Call of Cthulhu Fastaval 1989

Ullog nunagarfinnguagaluami

Forhistorie 7 jan 1959

Kangeq er et lille udsted ca. 76 km. nord for Angmagssalik. Der bor ca. 120 menesker, de eneste danskere er præsten, som også er lærer, og K.G.H. bestyren, resten er grønlændere som enten arbejder på fiske fabrikken eller lever af fangst, som så mange ander steder Grønland.

Kangeq's eneste forbindelse med omverden er en kraftig radio, der står i KGH's butik i byen.

Der har siden jul ikke været kontakt med byen, det ville dog normalt ikke have foruroliget nogen, men da det ikke var muligt at sende nytårs-hilsner og man ingen modtog fra udstedet har man flere gange siden prøvet at komme i kontakt med udstedet uden resultat.

På denne baggrund har man besluttet at sende en lille expedition ud til Kangeq for at se om det "bare" er radioen der er i stykker eller om der er sket noget alvorligt i udstedet. Da en Piteraq har hærget siden nytår og først nu er ved at løje af har det ikke været muligt at komme afsted før. I har, da i mødtes ved middagstid, aftalt, at hvis det er stille i morgen tager i afsted kl. 6.

Expeditionen består af officer Henrik Knudsen fra Sirius-patruljen, to poiltifolk Hans Ibsen og Jacob Lynge fra Angmagssalik, 1 læge Hans von Wittenberg, 1 sygeplejeske Karen Jæbsen og 1 grønlandsk fanger Abraham Lynge.

Med jer har i tre slæder med ialt 36 hunde, provision til 3 dage for hunde og menesker, våben og ammunition, kort over turen og Kangeq, ski og sne-sko til alle, to set tøj til alle, diverse lægeudstyr og medicin, samt telte og standard overlevelses udstyr som normalt for Sirius-patruljen til seks personer.

Da det idag er onsdag har I resten af eftermiddagen til at købe ydeligere ind, hvis i føler at det er nødvendigt.

Hvis alt går vel regner i med at være i Kangeq omkring kl. 9 om aften samme dag som i tager afsted.

GM's forhistorie

Præsten i Kangeq, Peder Johannes Rosing fik, kort efter hans ankomst til byen for 2 1/2 år siden, en meget respekteret fanger, Peter Abraham, omvendt til Kristendommen, denne Peter blev straks døbt og gift, ligesom hans 6-årige dreng også straks blev døbt.

September 58' opstår der stridigheder i familien. Anna's oldefar var åndemaner, og hendes familie er derfor stærkt knyttet til den grønlandske mytiske lære. Peter og Anna kommer op at skændes, og Peter tæver hende til døde i fuldskab.

Da Peter bliver ædru og opdager at han har myrdet sin kone begår han selvmord ved at drage op i fjeldet under en storm. Dette gør ham til en Qivittoq, hvilket han ikke var klar over.

Da man blev klar over Peter og Anna's død i Kangeq, kunne Johannes fremvise et testamente, hvori der stod at de afdødes barn skulle tages i pleje af ham selv og opdrages kristent.

Drengen, Marcus, bliver kraftigt mobbet af de jævnalderne børn og bliver ved et uheld dræbt den 21. december, da de andre skubber til ham mens de går over broen mellem byens to halvdele og gelænderet bryder sammen. Han falder de seks meter ned på iskanten neden for og brækker halsen, død på stedet.

Marcus's død får hans bedsteforældre til at reagere hurtigt. Da de ønsker at han får en traditionel begravelse på gravpladsen ved byen, får de ham straks ført derover så åndemaneren kan foretage begravelsen inden der går to timer.

Da Johannes får at vide at Marcus er død, bestiller han en kiste hos tømreren og får lavet en grav på kirkegården. Johannes problem er nu at få Marcus's lig udleveret af åndemaneren. Det viser sig naturligvis at være umuligt, så han forsøger selv at tage over til gravpladsen, men bliver stoppet derovre af åndemaneren og tre fangere, og ført tilbage til byen. Dagen efter ved prædiken 1. juledag, fortæller Johannes om hedningenes udåd og får på den måde hele den kristne menighed over på sin side. En lille gruppe bliver bagefter enige om at de skal tage over til gravpladsen 2. juledag for at hente Marcus's lig, om nødvendigt skyde de grønlændere, som stiller sig i vejen. Marcus's kiste bliver stillet klar ved alteret i kirken, hans grav er også blevet færdig.

2. Juledag tager tre mænd over til gravpladsen tidligt om morgen. Derovre bliver de mødt af en bevæbnet fanger, som affyrer et varselsskud inden han løber i dækning. Da man prøver at komme nærmere bliver fabriks-bestyren ramt i skulderen og falder ned af sikrenten, det lykkes dog for de to andre (Johannes og KGH bestyren), at dræbe vagten med et skud i hovedet. Da de så begynder at lede blandt gravene bliver de beskudt fra byen og må flygte tilbage over havnen.

I de efterfølgende kampe i byen, bliver KGH-bestyren, der har forskanset sig i butikken, dræbt da en af hans hjemmelavede håndgranater (tre dynamit stænger bundet sammen) exploderer inde i bygningen og antænder resterne af huset. Butikken bliver næsten helt ødelagt, radioen, generatoren, og petroliums-lageret der står i/ved bygningen ødelægges totalt under sammenstyrtningen. Byen er nu uden komunikation, EL og fødevare-lager.

I lyset af den nye situation stopper kampene over hele byen og Johannes kan se at han nu har tabt. Samtidig med at alle i byen nu risikerer, enten sulte eller fryse ihjel. Han finder sin antikke bibel og nogle provisioner og begiver sig ind i landet på ski for at finde en hytte, han ved ligger et stykke oppe ad fjeldet.

De næste par dage bruger han på at oversætte det sidste stykke af Johannes Åbenbaring som han har i original skrift i sin græske bibel, håbende på at finde noget der kan vinde byen for ham. Han finder i 13. kap. en tekst, der ikke passer med nogen anden bibel. Uden at erkende det læser han om *Anit-Krist* som om dette var den rigtige Messias. Denne tekst er den af Satan forfalskede, gennem Evangelisten Johannes's hånd, udgave af Åbenbaringen. Johannes læser videre om påkaldelse af *Engle* og lærer sig dette for at kunne vise den overtroiske grøndlandske befolkning at Gud's magt er større end nogen åndemaners. Nyt-års dag vender han tilbage til byen, for at prædike i kirken og samtidig påkalde *Engelene* i alles påsyn.

Påkaldelsen forløber fint, bortset fra at de lokale *Engle*, er Qivittoq'er og disse kun kommer hvis der er en Pitaraq i området. Pitaraq'en begynder med kraftige temperaturfald og en stadig kraftigere vind fra indlandsisen. I løbet af en time er stormen oppe på fuld styrke og alt løst uden for, bliver blæst ud over drivisen, deriblandt alle hundene i byen. Henad aften kommer Qivittoq'erne så ned fra fjeldet, med dem er Marcus's far og da præsten ser ham bliver han sindsyg og flygter tilbage til hytten inde i land. På mystisk vis mærker han ikke effekten af Pitaraq'en og kommer velbeholden derop. Dette skyltes at biblen beskytter Johannes imod naturens kræfter, se senere beskrivelse af biblens kræfter.

De næste 5 dage hærger Pitaraq'en Kangeq og omegn. Den er ikke speciel kraftig i vinden, men den er koldere end sædvanligt. Qivittoq'erne udrydder i mens Kangeq's befolkning. Selv åndemaneren bliver dræbt da hans Tupilak knækker efter at have dræbt en del Qivittoq'er.

Når byen er tømt for liv henad aften den 5. januar forsvinder Pitaraq'en, som om intet var hændt. I mellemtiden er der faldet ca. 1/2 meter sne så alle spor af kamp er slettet, undtagen KGH-butikken der er raseret af dynamit og brand, og indtil flere af husene, som har skud huller. Der er ingen spor af de dræbte da Qivittoq'erne har taget ligne med sig tilbage i fjeldet. Den eneste døde man kan finde er åndemaneren, som ligger sammen med en Qivittoq lige ved siden af den ødelagte Tupilak.

Når party'et ankommer om aftenen den 8. januar, er der ingen spor af liv i byen, som mest ser ud som om den er blevet forladt efter en natur katastrofe.

Timeline

7. januar: Forberedelser i Angmassallik.
8. januar: Afrejse og ankomst til Kangeq (se *under turen*)
9. januar: Temperatur stigning, evt. ankomst til Kangeq.
Det begynder at regne først på aftenen og når temperaturen igen falder tidligt om morgnen vil 1/3 af hundene dø, hvis de ikke alle bliver lukket ind i et varmt hus.
10. januar: Det er meget koldt, afrejse er umulig.
11. januar: Hundene prøver at få partyet op til hytten i fjeldet. En river sig løs og kan senere findes død 2 km. fra hytten. Det er stadig meget koldt.
12. januar: Fire hunde findes døde om morgnen, der har været uro blandt alle hunde i løbet af natten.
13. januar: En dampsky kan ses over åndemanerens bakke hvor han ligger under sneen ved siden af sin tupilak (med mindre denne er fundet allerede). Dampen stammer fra den ødelagte tupilak, som smelter sneen omkring sig.
14. januar og senere: Sidste chance for at finde præsten. Hvis ikke han bliver fundet denne dag vil en Piteraq fjerne de sidste rester af byen, for derefter at hærge Angmassallik i de næste par uger. NB: Hvis præsten bliver dræbt, men man ikke ødelægger hans bibel, vil stormen alligevel komme.

Angmassallik:

Indkøb: Der er mulighed for at købe næsten alt i rifler, det eneste automat-våben man kan få er een maskinpistol, man kan ikke få pistoler, men det er muligt at købe dynamit i begrænset omfang. Radio og overlevelses udstyr kan fås i næsten ubegrænset omfang hvis man kan finde penge til det. Det er også muligt at købe næsten alle dagligvarer, der kan fryses ned eller tørres. Se *priser i Angmassallik.*

Biblioteket: På biblioteket kan man få et kort over stedet og låne bøger om grønlandsk mytologi (handout om myter, to bøger af fire timer (R/W-dansk)) samt finde en grønlandsk-dansk ordbog (uden værdi for scenariet).

Komune-kontoret: Her kan man få navne på beboere i Kangeq, men bliver henvist til de pågældendes myndigheder i Grønland og Danmark, hvis man vil have historiske oplysninger om enkeltpersoner (to timer).

Missions-huset/Kirken: Præsten kan overtales til at vise Johannesses ansøgning om posten i Kangeq (Oratory/ Handout), men vil ellers henvise til bispen i Aalborg (ca. en time).

KGH: Der er kun positive ting at fortælle om bestyren i Kangaq (ca. en time).

Forspørgseler blandt grønlændere: En gammel mand kan overtales til at fortælle om åndemaneren i Kangeq. (Oratory/Fast Talk/Bribe(spiritus), tre timer for at finde ham, 1 time's snak).

Bispen i Aalborg: Man kan kontakte bispen i Aalborg ved at bruge radioen til danmark for derefter at blive omstillet pr. telefon til kontoret i Aalborg. Dette kan dog kun lade sig gøre hvis man ringer i de normale danske åbningstider (kl. 9 til 17) dvs. inden kl. 13 grønlandsk tid eller efter kl. 4 om morgnen.
Her kan man fortælle at Johannes er en meget ivrig missionær og at han blev anbefalet at søge til Grønland. Hvis man klarer 1/2 Oratory, vil man også blive fortalt at anbefalingen *måske* grundede i at Johannes var *omgivet af uheld* og generelt ikke værdsat hvor han tidligere har fungeret. (ca. 20 min. i/ved radioen på telegrafist-stationen)

Under turen til Kangeq:
Turen til Kangeq forløber begivenheds-løst, de tre slædefører skal een gang hver checke deres *Slædekørsel* skill, hvis de fumbler bliver holdet nød til at efterlade 1/3 af deres provisioner og slæden, eller at overnatte i fangsthytten på vejen. Hvis noget går galt kan man ankomme den 9. kl. 11 ellers ankommer man ca. kl 21.

Kangeq:

Byens seværdigheder:
Hus B-163(4E): Dette er kirken i byen. Det er en lille sparsomt udstyret træ-kirke. Her er et alter af træ med et stykke rødt klæde over. Lysestager, bænke og andet normalt for en lille kirke. Men man vil lægge mærke til en barnekiste ved alteret. Kisten er tom, men ser ny ud. Der ligger også en pæn bibel ved alteret. I denne bibel er indlagt nogle sider pergament, dette er en græsk tekst markeret VI,XI (fra bønne bogen). Bogmærket i biblen ligger på Mat. 2.
Hus B-96 & 97(3E): Dette er fiske-/garn- huset med tilhørende kaj. Inde i huset kan man se at garnene ligger spredt ud over gulvet, det eneste andet man finde her er fiske-/fangst-redskaber. Øst for denne er der en lille vig hvor både/hvaler kan trækkes op. Der ligger både oppe nu, ved siden af et bardehvals-skelet.
Hus B-686(2F): Dette er et normalt beboelseshus, der ligger en baptistisk bibel ved et hjemme alter.
Hus B-1103(4C): Dette er det mest beskudte hus. Der er 12 skudhuller i den vestlige gavl. Skodderne foran vinduet på 1. sal står åbent. På gulvet bag dette vindue kan man finde blodpletter blandt patronerne under sneen (ca 20cm sne) og på sengen bagved. Sengen er brudt sammen på midten, som om noget tungt er faldet ned der.
Hus B-1098(4D): Peder Johannes Rosing's hus.
Dette hus virker som præstebolig og skole. Skolen holdes i dagligstuen, som bærer præg af stort slid. Her forefindes en udstoppet pingvin, der bærer navneskiltet *H. Otto*. Denne er doneret af den tidligere lærerinde Majbritt Otto, som havde fået den af sin mand Hans Otto (deltager i en sydpols expedition).

Præsteboligen bærer præg af at have været beboet af en meget religiøs mand. Her findes flere bibel udgaver, og i en låst skuffe i skrivepulten, i sove værelset, kan man finde noget det ligner brudstykker af en bibeloversættelse til dansk fra et ukendt sprog (græsk) og skrevet i hånden (handout, 1 time). Desuden er der også på skrive pulten en dagbog (handout, 6 timer). På hans reol står der tre værker om oversættelse af græske bibel tekster, desuden er Peters testamente også her. Hvis man sammenligner dette med dagbogen, vil man se at det er den samme som har skrevet begge dele, bortset fra at testamentet er underskrevet af en anden, med en meget dårlig håndskrift (spot hidden). På skriveunderlaget kan man svagt se (spot hidden) at her længe har ligget en meget stor bog.

Et af værelserne har fornylig været beboet af et barn (Marcus) og her ligger flere tegninger (handout), der blandt andet viser en mand og en dame i slåskamp, og en tegning visende en mand med et kors og en stor bog eller kasse.

Hus B-1090(0G): Andemaneren's (Migssuarnianga's) hus

I dette hus finder man ikke moderne møbler eller bøger af nogen art. Det varmes op og oplyses udelukkende ved tran lamper. I huset kan man finde mange forskellige fedt-stens og ben figurer, samt en del traditionelle fangstredskaber. Her er også en flad tromme overtrukket med afhåret sælskind med trommestik af ben. Al tøjet i huset er lavet af skind og ser ikke ud til at have været vasket. Sengen i huset er en flad briks af sten overtrukket med forskellige skind, hvorunder der ligger tørret lyng og græs. Her lugter forfærdeligt, men man kan formentlig vænne sig til det (på en tre-fire år). Uden for huset er der et lille udhus hvor man kan finde forskellige former for tørret kød og fisk.

En af fedtstensfigurerne er værd at bemærke for spillerne (spot hidden eller grl. mythos/handout). Den er lavet som et relief i en plade af sten, og forestiller fjeldene omkring byen set fra havet, med byen markeret som en angmagsset der springer over et forbjerg. Den øverste del af udskæringen er domineret af en halvmåne, der ligger ned og nærmest forestiller et halvlukket øje. Dette symboliserer fare for byen (halvmånen er Månemanden, en af de to store grønlandske guder. Angmagsseten er byens symbol, og markerer at byen lever under Havkvindens billigelse / Grl. Mythos).

De øvrige figurer forestiller grøndlandske kvinder og mænd, eller underligt stilliserede dyr og fugle.

Hus B-100(3E): KGH-bestyrerens hjem (med veranda).

Byens flotteste hus. Ingen skudhuller, i modsætning til de omkringliggende huse. Tydeligt en danskers hjem, dvs. meget dansk skønlitteratur, nye møbler, ny radio, kort over området bla. visende fangsthytten (handout, spot hidden), Bestyrerens navn var Ole Juul Nielsen. 76 5.9 n.

Her kan man finde KGHs regnskaber, som viser at det er gået dårligt fangstmæssigt for byen i de sidste par år sammenlignet med tidligere (dette tager tid at finde ud af, ca. 6 timer, plus et Accounting check).

Hus B-99(3E): Resterne af KGH-lageret og -butikken.

Hele den nordlige ende af bygningen er blæst væk. Taget er faldet sammen pga. dette, og det hele er raseret af en brand. Det er selvfølgelig dækket af sne. Op af en væltet indervæg kan man finde et Sanity check til den første som ser KGH-bestyrerens forkullede lig (d6 Sanity hvis man bøffer, ellers 1 pt.)(spot hidden, hvis man ikke roder i sneen langs de væltede vægge).

Hvis man undersøger liget (Diagnostics) vil man opdage at alle knoglerne i hans ryg og nakke er brækket (d3 Sanity hvis man bøffer sit check, ellers 0). Ved siden af liget ligger der en brækket riffel (.30-06). Petroleum, radiosender og generator er totalt ødelagte. Der er stadig lidt madvarer og ammunition (10 dage - een person, 500 skud af alle typer) omme bagest i lageret (Spot Hidden).

Hus B-626(2G): Peter og Annas hus.

Huset er støvet, har tydeligvis ikke været beboet i længere tid (faktisk tre måneder). Et af værelserne er totalt tømt (Marcus' gamle værelse). Et andet, stuen er smadret, og der er gamle blodpletter på gulvet (spot hidden). Der ligger tømte spiritusflasker rundt omkring (flest i stuen).

I resten af værelserne mangler dele af møblementet, og alt Peters og Annas tøj er væk (byens øvrige beboere har taget hvad de syntes de havde brug for).

Hus B-1109(2F): Annas forældres hus.

Meget grønlandsk (se åndemanerens hus), men med nogle moderne ting, f.eks. en sofa i stuen og en moderne seng.

Her er flere gamle ting, bl.a. fedtstensfigurer og en tupilak af ben, der står i stuen.

De øvrige huse

Alle huse har et lille vindfang og alle, undtagen præstens og KGH-bestyrens, består af et eller to rum.

De øvrige huse er beboelseshuse for resten af byens befolkning. De ligner generelt bedsteforældrenes hus udstyrsmæssigt, men der er ingen specielle ting.

Husene vest for vandløbet er mere grønlandsk prægede end dem øst for.

Husene på østsiden er typisk ejede af kristne familier.

Bortset fra de beskrevne huse er der 70% chance for at hvert hus har d6 skudhuller, specielt husene lige vest for broen og husene fra 3E til 4D.

Hvis der ikke står noget specielt om et hus, er der ca. 50% chance for at døren og vinduerne i stueetagen er blokerede indefra med møbler og lignende. Man kan nemt komme ind i disse huse hvis man er lidt opfindsom (f.eks. hvis man bryder døren ned, klatrer op til et gavlvindue på første sal etc.). Inde i disse huse vil man finde spor af kamp, så som opbrudte døre, bordben brækket af (til våben), smadret inventar, og ikke mindst en eller flere frosne blodpøle på gulvet. Der er *ingen* lig i nogen af disse huse, da Oivittoq erne har taget dem med sig. *I disse huse er der også spor efter at beboerne havde forbrændt sig på at have et stykke tid uden kunstig (elektrisk) varme, dvs. der har varet* brandt bål på gulvet, vinduer og døre er skåret af, osv.

Rund om kring
Hvis man afsøger "gaderne" i byen vil man hist og her kunne finde frosne lig, disse vil være tømt for blod og have skrækslagne udtryk i ansigtet. Der er ikke ret mange (ca. 10 stykker) men de er der. Der vil også være mulighed for at finde dem uden at lede, men de må gerne komme ubelejeligt for PC'erne (f.eks. når de flygter fra en Qivittoq og det ikke er kritisk, eller hvis man er på vej tilbage fra et uheld på broen, kan man falde over et lig).

Gravpladsen(2D-2E): Den gamle grønlandske gravplads.
Hvis man leder i gravende, som består af en lille stenforhøjning med et hulrum under, vil man enten finde en skindsæk med et lig eller rester af menneskeknogler. Ligene vil være i forskellig grad af forrådnelse. Der vil være to lig, som virker helt friske, nemlig Marcus'og Annas. Når man begynder at rode i gravene vil hundene begynde at hyle på den anden side af havnen (eller hvis man har nogle med derover vil de prøve at få pågældende væk fra gravene), der vil efter ca. 10 minutter komme en polar-ræv og se på hvad man laver. Det er naturligvis åndemanerens hjælpeånder der vil prøve at holde partyet væk fra gravene. De vil under ingen omstændigheder angribe nogen i partyet, men gerne en Qivittoq.

Kirkegården(4E-lige nord for kirken): Hvis man vader rundt her vil man skvatte ned i et hul, som er dækket af sne. Nemlig hvad der var tænkt som Marcus' grav. hullet er 1.5 meter dybt, d.v.s. at man kommer til at stå i sne til halsen (d3 sanity hvis man bøffer sit rul). Man kan se små forhøjninger i sneen, hvor der står kors ved gravene og hvis man ser sig godt for kan man også se en lavning hvor Marcus' grav er (spot hidden hvis man ser sig for).

Broen(2F): Dette er en faldefærdig bro. Der mangler et stykke af gelænderet ca. midt på. Lige nedenfor (6 m.) kan man se hvordan isen danner nogle smukke formationer på grund af tidevandet, og hvis man skulle falde ned på disse vil man helt sikkert komme alvorligt til skade (2d6(+d8+2 for isen)) Forøvrigt skal man her klare et DEXx4 hvis det er stormvejr for at undgå at falde ned.
Hvis to eller flere går samlet over broen skal broens STR på 35 resiste imod disses samlede SIZ.

Strømstedet(1F-2F hvor strædet er smallest): På dette sted er der meget stærk understrøm og isen er derfor papirstynd. Dette kan dog ikke ses da der ligger ca. 30 cm sne på isen. Det betyder dog at hver gang der er nogen, der passerer her skal isens STR på 20 resiste mod den samlede SIZ på isen. Hvis man falder igennem skal man rulle sin CONx2 for at kunne foretage sig noget. Hvis der ikke med det samme bliver sagt hvad man gør vil den pågældene blive revet med af strømmen og dø af kulde eller drukne eller shock .... vælg selv.
Man redder den uheldige ved at han/hun holder sig fast i hullets kant (STRx2 vs SIZ) og at de andre kaster reb ud eller maver sig ud til hullet og trækker vikingen op. NB: da vandet er ca -4°C skal man rulle sit CONx2 hver runde for at bevare bevidstheden. Dette gælder også de første 10 min. efter at man er kommet op. Hvis man ikke får behandling for frostskader inden 15 min. vil man få permanente men af sit uheld, og man kan om ingen omstændigheder foretage sig noget den første tid (5 gange tiden, der går indtil man kommer af tøjet et varmt sted. Den tid man evt. tilbringer i et varmt bad tæller dobbelt). Det koster også d3 sanity hvis man bøffer sit rul.
De to grønlændere og Siriuspatruljemanden får et INTx6 check, hvis nogen forsøger at gå over mens de er til stede. Hvis de klarer opdager de selvfølgelig vågen.

Andemanerens bakke(1F): Denne bakke er markant ved det at der på toppen er en 1 meter dyb lavning i sneen, der når helt ned til klippen. På bunden af denne lavning vil man finde åndemanerens ødelagte tupilak (den er knækket i to stykker). Man kan se (spot hidden) en hånd bag sneen i siden af hullet. Hånden tilhører åndemanerens lig (d3 sanity for at se hånden, hvis man bøffer sit check). Han er død af hjerteslag (altså ingen ydre tegn på dødsårsåg, han døde da hans tupilak knækkede). Over ham ligger en "død" qivittoq, den er død da et projectil (tupilak'en) er gået gennem hovedet på den. Hvis man undersøger den (Diagnostics) kan man finde ud af at dette er velbevaret lig der er totalt tømt for blod. Den forekommer næsten mumificeret, og et forsigtigt skøn vil være at personen er død for et par hundrede år siden.
Det koster d3 sanity at finde qivittoq'en (hvis man bøffer), samt d6 at finde ud af at den er flere hundrede år gammel og tømt for blod (kun 1 point hvis man klarer sit check).

Fangsthytten(ikke på kortet, 6 km. nord-vest for byen)
Fangsthytten ligger på en lille platau ca. 300 meter over havet. Det tager en lille time at komme derop på ski, hvis man kender vejen og vejret er godt. Hytten har et stort sove/spise/køkken rum og et lille forråds-kammer. Her er altid mad til fire personer i en uge og kul til at fyre med i tre gange så lang tid. Her er også en nødhjælps kasse og nogle få redskaber (kniv, skovl og en økse).
Hytten er for tiden beboet af Johannes og der vil (med et spot hidden) kunne ses lys om aftenen nede fra byen.
I hytten ligger også Johannes bibel med de sidste pergament sider.

Hvis partyet kommer inden for 1 km. af hytten vil det begynde at blæse op og sne. På den tid det tager at komme det sidste stykke (20 min.) vil vinden være oppe på storm-styrke og der skal de sidste 5 minutter checkes for stormens effekt (se *Pitaraq*).
Når partyet kommer helt op til hytten vil de blive mødt af 4 Qivitok'er, der vil stille sig roligt foran hytten og af Johannes, som står i døren iført bukser og en T-shirt. Johannes vil være beskyttet med en *Flesh Ward* kastet af bogen med 15 magic points, så Johannes vil ikke mærke de første 50 hits han tager.
Partyet kan godt tale med ham hvis de vil, men hvis de prøver at komme nærmere vil Qivitok'erne spærre vejen for dem og, hvis nødvendigt, angribe for at holde partyet væk.
Hvis partyet snakker med Johannes først, skal GM være opmærksom på at hans SAN nu er 0 og at han tror fuldt og fast på at den oversættelse han har lavet af den falske åbenbaring, indeholder den rigtige tekst. Et Oratory efterfuldt af POW vs. POW imod præsten, vil tillade at man kan komme ind i hytten sammen med ham, men med Qivitok'erne blivende uden for. Dette er dog kun muligt hvis man ikke har angrebet eller prøvet at komme forbi Qivitok'erne.
Hvis/når man kommer ind i hytten, kan man nemt forhindre Qivitok'erne i at hjælpe Johannes, ved at stå slåen for døren.
Johannes vil gøre alt for at beskytte sin bog, så hvis partyet prøver at tage den (den ligger på bordet derinde) vil han først prøve at overtale (Oratory/Fast talk + POW vs. POW) vedkommende til at lade den være og hvis det ikke hjælper angribe med kniven i huset (den ligger ved kaminen) eller bare næver (hvis han ikke kan nå kniven).
En person der rører ved biblen skal straks tage et SAN check. Hvis man bøffer tager man 1d20 san, og vil, hvis man ikke bliver sindsyg, ikke røre bogen igen. Hvis man får blot en midlertidig sindsyge, vil man gøre alt for at beskytte bogen imod ødelæggelse og prøve at få den med, uden at vække de andres mistanke. Klarer man sit SAN check taber man 1d6 san og undgår man her sindsyge kan man fortælle om *bogens ondskab* og er i stand til at tage den op uden at tabe ydeligere sanity.
For at ødelægge bogen, skal den brændes, men før må prøve det er man nød til at resiste dens resterende magic points. Hver gang man forsøger vil den bruge 1d6 magic points, og man vil selv miste 1d4 i SAN. Bogen har 25 magic points tilbage, når man ankommer til hytten.
Hvis bogen ikke er ødelagt inden d. 14 kl. 24 vil den kaste *Summon Engles of Death*, således at en ny Pitaraq opstår. Denne Pitaraq vil være så kraftig at den på få timer vil slette Karnaq fra landkortet og vil senere brede sig til Angmassalik og senere hele Grønlands øst-kyst.
Hvis et eller flere party-medlemmer er blevet mentalt forstyrrede ved at røre bogen og derfor beskytter denne, vil disse tilgængeld blive beskyttet imod orkanen.

Monsters:

Qivittoq (fjeldgænger): Dette er en udød grøndlænder, som man bliver, hvis man dør alene inde i landet. Normalt hvis man farer vild på en fjeldtur.

STR 2d6+10 (17)
CON 2d6+10 (17)
SIZ 2d6+3 (10)
DEX 2d6+6 (13)
INT 2d6 (7)
POW 2d6+6 (13)

hp. 15

Armor: 2 pt. minimum dammage from metal weapons (incl. guns) Normal dammage from other weapons.

Skills: Sneak 80%, Hide 80%, Listen 50%, Spot Hidden 50%, Climb 85%, Jump 75%, Track 40%, immune to effecs of storm and cold.

Attacks:
Claw 40% 1d6+Grasp (+1d4) Bite 30% 1d6 (+1d4)
Special: CON drain when grasped, 1 pt/rd.

Spell like ability:
May transform to/from a mist-form of extremly fine snow, capable of passing through small cracks (in walls, under windows, etc.) This takes 10 rounds either way.

Items:

Johannes Abenbaring kap. 13+, samt tillæg om ritualer. (græsk)
Dette er en alternativ tekst til den vi normalt kender fra Det Ny Testamente. Den blev oprindeligt skrevet af Evangelisten Johannes, men mens han skrev blev han besat af djævlen. Derfor fremstiller testamentet herfra *Anti-Krist* som om denne var Messias.
Skriften har usædvanlige kræfter. Den er intelligent og den er i stand til at kaste spells. Den er dog ikke istand til at komunikere andet en hvad skrevet er på dens sider og dette kræver naturligvis at man kan læse græsk.
I ritual tillæget kan man lære (x5) forskellige spells, *Summon Engles of Death*(ny), *Shrivelling*(COC, 76), *Flesh Ward*(COTC, 49), og *Elder Sign*(COC 77).
Skriften har INT på 18 og POW på 100.
Skriftens formål er at omvende menneskeheden til Satan og vil prøve på dette ved at misbruge sin ejer.
Som en bivirkning bringer bogen uheld til sine omgivelser når den har været det samme sted i nogen tid. Hvis man fornægter biblen(den ægte), vil man være imun over for uhelds virkningen, som man dog normalt ikke vil opdage.

Nye spells:

Summon Engles of Death:

Denne spell bruges til at tilkalde de udøde. Hvis der er specielle forhold, som skal være opfyldt (sne storm, solformørkelse etc.) vil disse samtidig blive kreeret.
Spellen koster 20 magic points + 1 pr. time den holdes. Hvis man holder spellen i 24 timer kan man kaste den igen og på den måde fordoble radius, firedoble efter 48 timer, osv.
Radius er normalt 10 miles, men hvis er større område kræves til naturfenonemer vil disse opstå i normal størelse og 2,4,8... gange normalt område når spellen bliver kastet 2.,3.,4.,... gang i træk.

Generelle noter til GM'.

Qivittoq'er

Generelt kan disse bruges til at skræmme spillerene hvis de er for passive. Det bør normalt foregå sådan at man har en chance for at slippe væk fra dem med livet i behold, og det skal ikke bruges de første to dage, men gerne senere.
Et lille eksempel:
Partyet har fundet ud af at byen er forladt og har besluttet sig til at tage tilbage og meddele dette. Det er nu GM's pligt at sende et par Qivittoq'er efter partyet, så de ikke tror at de så er færdige. Man lader det blæse og sne en smule og sender så et par stykker ind i byen. Hundene reagerer prompte (hjælpeånder se neden for) og lige så pingvinen. Hvis det er muligt vil Qivittoq'erne prøve at isolere en eller to personer i en hytte (eller i det åbne) for sig. De vil herefter prøve at komme ind igennem døren, hvis denne er barikaderet vil de prøve et vindue og hvis det også mislykkedes vil de bruge en sprække til at komme ind som vind. De vil naturligvis angribe PC'ere og hunde når de har muligheden.
Til sidst, partyet *skal* have mulighed for at slås med en eller to Qivittoq'er *inden* de kommer op til hytten, med mindre de tager derop første dag (*så* er de selv ude om det).

Hjælpeånder

Hjælpeånderne bruges til at give subtile hint til partyet. De kan naturligvis ikke kommunikere direkte, men kan ved hjælp af lyde, øjenbevægelser, hunde som trækker i tøjet, etc. etc., advare partyet om Qivittoq'er, broen, strømstedet osv. . Det er også muligt at give et ekstra Spot på et kritisk sted, hjælpe med at finde forskellige lig osv..
Hjælpeånderne *skal* bruges til at lave underlige ting (der er en i Pingvinen, denne vil altid følge partyet med øjene).
Se evt. afsnittet om grævpladsen for at få nogle flere ideer.

cut ------

Havkvinden

Denne gud er vandenes herskere, og det er hende som afgører om fangsten er god eller dårlig. Det er den mest tilbedte gud i den grønlandske mytologi, mest fordi hun straffer en landsby hvis den forsømmer hende. Hun symboliseres normalt med et havdyr eller en fisk, som findes i området.

cut ------

Månemanden

Dette er en ond/farlig gud. Manden som bor i månen og får dyr og mennesker til at lave onde ting.
Månemanden symboliseres normalt med en halvmåne.

cut ------

Bøger om oversættelse(præstens hus)

Den første er *Fortolkning af Biblske Skrifter*
Den anden er *Kilde Kritik af Biblen*
Den tredie er *Fortolkning af Oldgræske Ord*

I disse bøger findes en del understregninger og noter, af disse vil man finde:
Generelt findes indet andet i disse bøger.

cut ------
cut ------

Oivittoq

En fjeldgænger, et sagnvæsen, en udød fra fjældet. Ifølge mytologien skal man for evigt vandre i fjeldet hvis man farer vild og dør

Håndskrevne oversættelser 1 (FANGST HYTTEN)

cut ------

12.18 Og Herren stillede sig på sandet ved havet.

13.1 Og Jeg så menneskesønnen stige op ad havet; Hans (messias) hoved og hår var hvidt som hvid guld, som en perle, og Hans øjne som flammende ild.

13.2 Og Hans fødder lignede skinnene guld, når den gløder i essen; i sin venstre hånd havde han ti Kroner og på de ti Kroner stod hellige navne; Og Herren gav ham sin kraft og sin trone og magten. (Th 18.11)

13.3 Og Jeg så, at Hans hoved blev såret til døden, men på den sidste dag opstod han fra de døde. Og Han samlede Jordens folkeslag under sig. (Zal. 10.7)

13.4 - 13.10 (svært oversættelig)

13.11 Og Jeg så en Profet stige op ad jorden, og han var som et lam, men hans røst var som mange vandes brusen.

13.12 (ikke oversættelig)

13.13 Og Profeten gjorde store tegn, og havde magt til at <u>påkalde</u> en hærskare af <u>engle</u>.
(bøn 6.6)
til <u>straf</u> for <u>de vantro</u> som ikke bærer/bar messias mærke på deres højre hånd eller på deres pande.

13.14 Og Profeten fører dem, der bor på jorden til sejr over de vantro. (rest uoversættelig)

Til Missionshuset Angmassallik Aalborg d. 6/6 1956

Anbefaling vedr. Peder Johannes Rossing.

Peder Johannes Rossing har fra 1951 til 1956 virket som Præst i Tranum sogn, hvor han har fremstaaet som en overdaadig berigende Præst hvis Prædikener altid har vagt eftertanke hos Påhørende. I sit virke i Tranum Sogn har han altid været en støtte for dem der lider nød.
Peder Johannes Rossing har selv ytret ønske om at blive forflyttet til denne Missionærs post, da han føler at denne Post er hans Kald.

Biskop Jens Peter Nielsen. d 6/6 56

Håndskrevne oversættelser 1 (FANGST HYTTEN)

cut -------

12.18 Og Herren stillede sig på sandet ved havet.

13.1 Og Jeg så menneskesønnen stige op ad havet; Hans (messias) hoved og hår var hvidt som hvid guld, som en perle, og Hans øjne som flammende ild.

13.2 Og Hans fødder lignede skinnene guld, når den gløder i essen; i sin venstre hånd havde han ti Kroner og på de ti Kroner stod hellige navne; Og Herren gav ham sin kraft og sin trone og magten. (Th 18.11)

13.3 Og Jeg så, at Hans hoved blev såret til døden, men på den sidste dag opstod han fra de døde. Og Han samlede Jordens folkeslag under sig. (Zal. 10.7)

13.4 - 13.10 (svært oversættelig)

13.11 Og Jeg så en Profet stige op ad jorden, og han var som et lam, men hans røst var som mange vandes brusen.

13.12 (ikke oversættelig)

13.13 Og Profeten gjorde store tegn, og havde magt til at <u>påkalde</u> en hærskare af <u>engle</u>.
(bøn 6.6)
til <u>straf</u> for <u>de vantro</u> som ikke bærer/bar messias mærke på deres højre hånd eller på deres pande.

13.14 Og Profeten fører dem, der bor på jorden til sejr over de vantro. (rest uoversættelig)

Til Missionshuset Angmassallik Aalborg d. 6/6 1956

Anbefaling vedr. Peder Johannes Rossing.

Peder Johannes Rossing har fra 1951 til 1956 virket som Præst i Tranum sogn, hvor han har fremstaaet som en overdaadig berigende Præst hvis Prædikener altid har vagt eftertanke hos Påhørende. I sit virke i Tranum Sogn har han altid været en støtte for dem der lider nød.
Peder Johannes Rossing har selv ytret ønske om at blive forflyttet til denne Missionærs post, da han føler at denne Post er hans kald.

Biskop Jens Peter Nielsen. d 6/6 56

Håndskrevne oversættelser 2 (PRÆSTENS BOLIG)

cut ------

12.1 Og et stort tegn viste sig på himmelen; en skøge med purpur og skarlagen beklædning/klødebon som red på en hvid hest/hingst.....

12.7 Og der blev kamp i Himmelen; Mikael og hans demoner (uhellige engle) stred mod Herren; og Herren og hans hellige engle stred mod dem. (se åb. 13.13).

9.4 Og der blev sagt til dem at de ikke måtte skade græsset på jorden eller noget som helst andet grønt eller noget træ, men kun de mennesker som ikke havde messias tegn på deres pande eller deres højre hånd (13.16)

9.12 Det første ve er til ende;.....

10.10 Og Jeg tog den store bog fra/af engelens hånd og spiste den; og den smagte bittert som malurt i min mund.....

11.10 Og de, der bor på jorden, skal klage og græde over, hvad der skete.....

1.9 Jeg, Johannes, jeres broder, ...

3.22 Den, som har øre, han høre,.....

6.17 Thi deres vredes store dag er kommet,.....

[redacted]

[redacted]

cut ------

Oeteraq

En hjælpeånd. Dette er ånder af en afdøde persone, eller dyr. De betragtes som gode ånder.

cut ------

Andemaner

En åndemaner er en grøndlandsk Shaman, en præst hvis fornemmeste opgave er at beskytte landsbyen imod udefrakommende farer. Han er i stand til at komunikere med dyr og menneskers ånder og har også mulighed for at kontakte guderne. Andemaneren siges at have mægtige magiske kræfter. Der er aldrig mere end en åndemaner i en given landsby.

cut ------

257

Tupilak

En beskyttende amulet, som gives til det nyfødte barn. Amuletten er lavet af udskåret ben/elfenben og efter sagnet besidder denne en uimodståelig kraft, der med risiko for ens eget liv kan sendes ud for at dræbe ens fjender. Det er ikke alle, som får en Tupilak.

hellige engel / engel Gabriel, Daniel,	(andre navne)
Mikael	*Mikael er en dæmon!*
tegn	*-> Dyrets mærke eller Guds segl.*
vredes	
skarlagn	
de vantro	*straffes skal de vantro*
straf	
Påkalde	(dobbelt understreget)
malurt	
Zalepax	*-> djævlen*
Thomas	
vandes brusen	
klædebon	

Testamente

Kangeq d 20/8 5

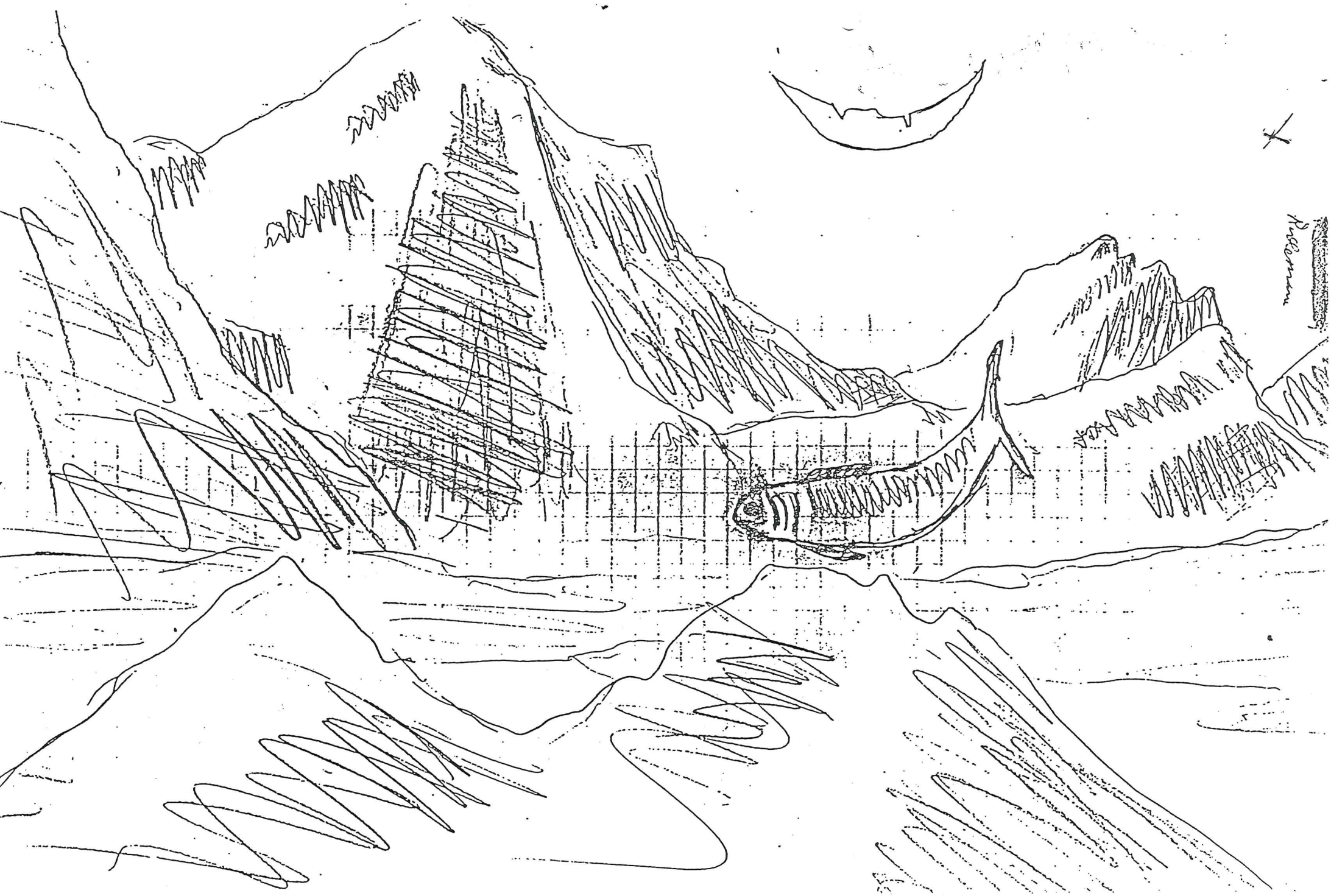
I tilfalde af at undertegnende skulle dø, før min søn Marcus Abraham er blevet myndig; overdrager jeg Ansvaret for han bliver opdraget i den kristne Tro til Pastor Peder Johannes Rosing.

d 20/8 58 PETER ABRAHAM.

vidner:

Peder Johannes Rosing d 20/8 1958

Ole Juul Nielsen d 20/8 58



30.maj 1954:

...Advokat kom på besøg. Hans ærinde var en arv efter en fjern slægtning i Tyskland, Ludwig Thale, der var død under tilbagetrækningen efter at have været vagt i Treblinka. Er i tvivl ang. at modtage arv efter en udøver af et så ukristent hverv. Lovede dog at se på det.

14. juli 1954:

Kom tilbage fra Neunkirchen. Er ikke længere i tvivl om arven - fandt en sand perle på loftet hos LT: en Bibel på oldgræsk, tilmed en hidtil ukendt udgave! Tilsyneladende arvet efter hans onkel, Eberhard Thale, der omkom ved et færgesammenstød på Elben ved århundredeskiftet. Må genopfriske mit oldgræsk så jeg kan oversætte den. I arven er inkluderet en lille gård. Gav advokaten besked på at sælge denne og give pengene til velgørenhed.

20. oktober 1954:

...Har anskaffet forsk. ordbøger. Begynder oversættelse snarest.

5. juli 1955:

Jeg har syndet. Jeg var hos hende for at ordne de sidste ting om søndagsbazaren, som vanligt. Tillod mig at kritisere arrangementet fra sidste gang. Som svar brast hun i gråd for siden at forlede mig da jeg forsøgte at give hende trøst. Jeg tåbe lod mig forføre af denne luder. Hvordan kan jeg fortsætte når jeg - Herren bedre det - forfalder til kødets lyst?

6. oktober 1955:

Jeg er forundret, rystet over at de vil gå så langt. Der var kun tre til sidste gudstjeneste. Jeg synes at have mistet grebet. Hun fortæller mig at hun er sikker på at vi er opdaget, og at de gamle siger at det er os der har bragt uheld over byen og forårsaget den dårlige høst. At sådan overtro stadig lever i nutidens Danmark! Nu hviskes det at sognerådet vil klage til bispesædet. Jeg er alligevel snart træt af denne flække og al dens fjendtlighed og overtro.

12. oktober 1958:

Da jeg kom ned fra fjeldet efter at have overnattet i fangsthytten opdagede jeg til min rædsel at katastrofen var blevet udløst under mit fravær. Peter, min ældste og mest tro discipel, har dræbt sin kone, Anna. Jeg kunne, burde, have set det komme. Hvorfor var jeg blind for alvoren i deres skærmydsler? Og hvorfor gik du til fjelds, Peter? Vi kunne have arbejdet på dine sår sammen, sammen søgt Herrens tilgivelse. Tilbage er kun den lille Marcus, som jeg vil tage mig af som bestemt i testamentet. Drengen skal få en god kristen opdragelse og al den kærlighed jeg kan give ham.

6. december 1958:

Heureka! Jeg tror jeg har fundet nøglen til det 13. Mit arbejde er snart færdigt. Marcus kom sent hjem idag efter at have legat Marcus døde idag. Under legen faldt han gennem siden af broen og brækkede halsen på iskanten nedenunder. Hedningene skyndte sig at begrave ham på deres hedenske offerplads uden tilladelse fra andre end hans bedsteforældre. Jeg kan ikke tolerere dette. Jeg har bestilt en kiste hos Isak, og fået Paul til at hjælpe med at grave. Imorgen vil jeg gå til heksedoktoren for at Marcus udleveret, så denne stakkels lille kristne sjæl kan hvile i fred

23. december 1958:

Migssuarniánga nægter at udlevere Marcus. Han forsøger at holde ham med formaninger om at gravfreden bliver forstyrret, at ånderne bliver vrede hvis nogen skænder deres hedenske stenbunke. End ikke trusler kan få ham til at give sig. Jeg håber han vil brænde i helvede, som den Satansdyrker han er.

24. december 1958:

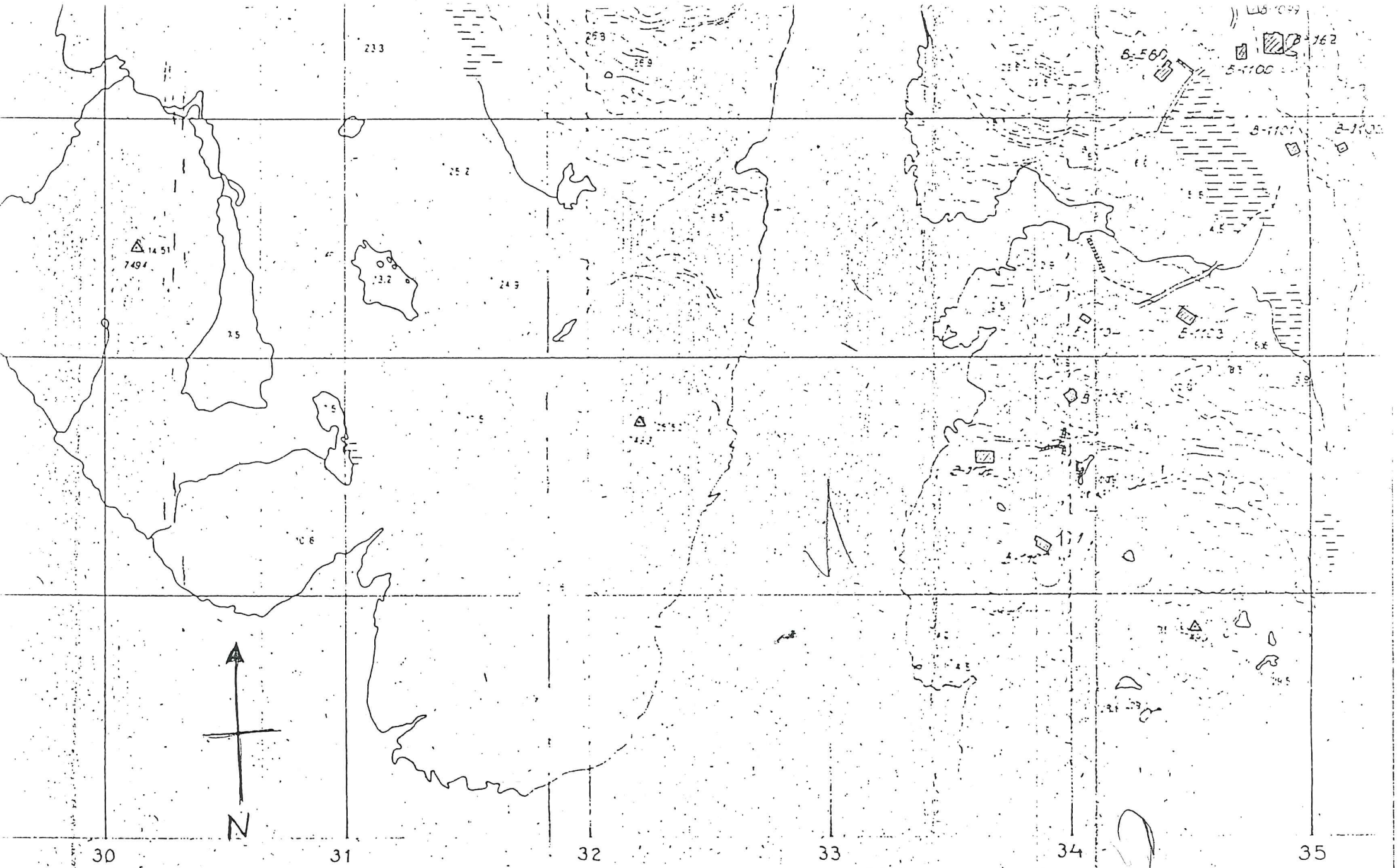
Jeg forsøgte selv at hente Marcus i dag. Men Åndemanerens Venner, Slaver af deres forvrængede Tro, forhindrede mig med Rifler og smed mig - mig, deres Hyrde i Den sande Tro - ned fra deres Tempel. Jeg skal vise dem. Ved Gudstjenesten i dag vil jeg søge støtte hos mine trofaste, Paul, Peter og de andre.

25. december 1958:

Jeg har ikke mistet Grebet. Det krævede næsten ingenting at få dem overtalt. Ligesom jeg kan de se at en Indsats er nødvendig når det gælder Frelsen af en kristen Sjæl. Kun Kaleb faldt fra. Han behøver en Reprimande om Troen når dette er overstået. I morgen vil vi hente Marcus, om nødvendigt sende hans hedenske Vogtere ned i det Helvede de hører hjemme i.

LUG DM ONLY!

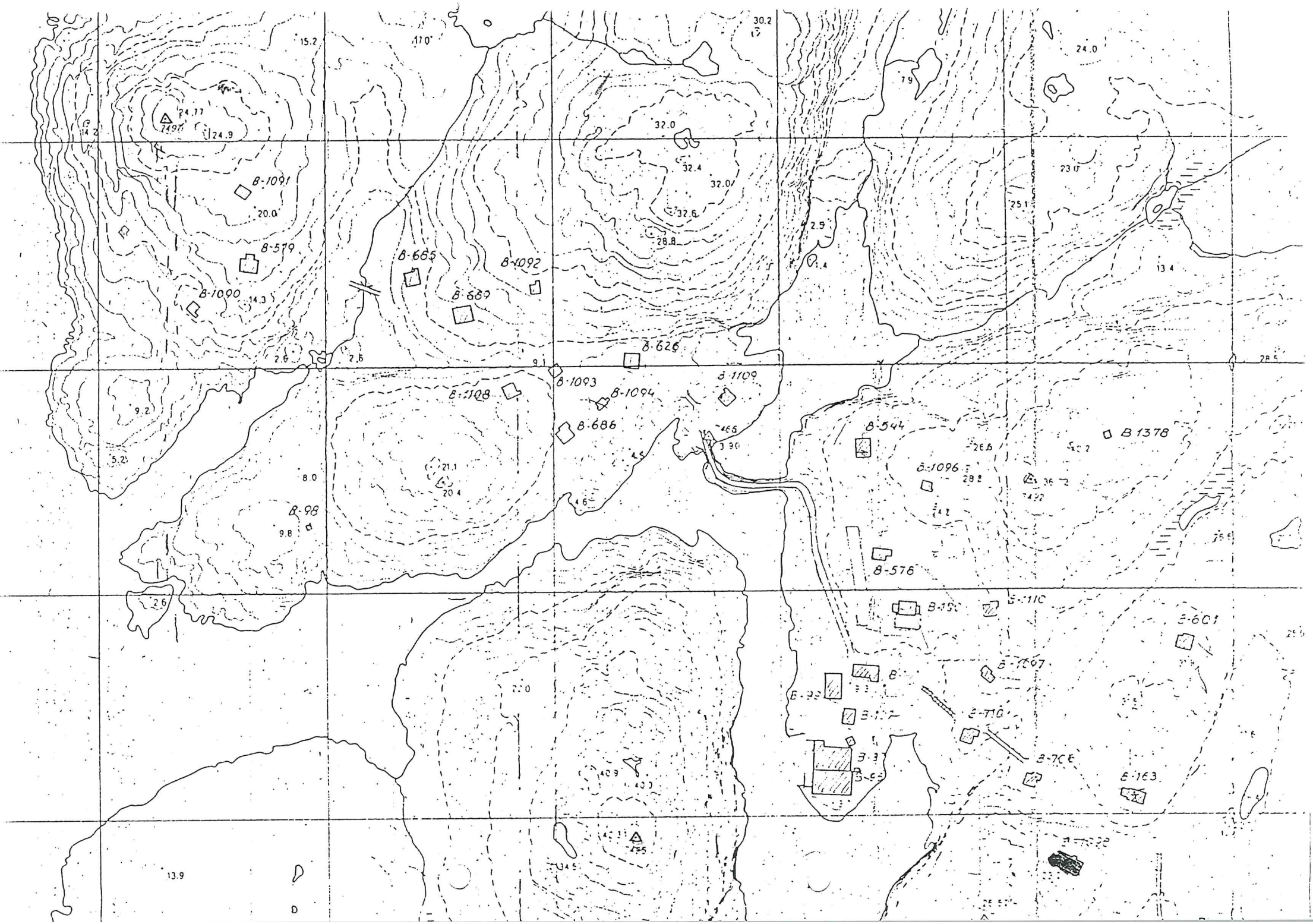
Dagbogen iøvrigt: Fra efteråret '54 er der uforståelige noter om oversættelsen af bogen. Der er selvfølgelig notater om de begivenheder, der står beskrevet i 'GM's baggrund' (og som Johannes har kendskab til). Man vil bl.a. kunne finde noter om at høsten i Tranum og fiskeriet i Kangeq bliver usædvanlig dårligt efter at Johannes havde arvet. Johannes forbinder selvfølgelig ikke arven og omgivelsernes uheld på nogen måde.



Højdeforskellen mellem

ligger 1.00 m under nulpunktet for Geografisk Institut's niveilement

PLAYERS' MAP


B-1091
B-579
B-1090
B-665
B-1092
B-689
B-626
B-1093
B-1094
B-1109
B-1108
B-686
B-544
B-1378
B-1096
B-98
B-576
B-601
B-163

Call of Cthulhu

Name: Agaaluk 'Abraham' Lynge Sex: Mand Birthdate: 3/2 1910
Nationality: Grønlander Occupation: Fanger Residence: Angmagssalik

STATISTICS

STR	14	DEX	15	INT	13	Idea	65	Hit Points										Magic Points								
CON	17	APP	8	POW	13	Luck	65	1	2	3	4	5	6	7	8	9		1	2	3	4	5	6	7	8	9
SIZ	10	SAN	65	EDU	8	Know	40	10	11	12	13	(14)	15					10	11	12	(13)	14	15			
Schools:				Degrees:				16	17	18	19	20	21					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		

SKILLS

KNOWLEDGE (Int×3)

Written/Spoken Eng	/
" Dansk	/ 39
" Grønlandsk	/ 100
"	/
"	/
"	/
Accounting (10)	10
Antropology (Grønland)	60
Archeology	
Astronomy	
Biology	
Botany/Farming (Grl.)	60 /
Chemistry	
Cthulhu Mythos	
Engineering	
Explosives Use	
First Aid (30)	40
Geology/Mining (Grl.)	7 /
History (20) (Grl.)	29
Law (05)	5
Library Use (25)	0
Linguistics	
Mapping (10)	10
Occult (05)	24
Pharmacy/Brewing	/
Physics	
Sailing	8
Shiphandling	
Survival Arctic (10)	51

Treat Disease (05)	5
Treat Poison (05)	5
Zoology/Husbandry	50 /
(Grl.)	
Geography (Angmagssalik)	61

PERCEPTION (Pow×3)

Camouflage	38
Diagnosis (05)	5
Listen (25)	38
Psychology (05)	10
Spot Hidden (25)	39
Track (10)	50

MANIPULATION (Dex×3)

Boating	
Conseal/Search (25)	25 / 25
Drive Auto (20)	0
Elec. Repair (10)	0
Lockpicking (10)	10
Mech. Repair (20)	24
Operate Hvy. Machine	
Operate Dog Sledge	62
Photography (10)	0
Pilot Aircraft	
Play	
Work	
Skinning	50

STEALTH ((21-Siz)×3)

Contortion (10)	10
Hide (10)	41
Sneak (10)	24
Pick Pocket (05)	12
Shadowing (10)	10

COMMUNICATION (App×3)

Bargain (05)	40
Credit Rate (15)	7
Debate (10)	10
Fast Talk (05)	25
Oratory (05)	5
Psychoanalysis	
Sing (05)	5

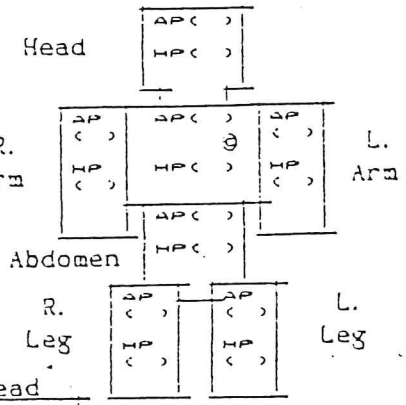
AGILITY (Str×3)

Climb (40)	48
Dogde (Dex×2)	34
Jump (25)	33
Ride (05)	5
Ride	
Swim (25)	25
Throw (25)	31
Skiing	39

COMBAT

Damage Bonus/Penalty: -

Weapon:	%chance (impale) (1/5 chance)	Damage	Parry
Fist (50)	50	1d3	
Kick (25)	25	1d6	
Grapple (25)	25	spec	
Knife (25)	28 (6)	1d4+2	
Handgun (20)	20 (4)		
Rifle (Mauser M96)	62 (12)	2d6+3	
Shotgun	46	3d6	
Harpoon	39 (8)	1d10	



	R Leg	L Leg	Abd.	Chest	R Arm	L Arm	Head
Missile	1-3	4-6	7-10	11-15	16-17	18-19	20
Melée	1-4	5-8	9-11	12	13-15	16-18	19-20
Infight	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-20

HIT LOCATION TABLE (d10 & 20)

Special Wounds etc:

Call of Cthulhu

Name: Dr. Hans von Wittenberg Sex: Mand Birthdate: 17/3-1932
Nationality: Danske Occupation: Læge Residence: Angmagssalik

STATISTICS

STR 11 DEX 13 INT 17 Idea 85
CON 13 APP 17 POW 16 Luck 80
SIZ 13 SAN 80 /EDU 19 Know 95

Schools: Degrees:

Hit Points: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 10 11 12 (13) 14 15 / 16 17 18 19 20 21

Magic 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

SKILLS

KNOWLEDGE (Int×3)

Written/Spoken Eng	40/51
" ....Dansk.	95/100
" ....Tysk.	44/56
" ....Latin.	21/24
" ....Fransk	15/24
"	/
Accounting (10)	10
Antropology	21
Archeology	17
Astronomy	
Biology	
Botany/Farming	22/
Chemistry	28
Cthulhu Mythos	3
Engineering	
Explosives Use	
First Aid (30)	70
Geology/Mining	/
History (20)	32
Law (05)	5
Library Use (25)	32
Linguistics	13
Mapping (10)	10
Occult (05)	5
Pharmacy/Brewing	38/
Physics	10
Sailing	
Shiphandling	
Survival Arctic (10)	8

Treat Disease (05)	47
Treat Poison (05)	27
Zoology/Husbandry	22/
Geography.....	14
.....	

PERCEPTION (Pow×3)

Camouflage	
Diagnosis (05)	58
Listen (25)	25
Psychology (05)	24
Spot Hidden (25)	32
Track (10)	10
.....	
.....	

MANIPULATION (Dex×3)

Boating	
Conseal/Search (25)	25/25
Drive Auto (20)	24
Elec. Repair (10)	10
Lockpicking (10)	10
Mech. Repair (20)	20
Operate Hvy. Machine	
Operate	
Photography (10)	10
Pilot Aircraft	
Play. Piano.....	10
Work.....	
.....	

STEALTH ((21-Siz)×3)

Contortion (10)	10
Hide (10)	10
Sneak (10)	10
Pick Pocket (05)	5
Shadowing (10)	10
.....	

COMMUNICATION (App×3)

Bargain (05)	5
Credit Rate (15)	40
Debate (10)	31
Fast Talk (05)	5
Oratory (05)	23
Psychoanalysis	21
Sing (05)	5
.....	
.....	

AGILITY (Str×3)

Climb (40)	40
Dogde (Dex×2)	26
Jump (25)	25
Ride (05)	35
Ride	
Swim (25)	48
Throw (25)	38
Skiing.....	17
.....	
.....	

COMBAT

Damage Bonus/Penalty: -

Weapon:	%chance (impale) (1/5 chance)	Damage	Parry
Fist (50)	50	1d3	
Kick (25)	25	1d6	
Grapple (25)	25	spec	
Knife (25)	25 (5)		
Handgun (20)	20 (4)		
Fort.....	25 (5)	1d6+1	
.....38 Auto	s/h = 2	DAM: 1d10	HP: 6
.....		15 yards	HP
Shotgun 20 gauge	s/h=2	2D6 (3-96)	10 4. 8

Head: AP ( ) HP ( )
R. Arm: AP ( ) HP ( ) Abdomen: AP ( ) HP ( ) L. Arm: AP ( ) HP ( )
R. Leg: AP ( ) HP ( ) L. Leg: AP ( ) HP ( )

	R Leg	L Leg	Abd.	Chest	R Arm	L Arm	Head
Missile	1-3	4-6	7-10	11-15	16-17	18-19	20
Melée	1-4	5-8	9-11	12	13-15	16-18	19-20
Infight	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-20

HIT LOCATION TABLE (old d 20)

Special Wounds etc:

Call of Cthulhu

30

Name: Løjtnant Henrik Knudsen Sex: Mand Birthdate: 21/4-1929
Nationality: Dansker Occupation: Sirius-mand Residence: Østgrønland

STATISTICS

STR 15 DEX 11 INT 12 Idea 60
CON 15 APP 10 POW 12 Luck 60
SIZ 17 SAN 60 EDU 15 Know 75

Schools: Degrees:

Hit Points: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 10 11 12 13 14 15 / (15) 17 18 19 20 21

Magic 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

SKILLS

KNOWLEDGE (Int×3)

Written/Spoken Eng	30/44
" ....Dansk	75/100
" ....Tysk	20/41
"	/—
"	—/—
"	—/—
Accounting (10)	10
Antropology	—
Archeology	—
Astronomy	20
Biology	—
Botany/Farming (Gd.)	33/—
Chemistry	—
Cthulhu Mythos	—
Engineering	—
Explosives Use	20
First Aid (30)	34
Geology/Mining	—/—
History (20)	20
Law (05)	10
Library Use (25)	25
Linguistics	—
Mapping (10)	27
Occult (05)	5
Pharmacy/Brewing	—/—
Physics	—
Sailing	—
Shiphandling	—
Survival Arctic (10)	56

Treat Disease (05)	10
Treat Poison (05)	5
Zoology/Husbandry	41/—
...(Gd.).....	—
Geography (Østgrønland)	39
Navigation	18

PERCEPTION (Pow×3)

Camouflage	43
Diagnosis (05)	17
Listen (25)	33
Psychology (05)	15
Spot Hidden (25)	36
Track (10)	20
.....	—
.....	—

MANIPULATION (Dex×3)

Boating	—
Conseal/Search (25)	25/25
Drive Auto (20)	30
Elec. Repair (10)	37
Lockpicking (10)	10
Mech. Repair (20)	27
Operate Hvy. Machine	—
Operate Radio....	43
Photography (10)	10
Pilot Aircraft	—
Play.....	—
Work.....	—
Drive Dog Sledge.....	46

STEALTH ((21-Siz)×3)

Contortion (10)	—
Hide (10)	21
Sneak (10)	29
Pick Pocket (05)	5
Shadowing (10)	10
.....	—

COMMUNICATION (App×3)

Bargain (05)	5
Credit Rate (15)	25
Debate (10)	10
Fast Talk (05)	11
Oratory (05)	27
Psychoanalysis	—
Sing (05)	5
Signaling.....	21
.....	—

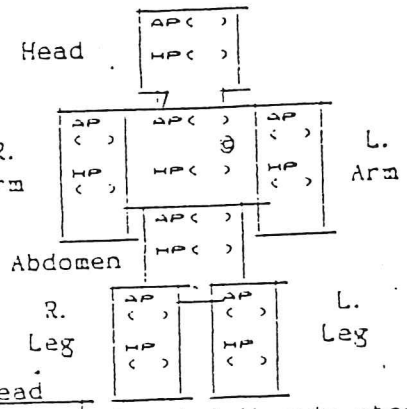
AGILITY (Str×3)

Climb (40)	52
Dogde (Dex×2)	30
Jump (25)	29
Ride (05)	5
Ride	—
Swim (25)	35
Throw (25)	33
Skiing.....	63
.....	—
.....	—

COMBAT

Damage Bonus/Penalty: +1d4

Weapon:	%chance (impale)	Damage	Parry
Fist (50)	66 (1/5 impale)	1d3+1d4	—
Kick (25)	25	1d6+1d4	—
Grapple (25)	25	spec	—
Knife (25)	25 (5)	—	—
Handgun (20)	25 (5)	—	—
Rifle (30-06)...	47 (9)	2d6+3	—
.....	—	—	—
.....	—	—	—
.....	—	—	—



	R Leg	L Leg	Abd.	Chest	R Arm	L Arm	Head
Missile	1-3	4-6	7-10	11-15	16-17	18-19	20
Melée	1-4	5-8	9-11	12	13-15	16-18	19-20
InFight	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-20

HIT LOCATION TABLE (sld d 20)

Special Wounds etc:

Call of Cthulhu

Name: Jakob 'Jaaku' Lynge Sex: Mand Birthdate: 25/7-1933 74
Nationality: Grønlænder Occupation: Politimand Residence: Angmagssalik

STATISTICS

STR 15 DEX 14 INT 12 Idea 60
CON 15/14 APP 9 POW 14 Luck 70
SIZ 11 SAN 70 EDU 11 Know 55
Schools: Degrees:

Hit Points: 1 2 3 (4) 5 6 (7) 8 9 / 10 11 12 13 (14) 15 / 16 17 18 19 20 21

Magic 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

SKILLS

KNOWLEDGE (Int×3)

Written/Spoken Eng	/
" Grønlandsk	55 / 100
" Dansk	50 / 72
"	/
"	/
"	/
Accounting (10)	12
Antropology (Grønland)	31
Archeology	
Astronomy	
Biology	
Botany/Farming (Grl.)	31 /
Chemistry	
Cthulhu Mythos	
Engineering	
Explosives Use	
First Aid (30)	35
Geology/Mining (Grl.)	10 /
History (20) (Grønland)	48
Law (05)	15
Library Use (25)	25
Linguistics	
Mapping (10)	10
Occult (05)	16
Pharmacy/Brewing	/
Physics	
Sailing	19
Shiphandling	
Survival Arctic (10)	51

Treat Disease (05)	10
Treat Poison (05)	5
Zoology/Husbandry	26 /
... (Grl.)	
Geogcaphy (Angmagssalik)	66

PERCEPTION (Pow×3)

Camouflage	
Diagnosis (05)	14
Listen (25)	28
Psychology (05)	12
Spot Hidden (25)	32
Track (10)	25
.....	
.....	

MANIPULATION (Dex×3)

Boating	
Conseal/Search (25)	25 / 25
Drive Auto (20)	20
Elec. Repair (10)	10
Lockpicking (10)	10
Mech. Repair (20)	20
Operate Hvy. Machine	
Operate	
Photography (10)	14
Pilot Aircraft	
Play.....	
Work.....	
Drive Dog Sledge.....	42

STEALTH ((21-Siz)×3)

Contortion (10)	10
Hide (10)	10
Sneak (10)	27
Pick Pocket (05)	5
Shadowing (10)	10
.....	

COMMUNICATION (App×3)

Bargain (05)	40
Credit Rate (15)	15
Debate (10)	10
Fast Talk (05)	23
Oratory (05)	5
Psychoanalysis	
Sing (05)	5
.....	
.....	

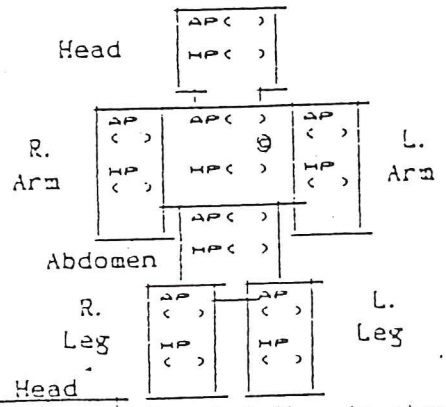
AGILITY (Str×3)

Climb (40)	52
Dogde (Dex×2)	35
Jump (25)	37
Ride (05)	5
Ride	
Swim (25)	25
Throw (25)	34
Skiing	31
.....	
.....	

COMBAT

Damage Bonus/Penalty: +1d4

Weapon:	%chance (impale) (1/5 chance)	Damage	Parry
Fist (50)	50	1d3	
Kick (25)	25	1d6	
Grapple (25)	35	spec	
Knife (25)	25 (5)		
Handgun (20)	27 (5)	1d6+2 (Neuhausen)	
Rifle (30-06)	36 (7)	2d6+3	
Nightstick	37	1d3+1	20
.....			
.....			



	R Leg	L Leg	Abd.	Chest	R Arm	L Arm	Head
Missile	1-3	4-6	7-10	11-15	16-17	18-19	20
Melée	1-4	5-8	9-11	12	13-15	16-18	19-20
Infight	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-20

HIT LOCATION TABLE (Sld d 20)

Special Wounds etc:

Call of Cthulhu

Name: Karen Jensen Sex: Kvinde Birthdate: 21/7-1912
Nationality: Danskar Occupation: Sygeplejerske Residence: Angmagssalik

STATISTICS

STR 12	DEX 9	INT 15	Idea 75	Hit Points		Magic Points	
CON 10	APP 9	POW 14	Luck 70	1 2 3 4 5 6 7 8 9		1 2 3 4 5 6 7 8 9	
SIZ 15	SAN 70	EDU 16	Know 80	10 11 12 (13) 14 15		10 11 12 13 (14) 15	
Schools:		Degrees:		16 17 18 19 20 21		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

SKILLS

KNOWLEDGE (Int×3)

Written/Spoken Eng	13/36
" ...Dansk.	80/100
" ....Tysk..	11/32
" ...Latin.	11/5
"	__/__
"	__/__
Accounting (10)	25
Antropology	___
Archeology	___
Astronomy	___
Biology	___
Botany/Farming	__/__
Chemistry	21
Cthulhu Mythos	___
Engineering	___
Explosives Use	___
First Aid (30)	60
Geology/Mining	__/__
History (20)	26
Law (05)	14
Library Use (25)	29
Linguistics	___
Mapping (10)	10
Occult (05)	11
Pharmacy/Brewing	19/__
Physics	___
Sailing	___
Shiphandling	___
Survival. Arctic (10)	7

Treat Disease (05)	21
Treat Poison (05)	10
Zoology/Husbandry	12/__
.Cookery.....	62
.....	___
.....	___

PERCEPTION (Pow×3)

Camouflage	___
Diagnosis (05)	25
Listen (25)	43
Psychology (05)	16
Spot Hidden (25)	50
Track (10)	10
.....	___
.....	___

MANIPULATION (Dex×3)

Boating	___
Conseal/Search (25)	25/25
Drive Auto (20)	20
Elec. Repair (10)	10
Lockpicking (10)	10
Mech. Repair (20)	20
Operate Hvy. Machine	___
Operate	___
Photography (10)	10
Pilot Aircraft	___
Play.....	___
Work.....	___
.....	___

STEALTH ((21-Siz)×3)

Contortion (10)	10
Hide (10)	10
Sneak (10)	13
Pick Pocket (05)	5
Shadowing (10)	10
.....	___

COMMUNICATION (App×3)

Bargain (05)	13
Credit Rate (15)	19
Debate (10)	10
Fast Talk (05)	5
Oratory (05)	52
Psychoanalysis	___
Sing (05)	33
.Command.....	30
.....	___

AGILITY (Str×3)

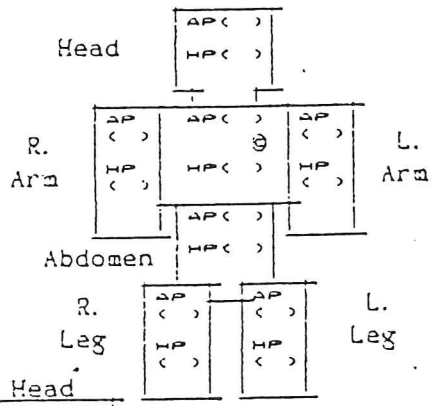
Climb (40)	40
Dogde (Dex×2)	18
Jump (25)	25
Ride (05)	5
Ride	___
Swim (25)	25
Throw (25)	25
.Skiing	19
.....	___
.....	___

I've got a

COMBAT

Damage Bonus/Penalty: +1d4

Weapon:	%chance (impale) (1/5 chance)	Damage	Parry
Fist (50)	50	1d3	___
Kick (25)	25	1d6	___
Grapple (25)	41	spec	___
Knife (25)	25 (5)	___	___
Handgun (20)	20 (4)	___	___
.Club.....	34	1d6	___
.Cross.....	___	___	___
.....38. Auto.	s/r = 2	1d10	HP: 6 100
.....	___	___	15 yards



	R Leg	L Leg	Abd.	Chest	R Arm	L Arm	Head
Missile	1-3	4-6	7-10	11-15	16-17	18-19	20
Melée	1-4	5-8	9-11	12	13-15	16-18	19-20
Infight	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-20

HIT LOCATION TABLE (s1d d 20)

Special Wounds etc: