragiske død, samt at han højst sandsynligt ved hvor Anders er. Det er meget muligt at Anders er blevet kidnappet med det formål at presse PC'erne på et eller andet tidspunkt. Han vil advare dem mod Kaj og indtrængende bede dem om at være på vagt overfor ham, samt indtrængende advare dem om at kulten højst sandsynligt har folk i Koldings politistyrke der kan alarmere Kaj, hvis PC'erne henvender sig til politiet.

- At kulten brød ind i hans lejlighed, tog hans materiale, gennemtævede ham, og nu er ude efter ham, og at de på en eller anden måde har gjort ham syg. Han er meget bange og ved ikke hvad han skal gøre.

- At han har fået et tip om en mand ved navn Bernard Thiess i Schweiz, (KNOW-ROLL for at genkende navnet - Bernard var for et par år siden en ret kendt performer og tryllekunstner.) som muligvis kan hjælpe dem - han har ikke selv haft tid til at checke sporet, men det er det eneste han kan give dem. Han vil sige at hans kilde er ret troværdig, men vil ikke røbe den. Han vil fumle en krøllet, snavset seddel op af lommen og overrække den til PC'erne med en mine som var det Jesu venstre hjørnetand. Dette er tlf.nummeret til Bernard.

Johnny ved hvor kultens hovedkvarter i Kbh. ligger (Se kort over hovedkvarter), men vil kun yderst nødtvunget fortælle PC'erne dette.

Han vil ikke være særlig henrykt for at PC'erne forsøger sig på egen hånd, og vil forsøge at overbevise dem om at det er klogest at løbe for livet - kulten er overalt og har indflydelse på meget høje steder, så det kan ikke nytte at gå til myndighederne. Dette vil han gentage flere gange.

De vil bestemt være fortabt hvis politiet indvolveres, mener han !  
Ifølge Johnny er den eneste mulighed at stikke af og gå under jorden, og håbe på at denne Bernard kan hjælpe dem.

Johnny er er uigenkaldeligt overbevist om han er fortabt og at kulten er på sporet af ham. Han har opgivet al håb om at undslippe den, men vil løbe så længe han kan.

Uanset om det lykkes ham at overbevise PC'erne eller ej, vil Johnny ret pludseligt afbryde samtalen og undskylde sig med at han er nødt til at gå. Grunden er at Johnny er begyndt at høre stemmer i væggene igen, og vil ret være ret desperat for at komme langt væk med det samme. Dette vil han ikke fortælle PC'erne.

Han lover i skyndingen at kontakte dem igen så snart som muligt, men vil ikke sige hvor han bor - af frygt for at kulten på en eller anden måde skal finde ud af det. Inden han går opfordrer han dem endnu en gang til at stikke af så hurtigt som muligt.

Johnny panikker direkte hen til banegården uden at tage sig af eventuelle forfølgere og tager i huj og hast toget til Odense, hvor han panikslagen går under jorden på et lille snusket motel nær banegården. På dette tidspunkt vil han have så meget fornøft

tilbage at han prøver på at ryste eventuelle forfølgere af sig før han finder et motel.

(Et klareret SPOT-HIDDEN og et LUCK-ROLL)

Det ville afgjort være smartest for PC'erne at stikke af hurtigst muligt, finde et sikkert skjulested og derfra enten kontakte Bernard via telefonnummeret eller evt. foretage lidt research på kulten og sumerisk dæmonologi/religion. Husk bare at det er farligt at bevæge sig rundt når man er efterlyst !

Hvis PC'ernes skygger ikke blev rystet af, får PC'erne et SPOT HIDDEN ROLL for at opdage dem, når de forlader mødestedet. De kan forsøge at ryste forfølgerne af med et klareret LUCK-ROLL.

Hvis det lykkedes PC'erne at ryste deres skygger af INDEN mødet, ved Kaj ikke noget om mødet, men kun at de måske har opdaget overvågningen og rystet den af sig. Dette vil han ikke sige videre til Rosenkrantz, men i stedet indskærpe sine folk at de skal være mere omhyggelige.

Hvis PC'erne ikke stikker af, vil Kaj ved første lejlighed prøve at få lokket ud af dem vha. subtile spørgsmål hvor de har været og hvis han kender til mødet - hvem det var de snakkede med. Hvis de nævner at de blev skygget, vil Kaj i bedste flinke voksne onkelrolle prøve at slå det hen med at det må have været deres fantasi. (Mens sveden perler på hans indvendige pande). Konfronteres han med beviser på forfølgelsen vil han ikke kende noget til det, og forklare at han ikke aner hvem der skulle forfølge dem. Han vil stadig holde voksen-rollen og forklare dem at det kan have været nogle unge ude på sjov eller en lignende flad undskyldning.

Hvis Kaj har på fornemmelsen (op til masteren hvor overbevisende PC'erne er) at de mistænker ham eller at de ved for meget, vil han se sig nødsaget til at trække sin pistol og holde dem i skak, mens han ringer efter assistance. Hvis det ikke lykkes PC'erne at flygte fra ham, vil de være prisgivet kulten. Kaj vil gøre sig store anstrengelser for kun at såre PC'erne - Rosenkrantz vil have dem levende og Kaj er dødsensangst for manden - men han vil ikke have nogen kvaler med at skyde.

Hvis de flygter er de selvfølgelig eftersøgte.

Hvis det lykkes PC'erne at spille dumme og uskyldige, vil der ikke ske noget før d.31.maj, medmindre de dummer sig eller stikker af.

Så snart de stikker af, vil Kaj alarmere Rosenkrantz, som derefter vil udstede en generel ordre over hele Danmark lydende på at få fat i dem i live, og alt disponibelt mandskab vil være udkommanderet til jagten. Alle lufthavne, togstationer, havne og grænser blive bevogtet. Med al respekt og rimelighed vil det selvfølgelig ikke være muligt for kulten at dække hele Kolding eller Danmark for den sags skyld, men den har til gengæld fordel af at kunne bruge offentlige instanser som fx. politiet til at søge efter PC'erne.

Hvis PC'erne på noget tidspunkt fanges, vil de blive bedøvet og kørt direkte til Kbh., hvor Rosenkrantz afventer dem. (Se afsnittet Hvis Det Går Grueligt Galt)

Hvis PC'erne kontakter politiet i Kolding, vil kultisten Karsten Lindemann som er politimester, sørge for at der ikke bliver nogen sag ud af det og at politiet ikke tager PC'erne alvorligt. (Sig ikke at de ikke var blevet advaret..) Karsten vil hurtigst muligt kontakte Kaj og informere ham om PC'ernes henvendelse. Eftersøgning går i gang.

Hvis de kontakter noget andet politi vil der være 75 % chance at det kommer i hænderne på en kultist, som vil alarmere Rosenkrantz. - Det første kulten foretog sig var at infiltrere politiet....

Hvis det ikke er et råddent æble der tager sig af sagen, vil en efterforskning blive sat i gang, men på tilstrækkeligt højt trin vil den blive suspenderet, og Rosenkrantz alarmeret. Dette tager minimum et døgn tid, hvor politiet snuser rundt. Hvis det finder ud af noget, vil dette blive fjernet så snart et råddent æble får fat i det, og alle uvedkommende vil få munden lukket på den ene eller den anden måde. Der vil blive sat en eftersøgning i gnav efter PC'erne.

DET KAN ALTSÅ IKKE BETALE SIG AT KONTAKTE POLITIET PÅ NOGEN MÅDE. DETTE MÅ PC'ERNE SELV KLARE !!!!

Hvis PC'erne gennem søger Kajs hus vil de ikke finde noget af interesse - Kaj har sørget for at fjerne alt relevant før de ankom til Danmark af frygt for at de ved et uheld skulle falde over noget der kunne gøre dem mistænksomme. (se kort) Hvis Anna griber dem i at rode rundt, vil hun nok undre sig lidt, men stikke dem nogle penge i den tro at det er det de mangler og vil ikke sladre til Kaj. (Unge mennesker er jo som de nu engang er..) Hvis Kaj tager dem i det, vil han lade som ingenting, og derefter ved passende lejlighed prøve at pågribe dem.

Hvis PC'erne tager ud til Kolding-logen og bryder ind, vil alt være som beskrevet på kortet (se kort), men hvis Kaj på NOGEN MÅDE har fattet mistanke er alt, hvad der har med kulten at gøre fjernet i løbet af 6 timer. I så fald vil det eneste mistænkelige være det kæmpestore ildsted midt på gulvet i den store sal, som man ikke rigtig har kunnet fjerne, samt små spor af blod og aske på gulvet, som trods ihærdig rengøring ikke har kunnet fjernes. (SPOT HIDDEN-ROLL). Der vil så være 1D8 vagter i bygningen (se NPC-oversigt for relevante stats & skills), som har fået besked på at holde udkig efter PC'erne.

Hvis de konfronteres med PC'erne vil én af dem forsøge at komme til en telefon og slå alarm, og hvis det lykkes vil der i løbet af et kvarters tid dukke 1D10 forstærkning af hidkaldte kultmedlemmer op. Medmindre PC'erne kæmper sig ud af det vil de blive taget til fange.

Hvis de undslipper, er de eftersøgte. Der vil være en generel ordre ude på at få fat på dem for enhver pris.

AND THE SHOW GOES ON...

Hvis Kaj ikke er gået i panik over PC'ernes møde med Johnny, og hvis PC'erne trods alle advarsler endnu ikke er stukket af, vil han d.27. maj tage til "forretningsmøde" i Kbh. for personligt at udbede sig nye ordrer hos Rosenkrantz. Han vender hjem sent om aftenen d. 28.maj med besked om at fortsætte med at holde tæt øje med PC'erne indtil der kommer

nærmere besked.

-----  
Om morgenen D.30.maj kl.11.25 dumper der et brev uden afsender ind ad brevsprækken. Hvis PC'erne er stukket af eller ikke er hjemme, vil Kaj senest kl.13.00 rage brevet til sig og læse det. Han vil så være absolut sikker på at PC'erne har snakket med Johnny, og vil give besked videre til hovedkvarteret i Kbh, hvorefter jagten går ind.

Hvis PC'erne får fat på brevet, vil de opdage at brevet er adresseret til Niels Bo. Han vil vise det til de andre. Brevet viser sig at være fra Johnny Madsen, og er dateret d.29.maj. Det er stemplet i Odense.

Tonen er meget paranoid, skriften nærmest ulæselig og det tyder på at det endelig er rablet totalt for den arme mand. Se handout # 2.)

Brevet er skrevet på motelværelset i Odense - Johnny er nu overbevist om at kulten ved hvor han er, og dette er hans sidste forsøg på at advare PC'erne om at de er i ekstrem fare. Han er i skrivende stund at betegne som sindssyg og er døende. Dette er sidste advarsel til PC'erne !!!!!!!!!!!!!!!

-----  
Dagen efter - d.31.maj - finder kulten frem til Johnny Madsens skjulested. Han pågribes, afhøres, og bringes til Kbh., hvor man skaffer sig af med hans lig i kultens krematorium.

Kulten er nu med sikkerhed klar over at PC'erne ved alt, alt for meget, og hvis jagten ikke allerede er gået ind gør den det nu ! Hvis PC'erne endnu ikke trods alle advarsler er stukket af på dette tidspunkt sidder de kønt i det - Kaj Jørgensen, såvel som alle andre kultmedlemmer vil forsøge at få fat på dem.

Hvis PC'erne allerede er stukket når scenariet når til d.31.maj vil der ikke ske noget medmindre kulten får fat på dem. De er eftersøgt i den helt store stil. (Se ovenfor)

-----  
HVIS TINGENE GÅR GRUELIGT GALT...

Dette afsnit er beregnet på hvis PC'erne fanges, prøver at summone dæmonen uden at have fået Bernards formular, eller hvis summoningen går grueligt galt (se under afsnittet The Final Showdown)

-----  
Hvis det lykkes kulten at få fingre i PC'erne ser det umiddelbart lidt håbløst ud. De vil blive bedøvet, bragt til Rosenkrantz (se beskrivelse af hovedkvarteret og hans lejlighed), og vågne op til hans hovering over sine slagne fjender. Han vil triumferende forklare dem at deres nedrige plot mod hans livsværk er mislykket og at hans Herre og Mester vil straffe dem frygteligt ! Dernæst vil de blive ført ned i kultens ceremonirum i kælderen, og her vil Rosenkrantz triumferende påkalde sin herre og mester - det tager et par timer da rituel magi er en temmelig tidskrævende ting - for at præsentere sine fanger for ham.

Dæmonen vil ganske rigtig dukke op midt i det bål der tændes i bronzenfadet, i form af en kæmpemæssig humanoid form bestående af ren ild og med øjne som helvedes dybeste svovlpøle, men tingene kommer ikke lige til at gå som Rosenkrantz troede.

-----  
Der er stor mulighed for at PC'erne her får hukommelsen tilbage. (se afsnittet Genvidelse Af Hukommelse)

-----  
Selvom PC'erne skulle have fået hukommelsen igen og kunne huske at de har mødt kræet en gang før, har de aldrig set den i dens rigtige form, og det vil kræve et SANCHECK for ikke at stå med åben mund og chokerede polypper over dens fremtræden - ingen tab af SAN, men de uheldige vil ikke sanse at stikke af på eget initiativ.

For det første er Jhezere rasende over at være blevet påkaldt før den er kommet helt til hægterne igen, og dens raseri stiger til uanede højder da det går op for den at Rosenkrantz totalt har spoleret den grusomme hævn den har planlagt i de ensomme måneder under bjergene.

Det var dæmonens plan at vente til PC'erne engang havde stiftet familie og fået sig et godt liv inden den slog til og langsomt, men pinefuldt lagde deres liv i ruiner. Det var meningen at PC'erne skulle overleve menneskehedens udryddelse, hvorefter de til evig tid skulle pines ved erindringen om alt det, de havde mistet og som havde været og som var gået til grunde.

I stedet for ser dæmonen sig nu konfronteret med sine dødsfjender på et meget ubelejligt tidspunkt. Den vil derfor i frådende raseri først vende sig mod den lammede Rosenkrantz, der skrigende vil blive trukket ind i ilden til en skæbne værre end døden, og dernæst tage sig kærligt af de panikslagne kultister, der forgæves og alt for sent forsøger at komme væk.

At overvære dæmonens opgør med de ulydige tilbedere vil kræve et SAN-CHECK, - det er ikke særligt behageligt at se en 20-30 mennesker blive brændt levende og få kødet revet fra knoglerne af vindstød! 1D6 ned i SAN hvis ikke klaret.

PC'erne er bundet, men kan under forvirringen prøve at rive rebene over (reb STR 6) eller evt. brænde dem over (DEX-CHECK), og prøve at flygte mens dæmonen er beskæftiget med kultisterne. Der er 25 % chance for dæmonen lægger mærke til deres flugtforsøg, men den kan kun foretage een action i runden hvor hurtigt den end er, og det giver PC'erne et par sekunders forspring.

Når dæmonen er færdig med at straffe kultisterne vil den vende sig mod PC'erne.

Hvis de ikke er flygtet inden da er det for sent nu ! Hvis de er væk vil den omforme sig til vind og begynde at finkæmme Københavns gader. Den vil forblive i Danmark og lede efter dem, og der er 5 % chance pr. døgn for at den får snuset sig frem til deres skjulested. Hvis PC'erne forlader Danmark vil det tage mange måneder for dæmonen at finde dem.

-----  
Følgende lille tale vil dæmonen holde hvis PC'erne ikke er flygtet under dens opgør med de ulydige kultister, bøffede summoningen eller summonede den uden Bernards formular.

Hvis masteren af en eller anden grund ikke føler en overvældende trang til at holde en længere tale på engelsk findes den som handout # 2 .

" I see our paths have crossed yet another time. It pleases me greatly...Oh - I have thought of you down there in the vast silence of the Roots of Earth itself. Yesss..my heart has been filled with the sweet dreams of revenge

and the suffering that would impale you when the time was ripe. Imagine the pain you would feel when I came to collect my debt, when your families, your beloved ones, your friends - everything you hold dear in life - would be destroyed bit by bit. Your fragile, petty minds would be taken apart by the grief, I swear, and you, accursed traitors of our kin and clan would not die..oh noooo - you would live to see the destruction of Mankind and the rise of the Tower. You would live to see the suffering of humanity, to witness the death of your race and gods, and you would live to receive the gift of immortality ! For an eternity to pass you would be sentient, unable to anything but watch the Earth return to dust and sweet darkness. Left with nothing but the memory of your loss. Eternal pain and grief, that was my gift to you....

But alassss, this shall not be ! Instead I shall give you another reward of your despicable treachery . I shall take you to the Roots of Earth! You will accompany me to my present home, and together we will descend into the pits of madness...That is the least I can do for you, now that you have gone through all this trouble to see me ! "

Efter denne lille imponerende tale vil dæmonen tage de arme PC'ere med sig til sit skjulested, og der langsomt, men sikkert drive dem ind i sindssyngens uafvendelige favntag. Indtil de dør af alder eller vanvid vil de være fanget dybt nede under jordens overflade. Kulten vil fortsætte med at vokse, og når dæmonen er på fuld styrke vil den vende tilbage for at bringe menneskene i krig mod hinanden og befri sit folk. Scenariet er bøffet. Det var ærgeligt...vi prøver igen !

-----  
HVIS ALT GÅR UFATTELIGT GODT....

Hvis tingene går som de gerne skulle, er PC'erne stadig på fri fod.

De skal nu dels have snakket med Bernard og fået udleveret hans formular, dels have fundet den arme Anders og dels have fat på den formular der skal tilkalde dæmonen. Begge befinder sig i kultens hovedkvarter i Khh, men det må spillerne selv ræsonere sig frem til.

Så snart det er lykkedes PC'erne at få fat på dem - uden at blive taget til fange undervejs - er tiden inde til at gøre det lange ventede regnskab op med den nedrige dæmon!

-----  
ITNS A KIND OF MAGIC.....

Bernard Thiess opholder sig på sit skjulested i Schweiz. Da han ikke kan komme derfra vil han tage telefonen uanset på hvilke syge tidspunkter af døgnet PC'erne skulle finde på at ringe på. Bernard vil være meget afvisende og nærmest fjendtlig i starten, men jo mere PC'erne fortæller om deres situation, jo mere vil håbet blusse op i ham. Han er i en temmelig desperat situation, og er efterhånden nødt til at stole på hvad der byder sig. Det er op til masteren hvornår Bernard er overtalt, men lad endelig spillerne tale godt for sig og giv dem indtrykket af hvor mistillidsfuld Bernard egentlig er. Han har tilbragt for langt tid med at gemme sig til bare at hoppe glad i det med åbne arme, bare fordi nogen ringer ham op og begynder at snakke om kulter og dæmoner og lignende.

Det er faktisk lykkedes for Bernard at finde frem til en gammel

sumerisk formular der måske, måske ikke vil virke, men tiden er ved at løbe ud. Han har ikke længere kræfterne til at udføre rituallet, og forsøger desperat at finde nogen der kan gøre det for ham inden det er for sent.

Hvis PC'erne vinder hans tillid vil han forsøge at få dem til at udføre rituallet og ivrigt forklare at det er det eneste der kan redde dem i længden.

Hvis de indvilliger i at udføre det, vil han dukke op i astralform.

Han vil bede dem lægge røret på og tegne en cirkel med radius 70 cm. på gulvet, hvorefter de bare skal vente.

Han vil derefter påbegynde et ritual der vil bringe hans ånd - eller som man vil, astrallegeme - til dér hvor PC'erne opholder sig.

Hvis PC'erne ikke tegner cirklen vil rituallet ikke virke, og da Bernard er dødssyg og ingen mulighed har for fysisk at bevæge sig fra sit skjulested i Schweiz, er der ikke meget han kan gøre. Medmindre de kontakter ham igen , eller han kan finde frem til deres telefonnummer kan han ikke komme i kontakt med dem.

Hvis PC'erne har gjort som instrueret, går der en lille times tid inden der sker noget. De første tegn på hans tilstedeværelse vil være en svag flimren i cirkelens midte, efterfulgt af en kraftig ozon-agtig lugt. På sekunder efter vil der stå blålige gnister og lyn op fra cirkelens centrum, og en let flimrende skikkelse vil materialisere sig på stedet.

Når PC'erne ser Bernard vil han sidde i en rullestol. Han ser meget, meget syg og ældet ud - ligner ca. en mand på 90 år - og hans ansigt bærer tydeligt spor af kampen med dæmonen: Hele den venstre side er vansiret til ukendelighed af brandsår, og ser ikke særlig godt ud.

Denne konfrontation med the real thing magi vil kræve et SAN-CHECK - 1D6 ned hvis ikke klaret.

NB! - SAN-CHECK er ikke nødvendigt hvis PC'erne har fået hukommelsen tilbage og overlevet det - så er magi ikke noget særligt eller usandsynligt i forhold til hvad de har været igennem.

Hvis PC'erne på dette tidspunkt stadig ikke har fået deres hukommelse tilbage, vil Bernard sørge for at det sker. (Se beskrivelse af Genvindelse Af Hukommelse somewhere else i scenariets rodede dybder)

De skulle nu ikke behøve nogen yderligere overbevisning for at tro på dæmonens eksistens.

Bernard vil fortælle PC'erne om dæmonen og dens race(se beskrivelse) og indgående advare dem om den store fare de svæver i.

Han vil forklare dem at dæmonen undslap sammen med dem fra Irkalla, og at den hårdt såret søgte ly et eller andet sted i verden - formentlig dybt under jorden - hvor den nu ligger og samler kræfter til at kunne vende tilbage og hævne sig på PC'erne.

Medmindre de stopper den vil kulten få for meget magt, og givet tilstrækkelig tid vil dæmonen være stærk nok til at gøre et nyt forsøg på at overtage verden og muligvis befri sin race. Tiden er ved at løbe ud !! Sandsynligvis vil dæmonen i løbet af få være på banen igen.

Bernard vil slutteligt, når han føler sig overbevist om at PC'erne forstår situationens alvor, fortælle dem om det ritual han har stykket sammen, og forklare at ritualet kun kan tilintetgøre dæmonen, IKKE PÅKALDE DEN, men at kulten med stor sandsynlighed har en formular liggende et eller andet sted der kan kalde dæmonen frem fra dens skjulested i nødstilfælde. Hvis PC'erne kan få fat på den kan de tvinge dæmonen til at komme, hvorefter de kan destruere den vha. hans ritual. Det er nødvendigt at dæmonen er fysisk tilstede for at ritualet kan virke!

Efter at have overrakt PC'erne papirerne (For beskrivelse - se under afsnittet Getting Ready For The Fun)- dvs, materialiseret dem - har Bernard ikke flere kræfter tilbage og er nødt til at vende tilbage til sin krop i Schweiz. Han advarer dem endnu engang om den fare de svæver i og beder dem være på vagt overfor kulten, inden billedet blegner og svinder ind til et lille hvidglødende punkt der med et skarpt knald forsvinder og efterlader en svedet lugt i rummet. Få dage efter giver Bernards krop endelig op - han dør under store smerter i sit skjul.

#### HOVEDKVARTERET I BORGGADE 33

Kultens københavnske hovedkvarter er som alle andre steder i landet camoufleret som en fredelig, respektabel loge. Den ejer hele ejendommen, som i øvrigt er en pompøs, velholdt bygning fra midten af 1800-tallet og fredet i klasse A.

Hoveddøren er låst og der er opsat et kaldeanlæg til de forskellige etager. Et nydeligt messingskilt til venstre for døren forkynder at her har logen "Disciple af det sande lys" sine kontorer (Åben alle hverdage 8.30 - 16.00), samt at der bor en Ole Vestergård og en Christian Rosenkrantz. Alle vinduer er tilgængelige og på 2.sal er de også blandede af med solide jernplader. Der findes en kældernedgang i baghaven, men denne er ligeledes blandede af med jernplader. Eneste adgang til bygningen er således hoveddøren.

D  
er er tyverialarm på vinduerne alle steder (alm. sølvstribet rundt i kanten), samt på hoveddøre. Hvis de startes er politiet der i løbet af 5 min. Alarmerne er kun aktive i tidsrummet 16.00 - 8.00, hvis ikke andet er nævnt. De kan kortsluttes med et vellykket ELECTR. REPAIR - 10 §

Om dagen vil der være 10 folk på kontorerne, og ingen hjemme hos Vestergård, men Rosenkrantz vil være hjemme. Hoveddøren er låst, men kontorerne er offentligt tilgængelige og et opkald på dørtelefonen vil efter al sandsynlighed åbne døren.

Om natten er både Rosenkrantz og Vestergård hjemme i deres lejligheder og 10 vagter patruljerer rundt i bygningen.

(Se NPC-beskrivelser)

Rosenkrantz vil føle deres tilstedeværelse efter ca. en halv times tid.

Hvis det er om dagen vil han tilkalde 4 kultister, som dukker op i løbet af 5 min. efter opkaldet og vil selv gå i forvejen for at checke. (se NPC-liste for skills & stats).

Hvis det er om natten vil han dirigere vagterne ud at lede og selv gå med.

Både han og vagterne vil for alt i verden prøve at undgå at dræbe PC'erne - det er vigtigt at de er i live når dæmonen påkaldes, men vil i nødsfald prøve at såre dem. Hvis de undslipper går en eftersøgning i gang.

-----  
Stuen og 1.sal: Der er alarm på yderdørene. I kontorlokalerne står der i alt 8 arkivskabe med medlemskartoteker (kartotek over yderkreds-medlemmer. Inderkredsens står i Rosenkrantz's private kartotek), brochurer over kultens humanitære hjælpearbejde rundt om i verden, Indmeldelseskort, formel korrespondance bla. med den amerikanske moderloge "Acolytes of the Tower" og andre søsterloger rundt om i verden, samt regnskaber over logens forskellige foretagender i Danmark.

Samtlige arkivskabe er af den solide metaltype og er låst. De kan dirkes (Klaret PICK-LOCK check) eller brydes op (STR vs.STR på Resistance Table. Arkivskabets STR er 8) Der er ikke andet at komme efter, medmindre man har lyst til at stjæle papirclips....

-----  
2.sal : Der er alarm på yderdøren hvis ingen er til stede i lokalet. Den kan dirkes eller brydes op (STR 6)

Et fornemt mødelokale domineret af et kæmpemæssigt ovalt bord i mørk maghogni med plads til 30. Rundt langs står sofaer og lænestole med flaskegrønt plysbetræk, samt små elegante sofaborde. Der er store reoler med læderindbundne klassiske værker - ren pynt! Møblementet er holdt i samme stil og træsort hele vejen igennem og har helt sikkert kostet en ukristelig masse penge.

Mødelokalet er udstyret med det nyeste indenfor AV-udstyr og alt hvad en forretningsmand kunne ønske sig af materialer til et møde. I endevæggen findes en veludstyret bar bag antikke glaslåger. Udover det store mødelokale indeholder etagen også to skinnende rene toiletter, to mindre mødelokaler, et lille thekøkken, et rengøringsrum samt en velmøbleret stue med et stort, dyrt TV og to videobåndoptagere, et kæmpemæssigt Bang & Olufsen stereoanlæg og endnu en velforsynet bar.

3.sal : Ole Vestergårds lejlighed. Yderdøren er forsynet med en solid yalelås (som er nærmest umulig at dirke op.) og er ret solid (STR 12). Der er en alarm på døren, som er tilsluttet når Ole ikke er hjemme. Den fungerer som øvrige alarmer i bygningen.

Hele lejligheden er dyrt, moderne og smagfuldt indrettet - den bærer tydeligt præg af en indendørsarkitekt i den højere prisklasse. Der er en entré, et stort luksuriøst badeværelse med boblebad og sauna, et gæsteværelse, en stor stue med udsigt over baghaven, et køkken med alt hvad en husmoder kunne drømme om af elektriske dingener, et soveværelse med en kæmpemæssig vandseng og et lille kontor/bibliotek. Sidstnævnte indeholder ikke andet end

hvad en respektabel advokat end måtte have på sin hjemmekontor. Boghylderne er fyldt op en skøn som samling af klassiske værker på forskellige sprog (nej..ingen okkulte bøger overhovedet !)

Bag et ægte Renoir-maleri findes en pengeboks. Den åbnes vha. kode og PC'erne har ikke en jordisk chance for at få det op.

Ole Vestergård er hjemme om aftenen, og vil i så fald opholde sig i stuen, hvor han ser fjernsyn.

Hvis han opdager PC'erne vil han forsøge at holde dem op med sin pistol mens han ringer efter assistance og Rosenkrantz. I løbet af 20 min. vil 1D10 kultister være til stede.

4.sal : Christian Rosenkrantz's hybel. Døren er ligeså solid som nedenunder (STR 12) men forsynet med to yalelåse og en god alarm, som er tændt selv når Rosenkrantz er hjemme. (Kortsluttes m. ELECTR.REPAIR - 10 %).

Rosenkrantz er hjemme hele døgnet og opholder sig i biblioteket, hvor han sidder og ruger over sine uhyggelige planer og plejer sin sindssyge.

Så snart han ser PC'erne vil han trække sin lyddæmpede pistol og skyde, men vil kun skyde for at såre, da han agter at lade dæmonen tage sig af dem.

NB NB NB Der er mulighed for total recall her - se afsnittet Genvindelse af hukommelse. Det kan være ret farligt, da de vil være omtågede ca. 5 min. efter at have fået hukommelsen tilbage.

Hvis det lykkes PC'erne at flygte, vil kulten finkæmme København for dem, og det vil være temmeligt svært at slippe uset ud af byen. Hvis de tages til fange ruller begivenhederne videre som beskrevet under afsnittet Hvis Det Går Grueligt Galt..

Løjligheden er holdt i samme stil som mødelokalet på 2.sal, og er fyldt med kostbare antikviteter. Den indeholder en entré, et gæsteværelse, et stort meget smukt badeværelse, en stor stue med pejs og en fortrinlig udsigt over Københavns tage, et fuldt moderne køkken, et luksuriøst soveværelse med en himmelseng, et bibliotek og et lille personligt alterrum med kultens symbol ophængt på væggen i stor udgave, samt et lille alter.

I Rosenkrantz's bibliotek er der i modsætning til nedenunder jackpot i den helt store afdeling: Bogreolerne bugner af en udsøgt samling af sjældne okkulte værker, der står okkult nips overalt hvor der er plads til det, og væggene er dækket af religiøse symboler.

Skrivebordet er fyldt med nedkradsede, temmelig ulæselige notater om kultaktiviteter i DK, avisudklip om brande og uopklarede mord på mere eller mindre vigtige personer, og forskelligt personlig korrespondance med kultledere i andre lande - især USA.

Det vil sikkert interessere PC'erne at finde bunkevis af hadefulde notater rundt på gulvet og på skrivebordet. De omhandler alle PC'erne. Mandens monstrøse storhedsvanvid, paranoia og rene sindssyge vil fremgå ret klart.

Der findes et arkivskab på kontoret. Det huser personarkivet over

logens inderkreds. Det er låst og har STR 8.

Kælderetagen: huser en stor ceremonisal, tre opbevaringsrum, et lille forstærket rum der tjener som celle efter behov - med en ekstra solid dør (STR 12) forsynet med tre yalelåse, et lille toilet med bad og et opbevaringsrum for ceremonielle effekter og klædedragter (hvide dragter med hætte i bedste Ku Klux Klan stil.) NB - der er INGEN brugbare ingredienser til ritualer i hovedkvarteret, da der lige har været afholdt en ceremoni.

I cellen befinder Anders sig. Han har været lukket inde i rummet siden kidnappingen og er katatonisk. (6 ned i SAN alt, alt for hurtigt). Anders har overværet ikke mindre end tre ritualer, er blevet truet på det groveste og udsat for konstant chikane fra sine fangevogteres side, blevet mishandlet af Rosenkrantz, og har ikke fået for god mad. Han kunne godt trænge til en tur på sygehuset og til en rigtig dyr psykolog når der bliver tid til det.

Det ville ikke være smart at sende Anders på sygehuset- kulturn er overalt, og nyheder spredes hurtigt (Og Ekstra- bladet elsker at afsløre saftige historier)

Hvis Niels Bo er med, vil han gå fuldstændig i spåner over den måde kulturn har behandlet hans arme lillebror på og stemme for at de brænder stedet ned lige nu & her. Det er op til PC'erne at få ham dysset ned igen. (Lee ville være velegnet)

Der vil ikke være nogen udover Anders tilstede i kælderetagen når/hvis PC'erne dukker op, medmindre det er ved 18 -tiden om aftenen (Se afsnittet Shoot-out)

Ceremonisalen : 7 x 14 meter. Væggene i rummet er dækket af tunge, gamle sorte gobeliner og gulvet er dækket af fint, sortgråt sand.(Vulkansk). Rundt langs væggene står tændte fakler i kunstfærdige smedjærnsstager. Centralt i rummet er et kæmpemæssigt rundt bronzefad med en diameter på 2 m nedsænket i gulvet. Det er sodet og bærer tydeligt spor af ild. Hele vejen rundt langs kanten er der indgraveret kileskrift og bronzefadet er indhegnet af 7 store cirkler fyldt med kileskrift og mystiske figurer i en afstand af 4 meter fra kanten.

Ved den fjerneste endevæg står en mindre kopi af den tronstol PC'erne så i underverdenen i sidste scenarie. Den er for stor til et almindeligt menneske, udhugget af en sort stensort og dækket af inskriptioner og kileskrift. Sædet er dækket af fin, grå aske.(Resterne af ofringer)(SPOT HIDDEN KLARET). Dette er en symbolsk trone for Nergal.

Ved den modsatte endevæg står et kæmpemæssigt sort stenalter, hvis overflade er dækket af kileskrift og okkulte tegn. Oversiden bærer spor af indtørret blod (SPOT HIDDEN KLARET) da det er her kulturn dræber sine ofre, før de brændes til ære for dæmonen i bronzefadet.

Over altret hænger en kæmpemæssig, meget smukt forarbejdet offerkniv af sølv. Nøjere inspektion vil afsløre blodrester i skæftets dekoration. (SPOT HIDDEN KLARET). Den er ikke magisk.

Foran altret står en holder med en sort plade på, og her ligger kultens Bibel. Hvis kulturn mister den, vil de ikke kunne kaste

spells eller påkalde dæmonen !

Bogen er på størrelse med en vejviser, indbundet i sort læder, siderne er af en pergamentagtig kvalitet, og teksten er skrevet med skiftevis sort og rødt blæk. Indstrukser på tilbedelse af dæmonen er på engelsk men alle ritualer er forfattet på sumerisk, dvs. i kileskrift. (Hvis PC'erne skal kunne bruge det, skal det i hvert fald oversættes til stavelser der bruger latinske bogstaver - Minna kan oversætte, hvis PC'erne ellers kommer i tanke om hende)

-----  
Bogen er beskyttet af en forbandelse. Hvis nogen anden end Rosenkrantz rører ved den MED HU DEN, vil vedkommende i løbet af et par dage begynde at få det temmeligt skidt, hoste blodigt, få feber, ryste over det hele, kaste op, miste appetitten, og generelt langsomt gå i hundene. Efter en lille måneds tid plejer det uheldige offer at være død - man ender simpelthen med at hoste sine lunger i stykker eller dø af feber. (= 1/2 ned i con pr. dag) Det var denne forbandelse kul ten kastede på Johnny Madsen. I bogen findes et ritual som kan ophæve forbandelsen. Det kræver at der formes en lille dukke og at forbandelsen overføres til denne (sympatisk magi - se App. om sumerisk religion)

-----  
SHOOT-OUT..

Anders får mad een gang om dagen - nemlig kl. 18.00 hver aften. Der kommer 1 kultist med nogle hamburgers og en flaske cola. Hvis der bliver en konforntation vil kultisten gå i panik og prøve at skyde dem (såre) og så snart som muligt få fat på forstærkninger.

-----  
GETTING READY FOR THE REAL FUN..

Formularen som Bernard gav dem er skrevet på sumerisk, dvs. i kileskrift, men nedenunder er der tilføjet en flydende oversættelse på engelsk, og ovenover teksten står der en slags lydskrift der følger den sumeriske udtale, således at formularen uden videre kan læses op. *Se evt HANDOUT #3*

Endvidere er der vedlagt en MEGET UDFØRLIG beskrivelse af hvordan ritual et skal udføres og hvilke ingredienser der skal bruges. Det hele skulle være idiotsikret, så hvis PC'erne gør som der står skrevet vil det virke.

Det står PC'erne frit for at vælge HVOR de vil gennemføre ritualerne, men der er FIRE meget vigtige betingelser som SKAL være opfyldt - ellers virker ritualerne ikke.

Disse står grundigt understreget i instrukserne, så det er spillernes eget ansvar hvis de ikke er opfyldt. Dette er:

1. PERSONANTAL
2. INGREDIENSER
3. TIDSPUNKT
4. UDENADSLÆRE

1. De skal være ikke mindre end SYV personer til at udføre ritual et (En til at chante og 6 til at udføre de rette bevægelser). Det skulle være rimelig nemt at rekruttere Minna fra Darkside, og kommer PC'erne ikke på den intelligente idé kan de altid rekruttere en af Niels Bos mærkelige venner fra Kolding -

vedkommende vil have en POW på 14. (= 45 % chance for at overvinde dæmonen)

2. Der skal fremskaffes visse ingredienser. Det drejer sig om rødt ler, alm. vand, bly, små træstykker som skal brændes til aske, ca. 100 almindelige småsten af nogenlunde ens størrelse - de kan samles på enhver dansk mark, gødning fra et dyr, voks, røgelse (skal fremstilles - instrukserne giver anvisning på hvordan og ingredienser kan skaffes rundt omkring i butikker), mindst 7 offerdyr til at påkalde dæmonen med - race og køn ligegyldigt, da det er blodet der tæller - men min. en SIZE på 6 (stor hund) pr. dyr, samt et større udvalg af urter (Kan samles i grøfter & haver, købes hos materialister eller i helsekostforretninger).

Lad endelig selv spillerne regne ud hvordan pokker de skal fremskaffe ingredienserne ! ( Hvis det går helt galt kan de evt. rulle et INT-CHECK)

3. Det er vigtigt at planeter, stjerner og deslige står i de rette positioner. Det gør de først d.1 juli (Hvis scenariet af en eller anden grund er blevet forsinket, så skub datoen så der i hvert fald bliver 2 ugers ventetid - det giver forbandelsen fra bogen tid til at virke), og indtil da er PC'erne nødt til at holde sig i skjul og vente. De kan jo passende bruge ventetiden til at fremskaffe nødvendige ingredienser og lære ritual et udenad (Det er helt op til masterens nåde & behag om kul ten har nogen chance for at finde frem til dem mens de venter & leder...alt efter hvor godt de har skjult sig og hvor dumt de opfører sig.)

4. SAMTLIGE deltagere i ritual et skal kunne det udenad. Lad spillerne forklare hvor meget tid de bruger på at læse på ritual et, lad dem slå et INT-CHECK, og hvis klar et så giv dem 5 % chance pr. 16 timer (= 8 timers søvn i døgnet) der læses for at huske korrekt. Ventetiden skulle under ingen omstændighed være nødvendig at spille igennem, når først PC'erne har skaffet ingredienserne til ritual et og lært det udenad! Hvis spilletiden er ved at være knap kan masteren evt. nøjes med at høre hvor spillerne vil skaffe ingredienser fra eller lade dem rulle et INT-CHECK, og finde ud af hvor godt de kan ritual et.

#### THE FINAL SHOWDOWN

Angående Gameflow:

Det er op til den enkelte master at få nedenstående tørre tal til at blive en rigtig ræpisk afslutning på scenariet. Dette afsnit er det funktionelle skelet som masteren kan fylde kød og blod på. Det er sjovere for alle parter hvis scenen kører flydende!

Et par vigtige bemærkninger angående ritualerne:

DER ER TO RITUALER, som skal udføres hver for sig, og der er mulighed for at hvile ind imellem for at få friske Magicpoint. Dette er absolut nødvendigt for at de i den sidste ende kan gøre det af med den træske dæmon.

1. ritual er Bernards hjemmebiksede kombination af en Gate - og en Bindspell. Den kræver:

7 deltagere  
6 timers UAFBRUDT casting  
3 Magicpoints pr. deltager  
3 klarede CONCHECKS pr. deltager  
At alle slår under deres %-vise chance for at huske  
ritualet udenad.  
Automatisk SAN-tab på 1 pr. deltager

Når Gaten er åbnet, forbliver den åben i præcis 24 timer.  
Powerpoint kan lægges oven i CON, INDEN der skal slås CONCHECKS,  
men folk mister så Magicpoints på det.

Hvis PC'erne på en eller anden måde bøffer første ritual sker der  
INTET. De har blot spildt mange timer og deres ingredienser på  
det, og skal ud og finde nye ingredienser inden de kan prøve igen.

2.ritual er påkaldelsen af dæmonen. Det kræver:

7 deltagere  
2 timers uafbrudt casting  
1 Magicpoint pr. deltager  
1 klarer CONCHECK pr. deltager  
At alle slår under deres %-vise chance for at huske

ritualet udenad  
En klarer Magicpoints vs. Magicpoints-test på

Resistance Table. Dæmonens MGP mod PC'ernes !

PC'erne kan poole deres Magicpoints i testen, og derved skulle der  
være en rimelig chance for at klare dæmonen.

Hvis alt går som det skal, skulle testen gerne se sådan ud:  
(Hvis det er Minna der er med som 7.mand!)

PC'erne mister ialt under ritualet: 7 MGP  
De er så nede på: 95 poolede MGP

Testformlen lyder :  $50 \% + (\text{AKT.STAT} \times 5) - (\text{PASS.STAT} \times 5)$ , hvor  
PC'erne er de aktive og dæmonen den passive.

$50 \% + (95 \times 5) - (90 \times 5)$  bliver  
525 - 450

Lig med 75 % chance for at dæmonen taber kampen.

Hvis PC'erne af en eller anden grund ikke er oppe på de fulde MGP  
skal der modificeres, men hvis forskellen mellem dæmonens og  
PC'ernes poolede MGP's er større end 11 har PC'erne ikke den  
ringeste chance for at vinde kampen.

Hvis PC'erne bøffer andet ritual er det ikke så godt!  
Dæmonen vil nemlig uheldigvis lægge mærke til at nogen forgæves  
har forsøgt at tilkalde den, og dukke op for at undersøge sagen i  
løbet af de næste 24 timer.  
Husk at der skal være en eller anden form for ild til stede, for  
at den kan materialisere sig - en almindelig pejseild er  
tilstrækkeligt ! Hvis ilden mangler må dæmonen dybt irriteret

opsøge nærmeste ildforekomst, og derfra begive sig ud for at finde  
dem der tilkaldte den. Den vil bevæge sig i vindform - dvs. med op  
til 100 km/h.

Så snart den når frem eller hvis den materialiserer sig på stedet,  
vil den gå til angreb og forsøge at stunne PC'erne med Vindstød  
(Se dæmon-STATS & SKILLS), derefter holde sin lille tale som  
beskrevet i afsnittet Hvis Det Går Grueligt Galt ovenfor, for  
slutteligt at tage PC'erne med sig til dens skjulested. Tough luck  
!

Skulle PC'erne undslippe her, så se sidste del af afsnittet Hvis  
Det Går Grueligt Galt angående dæmonens videre opførsel.

De kan prøve på at gennemføre ritualerne igen på et sikrere sted,  
men dæmonen vil være stærkere nu da den nu er forberedt på det (  
= 100 Magicpoints og 100 i Power = optimalt 15 % Chance for at  
overvinde den næste gang).





## GENVINDELSE AF HUKOMMELSE

Når PC'erne får hukommelsen tilbage kan de huske følgende:

At de i 1992 under eskursionen til Utah blev involveret i en kults forsøg på at opfylde en 7000 år gl. forbandelse og kom på tværs af kultens forsøg på at ødelægge verden og udrydde menneskeheden.

At de fandt stenkredsene, og så en mand blive dræbt på stedet ved at røre dem, mens de selv uden problemer kunne røre dem, men ikke hvorfor DE kunne gøre det uden selv at blive dræbt.

At de fandt ud af at kredsene var magiske, og skulle dræne Jorden for alt liv.

At kulten opdagede deres tilstedeværelse og forfulgte dem.

At de blev lokket til kultens hovedkvarter af en mand kaldet John Savage.

At denne Savage viste sig at være en dæmon.

At de læste en del om sumerisk dæmonologi, magi, og religion og herunder fandt ud af at dæmonen måtte være en af de syv store dæmoner beskrevet i de religiøse tekster.

At de fandt ud af at magi virkelig eksisterer i denne ellers så logiske og rationelle verden.

At dæmonen tvang dem med sig til en sted fyldt med sort sand, som åbenbart var dens hjemsted eller eksil engang.

At der var et eller andet meget stort de skulle gøre, men nægtede at gøre, og at det var ekstremt vigtigt for dæmonen at de gjorde det.

At de flygtede fra dæmonen op til overfladen igen.

At Gaten eksploderede kort efter at de havde passeret den, og at stenkredsene derved blev ødelagt på en eller anden måde.

**NB NB NB PC'ERNE KAN IKKE HUSKE AT DE VAR EN SLAGS DÆMONER, NOGET SOM HELST OM JHRINN-RACEN, NØJAGTIGT HVAD PROFETIEN GIK UD PÅ, ELLER HVORFOR DE VAR SÅ VIGTIGE FOR KULTEN !!!  
DETTE ER KONSEKVENSEN AF AT DE VALGTE AT LEVE VIDERE SOM MENNESKER.**

Bernard vil ikke fortælle dem noget om at de har været dæmoner. Glemt bør være glemt for at balancen kan opretholdes i verden !

Det er en rimelig traumatisk oplevelse sådan at få vältet sin fulde hukommelse tilbage i hovedet på een gang. PC'erne vil automatisk gå ID4 ned i SAN, og vil i lange tider derefter være plaget af frygtelige mareridt som de ikke kan huske. De vil også være ret fortumlede og ude af stand til at foretage sig noget meningsfyldt de første 5 minutter efter at det er sket.

Der er nogle lejligheder, hvor sandsynligheden for at de får total recall er særlig stor. Det er:

BANDETS SANG - 45 % chance  
SAMTALEN MED JOHNNY MADSEN - 50 %  
KONFRONTATION MED DÆMONEN - 80 %  
STØRRE INDSIGT I KULTEN - 20 %  
ROSENKRANTZ' KONTOR - 60 %

Ydermere vil der være 5 % chance for total recall hver gang PC'erne støder på noget der har at gøre med sumerisk magi, dæmonologi eller lignende, samt hvis de opdager de bliver forfulgt, eller finder ud af mindre ting om kulten.



Dette er et eksempel på hvordan scenariet skulle køre hvis alt gik optimalt efter planerne ( og spillerne havde smuglæst scenariet)-hvilket plejer at være det rene Utopia !  
Errare humanum est...

PC'erne ankommer til Kolding, indlogeres hos onkel Kaj, møder den sjette PC, dalrer lidt rundt i byen og får spillet noget rollespil, og bliver langsomt klar over at der er noget råddent i kongeriget Danmark (De mange brande og Søren Bech, skænderierne mellem Kaj og Anna, Kajs mærkværdige opførsel, samt overvågningen af dem)

Muligvis hopper de på limpinden med Kajs okkulte hus og spiller lidt tid på det, men d. 25.maj går de til koncert på "Hullet", får snakket med Minna, måske genvundet deres hukommelse men vender ellers intetanende hjem til den store tragedie.

Muligvis mistænker de Darkside for at have forårsaget katastrofen - endnu en limpind - men når Johnny Madsen har fået snakket med dem er de i hvert fald overbevist.

Det lykkes selvfølgelig Johnny at arrangere mødet uden at kulten får nys om det. De vil tro ham og ved nu at den flinke onkel Kaj er en ulv i fåreklæder, at den respektable loge i virkeligheden er en farlig fanatisk kult, at dens leder Rosenkrantz er en menneskefjendsk livsfarlig galning som må stoppes for enhver pris og at han af en eller anden grund har sat sig i hovedet at de udgør en personlig trussel for ham og hans dyrebare livsværk. Måske husker de her hvad der skete i Utah, måske ikke.

Måske bryder de ind i Kolding-logens lokaler, eller gennem søger huset på Riberdyb 10, men de stikker i hvert fald af alt hvad remmer og tøj kan holde lige efter mødet med Johnny og undlader at kontakte politiet. Fra deres sikre skjulested kontakter de Bernard, som dukker op og serverer de sidste brikker i puslespillet på et sølvfad.

Svage flashbacks, halvglemte natlige mareridt og vage formodninger er blevet til en klar erindring om det tidligere sammenstød med det træske bæst.

De ved nu at der vitterligt er en hævnerrig dæmon i hælene på dem og at den vil dukke op meget snart, samt hvorfor Rosenkrantz hader dem så meget.

Det er nu på tide at gøre regnskabet med fortiden op !

De ræsonnerer de sig hurtigt frem til at den manglende summonspell og den kidnappede Anders befinder sig i kultens hovedkvarter og bevæbnet med Bernards hjemmegjordte ritual begiver de sig til hovedstaden - uden at blive opdaget af kulten undervejs.

Her foretager de måske noget research i al stilhed på logen, sumerisk dæmonologi, mytologi, og magi for at finde ud af hvad menneskeheden ved om denne race der i det skjulte fører en ubarmhjertig og årtusindgammel krig mod dem.

Der er et udmærket og kvalificeret udvalg af religiøst materiale på de største danske biblioteker, og det er som regel oven i købet hjemme !

I Appendix er vedlagt beskrivelser af mesopotamsk dæmonologi, de syv sumeriske dæmoner som er hvad mennesket kender til dæmonen og dens brødre, og en introduktion til sumerisk magi. Materialet er dels beregnet til masterens evt. information, dels til handouts i det omfang der er behov og interesse for det.

Bevæbnet med viden om Fjenden sonderer de så terrænet i Borggade og finder ud af at det er lettest at få adgang i dagtimerne. De lokker det uvidende kontorpersonale til at åbne hoveddøren via dørtelefonen, smutter ind og gemmer sig, og søger huset igennem i fred og ro.

De finder hurtigt ud af at det er for risikabelt at prøve at bryde ind hos Vestergård og Rosenkrantz, og ender i kælderen hvor de hurtigt finder den stakkels Anders og kultens Bibel.

De sniger sig ud af bygningen igen før Rosenkrantz opdager dem med begge dele under armen og fortrækker til deres skjulested for at lægge planer.

Her finder de ud at Biblen er på sumerisk og at den skal oversættes før den er brugbar. Én af dem får den brillante idé at Minna kan hjælpe dem og de kontakter hende.

Efter at have fået ritualet oversat finder de ud af at der er mere end en måned til det korrekte tidspunkt for dets udførelse, og i ventetiden overtaler de Minna til at hjælpe dem med at udføre det, arbejder på at lære det udenad, samler de nødvendige ingredienser, og sørger for at holde en meget lav profil. Kulden søger med lys og lygte efter dem imens, men forgæves. De er som forduftet fra jordens overflade.

Det går op for dem at der er et eller andet gruelt galt - de er syge og det ligner ubehageligt meget det som Johnny fejlede. Johnny virkede ikke som om det var en almindelig sommersnue der plagede ham, og efter lidt tænkearbejde ræsonnerer de sig frem til at det må have noget at gøre med Biblen - alle der har rørt ved bogen er blevet syge.

Bernard er død og kan ikke hjælpe, men Minna foreslår at det er en forbandelse og at der måske står noget i Biblen som kan hjælpe. Ganske rigtigt - der står hvordan man ophæver forbandelsen og ritualet tager kun få timer at udføre.

PC'erne er betragteligt mere forsigtige i deres omgang med bogen herefter og undgår at røre direkte ved den.

D. 1.juli er tiden inde. PC'erne gennemfører med succes det første ritual og hviler efter 12 udmattende timer. I baggrunden står Porten og flimrer udgrundeligt.

Efter 9 timers søvn er selv Bananas med en POW på 10 klar til at starte på næste ritual med friske magicpoints, og gruppen begynder.

1 ½ time senere begynder anstrengelserne at bære frugt - blålhvide lyn slanger sig søgende i vejret fra midten af det kæmpemæssige pentagram og flettes ind i flammerne fra bålet. Adrenalin pumper hurtigere i årerne, sveden bryder frem - tiden nærmer sig for den endelige kamp.

De knitrrende, summende, spindelvævstynde grene af energi suger sultent ilden til sig, og langsomt, pinefuldt langsomt, tager en monstrøs skikkelse form i dens hjerte. Flammende sprækker af helvedsild åbner sig og glaner i afmægtigt raseri på de rystede, men sammenbidte mennesker omkring den. En skræmmende tilstedeværelse vælter frem og synes at fylde rummet - PC'erne kæmper desperat mod den overvældende klaustrofobi og en instinktiv primal trang til at løbe for livet i panik.

Viljen sejrer, og stædigt står de sammen mod bæstet, tvinger det centimeter for centimeter hen mod den gabende Port.

Kampen bølger frem og tilbage, blodet tordner i deres tindinger som om de skulle sprænges, dæmonen brøler i titanisk vrede og smerte og kæmper for første gang i årtusinder for sit liv, men pinefuldt presses den nærmere og nærmere Porten. Dette kan ikke ske, må ikke ske ! Den er udødelig, mægtig, uendelig og dens modstandere er blot mennesker!!!

I et sidste desperat forsøg kaster den blind af smerte frem mod de forhadte skikkelser, men mister koncentrationen og suges hjælpeløst ind i Portens evige kulde. Langt ude i rummet flakker en hvidglødende ild ynkeligt og dør ud.

PC'erne synker halvt bevidstløse af udmattelse om hvor de står og stirrer i langt tid tomt ud i luften, ude af stand til at fatte at det endeligt er sket: De har vundet !

I månederne derefter er de vidne til den mægtige kults afsløring og fald. En politimand ved navn Henrik Gregersen, som ikke er i kultens sold, lytter til deres historie og sætter en efterforskning i gang. Fældende beviser dukker op til overfladen, og langsomt trevles netværket op. Det tager en del år før hele kulten er blevet gravet op, men lavinen ruller ubønhørligt trods kultisterne desperate forsøg på at stoppe den.

Galningen Rosenkrantz arresteres i Danmark og anbringes på en psykiatrisk anstalt til forvaring på ubestemt tid. Det går hastigt ned af bakke med ham, og i løbet af en måned dør han af en hjerneblødning.

Hans kumpaner får lovens strengeste straffe, og i udlandet falder der både lange fængselsdomme og dødsstraffe.

Det er forbi. Regnskabet er gjort op, og PC'erne kan komme videre med at samle stumperne af deres liv sammen. Anders vender hjem efter et kortvarigt hospitalsophold og har snart glemt det meste af det mareridtsagtige ophold i København. Anna får forældremyndigheden over ham, og flytter til Paris hvor begge trives.

Dette er Happy-Ending udgaven. Forhåbentligt kommer spillet til at ligne noget i den retning.

#### HELD OG LYKKE.....

Der bringes en tak til Merrild kaffe A/S, assorterede tobakskompagnier, uanede mængder af billig juice, Danmarks genudsendte døgnRadio samt en dåse tunfisk uden hvem dette scenarie aldrig var blevet til !

Gid DR ikke ville spille de samme melodier så mange gange i døgnet - må Cthullhus tentaklede vrede ramme deres usle sender og for evigt berøve dem lyttertallet.

Og gid fanden ville tage deres lytter-ringe-ind- ønskeprogrammer !!!!!

#### KULTENS HISTORIE OG STRUKTUR

Kulten startede 1987 i USA under navnet "Acolytes of the Great Tower". Navnet hentyder til Babelstårnet.

Stifteren var den nyligt opvågnede dæmon - dengang kendt under navnet John Savage - Jhezered, som bistået af den næste dæmon Elisabeth Matterson eller snarere Na'arlan, lagde grundstenen til den bevægelse der idag tæller mere end end en million medlemmer over helle jordkloden.

Starten var beskedne - efter to års hårdt arbejde talte den amerikanske kult kun 500 aktive, troende medlemmer - og først i begyndelsen af 1989 begyndte den at sprede sig til England og Japan, hvorfra den sendte udløbere videre til Europa og Asien.

Dengang som nu var den en kult for mennesker der stræber efter magt og rigdom. Den lover udødelighed og en plads i det nye rige, samt ubegrænset magt og rigdom. (Dette er selvfølgelig løgn - kulten er ikke andet end en bonde i Jhezereds spil) De fleste kultister hører til blandt samfundets spidser og benytter deres position til at pleje kultens interesser.

Allerede fra starten gemte kulten sig bag en velrenommeret facade som en respektabel loge, der udførte humanitært hjælpearbejde. Det gør den stadigvæk.

Det oprindelige formål med det hele var at Jhezered skulle bruge arbejdskraft til at sætte hjulene i gang. Hans mission lød først og fremmest på at finde og indsamle de tabte sten fra Kongetårnet - det mytologiske Babelstårn - og få dem placeret i kæmpemæssige stenkredse, der kunne begynde at suge livet ud af jordoverfladen og transmittere den til Irkalla. I løbet af et par årtier ville det meste af Jorden uafvendeligt være blevet forvandlet til ørken.

Sekundært skulle Jhezered lokalisere de manglende 5 dæmoner og sikre sig at de kom til at opfylde deres plads i profetien. Det var absolut nødvendigt med deres tilstedeværelse når Nergal skulle genoplives.

Tertiært skulle den samle alle de ingredienser, objekter og bøger der skulle til for at starte stenene op igen. Stenene var oprindeligt en slags drænrør, der sikrede at Tårnets omgivelser forblev ørken, men de havde ligget på havets bund i mange årtusinder og var svækkede.

Til dette skulle dæmonen bruge villige hænder, såvel som mængder af penge og indflydelse. Den manipulerede sig stille og roligt ind i finansverdens top og efterlod fanatiske tilbedere i sit kølvand.

I 1991 stod stenkredsene færdige og fungerede efter hensigten. Staten Utah var blevet udpeget som det rette sted at starte og alle ressourcer blev koncentreret der.

Dette gik ikke ubemærket af i okkulte kredse. En magiker ved navn Bernard Thiess konfronterede i slutningen af 1991 dæmonen i håb om at kunne rive ukrudtet op ved roden, men fejlede totalt. Han måtte flygte hårdt såret og gå under jorden i Schweiz. Trods alle anstrengelser kunne han ikke fjerne den forbandelse som Jhezered havde kastet som afskedssalut og måtte konstatere at han var døende.

Bernard opgav alt for at dedikere sin resterende levetid til at finde et våben stærkt nok til at tilintetgøre dæmonen.

Dette lykkedes efter et par års hård research, men på dette tidspunkt var Bernard så svag at han ikke længere havde kræfterne

til at udføre ritualer. Fortvivlet begyndte han at søge efter en arvtager der kunne videreføre hans arbejde og konfrontere dæmonen endnu en gang.

I 1992 dukkede de manglende 5 dæmoner op i Utah, men vidste tilsyneladende intet om deres fortid. Dette var ikke helt uventet - allerede da profetien blev skabt var der tvivl om hvorvidt de forklædte dæmoner ville kunne huske deres sande jeg efter så lang tid i menneskeham.

Det lykkedes Jhezered at få manipuleret de intetanende slægtninge i en fælde, og de blev bragt til Irkalla for at opfylde profetien og rejse Nergal fra støvet og glemslen. Desværre viste det sig at de havde et valg mellem menneskehed og dæmonhed - dette skyldtes en fejl i profetien - og de valgte til Jhezereds afgrundsdybe forbløffelse og forbitrelse at forblive mennesker.

Irkalla gik under og begravede dæmonen Ma'arlan samt resterne af Nergal og hans dronning Ereshkigal 300 km under jordens overflade. Muligheden for at bringe dem til live var for evigt forpasset. Det lykkedes de fem nu rene mennesker at undslippe i live, men Jhezered fulgte dem med nød og næppe ud af ødelæggelsen og vendte hårdt såret tilbage til overfladen.

5 års arbejde var spildt: Centerstenen som skulle få kredsen til at fungere var gået til grunde sammen med Irkalla, og uden den var resten af stenene ubrugelige. Jhezered måtte opgive at dræne jorden, og kulten forlod Utah. Bag sig efterlod de en stat mærket af naturkatastrofer og dæmonernes tilstedeværelse, samt de ødelagte stenkredse. Dæmonens menneskelige krop var gået til grunde og den var for såret til at forblive på overfladen i sin oprindelige ildform. Dens eneste mulighed var at instruere sine trofaste tilhængere om at fortsætte med at bygge kulten op og finde forræderne. Når den var stærk nok til at kunne vende tilbage, ville den tage sig kærligt af dem. Den forbød kultmedlemmerne at røre ved forræderne og humpede derefter i skjul dybt nede under Himalay-bjergkæden.

Overalt gik kultisterne i gang med at udføre Jhezereds sidste ordrer i overbevisning om den ville komme tilbage. Agitatorer blev sendt ud for at hverve flere medlemmer og starte nye udløbere op hvor det var muligt, og en omfattende eftersøgning sat i gang for at lokalisere forræderne. Det lykkedes ret hurtigt, og der gik bud til lederne om at de havde været indlagt på en privatklinik og behandlet for hukommelsestab. De havde stadig hukommelsestab, men havde geoptaget en normal tilværelse. Så vidt spionerne kunne skønne huskede de intet om begivenhederne i Utah.

Kulten flyttede sit hovedkvarter til Tokyo og begyndte at infiltrere børsen, og der blev sendt bud ud til alle udløbere over hele verden: Voks, få magt og indflydelse, saml penge og vent!

Enorme ressourcer investeres i destruktiv virksomhed. Enhver form for diktatur, anarki, oprør, krig, mishandling og generelt hvad der er skadeligt for menneskeracen opmuntres og støttes. Kulten sælger billige våben til den Tredje verden og til Mellempøsten og sidder på en voksende procentdel af narkotikasalget i verden

Der bruges også astronomiske summer på at forske i bedre og mere effektive våben, som så sælges til spotpriser. Godt nok kan jordens overflade ikke drænes, men der er en stor mulighed for at menneskeracen med lidt hjælp vil udrydde sig selv, givet tid nok.

Kulten er delt op i to skarpt adskilte afsnit: En inderkreds, som er indviet og aktivt tager del i tilbedelse af dæmonen, udfører ritualer og tager sig af at kulten vokser. En yderkreds som kun kender umådeligt lidt eller slet intet til inderkredsens eksistens, og som varetager kultens image som humanitær organisation.

Der eksisterer et jerntæppe mellem de to afsnit, og enhver læk vil så snart den opdages blive stoppet med et hvilket som helst middel. Man kan ikke tillade at det siver ud til offentligheden hvad der foregår i dens midte.

Der afholdes 4 bønsemøder om måneden, hvor man bringer ofre til dæmonen for at styrke og tilfredsstille den. Dette gøres over hele verden og er ganske rigtigt med til at bygge dæmonens kræfter op meget hurtigt.

Kulterne råder over nogle få eksemplarer af bogen "Book of The Tower". Den er samlet og forfattet af en alkymist i det gl. Babylon og der eksisterer kun 5 eksemplarer. Foruden skabelseslegenden Enuma Elish Jhrinnin indeholder den en del sumeriske besværgelser og en samling ritualer - bla. en række forbandelser.

Kultlederen i hvert land har en Bibel. Dette er dels et uddrag af "Book of the Tower", dels en instruktion i hvordan man tilbeder dæmonen. Den indeholder en række forbandelser, et ritual der kan forårsage fænomenet Spontaneous Human Selfcombustion (SHS), samt et ritual til at forvandle mennesker til fanatiske tilhængere - sidstnævnte benyttes i tilfælde hvor det er absolut nødvendigt at omvende en person. Som hovedregel foretrækker kulten personer der af egen fri vilje deltager. Der er også et ritual i hver Bibel, så kultisterne kan tilkalde Jhezered hvis det er livsnødvendigt. Det har endnu ikke været brugt af frygt for at nedkalde dæmonens raseri. Dens sidste instruktioner gik ud på at de skulle lade den hvile

Kulten i Danmark går under navnet "Disciple af det Sande Lys" og har nu anno 1993 ca. 4000 aktive medlemmer fordelt på yder- og inderkreds. Den støtter anonymt foretagender som Den Danske Forening og lignende racistiske, aggressive bevægelser. Den blev startet i 1990 som en udløber af den engelske kult "Children of the Sands". Agitatoren James Rutherford kom til Danmark for at sondere terrænet, og fandt frem til Rosenkrantz. Dette viste sig senere at være en katastrofal fejltagelse: Rosenkrantz var af natur magtssyg, men hans magtssyge voksede sig større og blev til storhedsvanvid. Rutherford indfangede på snildeste vis Rosenkrantz, og da han forlod Danmark et halvt år senere på vej til Tyskland blomstrede den københavnske kult.

I 1992 var antikvitetshandleren Kaj Jørgensen på forretningsrind i København. Han mødte ved et tilfælde Rosenkrantz, der indfangede

Å ligeså subtilt og effektivt som han selv var blevet det af Rutherford. Kaj vendte tilbage til Kolding som overbevist kultist og startede en loge op. Den har nu eksisteret i et år og trives - dens indflydelse i byen er stor, og den tæller mange officielle personer i sine rækker.



### " Jeinn - en forsmået race "

Inskriptionerne på ~~de~~ syv ~~Kan~~ lertavler beretter ~~om et folk der beherskede~~ om et folk der beherskede Jorden før mennesket kom til. Det var de første guders mening at deres afkom Lahmu og Lahamu skulle skabe mennesket og gøre Jorden beboelig for både mennesker, planter og dyr. I stedet skabte de en race af ren ild og vind, og sørgede for at Jorden fortsat var utilgængelig for alle andre livsformer. Verden bestod af ødemarker og udstrakte ødemarker, der var mørkt og støvet, og den nyskabte race, der senere skulle blive kendt som Jinn blandt menneskene, strejfede frit omkring. Lahmu og Lahamu gjorde sig selv til konge og dronning, rejste et vældigt tårn i midt i den største af ørkenerne og skabte solen for at vandet skulle blive væk fra den udtørrede jord. Guderne blev rasende over deres afkoms opsatsighed, erklærede dem krig og overvandt dem til sidst. Lahmu og Lahamu blev dræbt og menneskeracen skabt af deres levninger, det kæmpemæssige tårn blev spredt for alle vinde, stenene slugt af Apsu ( som repræsenterede verdenshavet ), og store dele af Jorden blev oversvømmet af vand så mennesket kunne klare sig. Jeinn - folket blev taget til fange og tvunget til at tjene den nye herskerrace i form af ild. Lahmu og Lahamus førstefødte, Kishar og Anshar, var blevet efterladt dybt nede under bjergene ved fødslen. Guderne anede derfor intet om deres eksistens, og de undslap derfor det ydmygende fangeskab. De blev rasende over gudernes behandling af deres folk - når alt kom til alt var det vel ikke deres fejl at de var blevet skabt - og begyndte at nære et uudslukkeligt had til menneskene. Grunden til en bitter og nådesløs strid, der skulle vare op gennem årtusinderne, var lagt. De sendte deres afkom ud blandt den nye race, for at de skulle hærge og ødelægge, og da guderne til deres store forbløffelse opdagede at der stadig var nogen af den genstridige race på fri fod, prøvede de endnu en gang at udrydde den. Men denne gang gik det galt: Menneskene led store skader under elementernes rasen og forbandede bittert de guder, der pludseligt syntes at have vendt sig imod dem. De vendte sig mod nyere og mildere guder, som overvandt de gamle og tilintetgjorde dem. De nye guder søgte at følge successen op med at udslutte Jeinn - folket, men det var blevet smartere og stærkere, og havde allieret sig med ørkenen og bjergene, der gav dem beskyttelse hvor de nye guder ikke kunne komme. Dybt nede under jordens overflade, i dens indre bandt de naturkræfterne med endnu større magiske kræfter, og skabte sig et land af øde ørkener, til minde om den Jord, som deres race engang beherskede. Her levede de i eksil, og vendte kun tilbage til overfladen nu og da for at føre krig mod menneskene og deres nye guder. Den stærkeste af Kishars og Anshars afkom, Nergal, vendte sig mod sit ophav og bandt dem med magi, hvorefter han overtog tronen og førte Jeinn - folket ind i den mest dominerende periode af deres eksistens under jorden. Det var i den periode, at Irkalla - som Jeinn-riget kom til at hedde - blev til dødsriget. Nergal befalede nemlig sit folk at stjæle de døde menneskers sjæle fra guderne, og bringe dem til Irkalla for at de kunne lide, som hans folk måtte lide i slaveri. Det var et slag i ansigtet på de nye guder, da een af deres egne ved navn Ereshkigal udfordrede Nergal til tvekamp, og ikke alene blev overvundet, men også gik over på fjendens side og blev dronning i dødsriget. Efter adskillige årtusinder lykkedes det alligevel de nye guder at få ram på Nergal, efter mange og hårde kampe der rasede på jordens overflade og kostede mange menneskeliv, men da han lo op i deres åbne ansigt og pure nægtede at udlevere Ereshkigal, dræbte de ham i raseri. Men hans dronning Ereshkigal svor en bitter hævn over sin husbands død. Hun udvalgte syv af sit folk og skabte en krop til dem af Nergals knogler, for at de kunne gemme sig blandt menneskene og engang når tiden var inde kunne udrydde de forhadte menneske-

for evi , og befri deres fangne brødre. Jorden ville den komme til at tilhøre Jeinn - racen, og de ville komme til hadet og ære igen. I mellemtiden skulle de syv ånder blive genfødt og leve som mennesker uden erindring om deres rette afstamning, så at de nye guder ikke ville opdage dem. De overlevende fra krigen med de nye guder blev beordret op til jordens overflade for at terrorisere menneskene. Disse blev kendt som alskens dæmoner og onde ånder, og blev hurtigt meget frygtede - menneskene stod hjælpeløse overfor dem, og selv de almægtige guder kunne ikke gøre andet end at forsyne deres undersætter med beskyttende amuletter og ritualer til at uddrive dæmonerne af besatte mennesker. Advarsler, gruopvækkende beskrivelser og frygtelige beretninger om dæmonernes virke bredte sig som ringe i vandet op gennem generationerne, og overalt i verden frygtede man ondskaben. Myter opstod, og således skabtes kampen mellem det gode og det onde i den menneskelige bevidsthed. Dette er baggrunden for ~~den~~ dæmoners uforsonlige had til mennesker og deres stadige forfølgelse af dem. Deres eneste brændende ønske er at lægge Jorden øde igen og befri deres folk fra en nedværdigende eksistens som pejseild og komfurflammer.



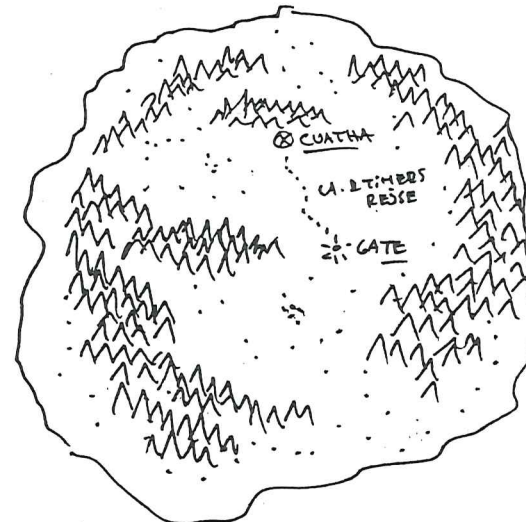
" Land Of No Return. Wherein Dwells The Dead "

Irkalla ligger tusinder af kilometer under jordens overflade, hvor temperaturen kommer op over de 3000 grader og tilværelsen består af fast jern og nikkel, men det har ikke meget at sige for nogen, som allerede er døde og ingen krop har, eller for den som består af ren ild. Selve landet er skabt ved magi, og eksisterer midt i Jordens kerne - der er en atmosfære og der er ilt til stede, for at dæmonerne kan eksistere. Et menneske ville sagtens kunne overleve, men desværre er det umuligt at bringe noget levende igennem eksisterende porte. Ørken og ødemark strækker sig uendeligt, så langt som øjet rækker, her og der anes fjerne omrids af stejle, utilgængelige bjerge formet af ren, sort, vulkansk glas. Det sortgrå svedne sand dækker overfladen og hvirvles op af den tørre, støvede vind, som fejer videre hen over de gulte sletter.

Her findes intet liv, intet vand, kun sand, støv, sten og den evige vind. En glødende sol brænder ned fra en matsort, bundløs himmelhvalving og en isnende kulde får selv natten til at stivne, når ildkuglen synker ned bag de ugæstfri bjerges splintrede tinder og lader alt tilbage i mørke. Natten er fyldt med klagende stemmer af de, som engang blev bragt dertil efter døden, og vinden jager gennem marv og ben.

Oprindeligt blev dette land skabt som et passende eksil for den forfulgte Jeinn-race, men da Nergal befalede at dets indbyggere skulle begynde at kidnappe menneskesjæle, begyndte mennesket selv at finde vej derned i forventning om et helvede, og således blev dødsriget til.

Her er ingen årstider, ingen tid, for i årtusinder har dette ikkelevende land ventet på sin herskers tilbagevenden, og tiden har stået stille imens. Dets indbyggere forlod det for længe siden, da Ereshkigal bød dem at blive på Jordens overflade og føre krig mod menneskeracen, og således fandt de dødes sjæle et forladt helvede, hvorfra de ikke kunne finde tilbage. Med tiden overtog nye guder, de gamle blev glemt og menneskets sjæle gik til andre himle og helveder. Vejen til Irkalla blev glemt, og i årtusinder har det ventet på dette øjeblik, hvor dets sønner vender hjem for at opfylde profetien.



GDSNIT AF  
IRKALLA

# OVERSIGT OVER DAMONENS STATS & SKILLS

## STATS

STR	51	INT	21
CON	33	POW	90
DEX	25	APP	0
SIZ	27	PRES	80
MGP	100		

## ABILITIES

### EVIL EYE:

SPELLFORCE: 16

DURANCE: 1D6 HDR. + 1 ELLER TIL OPHEVELSE

EFFEKT: UHELD, MINDRE ULYKKER, FORBANDELSER

RANGE: SPYT, ANDE ELLER BLIK.

COST: 5 MGP

### SHAPECHANGE:

SPELLFORCE: AUTOMATISK

DURANCE: CHANGE AT WILL

EFFECT: A) VINDFORM - KAN SKABE HJIRVELVINDE, STORME, ELLER BEVÆGE SIG MED STOR HASTIGHED OVER LANGE AFSTANDE.

B) TRUE SHAPE: ILD - KAN ANDTÆNDE BRÆNDBARE MATERIALER.  
1D10 + 2 i HEAT DAMAGE.

C) GROTESK FORM: SOM BESKREUET UNDER AFSNITTET DÆMONOLOGI.  
PRESENCE ATTACK: FEJLET SAN CHECK GIVER 1D6 NED I SAN & 4 RUNDER LAMMET AF RÆDSEL.

### CONTROL/CAW ANIMAL

SPELLFORCE: 18

DURANCE: 1 TIME / MGP

£

→

EFFECT : DYRET ADLYDER DÆMONEN I ET OG ALT, OG DÆMONEN KAN BENYTTE DYRETS SANSER.

RANGE : 1 DYR INDENFOR 100 KM RADIUS.

COST : 1 MGP/TIME/DYR

### CREATE WINDS :

SPELLFORCE : 17

DURANCE : 1 ROUND / 2 MGP

EFFECT : HURTVELVIND, TORNADOER, ORKANER, STORM. ELLER VINDE, VINDSTOD ~~KØB~~ ELLER STÆRK BLÆST. LUFTBEVÆGELSER ~~KØB~~ PÅ OVER 100 KM/H.

ANGREB: A) HURTVELVIND. 10-20 DAM. HUDEN FLÅS OP, KØDET RIVES AF KNØGLERNE. OFRET KASTES EN 10-12 M OP I LUFTEN OG RUSKES RUMDT. (UDTA PRETTY SIGHT..)

B) VINDSTOD: KAN LØFTE/VÆLTE/SKUBBE CA. 500 KG ~~10 M~~ I ALLE RETNINGER. EUT. DAM VED SAMMENSTØD MED VÆGGE ETC.

### POSSESSION :

SPELLFORCE : 17

DURANCE : ~~10 ROUNDS~~ AT WILL OR UNTIL EXPELLED.

EFFECT : DÆMONEN OVERTAGER KROPPEN FULDSTANDIGT - SJÆLEN FORTRÆNGES OG ER HJÆLPELØS OVERFOR INDTRÆNGEREN.

RANGE : 1 PERSON

COST : 10 MGP/DØGN.

### PMOLATION :

SPELLFORCE : 17

DURANCE : 1 ROUND / 3 MGP.

EFFECT : PLD BRUYDER UD FRA ET KONCENTRERET PUNKT. UDØSM UDVIKLING. 1D10 + 2 P. DAM. / ROUND.

RANGE : OP TIL 3 KM. SPECIFIC TARGET.



## ENTER DREAMS :

SPELLFORCE : 17

DURANCE : 1 TURN / 3 MGP

EFFEKT : DÆMONEN FÅR ADGANG TIL SØVENDE  
PERSONS SIND OG KAN FRIT  
KOMMUNIKERE MED ØFRET ELLER  
BLANDE SIG I VEDKOMMENDES DRØMME.

COST/RANGE : 1 PERSON / 1 ROUND / 3 MGP.

## TELEPATHY :

SPELLFORCE : 16

DURANCE : 1 ROUND / MGP

EFFEKT : TELEPATI

RANGE : 100 KM

COST : 1 PERSON / 100 KM / 1 MGP

## ENTHRALL :

SPELLFORCE : 15

DURANCE : 1 UGE ~~10 DAGE~~

EFFEKT : UD AF DETTE SKABES EN FANATISK  
TILHÆNGER, SOM VIL GØRE ALT  
FOR ~~AT~~ DÆMONEN, INKL. OPRE  
SIT EGET LIV. VEDKOMMENDE  
VIL BLINDT FØLGE DÆMONEN.

RANGE : 1 PERSON

COST : INITIAL COST : 20 MGP - DEREFTER  
10 MGP / UGE FOR AT OPRETHOLDE  
DOMINANSEN.

SPELLFORCE : FUNGERER SOM POWER - DET GIVER PC'ERNE EN  
CHANSE FOR AT KÆMPE IMOD!

MAGICPOINTS : REGENERERES PÅ NORMAL VIS : 1/4 POW / 6 TIME.

PRESENCEPOINTS : FUNGERER SOM HITPOINTS. NÅR DÆMONEN NÆRMED PÅ O  
VIL DEN FORTRÆKKE FOR AT SAMLE STYRKE. REGENERERES  
SOM MAGICPOINTS.

KUN VAND ELLER VAKUUM KAN SKADE DÆMONEN:

1 M<sup>3</sup> VAND : 1 PRESPONT I DAM

VAKUUM : DØDELIGT I LØBET AF FÅ  
SEKUNDER.

ENUMA ELISH - FINDES I KULTENS BIBEL

"....Og Apsu, Dybets Vande, forenedes med Tiamat, Jordensslangen, De gamle Ocean, og af malstrømmene steg tåge og damp (.....) og således opstod livet. Og Tiamat.(...)  
Lahmu den Frygtelige og Lahamu den skællede (?) .. opsteg deraf og betrådte jorden og vandrede gennem de øde lande.  
Og Tiamat talte til dem og sagde: Gå og gør, så livet kan (....)  
Og da de havde vandret i mørket en tid, søgte de ly under bjergene og Lahamu fødte Kishar den Førstefødte og Anshar den Tavse og gav dem stilheden.  
Og Kishar den Umættelige og Anshar den Hungrige fik støv til føde og vinden til drikke, og de groede sig stærke og lyttede til sangene (?) ved bjergets rod.  
(....)

Og Apsu den bundløse og Tiamat den Altslugende rejste sig og skuede over jordens lande og de så hvad der var sket og vrededes. For Lahmu og Lahamu var blevet konge og dronning og herskede over et mangfoldigt folk af ild og vind, og intet levende fandtes der fra kyst til kyst. Ild brændte i himlene og jordens ansigt var forkullet og sort. Og i ørkenens hjerte knejsede et prægtigt tårn mod himmelens ild, bygget af tusinde sten og tusinde magtfulde(?) ord, og det var Jhezer^ed, kaldet Babel, Gudernes Port.  
(.....)

Og Tiamat skabte en mægtig hær som skulle overvinde Folket, og hærstyrkerne drog hængende ind over landene og overvandt Folket, og de nåede frem til Jhezer^eds stolte fod og trængte igennem, og Lahmu og Lahamu blev slugt (?) ..af deres overmagt.  
Og Tiamat tog af deres knogler og skabte menneskene, at de skulle spredes over Jorden og gøre den frugtbar og lade planter vokse og dyr æde deraf. (...)..Og..hun..lagde Tårnet i ruiner og slugte(?) stenene, at intet Tårn nogensinde igen skulle knejse i Ørkenens hjerte og herske over de nøgne jorder.  
Og Tiamat den Mægtige betvang sønner og døtre af Folket at de skulle tjene menneskets æt i slaveri og gøre bod derved, og hun bød dem at .....

2.tavle

Men Kishar den Første og Anshar den Sorte lyttede til bjergenes klagesang og de hørte deres brødrers krig, og de vrededes og sagde til hinanden: Lad os øve hævn mod de som således besætter vort Folks lande og skænder vore brødrers og søstres legemer.  
(....)

..Og de skabte sønner af vinden og døtre af støvet, de talte og..sagde til dem: I skal vandre gennem landene og dyret skal I nægte dets vand og fra menneskene skal I stjæle føden og under træet skal I æde rødderne bort.....(...) .. og en rasende herskare drog fra bjergenes rødder og rasende vinde og kvalende sand plagede menneskene, og sjakaler og alskens krybende bæster fulgte i deres spor.  
(...)

Og menneskene kom til havet og de anrøbte den Altfavnende Tiamat. Og Tiamat løftede sit blik og hun så hvad der var sket og vrededes. Hun sendte sine styrker at de skulle drage mod den rasende herskare, men der var ly ved bjergenes rod og skjul i ørkenens sand. Og menneskene led store tab derved og forbandede guderne og de vendte sig mod andre guder.

...De nye guder førte krig mod Tiamat og hendes strålende æt og hendes mage Apsu, og de overvandt dem og bandt dem begge og satte lås derfor.....(....)..flækkede hendes hjerneskal..besvor

F

vandene at de skulle hvile deri...og himmelhvalvingen derover....knogler gjorde de mægtige bjerge at vandet aldrig igen skulle komme over jorderne, og af hendes kød og blod skabte de... ar de skulle tjene den dødelige æt.  
Og menneskene rejste templer og på altrene gav de offerdyr og røgen steg mod himlene og glædede gudernes hjerter..(...) ofrede kostbare gaver. Og Anu blev leder og gudernes strålende skare, og han gav alle et embede og forordnede således alt...(...)

3.tavle

....Og de unge guder krigedes stort med Kishar og Anshars sæd, for de var mangfoldige og rejste med vindene og sov i støvet. Og mennesket frygtede for ørkenens vrede og...(..)..gav offerdyr og talte stærke (..) ord fra de unge guder mod Vreden.

Men Nergal den Mangehådede, den stærkeste af sønnesønnerne, vendte sig mod sit ophav og mod dem førte han bitter strid, og han besvor dem og..lagde om dem..en mægtig(?) ring og udtalte... ord...og af deres knogler gjorde han sig et mægtigt rige af mørke og støv, at stilheden skulle herske deri og ingen levende fod betræde dets sande, så at Folket skulle huske, og han kaldte det Il^K^allag^h, Vredens Ørken, og mennesket kendte det som Irkalla og frygtede stort.

Og i dets hjerte rejste han en bygning af..ord (?)..og støv og kaldte den Cuatha, Mørke Hjerte, og mennesket kendte det som Dødens Hus Hvorfra Ingen Vender Tilbage, og heri tog han bolig. Og Folket flokkedes ved hans hus og hans fod, og de kaldte ham konge og bøjede hovederne i hans brændende åsyn.  
Og han bød sit folk at de skulle vandre endnu en gang blandt de dødelige og fra gudernes lyksalighed stjæle deres sjæle og bringe dem til Vredens Ørken, at de der skulle vansmægte og lide, som dets fangne brødre og søstre led i slaveriet.  
(...)..Stort råd...og de enedes...

Og Ereshkigal den strålende af de unge guders æt kom til ham med sværd og førte krig mod ham, og han overvandt hende og greb hende ved håret og ville drikke hendes blod, at hendes krop skulle blæse med vindene i Dødens Hus og hendes sjæl forblive i hans øje for evigt. Men hun bønfuldt ham og lovede at blive hans hustru og være ved hans side, og han gav hende bolig og sendte sine ånder ud, at de skulle bringe sjæle til hendes bolig, at de skulle vente i støvet ved hendes fod.

Og således blev Ereshkigal den Strålende dronning og Ånderne bragte de dødes sjæle til hendes fod og hun glædedes og herskede over deres flok og tal, ler var deres føde, støv fik de at drikke og mørket var i og omkring dem.  
(.....)...

...Og guderne søgte i himmel og på jord men fandt ikke den strålende søster(?), og de vrededes og sørgede over hendes trældom .

4.tavle

(....) Og mennesket så og hørte og de frygtede for Vreden i ørkenstormen, og de bønfuldt deres guder om hjælp, og gudernes hjerter blev bevæget af røgen fra offerdyrenes store tal og de mange kostbare gaver, og de samlødes til rådslagning. Og blandt deres tal valgte de en mægtig kriger, og de gav ham mange våben og en hær og bød ham føre krig mod Vreden i ørkenen og mod kongen

i Dybet og mod hans æt og slægt, at ingen af Folket igen skulle vandre i gaderne ved midnatstid, at de ikke.....  
(.....)..Marduk den Hævrende drog mod Vredens Ørken og Dødens Hus..

(.....)  
Nergal den Brændende blev ført frem for gudernes høje trone i tunge lænker, men han var stolt og ville ikke bøje sit hoved for deres åsyn. Og de viste ham da de afhugne hoveder af hans folk og æt og de spottede ham og sagde: Bring os Ereshkigal den fagre at hun igen kan stråle iblandt os, og at vi ikke skal dræbe flere af din flok.

Men Nergal den Sorte lo, og han sagde: I støvets hus, i tavshedens rige er hun dronning, der stråler...hun blandt døde sjæle og tomhed..... og i mørket..skal hun forblive.

Da blev guderne grebet af stor vrede og de huggede hovedet af ham og smed hans krop i vandene, at den skulle synke til bunds og tabes for evigt.

Men ..vandene.. og de flød til bjergenes rod og til Ereshkigal hans fagre Dronning bragte de hans legeme. Og hun sørgede stort og forbandede gudernes skændselsfulde dåd, og hun talte og sagde: Lyt, hunde ! I syv Årtuinde skal jorderne være jeres..og menneskene skal mangfoldiggøre sig selv og ders yngel spredes over Jorden og planterne vokse i ørkenen, og vindene skal jeg lade hvile, for jeg bærer stor sorg.

Men..når syv årtusinder er gået vil jeg..kalde sandet (?)..frem og vække vindenes røst, da skal planten gå til grunde og sjælene af de døde vandre klagende og hjemløse i ørkenen, da skal min æt udfries af pinefuldt slaveri og.....(.....)

#### 5.Tavle

Og hun hidkaldte syv af sine sønner, og af den faldne Konges legeme tog hun syv knogler, og af dem skabte hun 7 menneskehamme (?)..til...at de skulle vandre blandt mennesket i dødelig klædning og dvæle deri til tiden var inde. Og hun bød dem at vågne når syv Årtusinder var henrinden og at vende tilbage til deres Herres trone og..kla.(?)...Det mægtige Tårn Jhezeréd skulle igen skue over landene og Jordens blod samles i dets greb og.....d..kli...(..?)..salene i Dødens hus blive fyldt med klageskrig, og gudernes bod være uendelig.....dækkes af sand og mørket være fra kyst til kyst..

Og de Syv hørte og adlød og de gik til menneskene for der at hvile til tiden var ret(?).

Og Dronningen Ereshkigal kaldte Folket til sig og hun talte mange...ord..og bød dem at gå til de dødeliges huse og dér sprede rædsel og skræk, og hun sagde: Gak ud og gør stor fortræd, mand skal I skille fra hustru, moder skal I skille fra barn, og yngling fra jomfru, og Sorg skal I bære med jer og Had skal være i jeres følge. Broder skal vende sig mod broder, mand skal forlade hjemmet og kvæget skal hensygne og dø i folden og stalden, planten på marken skal visne, og jeres øje og ånde skal sprede sygdom og nød.

Og de bøjede sig og adlød, og de gik at sprede sygdom og rædsel blandt menneskene.

Og Dronningen påkaldte kræfterne(?)..og talte mægtige ord og gjorde store tegn i bjergenes rødder og himlenes søjler, og verden skælvede ved kræfternes mængde og tal..

...(?...)

Og mennesket lyttede med frygt efter vindene og gjorde misgerninger mod hinanden, broder slog broder, og ondskaben spirede i ders sind.

Og guderne gav mægtige tegn og magtfulde kredse(?) at den vrede Horde fra Underverdenen skulle blive uddrevet og fortrængt, og der var krig mellem menneske og Jhrinn.

(....)

Og således er det: Artusinder vil gå og mennesket glemme krigen og striden og vende sig mod nye guder, og de som ved vil være... kr...æl..(?)..og nye slægter vil spire frem og vinden blæse sand over altrene og udviske gudernes navne.

Sandelig er det, når tiden er inde vil vindene samles og de Syv rejse sig fra den lange hvile og...kl..æn..sl..(.....) sandet komme tilbage, og da.....

Her er den 5. lertavle knækket, og der er ingen fortsættelse på den sjette tavle.

De efterfølgende tavler indeholder en række obskure hentydninger til " bølgede skove " og " tusinde arme, som vogter " (- hvilket er anvisninger til hvor stenene fra Tårnet kan findes) Der er til gengæld udførlige anvisninger på hvordan de stilles op, en række verseagtige forklaringer på deres virkning og en længere liste over passende ritualer og formularer i den forbindelse.

Endelig er der også, på den syvende tavle, et citat fra Utukki-serien omhandlende de syv ånder (~~se i bog I~~) og en anrøbelse af Nergal.

*i-na li-ib-bi bi-i-ti iṣ-ša-ba-at e-ri-eš-ki-i-gal*

*i-na ša-ar-ti-ša ú-qi-id-di-da-áš-ši-im-ma iṣ-tu ku-us-si-i*

*a-na qá-a-aq-qá-ri qá-qá-as-sa a-na na-ka-si*

*la-a ta-du-ka-an-ni a-ḥu-a-a a-ma-ta lu-uq-ba-a-ku*

*iṣ-mi-ši-i-ma <sup>d</sup>nérgal ir-ma-a qá-ta-a-šu i-ba-ak-ki ud-dá-ḥa-as*

*at-ta lu mu-ti-ma a-na-ku lu áš-ša-at-ka lu-še-eṣ-bi-it-ka*

*šar-ru-ta i-na er-še-e-ti ra-pa-aš-ti lu-uš-ku-un ṭú-up-pa*

*ša né-mé-e-qi a-na qá-ti-ka at-ta lu bé-e-lu*

*a-na-ku lu be-el-tu <sup>d</sup>nérgal iṣ-mé-e-ma an-na-a qá-ba-ša*

*iṣ-ba-si-ma ú-na-aš-ša-aq-ši di-i-im-ta-ša i-ka-ap-pa-ar*

*mi-i-na-am-ma te-ri-ši-in-ni iṣ-tu ar-ḥa-ni ul-lu-ti*

*a-du ki-na-an-na . . . . .*

F  
" Seven are they - fiends that destroyeth the lands.. "

Følgende oplysninger er tilgængelige for spillerne i de fleste almindelige biblioteks-bøger. Det er en opsummering af hvad der er bevaret af materiale om de syv ånder ( Og hvad menneskene i det hele taget ved om bæsterne ).

De syv ånder, eller dæmoner, kan spores i næsten alle mellemøstlige religioner, men den tidligste omtale overhovedet findes i sumeriske lertavler fra omkring 3200 .f.kr. Den sumeriske kileskrift var formentlig verdens første skriftsprog, og der er i virkeligheden nok tale om en nedskrivning af en langt ældre mundtlig overlevering.

De syv dæmoner synes at have været specielt onde og menneskefjendske - deres eneste formål var tilsyneladende at sprede død og ødelæggelse, i modsætning til så mange andre ånder og dæmoner, som også kunne optræde som skytsånder. Deres hovedområde var anarki, kaos og destruktion, men de omtales også som forløbere eller budbringere for sygdom og ørkenstorme, og altid i forbindelse med vinden. De var ifølge overleveringen nådesløse, ubarmhjertige, uden medlidenhed eller følelser af nogen art (bortset fra had ), de bragte anarki og kaos med sig, såede splid hvor de kunne og gjorde mennesker rastløse, fordrev dem fra deres hjem, dræbte husdyrene og førte i det hele taget en temmelig nådesløs krig mod menneskeheden. I lighed med den traditionelle dæmonopførsel kunne de anførligt også godt lide at drikke blod og fortære rått kød - især fra mennesker -, ligge i baghold og overfalde eller besætte de forbigående, sprede pest og elendighed, kaste forbandelser og i al almindelighed forpeste tilværelsen for de arme mennesker.

Navnløse, forældreløse, barnløse og golde strejffede de om i ørkenen, ødemarken og bjergene - altid sammen med eller som forløbere for storme, ofte VAR de selve stormen - og ingen lås eller slå kunne holde bæsterne ude hvis de ville ind, medmindre man hængte beskyttende amuletter og talismaner op der kunne beskytte huset.

De optrådte ligesom de øvrige dæmoner både dag og nat, men når der var måneformørkelse eller når Mars var tæt på Jorden var de specielt farlige og ekstra stærke. Mange myter beskylder de syv dæmoner for at have slugt månen eller taget den til fange, og man plejede at larme med alt forhåndeværende for at få dem til at hoste op med den igen og holde sig væk mens formørkelsen stod på.

Ifølge myterne blev de syv dæmoner skabt af Jorden, samtidig med den sumerisk-babylonske gud Anu, men det er uklart hvordan & hvorfor. En enkelt tekst anfører dem som født i eet bjerg, og opvokset i et andet.

De hører til underverdenen, og omtales skiftevis som døds - og pestguden Nergals udsendinge, og som underverdenens dronning Ereshkigals tronbærere. Selv guderne havde ikke rigtig styr på kræene - de var stærke og havde ingen navne og kunne derfor ikke uden videre kontrolleres.

Der er ingen fuldstændigt bevaret beskrivelse af hvordan de syv dæmoner ser ud. Et brudstykke af en tekst angiver at den første

er søndenvinden, den anden en drage, den tredje en leopard, den fjerde et frygteligt best, men resten af tavlen mangler.

F  
Introduktion til sumerisk-babylonsk magi

Den sumerisk-babylonske magiker var enten præst, heks eller troldmand -forskellen lå tilsyneladende hovedsageligt i at sidstnævnte ~~var~~ mere udøvede faget for egen vindings skyld og lagde størstedelen af forbandelserne på kundebestilling. Officielt arbejdede præsterne<sup>alt</sup> til fordel for samfundet, mens magikerne var beskæftiget i privatsektoren, så at sige. En magiker, præst eller ej, beskæftigede sig i alle tilfælde med renselser, exorcismer, fabrikation af amuletter, ophævelse eller kastning af forbandelser og besværgelser, påkaldelse af venlige ånder og bortjagelse af fjendtlige, og for heksenes og troldmændenes vedkommende også med at skabe splid og splittelse eller fabrikere elskovsmidler på bestilling.

Den sumerisk-babylonske magi var sympatisk: Grundprincippet er at magikeren på en eller anden måde overfører en ånd til en ønsket erstatning - fx. en lerdukke - som han så kan kontrollere -fx. ødelægge den.

Det kunne fx. være en exorcisme, hvor præsten eller magikeren tvang eller lokkede dæmonen over i en erstatning for den besatte person, som så blev destrueret fx. ved at brænde den. Eller en præst kunne helbrede en sygdom ved at jage sygdommen over i et dyr eller en lille figur, som så kunne ødelægges. Eller når en heks lagde en bestilt forbandelse og brugte det samme princip som i voodoo med en lille dukke og et par nåle.

Man brugte ler, voks, bronze, dej, træ eller endog gødning til at fremstille figurerne af, og forsynede dem med en eller anden personlig ting som fx. hår, afklippede negle, tøjstumper - somme tider var jord fra en persons fodspor nok. Dette skabte angiveligt den ønskede forbindelse mellem figuren og offeret.

Magikeren skulle også kende navnet på den/det han ønskede at manipulere med - dvs. han måtte i det mindste komme med en beskrivelse af offeret. Dette ses fx. af alenlange lister af dæmonnavne og - beskrivelser - der var så mange dæmoner at man lige så godt kunne remse dem alle sammen op og så håbe på at ramme den rigtige undervejs !!

Endelig var det nødvendigt at inddrage guderne i sagen for at få den nødvendige magiske styrke. Dette blev gjort ved et "Word Of Power" - oftest gudens navn.

De typiske og mest nødvendige ingredienser i et sumerisk ritual var vand, ild, aske, røgelse, forskellige urter og legemsdele eller hår fra dyr, og magiske cirkler, som beskyttede eller fastholdt alt efter udformning.

- en sammenfatning

Besværgelserne ligner mest af alt lange remser - de bygger på gentagelsesprincipper, og bruger ofte at fortælle om skabelsen af en eller anden gud eller evt. den dæmon man er ude efter, for at demonstrere at magikeren kender sit offer til bunds. De er skrevet ned på samlinger af lertavler, af hvilke en hel del er blevet fundet og restaureret.

Typiske besværgelser er sådan noget som exorcismer - både af sygdomme og af besættelser -, ophævelser og kastning af forbandelser, og formularer til beskyttelse mod og afværgning af diverse onde ånder.



Man skelnede mellem tre typer af onde ånder: afdøde menneskers hvileløse ånder, de "ægte" dæmoner som ikke stammede fra mennesker, og semidæmonerne, der var resultatet af den ægte dæmoners omgang med mennesker. Dæmonerne var af større eller mindre karat, alt efter hvad de blev associeret med - specielt nævnes ofte syv ånder, som var meget frygtede.

Dæmoner var ansvarlige for alt hvad der havde at gøre med især sygdomme i det gamle Mesopotamien - sygdommene blev direkte personificeret og navngivet - men også besættelser, barnerov, angreb på gravide, mord, baghold, vold, overfald, aggresioner og splid, vampyrisme, menneskejagt og ikke mindst at forårsage alverdens ulykker med forbandelser ("The evil eye") hørte til deres felt. Ifølge gængs overtro behøvedes en dæmon blot at spytte eller ånde, eventuelt bare at kaste et enkelt blik på hvad den end ønskede at skade, for at fremkalde alt fra tørke til aborter. De drak meget gerne blod, og blev stærkt tiltrukket af steder, hvor der blev ofret eller afbrændt fedt fra offerdyr. Endvidere repræsenterede dæmoner også de meget voldsomme naturkræfter der hærgede området mellem Tigris og Eufrat, såsom oversvømmelser eller ørkenstorme, og stod især for alle slags destruktive vinde.

Dæmoner var tæt forbundet med dyr. Visse dyr blev betragtet som urene, og formodedes at være i ledtog med, varsle eller repræsentere dæmoneren - især ugler, ravne, grashopper, sjakaler, flagermus, skorpioner og slanger. Dæmonernes ydre var dyrisk, forvrænget og groteskt - tit fremtrådte de som en frastødende blanding mellem dyr og menneske - og selv i deres menneskelige forklædning kunne de afsløres på kraftig hårvækst et eller andet sted på kroppen. I deres dæmoniske form krøb, snoede eller kravlede de, gøede, hylede og udsendte en let genkendelig rådden stank. Dyr sagdes at kunne mærke en dæmons tilstedeværelse meget tydeligt - de blev panikslagne og måtte til tider aflives hvis en dæmon havde været for tæt på. Mennesker kunne som regel ikke se dem og heller ikke gennemskue deres menneskelige forklædninger, men i visse tilfælde rejste håret sig på hovedet, hvis en dæmon passerede forbi.

Ørkenen var absolut dæmonernes foretrukne tilholdssted - her lå de i baghold og overfaldt ensomme rejsende - men også huler, ruiner, bjerge, kirkegårde og generelt forladte og øde steder var udsatte steder. Uheldige rejsende, der mødte dæmoner eller ånder i ødemarken blev enten lokket på vildspor, besat eller fortæret. Der fandtes mange forskellige typer af dæmoner som hver især havde specialiseret sig på et område - fx. at ligge på lur efter folk, bortføre børn, plage sovende med mareridt eller gøre folk syge.

CHRISTIAN ROSENKRANTZ

Leder af den danske kult "Disciple af det sande lys". 43 år, almindelig bygning, yderst velklædt, lidt tynd i toppen og lille 40-års topmave. Advokat i det københavnske topadvokatfirma "Goldenberg & Schmidt".

Dyr penthouselejlighed på fjerde sal i DK-kultens hovedkvarter i Borggade, Kbh.

Christian er megaloman, og tillader ikke nogen eller noget at stå i vejen for hans planer. Han optræder med stor myndighed og veltalenhed, men er en sand djævel mod dem der er under ham. Han har en fantastisk udstråling, og benytter sin store menneskekundskab og psykologiske indsigter til at manipulere og lege med sine omgivelser.

Christian er en meget devoted tilhænger af dømmen og vil gøre ALT for at tjene den - inkl. at ofre sit eget og andres liv.

Af frygt for at blive aflyttet nærer Christian en nærmest fanatisk modvilje mod at tale i telefon. Han foretrækker at tale personligt med folk i stedet for, hvilket giver store udgifter på kultens rejsekonto.

STR: 13 CON: 12 SIZ: 14 DEX: 13 APP: 15 SAN: 0 INT:17  
POW: 18 HP: 12

Credit Rating: 70 % Dodge: 26 % Hide: 25 % listen: 30 %  
Oratory: 79 % sneak: 20 % Spot hidden: 45 % Use gun: 50 %  
Interrogation: 85 %

Christian går altid rundt med en lyddæmpet pistol (ingne våbentilladelse), som han ikke tøver med at bruge.

OLE VESTERGÅRD

Rosenkrantz's højre hånd og betroede. Advokat i samme firma.

52 år, høj og mager, med et tyndt ansigt og en tyk manke af tilbagestrøget, bølgende hår. Konservativt klædt.

Bopæl i Borggade, på 3. sal i kultens hovedkvarter.

Ole er en stille og rolig type, der tænker over tingene. Han er modtrækket til Christians opfarende og til tider ganske vanvittige opførsel, og forståeligt nok betydeligt mere vellidt. Alligevel er Christian hans store forbillede og Ole er dybt troende. Han kunne aldrig finde på at mistænke sit idol for at være sindssyg, og tror blindt på ham. STR: 14 CON: 15 SIZ: 16 DEX: 13 APP: 12 SAN: 70  
INT: 15 POW: 16

Debate: 73 % listen: 37 % Spot hidden: 56 % Use gun: 55 %  
Martial arts(judo): 38 %

Ole har ligesom Christian en lyddæmpet pistol, men opbevarer den i sin skrivebordsskuffe. Han tror mere på ordets magt.

SØREN BECH

Kultist. Direktør for den københavnske afdeling af EDB-firmaet "Warehouse PC". 35 år.

Søren har været med til lidt for mange ceremonier, og det gik stille og roligt ned af bakke for den arme mand, indtil han brød sammen og gik amok. Det er muligt af Rosenkrantz's temmelig brutale væremåde har en del at sige, da han var Søren's store forbillede.

KARSTEN LINDEMANN

Kultist. Politimester i Kolding. 54 år og godt på vej mod en tryk pension i høj lønramme. En stor, gemytlig mand med fuldskæg og pibe, altid iført en lidt nusset uniform.

Det var een af præsternes og magikernes hovedfunktioner at holde samfundet rent og frit for dæmoner, som tilsyneladende ikke bestilte andet at genere menneskeheden. Dæmoner var en fast bestanddel af et almindeligt menneskes liv ligesom forkølelse og hovedpine, som man henvendte sig med til den lokale præst eller magiker for at få behandlet. Babylonerne udarbejdede en kæmpe-mæssig systematiseret dæmonologi (en af verdens mest detaljerede), som blev almindelig anerkendt som "dæmonindeks", og de mesopotamiske religioner havde lister i lange baner over hvad dæmonerne kunne forårsage, hvad de hed, hvordan de skulle uddrives og hvilken gud der kunne tage sig af sagen. De kunne ifølge traditionen afværges, bortjages eller uddrives med amuletter, ritualer, beskyttende formularer og lignende. Grundideen var at drive dæmonen over i en symbolsk figur, og derefter ødelægge figuren.

Den mesopotamiske dæmonologi blev nedskrevet i kileskrift på mængder af lertavler - disse blev samlet i serier med temaer som fx. sygdomme eller onde ånder, men desværre har kun få overlevet tidens tand til idag.

En speciel serie af tavler omhandler dæmoner ("Utukki limnuti") og bestod oprindeligt af 16 tavler, hvoraf kun nr.3, 5, og 16 er bevaret - resten er brudstykker, stumper og dele som ikke giver nogen sammenhængende mening.

Litteratur om mesopotamisk religion og magi er ikke svære at få fat på på et bare rimeligt stort bibliotek - der findes en del især ældre bøger der behandler emnet. Ovenstående er et forsøg på at give et passende overblik over hvad oplysninger der kan findes i bøgerne. Det er op til den enkelte mester hvor mange af oplysningerne spillerne kan få fat i.

Bogliste : Chwolsohn : " Die Sabier "  
Wellhausen: " Reste "  
Mas`udi: " Prairies d`or "  
Beraktoth: " Talmud of Babylon "  
Maury: " La magie "  
Thompson: " Demons and evil spirits of babylonia "  
- ret god, oversættelser af lertavlerne  
omhandlende dæmoner, især 5.tavle "  
Utukki Limnuti " i fuld gengivelse !!  
Ibid: " Arabia Deserta "



Karsten er indviet og er aktivt medlem af logen i Røding. Han er en grundig og pligtopfyldende herre, som varetager kultens interesser i politimæssig henseende.

#### JESPER BUGGEMAND

Kultist. Studerer religion på Kbh.universitet. 23 år. Minnas ex-kæreste.

Jesper kom i kontakt med kultens inderkreds i januar 1992, og meldte sig begejstret ind i den tro, at det drejede sig om en harmløs nyreligiøs bevægelse. Den naive tro går han stadig rundt i. Han har været med til et par bønemøder, men blev aldrig nogensinde klar over hvad der egentlig foregik i den respektable loge.

Han har for tiden taget orlov og rejser rundt i Tibet.

#### KULTISTER

Generelle stats og skills for de navnløse kultister som kunne tænkes at komme PC'erne på tværs i kritiske situationer. Det er op til masteren hvilke typer der dukker op i den konkrete situation.

KULTMEDLEM # 1 STR:12 CON:13 SIZ:11 POW:14 DEX:13  
(VAGT) INT:13 HIT:13 DOD:35  
Use Gun: 63 % Fist/punch: 50 % Kick:30 %  
Spot Hidden: 45 % Drive: 35 % Listen: 30%

KULTMEDLEM # 2 STR:15 CON:16 SIZ:15 POW:11 DEX:13  
(VAGT) INT:11 HIT:16 DOD:43  
Fist/punch: 74 % Kick: 45 % Use gun: 25 %  
Martial Arts: 55 % Spot Hidden: 40 %  
Drive: 25 %

KULTMEDLEM # 3 STR:12 CON:11 SIZ:10 POW:12 DEX:11  
(ALM.) INT:12 HIT:11 DOD:22  
Spot Hidden: 35 % Sneak: 20 % Oratory: 25

% Basechance i alle andre skills.

#### KONTORPERSONALE I HOVEDKVARTERET

Ved ikke noget om kultist-inderkredsen, og tager sig kun af kultens offentlige facade som loge og almennyttig organisation. Det er ganske almindelige mennesker med et 9-4 job - de vil ikke flå et oversavet haglgevær op af skrivebordsskuffen og storme selvmorderisk frem. De skal også hjem til aftenkaffen og arbejder der bare.

Kontorpersonalet vil ikke genkende PC'erne, da de ikke er indvolveret i selve kulten. Hvis der bliver problemer vil de kontakte politiet, og derefter Rosenkrantz, som er på sit kontor i centrum. Det vil tage Rosenkrantz ca. 20 min. at nå frem.

#### JOHNNY MADSEN

Ex-hårdfør Ekstra-blads journalist. 39 år, temmelig fed, ryger for meget og sover for lidt, hvilket hans krop tydeligt bærer spor af. Johnny er meget syg pga. en forbandelse og hoster uafbrudt, sveder som en finsk sauna i højsæsonen og lugter derefter, har ugegamle poser under øjnene, dårlig ånde, nervøse træklæder og ser generelt ud som om han kunne trænge til et livs ferie. Johnny er skræmt fra vid og sans for første gang i sit liv og opfører sig derefter. Han er overbevist om at kulten forfølger ham dag og nat (hvilket den ikke gør), at der er stemmer i væggene, og at det kun er et spørgsmål om tid før han bliver dræbt.

Før sit sammenbrud foretog han en del research på kulten, og var meget tæt på at kunne afsløre den, da han blev opdaget.

STR: 11 CON: 10 SIZ: 15 DEX: 7 APP: 8 SAN: 56 INT: 15  
POW: 15 HP: 10 DOD: 14  
Interrogation: 74 % Credit Rating: 56 % Fast Talk: 49 %  
Spot Hidden: 61 % Sneak/Hide: 57 % Fist/punch: 50 %  
Kick: 41 % Use gun: 20 %

Johnny har anskaffet sig en pistol, som han bærer med en iver, som var det en beskyttende amulet. Hvis han føler sig truet på nogen måde vil han panikke og trække den, og tilstrækkeligt presset, også bruge den.

#### BERNARD THIESS

Forhenværende entertainer og professionel tryllekunstner.

56 år, uhyggeligt mager - næsten kun skind og ben, og ser meget meget syg og gammel ud.

Bernard Thiess tilhører den sjældne race af indviede magikere, men ernærede sig hovedsageligt ved at optræde som professionel tryllekunstner. Han er internationalt kendt for sin dygtighed og har optrådt i mange lande. Bernard er en slags neutral observatør, der har valgt at bruge sit liv på at iagttage ændringer i det okkulte, og forsøge at opretholde en slags balance. Han har rejst en del rundt og har været involveret i mange nedkæmpelser af katastrofale okkulte fænomener og kulter.

Bernard ved udemærket godt at Jhezere-kulten eksisterer og hvor indflydelsesrig og farlig den er ved at blive, men der er ikke så meget han kan gøre ved det.

Grunden til Bernards magtesløshed ligger tilbage i 1989, hvor han som nævnt i beskrivelsen af kulten havde et sammenstød med dømonen.

Han har ikke forladt sit skjulested i Schweiz de sidste par år, og er for afkræftet til at gøre det nu.

Siden sit sammenstød med dømonen i 1989 har han brugt al sin energi på at forske i okkulte kilder i håb om at finde et våben mod dømonen.

#### GERTRUD CHRISTENSEN

Niels Bos og Anders' mor. Hjemmegående husmor. 54 år, lille og buttet, helst iført forklæde og hjemmesutter, med grånende hår sat op i en knold.

Gertrud er en meget bekymret kvinde. Hun bekymrer sig ustandseligt om Jørgen, om Anders, og især om Niels Bo, om familiens økonomi, om priserne, om vejret, om verdenssituationen, og om hun nu glemte at slukke for kaffemaskinen inden hun gik hjemmefra eller ej. Hvis bare der kunne være lidt ro i hendes tilværelse, men hvordan kan der være det når Jørgen altid glemmer sit halstørklæde derhjemme og Anders ustandselig vælter på sin cykel og omgås dårligt selskab, og når hendes egen dreng Niels Bo er blevet til sådan en rod...

Gertrud er en rigtig slem hønemor med ejertendenser. Det er aldrig gået op for hende at Niels Bo er blevet stor, og hun håber stadig at kunne gøre noget ved den unge mands livsførelse og hårlængde. Hun bruger det meste af sin tid på at gøre rent, lave mad, løse kryds-og-tværs i Se og Hør, se fjernsyn, strikke og hakke på skiftevis Jørgen og Anders. Hun er nok hovedårsagen til at Niels Bo er blevet som han nu er, og at Jørgen har så meget overarbejde.

#### JØRGEN CHRISTENSEN

Niels Bos og Anders' far. Ansat i det lille, men håbefulde firma "Børge Jensen shipping A/S". 50 år, topmave, halvskaldet, poser

under ljnene og temmelig udbrændt.

Jørgen er en yderst tolerant mand og lidt af en tøffelhel. Han finder sig troligt i Gertruds hønemoroptræden, men prøver i al stilhed på at forsvare Anders' ret til at være som alle andre børn. Han er egentlig ikke utilfreds med sit liv, men har tit overarbejde på bodegaen "Skipperkroen" indtil Gertrud med sikkerhed er gået i seng. Jørgen og Gertrud havde så mange ideer engang, men det blev kun til et lille rækkehus i Kolding og en beskeden kontoristløn. Jørgen er ikke begejstret for sin ældste søns opførsel, men kan i grunden godt forstå ham.

#### ANDERS CHRISTENSEN

Niels Bos lillebror. 13 år. Lyshåret, fregnet knægt med skrammer og ridser diverse steder og en umættelig nysgerrighed. Anders kan være prototypen på en træls lillebror, men samtidig er han ret kvik og med på den værste. Anders har instinktivt fattet konflikten mellem Gertrud og Kaj, og benytter sig flittigt af det. Niels Bo er modvilligt temmelig glad for knægten, omend han ikke indrømmer det.

Anders' store interesse er Ninja turtles, skateboarding, videospil og fodbold, samt muligvis de der piger som mangler noget han vistnok har.

Anders er ved at gå ud af sit gode skind over de spændende gæster hans fantastiske storebror har slæbt med hjem, og lader sig ikke standse af at hans engelsk er omtrent lige så godt som hans hukommelse for spise- og sengetider. En type som Bananas vil have en meget, meget dårlig indflydelse på den unge herre.

Gertrud er konstant over ham, så Anders vil være svær at ryste af for at komme væk hjemmefra.

STR: 11 CON:12 SIZ:10 DEX:15 APP:12 SAN:70 INT:13  
POW:14 HIT:12

Skateboarding: 75 % undgå at blive klippet: 300 % Paly  
videogame: 56 % pjække fra skole: 100 % Fodbold: 43 %  
Dodge: 46 %

#### KAJ JØRGENSEN

Kultleder i Kolding. Direktør for sit eget blomstrende firma der handler med antikviteter fra det meste af verden og har forretninger i både Ålbord, Århus, Kolding og København.

45 år, dynamisk og i god form af hans alder at være.

Gammel 68-er, men er nu blevet "borgerlig".

Kaj er en meget flink og sympatisk mand med stor respekt for andres privatliv - han kommer ret fint ud af det med Niels Bo og forstår godt hvad der foregår i knægtens hoved, men knap så godt med Gertrud. Ofte meget stresset og ustandseligt på forretningsrejse rundt omkring.

Kaj mødte Rosenkrantz i 1990, da han var på forretningsrejse i Kbh. og blev voldsomt besnæret af mandens charmeoffensiv. Han har siden gennemskuet Rosenkrantz, men tør ikke trække sig ud af kulden nu og er rædselsslagen for at vække galningens vrede. Hans samvittighed plager ham af og til, men det sker sjældnere og sjældnere - han tøver

ikke med at ofre andre for selv at overleve.

STR: 14 CON: 13 SIZ: 12 DEX: 15 APP: 13 INT: 16

SAN: 60 POW: 14

HP: 13

Credit Rating: 60 % Drive: 45 % Spot Hidden: 45 %

Use gun: 59 % Fist/kick: 57 %

Kaj har en lydæmpet pistol i sin skrivebordsskuffe, som han vil

bruge om nødvendigt.

#### ANNA JØRGENSEN

Amatørkunstner (maleri) og arbejdsløs gennem mange år.

40 år, en nydelig skikkelse og sans for at klæde sig godt til lejligheden. Langt mørkt hår i hestehale.

Anna er en blid og venlig personlighed, glad for mennesker og selskab, og meget optaget af sine malerier og sin vennekreds af ligesindede kunstnere. Hun er meget lidt hjemme, hvilket hus og have tydeligt bærer præg af, og har travlt med forskellige kunstneriske projekter.

Anna bryder sig ikke om huset på Riberdyb. Det giver hende kuldegysninger siger hun, og skænderierne med Kaj om flytning eller ej er blevet mere og mere bitre og hyppige.

Det går Anna på at de ikke kan snakke om sagerne, men hun gør sit bedste for at holde facaden overfor omverdenen.

Hun har ikke den ringeste mistanke til Kajs indvovering i kulden, og er på bunden lidt stolt over hans succes med firmaet.

#### SANNE VODSKOV

En lille næstekærlig kvinde, som altid er parat til at hjælpe sine nødstedte omgivelser med tonsvis af tålmodighed, interesse, moderlig forståelse og litervis af urtethe. Sanne er uddannaet krisepsykolog, har hjulpet mange mennesker og været både i Billedbladet og Se & Hør adskillige gange.

#### BANDET "DARKSIDE"

Et ultratungt døds/doom/satan/okkult band, der har eksisteret siden '88. Rødder i det tidlige Slayer, men med stærkt okkult-inspirerede tekster og stærkt fascineret af H.P. Lovecraft og Edgar Allan Poe. Kommer originalt fra København, og har haft stor succes de sidste par år. Skal snart i studiet for at indspille deres første plade.

Minna Kjarulff er gruppens sangerinde og tekstforfatter. Hun er 1.96 høj, vejer 70 kg, har grå øjne og sort hår ned til hoften. Hun er totalt okkult, meget udadvendt og har let ved at skabe venner (muligvis pga. udseendet). Gammel bekendt af Niels Bo. Minna er 24 år og studerer religion og historie på Kbh.univ. Drikker en del til koncert.

STR: 11 CON: 14 SIZ: 16 INT: 15 POW: 11 APP: 17  
Sing: 80 % Occult: 82 % Fist/punch: 60 % Kick: 54 %

Darksides bassist hedder Rolf, er 1.80 høj, MEGET tynd, har grønne øjne og brunt hår til knæene. Han elsker at improvisere sammen med trommeslageren Mikael, og er en ret habil bassist. Rolf bruger ca. en time inden bandet går i gang på at ryge sig hamrende skæv, mens han holder uanede mængder af elefantøl ned sammen med rytmeguitaristen Troels.

Han har et indædt had til Majbritt, leadguitaristen, men elsker bandet for meget til at smide hende i nærmeste sump.

Rolf er 20 år og studerer psykologi (tror han nok). Han har en fantastisk evne til at glemme alt.

STR: 9 CON: 10 SIZ: 14 INT: 14 POW: 13 DEX: 13 APP: 14

Spille bas: 90 % Syre ud: 300 % Glemme ting: 80 %

Use small knife: 59 %

Troels er Darksides rytmeguitarist. Han er 1.85 høj, vejer 80 kg, har blå øjne og sort mohawkfrisur.



Troels er ret punktlig omkring sin musik - den skal kunnes udenad i søvne med hænderne bundet på ryggen. Han er en sortseer, deprimeret konstant & drikker derfor mængder af elefantøl. Han holder sig helst i baggrunden på scenen.

Troels kan findes i baren både før, efter og undertiden under koncerten. Dette betyder at han uden videre lægger guitaren fra sig selvom bandet er midt i et nummer, jokker ned fra scenen, vader tværs gennem publikum til baren, køber en eller flere øl, drikker dem, og vender uanfægtet tilbage.

Bandet er vant til det, og vil spille videre som om intet var hændt.

Troels forsøger at blive færdig med 2HF og er 25 år.

Han er generelt en meget uheldig mand i livets store spil.

STR: 14 CON: 15 SIZ: 14 INT: 14 POW: 7 DEX: 12 APP: 11

Spille guitar: 85 % Forsumpe: 90 % Være voldelig: 65 %

Majbritt er gruppens nyeste medlem & et naturtalent på guitar. Hun har været med i Darkside i 3/4 år af sit 15 år lange liv. Majbritt er 1.80 høj, vejer 68 kg, har brune våde hundeejne, fregnet hud og hoftelangt rødt hår.

Normalt er hun meget genert og taler kun lidt. På scenen står hun af på guitar, publikum, band, forstærkere etc. Majbritt er også den eneste i bandet der kan spille hurtigere end Mikael.

STR: 10 CON: 12 SIZ: 15 INT: 13 POW: 10 DEX: 16 APP: 14

Spille guitar: 120 % Gå amok: 80 % Se barnlig ud: 70 %

Mikael er Darksides trommeslager & den mest tolerante i gruppen overfor andet musik end deres egen stil. Han er ca. 1.75 høj, vejer omkring 90 kg (muskler), har blå øjne og langt lyst fedtet hår, som når ham til omkring lige under hans englevinger.

Mikael er totalt, fuldstændigt & helt vild hyperaktiv både på scenen og af den. Når han spiller skal det gå stærkt, meget stærkt ! Uden for scenen ryger han konstant ( & jeg mener KONSTANT), skifter hele tiden emne, rytmer konstant & er hele tiden i bevægelse. Mikael er 23 år og arbejdsløs.

STR: 16 CON: 15 SIZ: 9 INT: 13 POW: 14 DEX: 12 APP: 11

Spille trommer: 95 % Være hyperaktiv: 240 % Ryste med sit hår: 70 % Drikke øl: 75 % Headbutt: 80 %

#### KOLDINGS UNDERGRUND

Er delt i to modstridende fraktioner: Hærgerne og syrehovederne. Hærgerne går ind for livsindstillingen ned med ALT og dyrker hærværk, såvel som indbrud, meningsløs vold, og generel foragt for deres omgivelser. Størstedelen er skinheads, resten en skønsom blanding af would-be supportere til Hells Angels (men nej...man kan ikke få alt i livet) og subsistensløse personer.

Syrehovederne går mere ind for hash, øl & fede stunder, fred i verden og med bistandskontoret, og for at slappe heeelt og tage det roligt - der er jo tid nok ! De foretrækker at vandre fra fest til fest, hæve deres bistan i fred og ro og hænge på Kolding strøg for at balle bajere og slikke sol.

Hærgernes foretrukne hang-out er det knap så respektable etablissement "Pejsen", mens syrehovederne sværger til "Jonnas place". De to grupper mødes i vagtsom våbenhvile på "Hullet", da ingen af dem har lyst til at lægge sig ud med BZ'erne.

Niels Bo har flest venner blandt syrehovederne.

Hærgen-Jens er hærgernes frontfigur, man-in-charge og hoveddrivkraft. Han har mange uskyldige butiksruder på sin samvittighed, men det er nok noget tilbage i hans barndom.

Han er temmelig stærk og er generelt en herre man undgår at provokere - hvilket er usandsynligt let.

Sven er hans næstkommanderende og tro drikke - og slagsbroder. De elsker hinanden som brødre og ryger regelmæssigt i totterne på hinanden, hvilket altid ender med en drukken forsoning på nærmeste værtshus.

Hul-i-håret er nok det syrehoved i Kolding som har fået flest bank af Jens og Sven. Han besidder en sjalden evne til at komme i vejen på de forkerte tidspunkter, men tager den med overbærende ånd. Han er en flink, venlig person og ret nem at snakke med hvis man ellers kan opnå forbindelse med ham.

PJ er Koldings original og fast gæst hos syrehovederne. Han bruger det mest af tiden på at rende rundt og sige mærkværdige ting, gøre mærkværdige ting, og tænke mærkværdige ting. Der er ikke ret mange der forstår PJ, men han er vellidt. Hans look for tiden er lidt mystisk, da han har glemt at farve sit hår sort (det var oprindeligt lyst) og det er vokset ca. en halv meter siden sidste farvning.

Tina er suveræn vinder af den lokale "Miss Wet T-shirt" konkurrence for 3. år i træk og en meget efterstræbt dame.

Hærgen-Jens bærer på en hemmelig kærlighed til Tina, men kan ikke rigtig finde de rette ord til at udtrykke det med.

Hun er 18 år, velformet, og meget udfordrende klædt. Det er ikke lykkedes nogen at få hende lagt ned endnu, men....

Stinne, eller "stønne" som hun bliver kaldt når hun IKKE er i nærheden (Forklaring følger ikke) styrer Koldings narkomiljø med jernnæve og sidder enevældigt på salget. Hun er Hærgen-Jens'arvefjende, men har til dags dato kunnet banke ham, hvilket er lidt af et knæk for ham.

Stinne har udseendet og hjernen med sig og ved hvad hun gør.

Hun er allerede i en alder af 14 år en behård businesskvinde og skal nok drive det vidt engang.

#### KURT THOMSEN

35 år, evig arbejdsløs og gammel BZ'er fra Århus. Kaldes "Pettig" blandt venner - endnu et sagesløst offer for den landsdækkende Kurt-kører-stærkt-kampagne. God gammel ven af Niels Bo.

En kæmpemæssig bamse med fuldskæg, overarme som bildæk og skulderbredde som styret på en Harley-Davidson, men meget fredelig til daglig. Gider ikke provokeres og gør kort proces med dem der prøver.

Har været med en fantastisk masse kulturaktiviteter og har nu besluttet at køre sit eget hus.

Kurt står som regel i baren på "Hullet", hvis ikke han er på druk med vennerne eller et eller andet sted i landet i gnag med at organisere et eller andet.

Alle kender Kurt og Kurt kender alle, kan skaffe næsten hvad som helst, sælger hvad som helst og køber hvad som helst.

Han tolerer ikke slagsmål i huset, og vil konsekvent sørge for at parterne fortsætter udenfor.

ST:15 CON:15 SIZ: 17 DEX:12 APP:10 INT:13 POW:16

HP:15

Bargain: 61 % First aid: 40 % Brawling: 85 % Spot Hidden: 50 % Bouncing: 63 % Involvere sig i et eller andet organisatorisk & kulturelt: 300 % Dodge: 29 %

## NIELS BO

en tidligere PC'er der af scenariemæssige grunde er overgået til NPC-status - derfor den lange baggrund og karakterarket!



## Personforslag til Jane

(Det står spilleren frit for at ændre personligheden indenfor rimelighedens grænser - eneste krav er at den skal kunne fungere sammen med de andre PC'ere.)

### Udseende

Lyst hår til midt på ryggen, søde blå øjne, 1.78 høj, 70 kg. Rimelig køn, nu da hun har opgivet sin karriere som hærger. Cowboybukser, skjorte og en eller anden sweater.

### Historie

Jane kommer fra et almindeligt middelklassehjem i Århus. Hun var en oprører fra starten, og havde det mildt sagt ikke godt med familien. Hun droppede ud af gymnasiet i 2.G og fik sig i stedet et job i en pladeforretning. Efter et års tid tog hun til Kbh. og flyttede ud på Christiania. Her kom hun til at bo i kollektiv med en flink, noget syret, langhåret herre ved navn Niels Bo Christensen. Tingene skete som ting nu sker når kemien er rigtig, og de kom sammen lige til kollektivet gik ned og hjem og Niels Bo flyttede tilbage til Kolding og blev trasher. Jane flyttede til Odense og startede på en frisk. Hun gennemførte HF med høje karakterer, og tog derefter på højskole i nærheden af Kolding efter at have gået arbejdsløs længe nok. Her er hun stadigvæk. Hun bor i et bofællesskab i Koldings centrum, og arbejder for tiden som servitrice på restauranten "Bøf og Vin".

### Personlighed

Jane har været oprører og hærger så længe hun kan huske og var rigtig godt på vej nedovre i Christiania. Hun vandrede rundt i punkerkluns, tog stoffer, stjal, handlede og drak som et hul i jorden. Men en skønne morgen undersit livs værste tømmermænd fik Jane tid til at tænke over tingene og besluttede sig til at det bare ikke gik. Hun tog sig sammen, flyttede væk fra miljøet, og begyndte et liv som anstændig HF-studerende i Odense. Selvom hun ikke har lyst til at læse videre og den slags har Jane ellers pæren i orden, og agter at fortsætte med at leve et ædrueligt liv. Alligevel trækker Koldings undergrund katastrofalt meget - hun har mange venner fra Kbh. som nu trisser rundt i Kolding og sumper, og det er slet ikke let når man nu gerne vil holde sig væk. Det bliver engang i mellem til druk i week-enderne og et smut ned på "Hullet", men Jane prøver at holde det under kontrol. Hun nærer også stadig en del varme følelser for Niels Bo, selv om hun ikke har set ham i lang tid, og de holder kontakt vha. brev. Hun erkender at det ville være ret dårlig karma at falde i med herren pga. hans tendenser, men den kærlighed, den kærlighed..... Jane har en udmærket humoristisk sans, kan begå såvel blandt studerende hjerner som blandt sumperne, sætter pris på lidt gang i gaden, og er med på den værste. Hun spiller i øvrigt guitar - det startede med ta hun spillede i et punkband med et eller andert udtaleligt navn, men hun er nu gået over til at spille blues & lignende.

### Personforslag til Cathy

( Det står spilleren frit at ændre karakterens personlighed indenfor rimelighedens grænser - eneste krav er at den skal kunne fungere sammen med de andre PC'ere.)

#### Udseende

Halvlangt, glat, mørkt hår. Brune øjne. 1.77 høj, 68 kg. Kønne, alvorlige ansigtstræk, nydelig skikkelse. Altid pænt klædt, helst i praktisk og behageligt tøj.

#### Historie

Catherine har haft en lidt mærkelig barndom: Begge hendes forældre var overbeviste okkultister, og hun blev bla. undfanget ved en speciel ceremoni. Hendes mor døde ved fødslen, men hendes far tog hende med overalt til alle mulige seancer og ceremonier lige fra hun var helt lille. Først da Cathy fyldte 16 lykkedes det hende at slippe væk fra de vanvittige omgivelser - hun flyttede fra Lincoln, Nebraska, til San Francisco, og afbrød venlig, men bestemt alle forbindelser med sin familie og omgangskreds. Hun ville helt bort fra alt hvad der havde med mystiske hændelser og okkultisme at gøre, og boede hos en fjern tante, mens hun gik i Highschool. Hun flyttede ind i en lejlighed sammen med Lee da hun startede på sit fredelige biologistudium, og håber nu på at finde en eller anden mærkelig dyreart som hun kan studere i fred & ro i en glemt afkrog af verden - langt væk fra sin fortid og alt hvad der ligner okkultisme.

#### Personlighed

Catherine har kvalme af alt hvad der har med religion og menneskelig tro at gøre. Hun er en fredelig og jordbunden pige ( hvad der nok har reddet hendes forstand i opvæksten ), og ønsker bare at få fred og ro til at passe sit studium og sine venner. Hun har set alt hvad hun ønsker at se af menneskelig hysteri og ekstremitet, og nægter at lade sig involvere i mere af den slags. Hendes familie har så småt opgivet at få hende tilbage, men kontakter hende alligevel forsøgsvist jævnligt.

Men Catherine har ikke fred: Hun synes at være forfulgt af overnaturlige hændelser: En poltergeist hærgede hendes tantes hjem lige så længe hun boede der, og flyttede trofast med til San Francisco, hvor den dog forsvandt lige pludseligt. En herre fra en lokal satanistkult kontaktede hende dagen efter hun var flyttet til S.F. og påstod at hun var blevet valgt af Antikrist til at være hans jordiske brud (Samme herre fik i øvrigt brækket nasen, da Cathy smækkede døren i hovedet på ham).Mystiske bankelyde dukker med mellemrum op i ejendommen hvor hun bor nu, for bare at nævne nogle af den uendelige række af mærkelige fænomener der synes at følge den arme pige som en stadig skygge.

Cathy er kort og godt TRET af det overnaturlige, og hendes stående trætte kommentar er efterhånden blevet " Åh nej, for fanden - ikke IGEN !!!"

Desværre har hun en evne, der med mellemrum plager hende. Hun har aldrig sagt det til nogen, og var intuitivt meget omhyggelig med at skjule den for sin sindssyge far og hans okkultistvenner: Somme tider har hun meget virkelige drømme, der som regel går i opfyldelse et stykke tid efter. Det plejer at være småting, men på det sidste har det været en stadig tilbagevendende drøm om millioner af tons af sand, der truer med at kvæle hende, og et uhyggeligt gråt hus med endeløse gange.

Cathy er en fornuftig pige, og tager sådan noget stille og roligt, men det bekymrer hende alligevel - hun frygter mest af alt at blive trukket tilbage i sin fortid igen...

### Personforslag til Alex

( Det står spilleren frit at ændre karakterens personlighed indenfor rimelighedens grænser - eneste krav er at den skal kunne fungere sammen med de andre PC'ere)

#### Udseende

Mørkebrunt, krøllet hår, brune øjne, briller. 1,87 høj, 83 kg. Ser meget alvorlig og takksom ud - den fødte professortype.

#### Historie

Alex's far er brugtbilsforhandler, og tjener en del penge på sin store kæde af forretninger " Honest Harry ". Far og søn har ikke så meget at sige til hinanden, så Alex undgår helst at komme hjem. Hans yngre bror har i stedet overtaget hans plads i familiefirmaet som vandkæmmet sælger, og ligner faderen op ad dage. Alex skammer sig lidt over sin familie og taler helst ikke om den , og forsøger at lade som om han kommer fra en intellektuel akademikerfamilie. Han har altid været det kloge hoved i forsamlingen, og han kom let igennem både sin Highschool og den afsluttende eksamen. I det hele taget er hans liv indtil nu forløbet gnidningsfrit - han har aldrig haft en kæreste og har derfor aldrig haft kærestesorger, han har aldrig været alene for der har altid været bøgerne, og det har aldrig været et problem at komme ind nogen steder - han har altid haft karakterne uden overhovedet at skulle anstrenge sig. For tiden bor han på kollegium, og insisterer på at klare sig selv uden hjælp hjemmefra. De fleste af hans penge går til at købe bøger og udstyr for, men Alex har det godt - han får lov til at passe sig selv og sine bøger.

#### Personlighed

Alex er skrivebordstypen, der bevæger sig hjemmevant blandt sine bøger og er i stand til at citerer dén og dén side 443, fodnote 5a i søvne baglæns fra, men når det kommer til gummistøvler og fieldwork er han elendig. Naturen går ham kort og godt på - den er rodet, unøjagtig, og ligner som regel slet ikke det der står i bøgerne. Når han endelig er tvunget til at tage ud på eskursion udruster han sig som om det gjaldt et længerevarende ophold på månen, og brokker sig vedvarende og inderligt til han igen er hjemme blandt sine elskede bøger.

Han er en takksom herre, meget stille og rolig, og specialist i tørre sarkastiske kommentarer, men der er fame ikke meget gang i ham - hvem anden end ham ville sidde og diskutere infrastrukturen i Bonifex Maximus hele aftenen til en fest ....

Hans største grund til at studere biologi er hans svage foragt for denne videnskabs unøjagtighed - det er hans foreløbige mål at sætte lidt system i sagerne.

Alex har sine irriterende sider - bla. sin strengt videnskabelige fremgangsmåde, sit strengt jordbundne syn på tilværelsen, og hans lettere anfald af arrogance - men han er også en god kammerat, der altid er parat til at hjælpe sine venner, især op til eksamen (Hvilket gør ham lidt mere populær end ellers..), og er god nok på bunden.

Hans absolutte favoritkommentar er " jaeh,...nu skal vi jo ikke forhaste os - der er vel flere sider af sagen.." fulgt op af langsom og takksom pudsen briller. En sikker måde at få Lee og Niels Bo til at fare i flint, Cathy til at stønne halvkvalt, Bananas til at kaste sig ud i en desperat joke, og Bobby til at rømme sig høfligt og spørge om der er nogen der vil have kaffe med.

## Personforslag til Bobby

( Det står spilleren frit at ændre karakterens personlighed indenfor rimelighedens grænser - eneste krav er at den skal kunne fungere sammen med de andre PC`ere.)

### Udseende

Kortklippet, brunt hår, brune øjne, 1.83 høj, 82 kg. Sportstrimmet, pænt udseende, pæne ansigtstræk, pæne briller, Altid klædt pænt på til lejligheden, evt. en forkert farve slips til !

### Historie

Født i New York, anden søn af den indflydelsesrige senator John Edward Watson. Mor død, en søster Janet og en bror Charles, som er D.A. i New York.

Mr. E.Watson havde store planer for sin søn - topkarakterer som hans storebror, det bedste studium penge kunne købe, og så en plads i et revisor - eller advokatfirma eller måske endda en politisk karriere i farmands fodspor.

Men nej. Bobby voksede ganske rigtigt op og blev pæn og velopdragen og passede sin skole som forventet, men så hørte ligheden med faderens drømmesøn også op. Bobby ville ikke som farmand ville ! Watson senior gjorde sit bedste, men forgæves - Bobby meldte sig i hemmelighed ind på Biologistudiet på det knap så anerkendte San Francisco University, og flyttede hjemmefra - til Seniors store forargelse. Han opsøgte hurtigt Lee, Niels Bo og deres vennekreds i håb om at rode sig ud i et eller andet snavs (det var det mest vilde han kunne opstøve)

Nu forsøger han at passe sine studier, sit cricket, sine yuppie-venner, sine heavy-koncerter, sin politiske kamp mod uretfærdigheden i verden, sine syretrip og sine pæne familiefester. - Bobby er en splittet mand !

### Personlighed

Bobby er hvad man kunne kalde en skabsoprører - han vil så gerne så gerne rode sig ud i et eller andet snavs, men det er ikke let når man samtidig skal holde trit med sine yuppie - venner fra fortiden ("Hvad så, Bobbymand..hvornår skal du så til at lave noget fornuftigt !? - JEG er forresten lige startet på Harvard, gamle dreng !", og når det vildeste Bobby kan svinge sig op til er at tage et forkert slips på til forelæsningerne.

Han er kort og godt flink, høflig, velopdragen og kvalende pæn. Niels Bo er hans hemmelige forbillede ( Hvis ikke det var fordi Niels Bo havde opdaget det, og udnytter det skamløst ), men det er svært at relatere sig til " Einstürtzende Neubauten " når man nu bedst kan lide Mozart og Bach....

### Special

Bobby har adgang til ret så store pengesummer hjemmefra trods faderens misfornøjelse med ham, kører i porsche og plejer at være den der sidder tilbage med regningen - han har lissom råd til det, mener de andre.

## Personforslag til Lee

( Det står spilleren frit at ændre karakterens personlighed indenfor rimelighedens grænser - eneste krav er at den skal kunne fungere sammen med de andre PC`ere.)

### Udseende

Skaldet i den ene side, langt hvidt hår med sorte striber i den anden side. Tonsvis af øreringe og sikkerhedsnåle. 1.72 høj, 61 kg. Lille og relativt spinkel, men ganske kjoen. Provokerende, men smagfuld tøjstil i sort, og masser af make-up.

### Historie

Lee er forældreløs, og opvokset på et børnehjem i San Francisco. Hun er den fødte oprører, og røg ud allerede som 18-årig pga. voldsomme uoverensstemmelser med den daværende forstander. Lee var allerede i Highschool ret politisk aktiv, og hun besluttede at læse biologi på universitetet i håb om at kunne komme i flasket på alle de lede sataner der forurener hendes elskede planet.

Efter at have afsluttet Highschool med skyhøje karakterer (til mange læreres ærgelse) måtte hun en overgang arbejde temmelig hårdt som servitricer for at skaffe sig penge til at leve for. Hun boede rundt omkring hos venner og bekendte, somme tider endda på gaden, men det hjalp da hun overraskende fik et stipendium: En lærer på hendes tidligere Highschool viste interesse nok for hendes åbenlyse evner til at skaffe hende et stipendium, så hun kunne læse videre på universitet.

Hun tog en tur til Europa for at besøge forskellige venner og forbindelser i BZ - miljøet, og til en forrygende koncert i Oldenburg, Tyskland, stødte hun ind i Niels Bo. Hun fik ham undervejs i ambulancen omvendt til sin sag, og de aftalte at han skulle komme til USA så hurtigt som muligt.

Sommerferien endte, og Lee tog tilbage til sit biologistudium på University of San Fransisco. Her traf hun til sin store glæde Catherine, hendes gamle veninde fra High School, og de to piger enedes om at få fat på en fælles lejlighed.

For tiden bor de ikke mindre end tre i den, siden Niels Bo er flyttet ind og ikke har gjort noget forsøg på at skaffe sig sit eget sted at bo - han og Lee hænger stadig sammen.

### Personlighed

Lee er en intelligent punker. Hun er en oprører, og prøver at gøre noget ved tingene, men erkender at det sgu` næppe hjælper at besætte et hus og sætte sig ned og kaste med brosten ( - En holdning der har skaffet hende en del bitre fjender indenfor BZ-bevægelsen).

Hvis man vil have indflydelse på et system, må man trænge ind og bekæmpe det indefra, mener hun. Hun har en idé om at verden sagtens kan blive bedre, og at en eller anden vel er nødt til at gøre det sure arbejde og skrive tonsvis af breve til politikere.

Lee har et agressivt temperament, hun er pågående og svar at ryste i en diskussion pga. sin ufattelige stædighed og veltalenhed.

Det sidste kommer som regel bag på folk der ikke kender hende og tror at her er bare endnu en hjernedød punker - mangen en universitetssnob er skamfuldt lusket af efter en hård og pinlig diskussion.

Lee arbejder hårdt for sit studium - hun har sat sig i hovedet at hun vil bestå, og det agter hun så at gøre, selvom hun hverken har rige forældre eller mange penge selv.

De andre i vennekredsen respekterer Lee for hendes styrke og holder meget af hende, omend hun til tider kan være lidt af en plage med sine utallige politiske projekter og sager.

Personforslag til " Bananas "

(Det står spilleren frit at ændre karakterens personlighed indenfor rimelighedens grænser - eneste krav er at den skal kunne fungere sammen med de andre PC'ere.)

Udseende

Lyst, strittende hår i en uvis frisure, blå øjne, 1.77 høj, 78 kg. Lidt tætbygget. Permanent muntert grin fra øre til øre. Iført tilfældigt tøj, alt efter hvad der nu lå forrest på gulvet dén dag.

Historie

"Bananas", eller rettere sagt, Anthonys far er stenrig. Han ejer et fast-food imperium kendt under det velklingende navn "Pizza Palace", og forkæler sin eneste søn ud over alle grænser. Anthonys mor døde ved fødslen, og han har altid skullet passe sig selv, mens hans far stormede USA rundt og byggede på sit imperium. Anthony har lært at klare sig selv, og bor for tiden på kollegium - ikke fordi han mangler penge til sin egen luksuslejlighed, men mere fordi han synes det er sjovt. I det hele taget tager Anthony sig ikke af det der med penge -det er ikke så vigtigt for ham. Hans far har penge nok til at universitetet ikke tør smide ham ud, men det er begrænset hvor meget der bliver gjort ved det arme studium.

Personlighed

Resultatet af den noget mangelfulde opdragelse er efter omstændighederne blevet godt: Anthony er ikke bundforkælet og utålelig.... han er bundforkælet og totalt hæmningsløs !! Han synes at have sat sig i hovedet, at det plagede fakultet trænger til lidt liv og glade dage, hvilket har skaffet ham øgenavnet "Bananas" - det var ham der dansede cancan til den allerførste forelæsning kun iført pink tangatrusser, ligesom det var ham der mente at kontorpersonalet på administrationen trængte til lidt opmuntring og hærgede kontorerne i flere uger med latterdåser, pruttepuder, plasticedderkopper og vittige opkald (Aldrig har han været tattere på at blive smidt ud...) "Bananas" er skideskør og på grænsen til at være jubelglad optimist. Hans indfaldsvinkel på tilværelsen i al almindelighed er temmelig useriøs, han er altid parat til uselvisk at opmuntre og underholde sine omgivelser med vittigheder fra sit tilsyneladende utømmelige forråd, strør om sig med platte jokes og vanvittige historier, og har en tendens til at blive betragtet som alles lillebror. Han elsker vidoespil, tegnefilm, film, specielt Ninja Tutles der er hans hovedinspirationskilde m.h.t.citater, ynder at høre hip-hop og rap, og bringer tit & ofte sin omgivelser i tvivl om, hvorvidt han burde indlægges eller ej. Favoritcitater lige nu: " Hey duuuude.." eller " Wow !!!!" eller eventuelt topscoreren " Arh mand ...VILDT tjekket !!!" Bananas kan være en plage for sine omgivelser, men ødelægger som regel de fleste depressioner bare ved at være i nærheden, og hans vanvittige påfund kan være ret underholdende.

**BANANAS HAR EN AFGRUNDSDYB RESPECT FOR NIELS BO'S NÆVER!**  
Special

Som skrevet har " Bananas " meget svært ved tage noget som helst seriøst - det giver ham en fordel i situationer hvor det ville rable for almindelige mennesker. (" Orv,,,har I set !!! et trebenedet monster lissom det fra " Supermand & klumpen fra det ydre rum " !!!" I mange situationer vil han slet ikke tage SAN-skade, men bare stille sig op og grine. Bananas er ikke den smarteste fyr i verden....

# CALL of CTHULHU

Name... NIELS BO CHRISTENSEN  
Occupation BIOLOGIST Sex M Age 27  
Nationality DANISH Residence SAN FRANCISCO



===== INVESTIGATOR STATISTICS =====

STR. 17	DEX 14	INT. 13	Idea. 65
CON. 17	APP. 12	POW. 12	Luck. 90
SIZ. 14	SAN. 79	EDU. 14	Know. 70
Schools. GYMNASIUM & UNIVERSITET			
Degrees. STUBEST			
Damage Bonus/Penalty	+1.DJ		

===== MAGIC POINTS =====

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

===== HIT POINTS =====

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

===== SANITY POINTS =====

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18									
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

===== INVESTIGATOR SKILLS =====

Accounting (10)	Geology (00)	Psychology (05)
Anthropology (00)	Hide (10)	Read/Write Eng. (EDU x5)
Archaeology (00)	History (20)	Read/Write Danish (00)
Astronomy (00)	Jump (25)	Read/Write (00)
Bargain (05)	Law (05)	Read/Write (00)
Botany (00)	Library Use (25)	Ride (05)
Camouflage (25)	Linguist (00)	Sing (05)
Chemistry (00)	Listen (25)	Sneak (10)
Climb (40)	Make Maps (10)	Speak Danish (00)
Credit Rating (15)	Mechanical Repair (20)	Speak English (00)
Cthulhu Myths (00)	Occult (05)	Spot Hidden (25)
Debate (10)	Operate Hv. Machine (00)	Swim (25)
Diagnose Disease (05)	Oratory (05)	Throw (25)
Dodge (DEX x2)	Pharmacy (00)	Track (10)
Drive Automobile (20)	Photography (10)	Treat Disease (05)
Electrical Repair (10)	Pick Pocket (05)	Treat Poison (05)
Fast Talk (05)	Pilot Aircraft (00)	Zoology (00)
First Aid (30)	Psychoanalysis (00)	basic math

===== WEAPONS =====

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Fist/punch	75				
Headbutt	90				
Kick	65				
Crapple	71				
small knife	59				
nightstick	45				
usa gun	30				

===== SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES =====

- play guitar: 21%
- meditation: 15%
- religion (Buddhism): 25%
- know music (heavy): 40%
- shoplifting: 35%
- littering: 34%
- know drugs: 30%
- politics: 25%

permission granted to photocopy for personal use only - copyright © 1981, 1983 by Chaosium Inc

357. max  
9

Personerslag til Niels Bo

(...st står spilleren frit at ændre karakterens personlighed indenfor rimelighedens grænser - eneste krav er at den skal kunne fungere sammen med de andre PC'ere)

Udseende

Langt, fedtet lyst (?) hår, blå øjne, 1.89 høj, 76 kg Meget mager, senet og muskuløs. Skæv næse. Stramme sorte jeans, sort t-shirt, hargede basketstøvler og en rød skovhuggerskjorte.

Historie

Niels Bo har haft en temmelig omtumlet tilværelse: De første mange år af hans liv var han kortklippet, pæn og fornuftig & indstillet på en karriere som læge eller advokat, men efter et temmeligt fedt ophold på Sønderup - Magles højskole gik det galt : Nils Bo mødte blomsterkulturen og frigjorde sig selv et Ars tid eller to, først i Koldings beskedne undergrund, senereovre i Christiania, hvor han rendte rundt og omtåget proklamerede at " samfundet & verden i grunden lissom var noget rigtig lort, lissom..ikk mand !?.."

Bistand er som alle ved de rene pebernødder, så finanserne kom fra lidt rapseri her og der i verdensfredens tjeneste - Niels Bo er en kendt mand blandt butiksdetektiver og politi både i Kolding og København!!

Men hashen slap op, kollektivet gik nedenunder og hjem, Christiania-pladen fik et hak, og så opdagede Niels Bo heavy-metals underfulde verden, smed pandebåndet, blomsterne og sundhedssandalerne til fordel for skovhuggerskjorte og Slayer-t-shirt, og gik amok.

Til en formidabel Slayer-koncert i Oldenburg, Tyskland, stødte han bogstaveligt talt sammen med en henrivende kvinde - Lee, en amerikansk punker på besøg hos nogle BZ-venner i Hamburg - og på vej i ambulancen blev Niels Bo omvendt: Nu sku' der fa' me gøres et eller andet seriøst ved den rådne verden !!!

Han tog hjem, og meldte sig ind på biologistudiet på Kbh's universitet, og opsøgte alle de miljø-flipper grupper han kunne opstøve i telefonbogen. Blandt andet var han kortvarigt medlem af Greenpeace, men blev smidt ud pga. grov vold mod en uskyldig underdirektør i Cheminova.

Efter et veloverstået 1.år søgte Niels Bo til alles lettelse på det arme fakultet at få overflyttet sit studium til San Francisco University i Californien, og flyttede ind hos sit livs kærlighed Lee. Således blev Niels Bo introduceret i vennekredsen, hvor han - trods visse extreme standpunkter - hurtigt blev accepteret som den flinke fyr han jo på bunden er.

Personlighed

Niels Bo er en vred ung mand med en sag ( Befri verden for Miljøsvinene !! ) og en samling lidt yderliggående synspunkter (" Skyd dem, brænd dem, hæng dem, udryd deeeeeeeemmm !!!")

Enten-GØR man noget-ved sagerne, eller også er man en håbløs vatpik. Somme tider kniber det lidt med det store overblik, men der er den bedste vilje bag, som fx. den misfortolkede episode med Cheminova-direktøren (" Jeg ku' sku' da ikke vide at han ikke havde en skid at gøre med sagen...han LIGNEDE et røvhul!!?! ") Niels Bo er ikke dum, bare meget meget ...yderliggående ... og konsekvent i sine handlinger.

Hans musiksmag er udpræget hardcore og opad, og han prøver forgæves at overbevise sine tålmodige venner om den indre skønhed i Einstürzende Neubauten (Symfoni for to slagbor og en syg kat) og lignende. Niels Bo har i øvrigt opdaget Bobbys bløde punkt for ham, og udnytter det taktløst (" Hva..Bobby, for helvede, din gamle svinger - ka' du ikke lane mig et par håndører til engang i næste måned...")

NIELS BO ER LIDT AF EN TUFFELHELT DERFOR LEE ... MEN HUND ER JO OGSÅ SKO!

Table with 4 columns: Weapon, ID#, Chance, Hit Points. Includes items like Fist/Punch, Head Butt, Kick, Grapple, Fencing Foil, Rapier, Civil War Sabre, Wood Axe, Hatchet, Fighting Knife, Butcher Knife, Small Knife, Pocketknife, Baseball Bat/Poker, Nightstick/Small Club. Includes a note: \* weapon capable of impaling

RESISTANCE TABLE. Grid with ACTIVE CHARACTERISTIC on the top and PASSIVE CHARACTERISTIC on the left. Includes a note: For success, roll equal to or less than the indicated number.

Table with 7 columns: Skill, Name, Shots/Round, Damage, Base Chance, Base Range, Hit Points. Lists various firearms and shotguns with their respective stats.

" I see ~~our paths~~ have crossed yet another time. It pleases me greatly...Oh - I have thought of you down there in the vast silence of the Roots of Earth itself.

Yesss..my heart has been filled with the sweet dreams of revenge and the suffering that would impale you when the time was ripe. Imagine the pain you would feel when I came to collect my debt,

when your families, your beloved ones, your friends - everything you hold dear in life - would be destroyed bit by bit. Your fragile, petty minds would be taken apart by the grief, I swear, and you, accursed traitors of our kin and clan would not die..oh noooo - you would live to see the destruction of Mankind and the rise of the Tower. You would live to see the suffering of humanity, to witness the death of your race and gods, and you would live to receive the gift of immortality ! For an eternity to pass you would be sentient, unable to anything but watch the Earth return to dust and sweet darkness. Left with nothing but the memory of your loss. Eternal pain and grief, that was my gift to you....

But alassss, this shall not be ! Instead I shall give you another reward of your despicable treachery . I shall take you to the Roots of Earth! You will accompany me to my present home, and together we will descend into the pits of madness...That is the least I can do for you, now that you have gone through all this trouble to see me ! "

## HANDOUT # 3

i-na li-ib-bi bi-i-ti iṣ-ša-ba-at e-ri-eš-ki-i-gal  
 i-na ša-ar-ti-ša ú-qí-id-di-da-áš-ši-im-ma iṣ-tu ku-us-si-i  
 a-na qá-a-aq-qá-ri qá-qá-as-sa a-na na-ka-si  
 la-a ta-du-ka-an-ni a-ḥu-a-a a-ma-ta lu-uq-ba-a-ku  
 iṣ-mi-ši-i-ma <sup>d</sup>nérgal ir-ma-a qá-ta-a-šu i-ba-ak-ki ud-dá-ḥa-as  
 at-ta lu mu-ti-ma a-na-ku lu áš-ša-at-ka lu-še-eṣ-bi-it-ka  
 šar-ru-ta i-na er-še-e-ti ra-pa-aš-ti lu-uš-ku-un tú-up-pa  
 ša né-mé-e-qi a-na qá-ti-ka at-ta lu bé-e-lu  
 a-na-ku lu be-el-tu <sup>d</sup>nérgal iṣ-mé-e-ma an-na-a qá-ba-ša  
 iṣ-ba-si-ma ú-na-aš-ša-aq-ši di-i-im-ta-ša i-ka-ap-pa-ar  
 mi-i-na-am-ma te-ri-ši-in-ni iṣ-tu ar-ḥa-ni ul-lu-ti  
 a-du ki-na-an-na . . . . .

# Flygt for Guds Skuld

Flygt men tiden er til det Flygt  
 hvis I har livet Kært! Det er ude  
 med mig de har fundet frem til  
 mit skjulested ~~ved ikke~~ Mordan  
 stemmerne i vejsene kalder på mig  
 i mit hoved det går ordt blødt ud  
 tures og skylle mine forbandede kugler

Jeg er fortabt de har gjort mig  
 stemmerne hoster meget nu

kommer syng  
 det er svært at trække ud  
 tomlanen skinner skær i øjnene det  
 og for så forbandet forpulet ordt  
 kom det hele Flygt for Hele!

Prædiker sidder rodt om krog ved søggers de  
 som afselsomme med skumende  
 sølbønder  
 et brænde  
 det fat i ham I ved for Guds skyld det

er så tidene kunap nu.  
 PiSS Det er falsk ah gode ved hjælp mig  
 ham det gør så uhyggeligt Vagt jo for deres  
 sydomme de vil komme om aften  
 og gjen ~~er~~ brænder over det hele  
 gart ~~er~~ andt bærder  
 seker stedet i alle her  
 tog i stamvare til  
 mit ~~er~~ Flygt!  
 Johnny

Handwritten scribbles and marks on the right margin, including a large 'X' and various lines and symbols.



# CALL of CTHULHU®

Name. SARAH LEE MULLWANEY - "LEE"  
 Occupation BIOLOGIST Sex F Age 21  
 Nationality AMERICAN Residence SAN FRANCISCO

INVESTIGATOR STATISTICS  
 STR. 14 DEX 13 INT. 15 Idea. 75  
 CON 14 APP. 15 POW 18 Luck 90  
 SIZ. 11 SAN 90 EDU 16 Know 80  
 Schools HIGH SCHOOL + UNIV  
 Degrees  
 Damage Bonus/Penalty -

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



SANITY POINTS  
 (Insanity ..... ) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18  
 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45  
 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72  
 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10) .... <input type="checkbox"/>	Geology (00) .10. <input type="checkbox"/>	Psychology (05) .... <input type="checkbox"/>
Anthropology (00) .... <input type="checkbox"/>	Hide (10) .... <input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5) 80 <input type="checkbox"/>
Archaeology (00) .... <input type="checkbox"/>	History (20) .... <input type="checkbox"/>	Read/Write SPANISH (00) 30 <input type="checkbox"/>
Astronomy (00) .... <input type="checkbox"/>	Jump (25) .... <input type="checkbox"/>	Read/Write GERMAN (00) 35 <input type="checkbox"/>
Bargain (05) 53 <input type="checkbox"/>	Law (05) .35. <input type="checkbox"/>	Read/Write. .... (00) .... <input type="checkbox"/>
Botany (00) 26 <input type="checkbox"/>	Library Use (25) .00. <input type="checkbox"/>	Ride (05) .... <input type="checkbox"/>
Camouflage (25) .... <input type="checkbox"/>	Linguist (00) .... <input type="checkbox"/>	Sing (05) .... <input type="checkbox"/>
Chemistry (00) 20 <input type="checkbox"/>	Listen (25) .... <input type="checkbox"/>	Sneak (10) .... <input type="checkbox"/>
Climb (40) .... <input type="checkbox"/>	Make Maps (10) .... <input type="checkbox"/>	Speak SPANISH (00) 42 <input type="checkbox"/>
Credit Rating (15) 00 <input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20) .25. <input type="checkbox"/>	Speak GERMAN (00) 26 <input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00) .... <input type="checkbox"/>	Occult (05) .... <input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25) 50 <input type="checkbox"/>
Debate (10) 75 <input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00) .... <input type="checkbox"/>	Swim (25) .... <input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05) .... <input type="checkbox"/>	Oratory (05) .80. <input type="checkbox"/>	Throw (25) .... <input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2) 23 <input type="checkbox"/>	Pharmacy (00) .... <input type="checkbox"/>	Track (10) .... <input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20) .... <input type="checkbox"/>	Photography (10) .... <input type="checkbox"/>	Treat Disease (05) .... <input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10) .... <input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05) .25. <input type="checkbox"/>	Treat Poison (05) .... <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) 40 <input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00) .... <input type="checkbox"/>	Zoology (00) 23 <input type="checkbox"/>
First Aid (30) .... <input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00) .... <input type="checkbox"/>	..... <input type="checkbox"/>

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Fist/punch	60	1D3	.....	.....	.....
SH. Knife	43	1D4	.....	.....	.....
Kick	30	1D6	.....	.....	.....
Wse GUN	45	*	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....

SPILLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

POLITICS : 50%  
 STREETWISE : 40%  
 SHOPPING : 25%  
 KNOW DRUG : 21%  
 ECOLOGY : 40%

# CALL of CTHULHU®

Name..... ALEX WINTER - "DOC"  
 Occupation..... BIODIVERSITY Sex..... U Age..... 23  
 Nationality..... AMERICAN Residence..... SAN FRANCISCO

## INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 10. DEX 12. INT. 16. Idea. 90.  
 CON. 11. APP. 13. POW. 16. Luck. 80.  
 SIZ. 13. SAN. 75. EDU. 13. Know. 90.  
 Schools.....  
 Degrees.....  
 Damage Bonus/Penalty.....

## MAGIC POINTS

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

## HIT POINTS

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



## SANITY POINTS

(Insanity.....)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18								
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

## INVESTIGATOR SKILLS

- |                             |                             |                               |                             |                               |                             |
|-----------------------------|-----------------------------|-------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|-----------------------------|
| Accounting (10).....        | <input type="checkbox"/>    | Geology (00).....             | <input type="checkbox"/>    | Psychology (05).....          | <input type="checkbox"/>    |
| Anthropology (00).....      | <input type="checkbox"/>    | Hide (10).....                | <input type="checkbox"/>    | Read/Write Eng. (EDU x5)..... | 90 <input type="checkbox"/> |
| Archaeology (00).....       | <input type="checkbox"/>    | History (20).....             | <input type="checkbox"/>    | Read/Write. LATIN. (00).....  | 50 <input type="checkbox"/> |
| Astronomy (00).....         | 21 <input type="checkbox"/> | Jump (25).....                | <input type="checkbox"/>    | Read/Write. SPANISH (00)..... | 30 <input type="checkbox"/> |
| Bargain (05).....           | <input type="checkbox"/>    | Law (05).....                 | <input type="checkbox"/>    | Read/Write. .... (00).....    | <input type="checkbox"/>    |
| Botany (00).....            | 40 <input type="checkbox"/> | Library Use (25).....         | 30 <input type="checkbox"/> | Ride (05).....                | <input type="checkbox"/>    |
| Camouflage (25).....        | <input type="checkbox"/>    | Linguist (00).....            | <input type="checkbox"/>    | Sing (05).....                | <input type="checkbox"/>    |
| Chemistry (00).....         | 35 <input type="checkbox"/> | Listen (25).....              | <input type="checkbox"/>    | Sneak (10).....               | <input type="checkbox"/>    |
| Climb (40).....             | <input type="checkbox"/>    | Make Maps (10)/DRAW.....      | 20 <input type="checkbox"/> | Speak. SPANISH. (00).....     | 49 <input type="checkbox"/> |
| Credit Rating (15).....     | 50 <input type="checkbox"/> | Mechanical Repair (20).....   | <input type="checkbox"/>    | Speak. .... (00).....         | <input type="checkbox"/>    |
| Cthulhu Mythos (00).....    | <input type="checkbox"/>    | Occult (05).....              | <input type="checkbox"/>    | Spot Hidden (25).....         | 50 <input type="checkbox"/> |
| Debate (10).....            | 80 <input type="checkbox"/> | Operate Hv. Machine (00)..... | <input type="checkbox"/>    | Swim (25).....                | <input type="checkbox"/>    |
| Diagnose Disease (05).....  | <input type="checkbox"/>    | Oratory (05).....             | <input type="checkbox"/>    | Throw (25).....               | <input type="checkbox"/>    |
| Dodge (DEX x2).....         | 24 <input type="checkbox"/> | Pharmacy (00).....            | 20 <input type="checkbox"/> | Track (10).....               | <input type="checkbox"/>    |
| Drive Automobile (20).....  | 30 <input type="checkbox"/> | Photography (10).....         | <input type="checkbox"/>    | Treat Disease (05).....       | <input type="checkbox"/>    |
| Electrical Repair (10)..... | <input type="checkbox"/>    | Pick Pocket (05).....         | <input type="checkbox"/>    | Treat Poison (05).....        | <input type="checkbox"/>    |
| Fast Talk (05).....         | <input type="checkbox"/>    | Pilot Aircraft (00).....      | <input type="checkbox"/>    | Zoology (00).....             | 40 <input type="checkbox"/> |
| First Aid (30).....         | 35 <input type="checkbox"/> | Psychoanalysis (00).....      | <input type="checkbox"/>    | BIOCHEMISTRY.....             | 30 <input type="checkbox"/> |

## WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....

## SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

GENETICS: 45%  
 ECOLOGY: 21%  
 TRIVIAL KNOWLEDGE: 0%  
 PHILOSOPHY: 20%  
 SYSTEMATISERETING: 56%

# CALL of CTHULHU®

Name. ANTHONY BAILEY - "BAUNAS"  
 Occupation BIOLOGIST Sex M Age 20  
 Nationality AMERICAN Residence SAN FRANCISCO

## INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 13 DEX 15 INT 14 Idea 70  
 CON 14 APP 15 POW 10 Luck 30  
 SIZ 12 SAN 90 EDU 12 Know 60  
 Schools HIGH SCHOOL  
 Degrees  
 Damage Bonus/Penalty

## MAGIC POINTS

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

## HIT POINTS

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



## SANITY POINTS

(Insanity) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18  
 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45  
 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72  
 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

## INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10) . . . . . <input type="checkbox"/>	Geology (00) . . . . . <input type="checkbox"/>	Psychology (05) . . . . . <input type="checkbox"/>
Anthropology (00) . . . . . <input type="checkbox"/>	Hide (10) . . . . . <input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5) .65 <input type="checkbox"/>
Archaeology (00) . . . . . <input type="checkbox"/>	History (20) . . . . . <input type="checkbox"/>	Read/Write SPANISH (00) .36 <input type="checkbox"/>
Astronomy (00) . . . . . <input type="checkbox"/>	Jump (25) . . . . . <input type="checkbox"/>	Read/Write . . . . . (00) . . . . . <input type="checkbox"/>
Bargain (05) . . . . . <input type="checkbox"/>	Law (05) . . . . . <input type="checkbox"/>	Read/Write . . . . . (00) . . . . . <input type="checkbox"/>
Botany (00) . . . . . <input type="checkbox"/>	Library Use (25) . . . . . <input type="checkbox"/>	Ride (05) . . . . . <input type="checkbox"/>
Camouflage (25) . . . . . <input type="checkbox"/>	Linguist (00) . . . . . <input type="checkbox"/>	Sing (05) . . . . . <input type="checkbox"/>
Chemistry (00) . . . . . <input type="checkbox"/>	Listen (25) . . . . . <input type="checkbox"/>	Sneak (10) . . . . . <input type="checkbox"/>
Climb (40) . . . . . <input type="checkbox"/>	Make Maps (10) . . . . . <input type="checkbox"/>	Speak SPANISH (00) .40 <input type="checkbox"/>
Credit Rating (15) . . . . . <input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20) . . . . . <input type="checkbox"/>	Speak . . . . . (00) . . . . . <input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00) . . . . . <input type="checkbox"/>	Occult (05) . . . . . <input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25) . . . . . <input type="checkbox"/>
Debate (10) . . . . . <input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00) . . . . . <input type="checkbox"/>	Swim (25) . . . . . <input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05) . . . . . <input type="checkbox"/>	Oratory (05) . . . . . <input type="checkbox"/>	Throw (25) . . . . . <input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2) . . . . . <input type="checkbox"/>	Pharmacy (00) . . . . . <input type="checkbox"/>	Track (10) . . . . . <input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20) . . . . . <input type="checkbox"/>	Photography (10) . . . . . <input type="checkbox"/>	Treat Disease (05) . . . . . <input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10) . . . . . <input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05) . . . . . <input type="checkbox"/>	Treat Poison (05) . . . . . <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) . . . . . <input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00) . . . . . <input type="checkbox"/>	Zoology (00) . . . . . <input type="checkbox"/>
First Aid (30) . . . . . <input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00) . . . . . <input type="checkbox"/>	Acting . . . . . <input type="checkbox"/>

## WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Fist/punch	50	1D3			
Kick	25	1D6			
Grapple	25	*			
Use gun	25	*			

## SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

tell jokes : 60%  
 quote movie : 30%  
 play videogame : 38%  
 veracutality : 300%  
 \* Hideout : 100%  
 se uskyldig od : 300%

\* diverse practical jokes - ingredients

# CALL of CTHULHU®

Name..... BOBBY WATSON  
 Occupation..... BIOLOGIST Sex... M... Age... 21  
 Nationality..... AMERICAN Residence..... SAN FRANCISCO

## MAGIC POINTS

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

## HIT POINTS

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



## INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 12 DEX 13 INT. 14 Idea... 70  
 CON 13 APP. 12 POW 13 Luck... 65  
 SIZ 13 SAN 65 EDU 16 Know 80  
 Schools... High school  
 Degrees.....  
 Damage Bonus/Penalty.....

## SANITY POINTS

(Insanity.....) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45  
 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72  
 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

## INVESTIGATOR SKILLS

- |                              |                                    |                                |                          |                                      |                                    |
|------------------------------|------------------------------------|--------------------------------|--------------------------|--------------------------------------|------------------------------------|
| Accounting (10) .....        | <input type="checkbox"/>           | Geology (00) .....             | <input type="checkbox"/> | Psychology (05) .....                | <input type="checkbox"/>           |
| Anthropology (00) .....      | <input type="checkbox"/>           | Hide (10) .....                | <input type="checkbox"/> | Read/Write Eng. (EDU x5) .....       | <input type="checkbox"/>           |
| Archaeology (00) .....       | <input type="checkbox"/>           | History (20) .....             | <input type="checkbox"/> | Read/Write. <u>LATIN</u> (00) .....  | <u>20</u> <input type="checkbox"/> |
| Astronomy (00) .....         | <input type="checkbox"/>           | Jump (25) .....                | <input type="checkbox"/> | Read/Write. <u>FRENCH</u> (00) ..... | <u>36</u> <input type="checkbox"/> |
| Bargain (05) .....           | <input type="checkbox"/>           | Law (05) .....                 | <input type="checkbox"/> | Read/Write. .... (00) .....          | <input type="checkbox"/>           |
| Botany (00) .....            | <u>19</u> <input type="checkbox"/> | Library Use (25) .....         | <input type="checkbox"/> | Ride (05) .....                      | <u>38</u> <input type="checkbox"/> |
| Camouflage (25) .....        | <input type="checkbox"/>           | Linguist (00) .....            | <input type="checkbox"/> | Sing (05) .....                      | <input type="checkbox"/>           |
| Chemistry (00) .....         | <u>25</u> <input type="checkbox"/> | Listen (25) .....              | <input type="checkbox"/> | Sneak (10) .....                     | <input type="checkbox"/>           |
| Climb (40) .....             | <input type="checkbox"/>           | Make Maps (10) .....           | <input type="checkbox"/> | Speak. <u>FRENCH</u> ... (00) .....  | <u>31</u> <input type="checkbox"/> |
| Credit Rating (15) .....     | <u>60</u> <input type="checkbox"/> | Mechanical Repair (20) .....   | <input type="checkbox"/> | Speak ..... (00) .....               | <input type="checkbox"/>           |
| Cthulhu Mythos (00) .....    | <input type="checkbox"/>           | Occult (05) .....              | <input type="checkbox"/> | Spot Hidden (25) .....               | <u>52</u> <input type="checkbox"/> |
| Debate (10) .....            | <input type="checkbox"/>           | Operate Hv. Machine (00) ..... | <input type="checkbox"/> | Swim (25) .....                      | <u>40</u> <input type="checkbox"/> |
| Diagnose Disease (05) .....  | <input type="checkbox"/>           | Oratory (05) .....             | <input type="checkbox"/> | Throw (25) .....                     | <input type="checkbox"/>           |
| Dodge (DEX x2) .....         | <input type="checkbox"/>           | Pharmacy (00) .....            | <input type="checkbox"/> | Track (10) .....                     | <input type="checkbox"/>           |
| Drive Automobile (20) .....  | <u>31</u> <input type="checkbox"/> | Photography (10) .....         | <input type="checkbox"/> | Treat Disease (05) .....             | <input type="checkbox"/>           |
| Electrical Repair (10) ..... | <input type="checkbox"/>           | Pick Pocket (05) .....         | <input type="checkbox"/> | Treat Poison (05) .....              | <input type="checkbox"/>           |
| Fast Talk (05) .....         | <input type="checkbox"/>           | Pilot Aircraft (00) .....      | <input type="checkbox"/> | Zoology (00) .....                   | <u>29</u> <input type="checkbox"/> |
| First Aid (30) .....         | <input type="checkbox"/>           | Psychoanalysis (00) .....      | <input type="checkbox"/> | <u>Well behave</u> .....             | <u>72</u> <input type="checkbox"/> |
|                              |                                    |                                |                          | <u>DISBEHAVE</u> .....               | <u>21</u> <input type="checkbox"/> |

## WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Fist/punch	50	1D3			
Kick	25	1D4			
GRAPPLE	25	*			
<del>WADDER</del>					

## SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

ecology: 32%  
 Biochemistry: 21%  
 Genetics: 23%  
 Play cricket: 42%  
 BRAVE: 16%  
 Fastning: 30%

# CALL of CTHULHU

Name... JANE MONBRIDSEN  
 Occupation ~~ARBETTER~~ Sex... F... Age... 24  
 Nationality ~~DANSK~~... Residence... KOPING

## INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 11. DEX 14. INT. 14. Idea. 70  
 CON 12. APP. 12. POW. 12. Luck. 60  
 SIZ. 12. SAN. 60. EDU. 13. Know. 65  
 Schools... HF. + Högskola (musik)  
 Degrees... HF  
 Damage Bonus/Penalty

## MAGIC POINTS

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

## HIT POINTS

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



## SANITY POINTS

(Insanity)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18								
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

## INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10)	.20	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	....	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	.20	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	....	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	....	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	.50	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	....	<input type="checkbox"/>	History (20)	....	<input type="checkbox"/>	Read/Write. German (00)	.40	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	....	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	....	<input type="checkbox"/>	Read/Write. French (00)	.30	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	.80	<input type="checkbox"/>	Law (05)	....	<input type="checkbox"/>	Read/Write. .... (00)	....	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	....	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	.30	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	....	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	.30	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	....	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	....	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	....	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	....	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	....	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	....	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	....	<input type="checkbox"/>	Speak. German (00)	.25	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	.20	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	.20	<input type="checkbox"/>	Speak. English (00)	.60	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	.10	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	.10	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	.30	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	.40	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	....	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	....	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	....	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	....	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	....	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	.28	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	....	<input type="checkbox"/>	Track (10)	....	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	....	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	.20	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	....	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	....	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	....	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	....	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	....	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	....	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	....	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	....	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	....	<input type="checkbox"/>			

## WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Kick	.80	.1D3	....	....	....
Fist/punch	.25	.1D6	....	....	....
use small knife	.70	.1D4	....	....	....
....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....

## SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Acting: .30%  
 play guitar: .60%  
 very social: .100%  
 streetwise: .40%  
 musician: .80%  
 shoplifting: .20%  
 pick pocket: .15%

# CALL of CTHULHU®

Name... CATHERINE DO CHAMPS  
 Occupation... BIX. STUD. Sex... F... Age... 21...  
 Nationality... AMERICAN... Residence... SF.....

## INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 12 DEX 12 INT 16 Idea 80  
 CON 13 APP 17 POW 13 Luck 65  
 SIZ 11 SAN 65 EDU 16 Know 80  
 Schools... High School  
 Degrees  
 Damage Bonus/Penalty

## MAGIC POINTS

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

## HIT POINTS

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



## SANITY POINTS

(Insanity ..... ) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18  
 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45  
 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72  
 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

## INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10) .... <input type="checkbox"/>	Geology (00) .... <input type="checkbox"/>	Psychology (05) 31. <input type="checkbox"/>
Anthropology (00) .... <input type="checkbox"/>	Hide (10) 35. <input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5) 80. <input type="checkbox"/>
Archaeology (00) 20. <input type="checkbox"/>	History (20) .... <input type="checkbox"/>	Read/Write LATIN (00) 50. <input type="checkbox"/>
Astronomy (00) 19. <input type="checkbox"/>	Jump (25) .... <input type="checkbox"/>	Read/Write GREEK (00) 50. <input type="checkbox"/>
Bargain (05) .... <input type="checkbox"/>	Law (05) .... <input type="checkbox"/>	Read/Write HEBREW (00) 40. <input type="checkbox"/>
Botany (00) 20. <input type="checkbox"/>	Library Use (25) 70. <input type="checkbox"/>	Ride (05) .... <input type="checkbox"/>
Camouflage (25) .... <input type="checkbox"/>	Linguist (00) 14. <input type="checkbox"/>	Sing (05) .... <input type="checkbox"/>
Chemistry (00) 20. <input type="checkbox"/>	Listen (25) .... <input type="checkbox"/>	Sneak (10) .... <input type="checkbox"/>
Climb (40) .... <input type="checkbox"/>	Make Maps (10) .... <input type="checkbox"/>	Speak LATIN (00) 30. <input type="checkbox"/>
Credit Rating (15) .... <input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20) .... <input type="checkbox"/>	Speak AN. GREEK (00) 40. <input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00) .... <input type="checkbox"/>	Occult (05) 70. <input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25) 60. <input type="checkbox"/>
Debate (10) .... <input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00) .... <input type="checkbox"/>	Swim (25) .... <input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05) .... <input type="checkbox"/>	Oratory (05) .... <input type="checkbox"/>	Throw (25) .... <input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2) .... <input type="checkbox"/>	Pharmacy (00) .... <input type="checkbox"/>	Track (10) .... <input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20) 26. <input type="checkbox"/>	Photography (10) .... <input type="checkbox"/>	Treat Disease (05) .... <input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10) .... <input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05) .... <input type="checkbox"/>	Treat Poison (05) .... <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) .... <input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00) .... <input type="checkbox"/>	Zoology (00) 30. <input type="checkbox"/>
First Aid (30) 40. <input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00) .... <input type="checkbox"/>	Ed. Hist. 50. <input type="checkbox"/>

## WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Flat/punch	50	1D3	....	....	....
knife	25	1D6	....	....	....
Use small kn.	25	1D4	....	....	....
....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....

## SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.. READ/WRITE SANSKRIT: 30%  
 .. KNOW DRUG: 17%  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....