

CAVA AV  
D7 / BorCon 95

# POCAHONTAS HÄMND

av CaGrejuthluger

(Cthulhu-scenariot till Borås Spelkonvent 1995)





# “Storyn”

## Introduktion

Godafton och välkommen till 1995 års turneringsscenario i Call of Cthulhu, skrivet alldeles speciellt för Borås spelkonvent. Vi, dvs Greger och Caj, hoppas ge dig en stunds underhållande läsning och en minnesvärd spelning.

Scenariot består av tre häften, dels detta kallat “Storyn”, dels “Personer & Platser” och “Handouts & Annat”. Vi hoppas detta ska underlätta för dig, du kan t.ex hela tiden ha “Storyn” öppen medan du letar upp beskrivningen på personen de möter, osv.

“Handouts & Annat” innehåller spelarkaraktärerna, häftet plockas isär och sätts förslagsvis in i en pärm så att ordning kan upprätthållas, till dess de ska delas ut eller användas av dig. (Pärmen är en himla bra uppfinning)

I häftet “Handouts & Annat” finns även ett flödesschema som ger en överskådlig bild av scenariot. Där finns numren på scenerna med, så att flödeschemat även fungerar som ett register - använd det!  
(Registret är en himla bra uppfinning)

“Storyn” inleds av en historik som förklarar vad som hänt innan scenariot börjar. Sedan följer en kort summering av vad scenariot handlar om, sedan kommer själva scenariot, som är indelat i korta scener som alla har ett nummer.

Nu över till något helt annat...

## Året är 1922. Detta har hänt...

För länge länge sedan kraschlandade en utomjording med en slags rymdfarkost. Farkosten hittades av indianer i sydamerikas regnskogar. De såg föremålet störta från himmeln och tog med det till sitt tempel där de dyrkade den som en gåva från gudarna. Varelsen låg skadad innuti och kunde inte ta sig ut av egen kraft.

När portugiserna och spanjorerna kom gömde indianerna sin gudom och en liten del av stammen vaktade den. De var de enda kultisterna som överlevde. Denna spillra av en stor sekt fortsatte troget att dyrka sin gud gömda djupt inne i hittills utforskade djungler, till dess en arkeolog, vid namn Pat Mosher, upptäckte stammen av en händelse. Han insåg att han funnit något helt unikt och stannade hos dem för att studera deras seder och bruk. Han var den första och enda kontakt stammen hade haft med omvärlden på mycket länge, så indianerna var lika nyfikna på honom som han var på dem.

Denne arkeolog blev efter ett par år upptagen i stammen och fick snabbt hög status som en lärd och vis man. Efter ytterligare några år blev han lärling till deras “shaman” och så småningom blev han själv “prästvigd” åt deras gud. Han började genast bearbeta indianerna till att tro att det var dags för deras gud att bege sig norrut till de vitas land för att inta sin rättmätiga position som världens härskare. Fler människor borde få kännedom om gudens storhet, menade han.

År av enträget predikande gav till sist resultat och stammen gav sig av norrut bärande med sig sin gud. Man reste till fots och bitvis med båt. Alltid under natten i största



hemlighet. Förväntningarna var höga och spänningen stor. Utan omvärldens vetenskap slog de sig ned i arkeologens hemstad Chicago och började sitt arbete för att sprida "den sanna läran".

Sedan dess har sekten sakta men stadigt ökat sitt antal medlemmar. Åren gick. Arkeologen dog och ersattes med en annan ledare/ överstepräst (David Standish), som i sin tur dog och ersattes. Indianerna blandade blod med ortsbefolkningen, idag består sekten till stor del av ättlingar till de ursprungliga sektmedlemmarna som kom från söder. Den nuvarande ledaren är arkeologiprofessor på stadens universitet och dessutom morbror till spelarkaraktären som studerar indiankultur/historia.

## Plot

En maktkamp om ledarskapet i kulten har uppstått, som följd av en skism i läror. På ena sidan står den vetenskapliga riktningen som professorn företräder, på den andra står en religiös fanatiker. Den sistnämnde vill utöva makt och sprida kulten över världen, medan professorn vill söka en djupare förståelse för varför varelsen är här och var den kommer ifrån. Han ser varelsen som en källa till djup existensiell kunskap som han inte gärna vill dela med sig av.

Denna intressekonflikt har delat kulten i två läger, där den religiösa falangen är den som är ivrig att skrida till handling. Situationen förvärras ytterligare av att det enligt gammal tradition i kulten är dags att offra översteprästen till varelsen och låta en ny stark (ej galen) ledare ta över. Den religiöse ledaren (Mr Silverman) ser sig som den rättmätige nye översteprästen. Han har en gammal kultprofetsia att backa upp sitt krav med. Den säger att när vissa planeter står i en viss i detalj angiven konstellation är det dags att offra ledaren. Något som den vetenskapliga inriktningen motsätter sig och avfärdar som vidskepligt nonsens.

Ett par kultister ur den vetenskapliga riktningen har försvunnit under oklara omständigheter (dödade av de religiösa) och ett "krig" i det fördolda har inletts, där kultisterna smyger på varandra och tar varje chans att göra sig av med en konkurrent ur den andra falangen.

Professorn har börjat "smittas" av sina ständiga kontakter (mentalt) med varelsen. Hans kropp har börjat förändras och han inser att han inte längre kan verka öppet bland folk, som tidigare. Han håller föreläsningen som ett sista farväl av sitt tidigare liv. Nu börjar en ny era. Nu är tid för ny och större insikt i universums hemligheter. Han har gett order till sin handgångne man Hoffman att iscensätta professor Mumfords död (sin egen, alltså).

Byggnaden där kulten håller till är utåt sett härbärge för en exklusiv herrklubb. När den byggdes uppfördes de nedre våningarna under en byggmästares översyn, sedan sparkades han utan att få fullfölja sitt arbete, översta våningen och taket slutfördes i största hemlighet.

Innandömet av byggnaden rymmer ett rymdskepp som varelsen har låtit kulten bygga för att varelsen ska kunna ta sig hem igen. Professorns mål är att få rymdskeppet flygfärdigt och att få följa med varelsen ut i universum på jakt efter kunskap. Han vill använda spelarkaraktärerna för att ta sig in i byggnaden och starta upp rymdskeppet. Om så sker lär risken vara överhängande att karaktärerna finns ombord när skeppet lyfter.

Den ovan nämnda konstellationen kan nu ses på himmeln. (Ej för blotta ögat, naturligtvis! Upptäcks av Astronomistudenten innan scenariot börjar, se "Scenariot".) Planetkonstellationen upptäcktes ursprungligen på varelsens



rymdfarkost som en stiliserad inristning som kulten gjort till sin symbol.

## Händelseförlopp & översikt

Astronomistudenten (spelarkaraktär) har natten till idag gjort en märklig observation på stjärnhimmeln. En sällsynt konfiguration av planeter har gjort honom vetenskapligt upphetsad och han har spenderat sin extra energi till att leta i universitetets digra luntor efter en förklaring. Han har dock bara hittat vissa smått mystiska profetsior och anspelningar på sagda konfiguration i en avhandling om Inka-indianernas föreställningar om rymden. Avhandlingen är skriven av vår vän arkeologiprofessorn, på uppdrag av Astronomiska institutionen.

Astrologistudenten (spelarkaraktär) är inne i en period då mysticism fascinerar honom oerhört mycket. Som en följd därav sysselsätter han sig emellanåt med att spå sig själv och sina stackars bekanta med bl.a. Tarot-kort. Igår kväll spådde han sig själv med sagda kort, i brist på annat stimulerande tidsfördriv. Resultatet blev häpnadsväckande och skräckinjagande. Rena domedagsprofetsian. Han är idag fortfarande djupt skakad.

*(Detta framgår av varsin handout som spelarna får innan spelet kör igång.)*

Scenariot börjar med att karaktärerna möts hemma hos astrologistudenten. Spelarna får rollspela en kort stund för att "känna på" sina karaktärer. Sedan ska de iväg på en föreläsning med vår vän professorn som handlar om Maya-indianer och rymden.

Direkt efter föreläsningen sker professors iscensatta död. Hoffman har tidigare under kvällen placerat en drogad karl på en plats nära föreläsningssalen. Karlen liknar professorn i kroppsbyggnad och har samma hårfärg. Han är dessutom iförd en likadan kostym som den professorn har på sig under föreläsningen. Hoffman har lagt professors plånbok och kuvertet med kvittot i mannens inneficka.

Direkt efter föreläsningen smiter professorn snabbt ut bakvägen och beger sig i en väntande automobil till klubben. Hoffman, som varit på föreläsningen går dit han gömt den bundne och drogade karlen. Han byter kvickt om och maskerar sig med hatt och trenchcoat. Sedan lossar han banden på den drogade delvis och väntar på att folk ska komma ut ur föreläsningssalen. När "publiken" är tillräckligt stor släpper han mannen och låter honom gå längs promenaden en bit därifrån så att alla kan se honom. När ett fordon dyker upp (spelarkaraktärerna i astrologistudentens bil, på väg hemåt) rusar Hoffman fram och knuffar ut den arme karlen framför fordonet så att han dödas och samtidigt mosas till oigenkännlighet, så att det är omöjligt att identifiera honom.

*(Karlens fingeravtryck finns ej i något register, ej heller professors, emedan de tvänne äro ostraffade och haver haft ett oklanderligt leverne - vad man vet!)*

*(Mordet sker på ett ganska spektakulärt sätt eftersom professorn vill att "hans frångälle" skall märkas ordentligt (de stackare som råkar se allt för mycket = spelarna - förlorar givetvis SANITY!)*

Om karaktärerna rusar ut till den döde är de först vid kroppen. De får då ett par minuter på sig att leta igenom fickorna om de så önskar innan en skara nyfikna samlas runt ikring. I de nyfiknas skara finns en sektmedlem som observerar allt som sker. (Sekten är ute efter ett smycke som skall finnas i professors ägo. Smycket är nyckeln till varelsens farkost. Sektmedlemmen bland de nyfikna tillhör den religiöst fanatiska falangen.) I mannens plånbok finns ett kuvert med namnet



Joshua Atahuallpa på. Det innehåller ett kvitto som spelarna kan lösa ut ett smycke med.

Efter mordet sker naturligtvis omfattande polisutfrågningar av alla eventuella vittnen. (Färdiga polisfrågor finns förberedda i scenariot) Karaktärerna blir skickade till en polisstation och "grillas" där extra mycket eftersom de körde bilen. Om det framkommer att en av spelarkaraktärerna är släkt med den avlidne ägnas släktingen självklart extra uppmärksamhet. De släpps på morgonen i brist på bevis.

*(Sedan ges spelarna tid att fundera, spekulera och luska lite grann. De kanske vill besöka professors hus. Indianstudenten kan fixa fram en nyckel eftersom professorn var hans morbror.)*

Polisutredningen sköts av en mycket luttrad kommisarie, som alltid tror det värsta om alla till de kan bevisa att de är oskyldiga. (Han håller dock alltid vänlig och artig ton, eftersom han märkt att det fungerar smidigare än hot och liknande. Sina misstankar håller han för sig själv.) Denne kommisarie kommer att själv förfölja, eller låta sin assistent förfölja spelarkaraktärerna genom resten av scenariot och dyka upp vid (o)lämpliga tillfällen, för att bura in spelarna på nytt för nya förhör. (Kommisarien är inte på något vis ointelligent och kommer därför snart inse att spelarna inte kan vara helt och hållet skyldiga till allting själva, det finns för mycket som inte passar in i hans teorier.)

Underblås gärna idéer från spelarna om att karaktärernas goda rykte har befläckats och att de bör rentvå sig! De är ju trots allt misstänkta för mord eller dråp.

En representant för varje falang inom kulten (två personer totalt) följer också efter spelarkaraktärerna; den religiöse i hopp om att få tag på smycket; den vetenskaplige för att se till att smycket inte faller i händerna på den religiöse, utan stannar hos spelarkaraktärerna tills vidare. De två förföljarna är skickligare i sitt värv än polisen, så de har koll på polisens manövrar och ibland har den ene koll på den andres rörelser, men oftast inte.

Efter inbrott i spelarkaraktärernas lägenheter, professors mördade hushållerska, ett besök av en kultmedlem som sedan brutalt mördas, flertalet polisförhör med starkt insinuerande inslag bör spelarna vara nära upplösningstillstånd. De bör drivas av ett behov av att rentvå sig. Allting pekar ju på herrklubben...

I det huset, där rymdresenären har sin boning och kultplats, försegår ting som knappast tål dagens ljus...

### **Vad går scenariot ut på?**

Scenariot går ut på att involvera spelarna i ett mysterium som kan sluta i ond bråd död. De bör försöka hålla sig vid liv och få reda på så mycket som möjligt. Det finns ingen förutbestämd lösning på scenariot vilket gör att det kan sluta på flera olika sätt; antingen drar spelarna öronen åt sig och flyr undan (smart, men inte så kul) eller så följer de professorn en bit på vägen till dess att de inser att han inte har rent mjöl i påsen och då flyr de, eller så flyger spelarna iväg i ett rymdskepp och blir utomjordingsföda.

Scenariot handlar inte så mycket om detektivförmåga och problemlösning, utan snarare om stämning, mystik, förvirring och förhoppningsvis en minnesvärd rollspelsupplevelse. Du som spelledare bör uppmuntra rollspel, bjuda på dig själv och framförallt se till att alla har kul - det är väl därför vi spelar, eller?



# Scenariot

## 1. Karaktärsutdelning

Spelledaren delar ut karaktärer. Alla får en stund på sig att läsa in sig. Indianstudenten får H1 (Handout nr 1). Astrologiststudenten får H2, Astronomistudenten får H3.

## 2. Presentation

Spelledaren berättar hur karaktärerna känner varandra (se nedan) och uppmanar spelarna att kort beskriva sig och presentera sig för varandra.

Läses för spelarna: (av spelledaren, såklart!!!)

Ni är studenter i 20-25 års åldern som brukar träffas hemma hos den välbärgade astrologiststudenten mr Ramsey. Ni har en liten diskussionsklubb där det mesta stöts och blöts.

Tanken och temat är att ett tvärvetenskapligt synsätt berikar varje enskild vetenskap och ger en mer komplett bild av hur saker och ting förhåller sig.

Av särskilt intresse är teorier som rör universums uppbyggnad och funktion, samt fenomen inom det området som kan vara svåra att förklara, sådant som vetenskapen ännu inte funnit något svar på.

Mr Ramsey är initiativtagaren till denna regelbundet återkommande sammanstrålning av bländande genier (han brukar själv uttrycka det så, den gode värden). Han har valt ut gruppen efter i första hand vad ni studerar (han var noga med att ni representerar olika ämnesområden/synsätt), i andra hand att ni är duktiga i era ämnen, och sist men inte minst att ni är trevliga att umgås med.

Gruppen har träffats under en termins tid och känner därför inte varandra så väl, än...

## 3. Inledning

Spelledaren startar tiden och läser med inlevelse upp det följande stycket text om Chicago år 1922.

Läses för spelarna:

Chicago, November, 1922.

I "Amerikas största småstad" knäpper befolkningen rockarna och hukar sig i skydd mot isande vindar som sveper in från Lake Michigan. Träden har tappat sin sommarskrud, allt är grått, blåsig, kallt och tänker så förbli ända till april. Men även om vädret är nedslående, eller kanske tack vare det, råder förbril aktivitet i stadens alla hörn, vrår och källarhål. Förbudstiderna har fått de olagliga barerna att blomstra och deras italienska ägare likaså.

Brottslighet och våld hör till det vanliga för den godmodigt cyniske Chicagobon, som fortsätter sin strävsamma vardag trots kyla, vind och vinande kulor. I denna vardag får vi ta del av följande sällsamma historia...

## 4. Hemma hos Mr Ramsey

Läses för spelarna:

Ni har samtliga precis anlant till denna veckas träff hos Mr Ramsey. Ikväll är ni utlovade en spännande föreläsning av professor Richard Mumford, denne kände antropolog och arkeolog, som när ett brinnande intresse för indianernas kultur och historia.

Kvällens föreläsningen skall handla om Maya- och Inka-indiankulturernas



föreställningar och eventuella möten med rymdresenärer. Ett mycket spännande ämne, helt i ert lilla sällskaps inriktning.

Efteråt står en middag här hos Ramsey på programmet, då föreläsningen säkerligen lär ventileras.

Värt att nämna är faktumet att Richard Mumford är morbror till en medlem i ert lilla sällskap, Mr Atahuallpa, som också han delar morbroderns intresse för indianer. Mr Atahuallpa's far var ju som bekant av indianernas släkte, så det hela är väl inte så konstigt.

Mr Atahuallpa själv är ju alltså halvindian, eller halvblod, som det brukar kallas.

### **5. Tid för rollspel, 15 min.**

Spelarna får 15 minuter på sig att bekanta sig lite med sina egna och varandras karaktärer och att rollspela ut den info astrologi- och astronomistudenterna fått på handouts H2 och H3. Om rollspelandet går trögt eller inte alls, korta ned tiden och gå vidare till nr 6.

#### Läses för spelarna:

Ni sitter som sagt bekvämt tillbakalutade i unge herr Ramseys salong med varsin kaffekopp framför er och ett glas konjak i handen. Den gode Ramsey har aldrig varit så duktig på att följa spritförbudet, till er stora förtjusning, men kanske inte till polisens fulla belåtenhet. Näväl, det de inte vet, kan de ju inte gärna ha ont av, eller vad falls? Frågan är, vad dristar ni er till att samtala om?

### **6. Färden till föreläsningen**

SL avbryter rollspelandet då 15 minuter har gått (eller tidigare), det är dags att bege sig till föreläsningen. De åker i Mr Ramsey's automobil.

### **7. Föreläsningen**

Hålls i en av universitetets föreläsningssalar.

#### Läses för spelarna:

Föreläsningen är mycket bra och intressant. Även om ingen direkt nydanande teori lanseras, så har professorn många fängslande funderingar och ett mycket trevligt och vinnande sätt.

### **8. Möte med professorn**

(Kort rollspel). När föreläsningen är slut uppvaktas professorn flitigt av åhörarna, men han lyckas slita sig en kort stund för att utbyta artigheter med karaktärerna. Han hälsar hövligt på samtliga och tackar dem för att de kom. Han undrar vad de tyckte (de tyckte att det var bra). Han förklarar att han har bråttom till en liten mottagning som ett par kolleger ska hålla för honom, han säger därför på återseende och går. Han gör ett mycket sympatiskt intryck. Systersonen tycker dock att han såg lite blek ut och att han inte gick med sin vanliga spänst i steget.

### **9. Utgång och avfärd från föreläsningen**

Det tar en stund för karaktärerna att ta sig ut från den fullsatta föreläsningssalen. Sedan sätter de sig i bilen och beger sig förmodligen tillbaka till Mr Ramsey för att diskutera över en middag.



## 10. Mordet på professorn

De hinner dock inte så långt för en följande hemskheter utspelar sig...

### Läses för spelarna:

Ni har knappt hunnit ett kvarter från föreläsningssalen när ni lägger märke till professorn på trottoaren på väg bort från ett väl förrättat värv. Ni förvånas över att han går till fots och att han vinglar kraftigt, som om han vore drucken, eller har fått ett kraftigt slag i huvudet.

Ni är nästan framme vid honom innan ni kommer på tanken att sakta in och erbjuda honom skjuts, så förvånade är ni. Dessutom är det kvällning och mörkt, så att tiden från det ni upptäcker honom till dess ni är *nästan* framme vid honom är väldigt kort.

*(Kort konstpaus av spelledaren, var tyst och titta på spelarna, tysta dem om de vill säga något. Fortsätt sedan med mycken dramatik...)*

Ni är *nästan* framme vid professorn. Plötsligt dyker en gestalt upp ur buskarna och knuffar professorn ut framför ert fordon.

Mr Ramsey försöker förtvivlat svänga undan, men hinner inte med.

Det är för sent! Professorn träffas i huvudtrakten av automobilens kylare. Ett dovt, mjukt, dunsande, obehagligt läte hörs. Bilens bromsar skriker i protest. Allt står still. Allt är stilla.

*(Ny kort konstpaus, tysta spelarna igen vid behov.)*

Rök stiger sakta upp från kylaren på bilen. Ni är alla oskadda, men något omtumlade.

*Stryk en Sanity poäng var!*

Gestalten som kom ur buskarna syns inte till. Vad gör ni?

### 10A. Vad är det som egentligen pågår?

Mannen som de kört på är inte professorn, de bara uppfattade honom så, eftersom han var klädd som professorn, hade samma kroppsbyggnad, samt de såg honom endast bakifrån innan han blev utknuffad, då allt gick väldigt fort.

Mördaren är Hoffman, som mördar en annan man för att iscensätta professorns död. (Se "Händelseförlopp" i början av detta häfte.)

### 11. Om någon försöker jaga mördaren

De enda spår som går att finna är några avbrutna grenar på den buske som mördaren hoppade igenom när han gick till attack. Bortsett från det är mördaren spårlöst borta.

### 12. Om spelarna går fram till fören av bilen...

Huvudet är mosad bortom igenkänning. När karaktärerna ser kroppen får de slå Sanity Loss! Klarar de slaget förlorar de 1p, missar de förlorar de 1-6p.

### 12A. Möjlighet för egen undersökning av kroppen (4 min)

Karaktärerna har 4 min på sig att undersöka kroppen (de kan finna ett kuvert med



systemsonens namn utanpå. I kuvertet ligger ett kvitto - se 12C) innan en skara (10 personer) nyfikna föreläsningsbesökare har förstått att något har hänt och bestämt sig för att gå fram och titta.

### **12C. Kvittot**

Om spelarna inte söker igenom kroppen kommer systemsonen (Indianstud.) att få kvittot efter polisförhøret, när han får professorns tillhörigheter.

Kvittot verkar vara för mottagning av ett objekt för förvaring. Det är undertecknat av en Jala Ben Azim. I underkanten finns en stämpel med adressen till hans antikhandel.

### **13. Ung man kontaktar polis och ambulans**

När de nyfikna ser den döde går en ung man tillbaka till föreläsningssalen för att ringa polis och ambulans.

### **14. Polisen anländer efter 10 min, ambulans efter 15 min**

Polisen är på plats efter ytterligare 10 minuter (den tiden rollspelas ej om inte spelarna gör något speciellt under tiden). Då anländer kommisarien.

### **15. Om karaktärerna smiter från platsen**

Om karaktärerna försöker smita från platsen försöker skaran nyfikna hindra dem, om de inte smiter innan dessa har hunnit fram förståss. Gör dem det blir det här scenariot något annorlunda...

### **16. Polisens undersökning av olycksplatsen**

Bilen har åkt upp och stannat på trottoarkanten. Något som kommisarien kommenterar på ett artig men insinuerande sätt.

Karln är mosad till oigenkännlighet varför polisens undersökning av kroppen, som senare genomförs, resulterar i noll och intet.

*(Den döde karlens fingeravtryck finns ej i något register, ej heller professorns, emedan de tvänne äro ostraffade!)*

### **17. Förhör**

Kommisarien ställer en massa frågor.

(Tänk logiskt och se polisens standardfrågor i "Handouts & Annat")

### **17A. Till polisstationen för vidare förhör**

Kommisarien skickar dem till station för vidare förhör, som pågår hela natten. De släpps på morgonen om inget av vikt framkommer.

Kommisarien är hela tiden mycket artig och beklagar omaket, men han har ju ett jobb att sköta.

Karaktärerna uppmanas att inte lämna stan och att vara beredda på att svara på fler frågor om behov skulle uppkomma. Om de kommer på något mer ska de ringa.



### **17B. Systersonen får professors tillhörigheter**

Här finns bla kvittot om spelarna inte redan har hittat det.

### **17C. Om spelarna säger något dumt**

Spelledaren kan välja att låta kommisarien hålla karaktärerna ett dygn till om de säger suspekta saker. Intensiva förhör fortsätter hela tiden, men troligtvis släpps karaktärerna med motiveringen: brist på bevis.

### **18. På väg från platsen**

På väg tillbaka till mr Ramsey, eller eventuellt någon annanstans. (Se "Personer & Platser" vid behov.)

### **19. Förföljda**

Karaktärerna förföljs av kulten och av kommisariens assistent, på order av kommisarien, naturligtvis. Kommisarien tror, om inte annat, att de kan leda honom till en lösning på vad som pågår.

### **20. Kulten har sökt igenom lägenheter och professors hus**

Under natten då karaktärerna satt i förhör har kulten sökt igenom deras lägenheter. Även professors hus "vänds uppochned".

### **21. Hemkomst och upptäckt av inbrottstjuv**

Oavsett vilken lägenhet de åker till först så kommer de finna en inbrottstjuv där. Tjuven tar till flykten ut genom fönstret och upp på taket via brandtrappan. De kan jaga honom om de vill, men han är för kvick. Han hoppar över till taket på nästa byggnad (ett hopp som ingen av karaktärerna bedömer sig kunna klara) och försvinner. Karaktärerna hann få en god titt på tjuven när de var i lägenheten och samtliga skulle säkert känna igen honom igen om de såg honom. Han var indianättling (*Religiöst fanatisk indianättling nr 6*).

Om de väljer att åka var och en hem till sitt, eller delar upp sig i mindre grupper väljer du vilken karaktär eller vilken grupp som träffar på kultisten.

### **22. Om karaktärerna undersöker sina respektive hem**

De finner att alla blivit genomsökta. I indianstudentens lägenhet finns ett läderband med knutar på upphängt i taklampan (detta bandet förmedlar en varning och en utmaning). I läderbandet hänger en medaljong med kultisternas symbol på (konstellationen). Den unge stolte indianen som sökt igenom indianstudentens hem har lämnat bandet och medaljongen som en utmaning (något som han gjort på eget bevåg av just stolthet).

### **23. Kultmedlem hälsar på**

Oavsett var karaktärerna befinner sig kommer de att få besök av en skum filur (Stuart Silverman) som påstår sig vara samlare och som skulle vilja köpa indianguods från professors dödsbo. (Kulten följer ju efter karaktärerna och har därför inga problem att veta var de uppehåller sig.) Under besöket kan Mr Silverman inte hålla sig ifrån att tala i nedlåtande ordalag om sin konkurrent Mr Hoffman (som Silverman tror kommer att besöka karaktärerna också, vilket han inte gör). Sedan avlägsnar han sig.



### **26B. Kommisarien ställer frågor om inbrottet**

Om kommisarien har arresterat karaktärerna i en lägenhet har han sett att den var igenomsökt. Karaktärerna kan göra anmälan. De får beskriva tjuven. Ingenting verkar saknas, blev tjuven avbruten innan han hann ta något?

### **27. Arresterade och misstänkta för mord**

De förs till stationen för vidare förhör och hålls fängslade över natten. Kommisarien har sett kultisten komma hem till dem, men inte sett honom lämna byggnaden. Sedan hörde han skriket och undersökte. Kommisarien pressar spelarkaraktärerna hårt (men artigt) på deras relation till den döde och dennes besök hos dem.

### **28. Tid att fundera**

I cellen är allt lugnt. Låt spelarna ta sin tid på sig att klura och lura.

### **29. De släpps på morgonen**

Bristande bevis.

### **30. Om de åker någonstans blir de förföljda**

...av kommisarien och av kultisterna. De kan tänkas vilja åka till någon av de större tidningarna, universitet eller stadsbiblioteket för att göra efterforskningar, se "Platser" (i häftet "Personer & Platser". Om platsen de vill till inte finns med - improvisera - de kommer i så fall inte att hitta någonting som är väsentligt för scenariot.)

### **31. Om de åker till antikhandlaren**

Jala Ben Azim, en liten skinntorr gubbe med fez och fet mustasch.

#### **31A. Hos antikhandlaren**

Hm (Caj är dum, Greger är sen.) Liten trång affär, mycket grejor överallt. Där kan de lösa in kvittot mot ett smycke.

#### **31B. Kvittot och smycket**

(Greger är dum, Caj är sen.) Mot inlämnande av kvitto kan de få ut smycket. Kommisarien skuggar dem utan att ge sig till känna. Datt-ta-taaa!!

#### **31C. Vad är smycket?**

Smycket är nyckeln till utomjordingens farkost. Farkosten måste öppnas utifrån eftersom den inre öppningsmekanismen förstördes i kraschen för länge, länge sedan.

#### Läses för spelarna:

Smycket är i *den* storleken och är av guld, naturligtvis. Det liknar ingenting någon av er någonsin sett tidigare. Härkomsten är omöjlig att spåra och motivet är hårresande. Ett abstrakt mönster bildar en till synes oändlig mängd vaga figurer, som när ni rör amuletten tycks röra sig i en rituell dans, flyta ihop till en, för att sedan dela sig i fler igen. Intrycket är mystiskt, skrämmande och ger en svindelartad upplevelse.



### **32. Om de åker till professorns hus**

Systersonen kan fixa nyckel hos sin mor. Hon är naturligtvis utom sig av sorg, efter att ha hört om sin brors död (professorn) av en konstapel som kom dit.

#### **32A. Professorns hus har också genomsökts**

Allt är kullvält i en enda röra. Huset verkar genomsökt. Professorn som alltid var mån om att ha god ordning, måtte vända sig i kistan, hemska tanke!

#### **32B. I professorns arbetsrum finns en bok**

Allt är en ända röra. På golvet bland räkenskaper och dokumentationer av köpta, sålda och donerade objekt finns en bok med kultens stiliserade symbol av konstellationen på utsidan.

På försättsbladet i boken finns en inskription:

GPWM. Gentlemen Preserving the Ways of the Mayas

Under detta står en adress centralt belägen här i Chicago

Boken innehåller en förteckning över framstående medlemmar av kulten. Bla nämns R. Mumford, S. Silverman och M.C. Hoffman.

Listan börjar på 1867 och går framåt till modern tid.

Namnen i början är övervägande indianska (av Maya-härkomst) men Pat Mosher står som ordförande. Nästa ordförande 1894 var David Standish. 1905 blev Richard Mumford ordförande. På senare tid är namnen övervägande amerikanska.

Längst bak i boken finns en handskriven passus (professorns handskrift) som lyder:

Invig Joshua?

(=Systersonen)

*(GPWM är en exklusiv herrklubb där professorn var ordförande. Det är också kultens front.)*

#### **32C. Professorns hushållerska är mördad**

När ni gläntar på dörren till biblioteket slår en stank av bränt kött emot er och får er att kväljas. Det är mörkt.

*(Om de tänder en fotogenlampa eller har ljus med sig, ser de följande...)*

Även här är allt kullvräkt. Böcker ligger i drivor på golven och bokhyllorna gapar tomma.

*(Slå Spot Hidden, de som lyckas upptäcker följande... om de inte lyckas lär de märka handen senare, förutsatt att de går in i rummet...)*

Under ett tebord sticker det fram en ung färgad kvinnas hand till synes livlös på golvet.

*(Om någon vågar sig längre in i rummet...)*

Efter hand ni rör er in i rummet avslöjas mer och mer av kvinnan som ligger där. Hon bär vitt huckle och blå klänning, likt en husa. Överkroppen sticker ut ur den enorma öppna spisen, benen tycks försvinna in i mörkret i eldstaden, där det fortfarande glöder.

*(Nu börjar det bli hemskt, nu börjar det bli SANITY LOSS! Ip förlust automatiskt., vid misslyckat slag 1-3p till. Hurra, hurra!)*



Hennes ung ansikte talar ett språk av utsäglig SMÄRTA!

Ögonen stirrar på er utan att se. Hennes ljus har för alltid slocknat. Ni känner den olust som ni dödliga upplever när en i flocken gått hädan.

*(Närmare inspektion av kvinnan visar att hennes underkropp har blivit helt sönderbränd. SANITY LOSS! Ip automatiskt, vid misslyckat slag 1-6p ytterligare. JA!)*

### 32C. Efterdyningar

Spelarna har möjlighet att ringa polisen, smita från platsen eller vad de vill. Vad de inte vet är att kommisariens assistent finns på plats utanför huset (han har förföljt dem) och är där snabbt där när de har ringt, eller kan fortsätta att följa efter dem (vilket naturligtvis placerar dem i dålig dager - de smet från mordplats - och leder till att de blir inkallade till polisstationen på nya förhör.

### 33. Slutsatser

Vid det här laget borde spelarna ha begripit att deras Nemisis är herrklubben GPWM, som tydligen är ute efter något spelarkaraktärerna tros ha i sin ägo (= smycket). Spelarna borde dessutom begripa att gentlemännen på klubben inte är några snälla gentlemän och att ett besök i dagsljus inte leder till något positivt. De bör få för sig att en oinbjuden titt om natten kan ge mer...

### 34. Klubbhuset

Byggnaden är troligtvis uppförd innan sekelskiftet och ligger centralt i Chicago. Den är en pampigt monumental skapelse med pelare och allt som hör till. En trappa leder upp till huvudentrén där sedan flera trappor till höger och vänster leder in till sidoingångar parallellt med huvudingången. Norrut finns två små sidodörrar, som förmodligen fungerar som tjänsteingång och varuintag. Söderut finns också en sidodörr, men av ett avgjort kraftfullare slag.

### Bottenvåningen

Är två våningar hög. *(Övervåningen är tre våningar hög, imponerande takhöjd!)*

### 35. Om de besöker klubben på dagen

Blir de mottagna i entrén av Mr Malcolm Friendly (vetenskapliga falangen) som undrar om han kan stå till tjänst på något vis. Han är mycket gästvänlig och trevlig. På direkt fråga eller begäran att få se sig omkring visar han gärna runt dem i de eleganta, om än något "arketektoniskt tunga" lokalerna på bottenplan (se beskrivningar för resp. rum). Utspridda i salongerna finns fem medlemmar som antingen är försjunkna i böcker och tidskrifter eller för lågmälda samtal. Atmosfären är elegant, men med något ödesmättat i bakgrunden, svårt att sätta fingret på vad det kan vara.

Om någon frågar förklarar Mr Friendly att utrymmena i bakre delen av byggnaden och de övre våningarna bara är för medlemmar.

(Att bli medlem sker genom att någon nuvarande medlem rekommenderar en och att personen i fråga sedan väljs in av de andra medlemmarna. Det är en långdragen process som kan ta mer än ett halvår. Något som Mr Friendly kan svara på.)



1920s



Investigator Name RONALD FISTFURST  
Occupation STUD. MEDICIN Sex M Age 26  
Colleges, Degrees \_\_\_\_\_  
Birthplace \_\_\_\_\_  
Mental Disorders \_\_\_\_\_

Characteristics & Rolls

STR 16 DEX 15 INT 15 Idea 75  
CON 14 APP 12 POW 12 Luck 60  
SIZ 15 SAN \_\_\_\_\_ EDU 15 Know 75  
99-Cthulhu Mythos \_\_\_\_\_ Damage Bonus \_\_\_\_\_

Sanity Points

Sanity Point grid from 0 to 99. Current value is 60.

Magic Points

Magic Point grid from 0 to 37. Current value is 12.

Hit Points

Hit Point grid from 0 to 37. Current value is 15.

Investigator Skills

- Accounting (10%) 10
Anthropology (00) -
Archaeology (00) 10
Astronomy (00) 10
Bargain (05%) 5
Biology (00) -
Chemistry (00) -
Climb (40%) 50
Conceal (15%) 30
Credit Rating (15%) 15
Cthulhu Mythos (00) -
Dodge (DEX x2) 25
Drive Auto (20%) 15
Electrical Repair (10%) 20
Fast Talk (05%) 20
First Aid (30%) 60
Geology (00) -
Hide (10%) 40
History (20%) 40
Jump (25%) 40
Law (05%) 10
Library Use (25%) 45
Listen (25%) 45
Locksmith (00) -
Martial Arts (00) 20
Mechanical Repair (20%) 20
Medicine (05%) 65
Natural History (10%) 20
Navigate (10%) 10
Occult (05%) 5
Operate Hvy. Machine (00) 15
Other Language (00): Latin 5
Own Language (EDU x5%): Engelsen 75
Persuade (15%) 20
Pharmacy (00) 30
Photography (10%) 10
Physics (00) -
Pilot (00): -
Psychoanalysis (00) 30
Psychology (05%) 40
Ride (05%) 10
Sneak (10%) 40
Spot Hidden (25%) 55
Swim (25%) 30
Throw (25%) 50
Track (10%) 30
Firearms: Handgun (20%) 30, Machine Gun (15%) 15, Rifle (25%) 50, Shotgun (30%) 60, Submachine Gun (15%) -

Investigator Sheet

Player's Name



Hand-To-Hand Weapons

Table with columns: Attack or Weapon, Current Skill %, Attack Damage, Attacks /Round, Hit Points. Includes Fist/Punch (50%), Head Butt (10%), Kick (25%), Grapple (25%).

Firearms

Table with columns: Firearm, Current Skill %, Attack Damage, Base Range, Shots Per Round, Shots In Gun, Malfunc. Number, Hit Points.











1920s



Investigator Name SID BULLOCK  
 Occupation STUD. ASTRONOMY Sex M Age 24  
 Colleges, Degrees \_\_\_\_\_  
 Birthplace \_\_\_\_\_  
 Mental Disorders \_\_\_\_\_

Characteristics & Rolls

STR 13 DEX 13 INT 14 Idea 70  
 CON 14 APP 12 POW 13 Luck 65  
 SIZ 15 SAN 65 EDU 15 Know 75  
 99-Cthulhu Mythos - Damage Bonus +104

Sanity Points

Insanity	0	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

Magic Points

Unconscious	0	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

Hit Points

UNCONSCIOUS							
Dead	-2	-1	0	+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

Investigator Sheet

Player's Name



Investigator Skills

<input type="checkbox"/> Accounting (10%)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> Martial Arts (00)	<u>-</u>	<input type="checkbox"/> Throw (25%)	<u>40</u>
<input type="checkbox"/> Anthropology (00)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20%)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Track (10%)	<u>30</u>
<input type="checkbox"/> Archaeology (00)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Medicine (05%)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____
Art (05%):	_____	<input type="checkbox"/> Natural History (10%)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> Navigate (10%)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> Occult (05%)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Astronomy (00)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00)	<u>-</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Bargain (05%)	<u>10</u>	Other Language (00):	_____	<input type="checkbox"/> Firearms	_____
<input type="checkbox"/> Biology (00)	<u>-</u>	<u>LATIN</u>	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Handgun (20%)	<u>25</u>
<input type="checkbox"/> Chemistry (00)	<u>10</u>	Own Language (EDU x5%):	_____	<input type="checkbox"/> Machine Gun (15%)	<u>15</u>
<input type="checkbox"/> Climb (40%)	<u>50</u>	<u>ENCICLSIA</u>	<u>75</u>	<input type="checkbox"/> Rifle (25%)	<u>40</u>
<input type="checkbox"/> Conceal (15%)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Persuade (15%)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/> Shotgun (30%)	<u>40</u>
<input type="checkbox"/> Credit Rating (15%)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/> Pharmacy (00)	_____	<input type="checkbox"/> Submachine Gun (15%)	<u>15</u>
<input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00)	<u>-</u>	<input type="checkbox"/> Photography (10%)	<u>10</u>	_____	_____
<input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/> Physics (00)	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Drive Auto (20%)	<u>40</u>	Pilot (00):	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Electrical Repair (10%)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Fast Talk (05%)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> First Aid (30%)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00)	<u>5</u>	_____	_____
<input type="checkbox"/> Geology (00)	<u>-</u>	<input type="checkbox"/> Psychology (05%)	<u>5</u>	_____	_____
<input type="checkbox"/> Hide (10%)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Ride (05%)	<u>15</u>	_____	_____
<input type="checkbox"/> History (20%)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/> Sneak (10%)	<u>30</u>	_____	_____
<input type="checkbox"/> Jump (25%)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/> Spot Hidden (25%)	<u>40</u>	_____	_____
<input type="checkbox"/> Law (05%)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> Swim (25%)	<u>40</u>	_____	_____
<input type="checkbox"/> Library Use (25%)	<u>40</u>	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Listen (25%)	<u>45</u>	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Locksmith (00)	<u>1</u>	_____	_____	_____	_____

Hand-To-Hand Weapons

Attack or Weapon	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
<input type="checkbox"/> Fist/Punch (50%)	<u>50</u>	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Head Butt (10%)	<u>10</u>	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Kick (25%)	<u>25</u>	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Grapple (25%)	<u>25</u>	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____

Firearms

Firearm	Current Skill %	Attack Damage	Base Range	Shots Per Round	Shots In Gun	Malfunct. Number	Hit Points
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

permission granted to photocopy for personal use only—copyright © 1992 by Chaosium Inc.



1920s



Investigator Name RONALD FISTFURST  
 Occupation STUD. MEDICIN Sex M Age 26  
 Colleges, Degrees \_\_\_\_\_  
 Birthplace \_\_\_\_\_  
 Mental Disorders \_\_\_\_\_

**Characteristics & Rolls**

STR 16 DEX 15 INT 15 Idea 75  
 CON 14 APP 12 POW 12 Luck 60  
 SIZ 15 SAN \_\_\_\_\_ EDU 15 Know 75  
 99-Cthulhu Mythos \_\_\_\_\_ Damage Bonus \_\_\_\_\_

Investigator Sheet  
Player's Name



**Sanity Points**

Insanity	0	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	<u>60</u>	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

**Magic Points**

Unconscious	0	1	2				
	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	<u>12</u>	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

**Hit Points**

UNCONSCIOUS							
Dead	-2	-1	0	+1	+2		
	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	<u>15</u>	16
	17	18	19	20	21	22	23
	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37

**Investigator Skills**

- |  |  |  |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10%) <u>10</u>        | <input type="checkbox"/> Martial Arts (00) <u>20</u>         |  |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) <u>-</u>        | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20%) <u>20</u>   |  |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) <u>10</u>        | <input type="checkbox"/> Medicine (05%) <u>65</u>            |  |
| <input type="checkbox"/> Art (05%): _____                  | <input type="checkbox"/> Natural History (10%) <u>20</u>     |  |
| <input type="checkbox"/> _____                             | <input type="checkbox"/> Navigate (10%) <u>10</u>            |  |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) <u>10</u>          | <input type="checkbox"/> Occult (05%) <u>5</u>               |  |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05%) <u>5</u>            | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) <u>15</u> |  |
| <input type="checkbox"/> Biology (00) <u>-</u>             | Other Language (00):   |  |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) <u>-</u>           | <input type="checkbox"/> <u>Latin</u> <u>5</u>               |  |
| <input type="checkbox"/> Climb (40%) <u>50</u>             | <input type="checkbox"/> _____                               |  |
| <input type="checkbox"/> Conceal (15%) <u>30</u>           | Own Language (EDU x5%):                                      |  |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15%) <u>15</u>     | <input type="checkbox"/> <u>Engelska</u> <u>75</u>           | <input type="checkbox"/> Throw (25%) <u>50</u>         |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) <u>-</u>      | <input type="checkbox"/> Persuade (15%) <u>20</u>            | <input type="checkbox"/> Track (10%) <u>30</u>         |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2) <u>25</u>          | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) <u>30</u>             | <input type="checkbox"/> _____                         |
| <input type="checkbox"/> Drive Auto (20%) <u>15</u>        | <input type="checkbox"/> Photography (10%) <u>10</u>         | <input type="checkbox"/> _____                         |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10%) <u>20</u> | <input type="checkbox"/> Physics (00) <u>-</u>               | <input type="checkbox"/> _____                         |
| <input type="checkbox"/> Fast Talk (05%) <u>60</u>         | Pilot (00):  | <input type="checkbox"/> _____                         |
| <input type="checkbox"/> First Aid (30%) <u>-</u>          | <input type="checkbox"/> _____                               | <input type="checkbox"/> _____                         |
| <input type="checkbox"/> Geology (00) <u>40</u>            | <input type="checkbox"/> _____                               | <input type="checkbox"/> _____                         |
| <input type="checkbox"/> Hide (10%) <u>40</u>              | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) <u>30</u>       | <input type="checkbox"/> _____                         |
| <input type="checkbox"/> History (20%) <u>40</u>           | <input type="checkbox"/> Psychology (05%) <u>40</u>          | <input type="checkbox"/> _____                         |
| <input type="checkbox"/> Jump (25%) <u>40</u>              | <input type="checkbox"/> Ride (05%) <u>10</u>                | <input type="checkbox"/> _____                         |
| <input type="checkbox"/> Law (05%) <u>10</u>               | <input type="checkbox"/> Sneak (10%) <u>40</u>               | <input type="checkbox"/> _____                         |
| <input type="checkbox"/> Library Use (25%) <u>45</u>       | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25%) <u>55</u>         | <input type="checkbox"/> _____                         |
| <input type="checkbox"/> Listen (25%) <u>45</u>            | <input type="checkbox"/> Swim (25%) <u>30</u>                | <input type="checkbox"/> _____                         |
| <input type="checkbox"/> Locksmith (00) <u>-</u>           |  | <input type="checkbox"/> Submachine Gun (15%) <u>-</u> |

**Hand-To-Hand Weapons**

Attack or Weapon	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
<input type="checkbox"/> Fist/Punch (50%) <u>70</u>				
<input type="checkbox"/> Head Butt (10%) <u>30</u>				
<input type="checkbox"/> Kick (25%) <u>45</u>				
<input type="checkbox"/> Grapple (25%) <u>45</u>				
<input type="checkbox"/> _____				
<input type="checkbox"/> _____				

**Firearms**

Firearm	Current Skill %	Attack Damage	Base Range	Shots Per Round	Shots In Gun	Malfunct. Number	Hit Points
_____							
_____							
_____							
_____							
_____							



1920s



Investigator Name JOSHUA ATAHUALLPA  
 Occupation STUD. ANTIPOLODA Sex M Age 23  
 Colleges, Degrees \_\_\_\_\_  
 Birthplace WIGWAM??  
 Mental Disorders NATIVE AMERICAN  
(WELL AHE OF IM ANYWAYS)

**Characteristics & Rolls**

STR 13 DEX 17 INT 13 Idea 65  
 CON 16 APP 13 POW 15 Luck 75  
 SIZ 13 SAN 75 EDU 15 Know 75  
 99-Cthulhu Mythos - Damage Bonus +104

**Sanity Points**

Insanity	0	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	<u>75</u>	76	77	78	79	80	81	82
	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

**Magic Points**

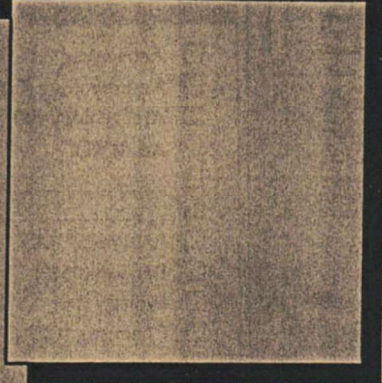
Unconscious	0	1	2				
	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	<u>15</u>	16
	17	18	19	20	21	22	23
	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37

**Hit Points**

Dead	-2	-1	0	+1	+2		
	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	<u>15</u>	16
	17	18	19	20	21	22	23
	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37

**Investigator Skills**

<input type="checkbox"/> Accounting (10%)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> Martial Arts (00)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> Throw (25%)	<u>30</u>
<input type="checkbox"/> Anthropology (00)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20%)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Track (10%)	<u>20</u>
<input type="checkbox"/> Archaeology (00)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Medicine (05%)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/>	
Art (05%):		<input type="checkbox"/> Natural History (10%)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> <u>MELANAPOLYANISK</u>		<input type="checkbox"/> Navigate (10%)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> <u>INDIAN WOLUP</u>	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Occult (05%)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Astronomy (00)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00)	<u>-</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Bargain (05%)	<u>5</u>	Other Language (00):		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Biology (00)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> <u>LATIN</u>	<u>5</u>	<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> Chemistry (00)	<u>-</u>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Climb (40%)	<u>45</u>	Own Language (EDU x5%):		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Conceal (15%)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> <u>ENGELSKA</u>	<u>75</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Credit Rating (15%)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/> Persuade (15%)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>	
Cthulhu Mythos (00)	<u>-</u>	<input type="checkbox"/> Pharmacy (00)	<u>-</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2)	<u>35</u>	<input type="checkbox"/> Photography (10%)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Drive Auto (20%)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/> Physics (00)	<u>-</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Electrical Repair (10%)	<u>10</u>	Pilot (00):		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Fast Talk (05%)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> First Aid (30%)	<u>50</u>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Geology (00)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Hide (10%)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> History (20%)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00)	<u>-</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Jump (25%)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/> Psychology (05%)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Law (05%)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> Ride (05%)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Library Use (25%)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/> Sneak (10%)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Listen (25%)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/> Spot Hidden (25%)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Locksmith (00)	<u>-</u>	<input type="checkbox"/> Swim (25%)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>	



Investigator Sheet  
Player's Name  
CALL OF CTHULHU

**Hand-To-Hand Weapons**

Attack or Weapon	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
<input type="checkbox"/> Fist/Punch (50%)	<u>60</u>			
<input type="checkbox"/> Head Butt (10%)	<u>20</u>			
<input type="checkbox"/> Kick (25%)	<u>35</u>			
<input type="checkbox"/> Grapple (25%)	<u>35</u>			
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				

**Firearms**

Firearm	Current Skill %	Attack Damage	Base Range	Shots Per Round	Shots In Gun	Malfunct. Number	Hit Points

Permission granted to photocopy for personal use only—copyright © 1992 by Chaosium Inc.



SÅ SOM TRADITIONEN KRÄVER  
KOMMER HÄR EN...

DET-VI-İNTE-HANN-MED  
-LISTA...

PÅ KONVENTET FÅR NI:

- BESKRIVNING PÅ HERRKLUBBEN  
GPWM OCH VAD SOM HÄNDER DÄR.
- BESKR. PÅ SPELARKARANTÄREN  
SID BULLOCK.
- GENOMGÅNG AV VAD SENARIOT  
KANSKE KAN TÄNKAS HANDLA OM...  
VI HAR ÄNDRAT & ÄNDRAT SÅ NU  
VET VI INTE RIKTIGT VAR DEN  
RÖDA TRÄDEN SÖRJAR OCH SLUTAR.



## ASTROLOGISTUDERANDE

NAMN: Jack Ramsey

AGE 24

Utseende: Snyggt mörkthår, blå ögon och; ser allmänt bra ut

Personlighet: Du en sökare, du försöker hitta den rätta harmonin som behövs för att kunna få ut varenda droppe ur livet. Du har sökt länge och provat på mycket för att finna det du söker. Men nu verkar du hittat det som du så länge letat efter. I bland stjärnorna har du funnit svar som ingen tidigare kunnat ge dig. Du sätter stor tilltro till dina tarot kort, även om dessa inte alltid ger dig svar du kan tyda. Pengar har aldrig varit något problem. Du ärvde din far när du var mycket liten och sedan dess har du kunnat göra vad du vill. Enligt din mening är pengar bara nödvändigt ont som man tyvärr måste dras med, du vet att du är lyckligt lottad som inte behöver tänka på dess onda tingestar. Sânt gör Din familjs advokater åt dig.

Vad du vet om Astronomen: Sid Bullok

En person som inte är helt säker på vilken planet han härrör ifrån. Men han är trevlig att prata med även om hans ordningssinne är lite åt det kaotiska hållet. Han låter sig gärna dras med i böcker eller diskussioner om vad helst han tycker är intressant.

Vad du vet om Medicinaren: Ronald Fistfurst

En praktisk person som visar sin handlings kraft i svåra situationer Du vet att Mr Fistfurst har varit med i kriget som fick sitt slut för bara för några få år sedan. (År 1919). Han var sjukvårdare vid skyttegravs kriget vid Verdun (1917). Något som Mr Fistfurst inte gärna talar om. Detta krig verkar ha gjort stora ärr i själen på honom. Ronald Hysser ett brinnande intresse för att bredda sin kunskap inom alla områden särskilt de som diskuteras på era möten hos Mr Ramsey

Vad du vet om Antropologen: Joshua Atahuallpa

En person som drivs av en låga att söka kunskap om sitt ursprung och dess mystik omspunna religioner på detta sätt påminner han sin morbror som du vet är en av landets främsta professorer inom antropologi. Joshua är väldigt god vän med professorn och brukar ibland bjuda med honom på era möten, detta är något professorn uppskattar väldigt mycket.

Vad du vet om arkeologistudenten: Barney G. Ostridge

Mr Ostridge är denna jordens störste skeptiker och vägrar tro på något som skulle vara övernaturligt. Han är även en stor pedant som alltid har god ordning på allt som tillhör honom. En mycket duktig arkeolog som kommer att komma långt med sinna kunskaper. Mr Ostridge har ett gott sinne för detaljer och gillar att gå igenom sinna samlingar med pilspetsar om och om igen. Barney G. Ostridge är en trevlig person trots sin jordnära varelse och torra personlighet. Hans närvaro nyktrar alltid till stämningen på era möten, när han på sitt cyniska sätt suddar ut alla tvivel om att något skulle vara övernaturligt.



## MEDICINSTUDERANDE

NAMN Ronald Fistfurst

UTSEENDE:

PERSONLIGHET: Du har varit med i världskriget, du hjälpte till som sjukvårdare vid flera långa skyttegravs strider. Detta har lämnat sina spår och du gillar inte att prata om vad du upplevde. Du är handlingskraftig och stark. Ditt mål med dina studier är att du någon gång hoppas kunna öppna din egna mottagning. Du har ett brinnande intresse för det övernaturliga och du är starkt troende. Du kom i kontakt med gruppen genom Jack Ramsey som du pratade med vid några tillfällen. Han bjöd med dig upptill sig en kväll när diskussionsklubben hade möte och där har du varit med ända sedan dess. Och du stöter trivs, Jack och dom andra har visat sig bli goda vänner.

Vad du vet om Astronomen: Sid Bullock

En person som inte är helt säker på vilken planet han härrör ifrån. Men han är trevlig att prata med även om hans ordningssinne är lite åt det kaotiska hållet. Han låter sig gärna dras med i böcker eller diskussioner om vad helst han tycker är intressant.

Vad du vet om Astrologi studenten Jack Ramsey: Han är lätt att umgås med och har ett gott sinne för humor. Jacks lila egenskap är att gärna svävar ut lite väl mycket i sina filosofiska teorier om livets mening och ödets förutbestämda väg. Du håller väldigt sällan med honom men du gillar att diskutera med

Vad du vet om arkeologistudenten: Barney G. Ostridge

Mr Ostridge är denna jordens största skeptiker och vägrar tro på något som skulle vara övernaturligt. Han är även en stor pedant som alltid har god ordning på allt som tillhör honom. En mycket duktig arkeolog som kommer att komma långt med sinna kunskaper. Mr Ostridge har ett gott sinne för detaljer och gillar att gå igenom sinna samlingar med pilspetsar om och om igen. Barney G. Ostridge är en trevlig person trots sin jordnära varelse och torra personlighet. Hans närvaro nyktrar alltid till stämningen på era möten, när han på sitt cyniska sätt suddar ut alla tvivel om att något skulle vara övernaturligt.

Vad du vet om Antropologen: Joshua Atahuallpa

En person som drivs av en låga att söka kunskap om sitt ursprung och dess mystik omspunna religioner på detta sätt påminner han sin morbror som du vet är en av landets främsta professorer inom antropologi. Joshua är väldigt god vän med professorn och brukar ibland bjuda med honom på era möten, detta är något professorn uppskattar mycket.



## ANTROPOLOGSTUDERANDE

NAMN: Joshua Atahualpa

AGE: 24

UTSEENDE: Mörk hårig brunaögon

PERSONLIGHE: Du är ett halvblod så att säga, din mor är amerikanska och din far var av indian ursprung, på grund av detta har ett intresse vuxit fram, ett intresse för gamla indian kulturer, din morbror som heter Richard Mumford delar ditt intresse och han har blivit som en ny far för dig. Din morbror är professor inom ämnet antropologi, främst gamla indian kulturer. Du har lärt känna och uppskatta de fyra andra i diskussions gruppen som har anordnats av Jack Ramsey. Du är gillar att diskutera de ämnen som tas upp även om visa ibland tenderar att sväva ut lite vä långt och andra inte sväva alls. Men de är bra människor.

du vet om Astronomen: Sid Bullok

En person som inte är helt säker på vilken planet han härrör ifrån. Men han är trevlig att prata med även om hans ordningssinne är lite åt det kaotiska hållet. Han låter sig gärna dras med i böcker eller diskussioner om vad helst han tycker är intressant.

Vad du vet om Medicinaren: Ronald Fistfurst

En praktisk person som visar sin handlings kraft i svåra situationer Du vet att Mr Fistfurst har varit med i kriget som fick sitt slut för bara för några få år sedan. (år 1919). Han var sjukvårdare vid skyttegravs kriget vid Verdun (1917). Något som Mr Fistfurst inte gärna talar om. Detta krig verkar ha gjort stora ärr i själen på honom. Ronald Hysser ett brinnande intresse för att bredda sin kunskap inom alla områden särskilt de som diskuteras på era möten hos Mr Ramsey

Vad du vet om Astrologi studenten Jack Ramsey: Han är lätt att umgås med och har ett gott sinne för humor. Jacks lila egenskap är att gärna svävar ut lite väl mycket i sina filosofiska teorier om livets mening och ödets förut bestämda väg. Du håller väldigt sällan med honom men du gillar att diskutera med

Vad du vet om arkeologistudenten: Barney G. Ostridge

Mr Ostridge är denna jordens störste skeptiker och vägrar tro på något som skulle vara övernaturligt. Han är även en stor pedant som alltid har god ordning på allt som tillhör honom. En mycket duktig arkeolog som kommer att komma långt med sinna kunskaper. Mr Ostridge har ett gott sinne för detaljer och gillar att gå igenom sinna samlingar med pilspetsar om och om igen. Barney G. Ostridge är en trevlig person trots sin jordnära varelse och torra personlighet. Hans närvaro nyktrar alltid till stämningen på era möten, när han på sitt cyniska sätt suddar ut alla tvivel om att något skulle vara övernaturligt.



## ARKEOLOGEN

NAMN: Barney G. Ostridge

AGE: 23

Utseende: Smal ganska lång, mörkt hår, tjocka glasögn och alltid oklanderligt klädd som resten av gänget.

Personlighet: Du mycket kunnig inom ditt område. Ställs du inför ett problem letar du metodiskt reda på svar. Du gillar att samla saker och har ett gott sinne för detaljer. Tyvärr lider du av egenheten att. Du är väldigt osocial och ogillar att umgås och lyssna på folk som inte når den standard som du är ute efter. Du gillar att umgås med disusions klubb du är med i, även om dessa ibland gör narr av dig. De är underhållande människor och har alltid något att säga om de ämnen ni tar upp.

Du är mycket jordnära och tror inte på saker du inte kan ta i och du ogillar diskussioner där metafysiska teorier kommer fram. Du kan inte förstå hur någon kan tro på spöken, tomtar och troll vi lever ju faktiskt i 1920 talet sådana företelser var vanliga under 1800 talet och tidigare, då man skyllde på trolldom för allt man inte kunde förklara. Men nu år 1922 tycks tanken att folk skulle tro på gammal skrock helt absurd. Spöken och andar är bara produkter av sjuka människors snevirdna uppfattning om verklighetren dom inte vågar möta.

Vad du vet om Astrologi studenten Jack Ramsey: Han är lätt att umgås med och har ett gott sinne för humor. Jacks lila egenskap är att gärna svävar ut lite väl mycket i sina filosofiska teorier om livets mening och ödets förut bestämda väg. Du håller väldigt sällan med honom men du gillar att diskutera med

Vad du vet om Astronomen: Sid Bullok

En person som inte är helt säker på vilken planet han härrör ifrån. Men han är trevlig att prata med även om hans ordningssinne är lite åt det kaotiska hållet. Han låter sig gärna dras ner i böcker och diskussioner om vad helst han tycker är intressant.

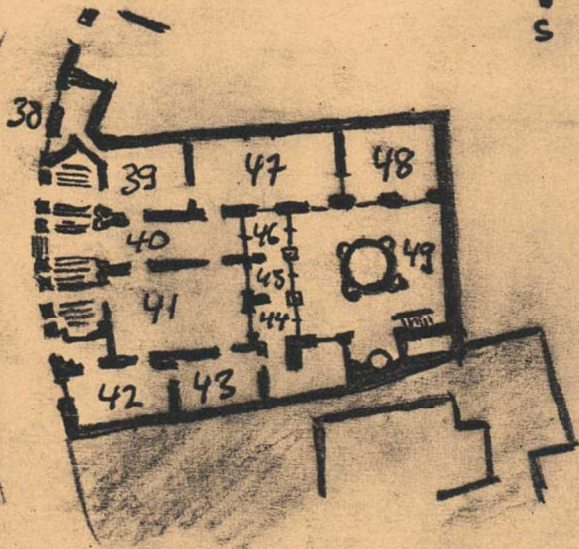
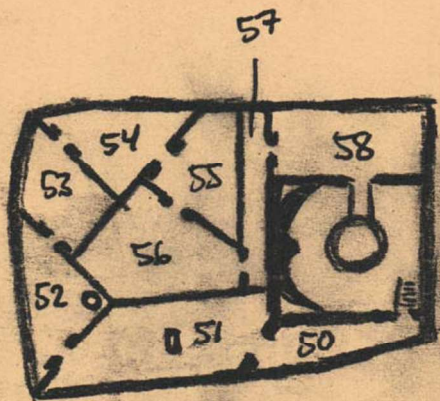
Vad du vet om Medicinaren: Ronald Fistfurst

En praktisk person som visar sin handlings kraft i svåra situationer Du vet att Mr Fistfurst har varit med i kriget som fick sitt slut för bara för några få år sedan. (år 1919). Han var sjukvårdare vid skyttegravs kriget vid Verdun (1917). Någoting som Mr Fistfurst inte gärna talar om. Detta krig verkar ha gjort stora ärr i själen på honom. Ronald Hysser ett brinnande intresse för att bredda sin kunskap inom alla områden särskilt de som diskuteras på era möten hos Mr Ramsey

Vad du vet om Antropologen: Joshua Atahuallpa

En person som drivs av en låga att söka kunskap om sitt ursprung och dess mystik omspunna religioner på detta sätt på minner han sin morbror som du vet är en av landets främsta professorer inom antropologi.









Stiliserad  
planetkonstellation