Vita Liljor

Ett Call of Cthulhu-scenario till Lincon 2001 av Johan Jonsson, Laila Wiberg och Claes Gerleman.

Årets scenario utspelar sig på Haiti år 1791. I Frankrike rasar revolutionen för fullt och på Haiti kommer det snart att hända liknande saker. Eftersom karaktärerna är vita kommer de snart att hamna mitt i ett slavuppror med allt vad detta innebär. Som om detta inte var nog med problem, så finns det 2 kulter vilka var för sig planerar att offra karaktärerna till onda, glömda gudar.

Kult 1 – Y´golongac
Leds av Papa Hezekiel och dyrkar Y´golognac i formen av en Voodoo-Loa. Deras offermetod är mycket voodooig och bygger på stöld av hår och/eller andra personliga kroppssubstanser från karaktärerna. Kultens anhängare finns framförallt bland den svarta slavbefolkningen.

Kult 2 - Cthulhu
Leds av Pierre Montselliard och dyrkar den sovande Cthulhu. Deras offermetod bygger på det strategiska utplacerandet av offersmycken. Kultens anhängare finns i det piratbrödraskap som Pierre leder, brödraskapet de vita liljorna. De är en samling Européer blandade med mestiser som sysselsätter sig med smuggling, piratdåd och röveri. Deras ledare har gjort många fina affärer med Henri Monnier som köper allt fribrytarna har att sälja. Fribrytarna är flera generationers buckanjärer och smugglare blandade med indiankvinnor och svarta slavkvinnor. Deras lycka och framgång inom sjöröveriet består främst av deras samhörighet och vänskap med sina släktingar Deep ones.

Bägge kulterna siktar till att bränna karaktärerna inne i plantagebyggnaden som en avslutning av offret.

NPCs

Laetitia Monniers
Hon är en glosögd och snipig kvinna, mycket smal och riktigt inskränkt. Hon har både drömmar och mardrömmar på nätterna om att bli våldtagen av stora, färgade män, en riktigt klassisk nidbild av vita kvinnors skräck för svarta mäns sexualitet. Hon anser att färgade är djur, beter sig som djur och skall behandlas som djur. Laetitia hatar sin mans förhållande med Jaqueline, hon hatar sin man med. Utåt upprätthåller hon en tunn fasad av förorättat lidande.

Jacqueline
Henris älskarinna sedan många år.

Maurice - Henris butler. Han vet allt och hör allt i huset. Han är obrottsligt lojal till Henri. 50 års-åldern, fetlagd, anlag för astma, smygsuper och är trots allt detta en ovärderlig trotjänare.

Minni, Costue, Aolie - de tre pigorna som finns i huset. De hör allt, ser
allt. Unga, söta och överarbetade.

Christophe - Henris trädgårdsmästare.

Papa Hezekiel - kultens överstepräst, c:a 50 år gammal. En imponerande man ur alla synvinklar. Hans förfäder kom till Haiti som slavar, själv har han byggt upp en verksamhet kring smuggling och sin kult. Hans förfäder har alltid varit Y´golonackultister. De tog med sig denna kult till Haiti när de transporterades dit som slavar på 1700-talet. Hezekiel är c:a 180, väger över 100 kg. Han klär sig i dyra linnekostymer, han bär stora guldsmycken och lever ett ganska utsvävande liv. Som houngan för kulten är han despotisk, krävande och livsfarlig att få till fiende. De har en tendens att försvinna…spårlöst. När den nye katolske prästen kom till den lilla staden, började Hezekiel gå i kyrkan. Han gillade de eld och svavelpredikningar om Ignatius höll. Hezekiel är en mycket mäktig Y´golonacpräst.

Övriga NPCs bör tillhöra den lilla engelsk- franska kolonin, man kan utrusta dem med nästan vilka klichéartade drag som helst:

NAMN	YRKE
Överste Jacques Sorel	pensionerad militär, numera plantageägare, pompös och pratsam.
Mrs Anne Sorel	hustru till ovanstående. Lever något i sin mans skugga.
Charles Wood	förestår diversehandeln
Oscar Johnson	amerikansk soldat, desertör från inbördeskriget. Diversearbetare.
Pepi Orloné	förestår det lilla franska konditoriet.
Mdme Orloné	sömmerska
Geraldine Armangac	bordellmamma
Lavinia Henderson	änka efter guvernör Henderson. Bor i ett palatsliknande hus mitt i staden.
Simone de Mandoux	äger hotell Paris.
Paulus Blois	Plantageägare, tidigare professionell kortspelare.
Louis Mordenex	Borgmästare
Catherine Mordenex	Borgmästarfru
Eleanor Mordenex	deras 27-åriga, rätt så fula dotter.
Dr Sebulon Coggins	Läkare, engelsk. Ond kultist i kult 2. Tidigare skeppsläkare.
Mrs Melitta Coggins	Sebulons fru, en skvallerkärring av enorma proportioner. Totalt omedveten om sin mans brott
Dr Aidan Ballarde	Läkare, fransk.
Mdme Violetta Ballarde	Aidans fru, god vän till Melitta.
Richard Bouille	Polischef

Vapen:
Värja 1 D6 +1
Kniv 1 D4+1
Stor klubba 1 D8
Musköt 1 D10 +2 (base range 60 yards) Reload 1/4
Flintlåspistol 1 D6 +1 (base range 10 yards) Reload 1/4

Monster:
Alla monster som spelarna slåss mot använder följande stridsvärden : ***SPLAAT!** *

Cthulhu, Great Old One
En förklaring torde vara onödig. *ler*

Cult:
Entire tribes are recorded as worshipping Cthulhu. He seems to be most worshipped among sea-folk, or beings that live near the sea. He is served by the beings known as the deep ones. Cthulhu´s cult is prehistoric and of many variants, and Cthulhu himself has many names, most of which can be traced back to their original form: thus two of his names are Tulu and Thu Thu.

Sanity loss: 1 D10/ 1D100 Sanity points to see Cthulhu.

Y´golonac, Great Old One
Y´golonac is a delineated in the Revelations of Glaaki, an arcane book. It is a bloated, glowing figure who dwells underground in a vast ruin behind a wall of bricks. This prison may be near the Severn valley city of Brichester, for it is known to frequent that place. Y´golonac is known to come when its namn is read or spoken while evil is present. It is a minor god but malignant.

Cult: Y´golonac has little cult, but strives mightily after more worship, entrapping those who are subtly evil to be his priests. Y´golonacs notion of evils seems to be a shallow one, however. He is also worshiped as a vodoo-loa in this scenario.

Other Characteristics:
Y´golonac may appear to be a normal, somewhat neurotic and flabby human. When he manages to contact a person that is debased in evil, the victim is possessed by the deity, and thereafter his shape can change at will from the form of the possessed individual to Y´golonacs true form – glowing, headless, naked and huge, with wet mouths opening in the palms of the hands.

Sanity loss: 1 / 1D20 Sanity points to witness human to Y´golognac transformation; 1 / 1D10 + 1 to see Y´golonac.

Nyarlathotep
Mannen på klippan är en aspekt av Nyarlathotep. Han är den som ska avgöra vem av Cthulhu och Y´golognac som ska få offret. Han inger en känsla av obehag i samtliga närvarande.
Sanity loss: 1/ 1D4

Deep One
Fiskmänniskor som här tjänar Cthulhu. 3 m långa feta, paddliknande fiskmän. Vassa klor.
Sanity loss: 0/ 1D6

Gugs
Tjänarras som här tjänar Y´golognac. Gigantisk stor, ful, fyra armar och en mun som går över hela huvudet.
Sanity loss: 0/ 1D8

Staden Port-de-Cid
Den är döpt efter en berömd sjörövare som hade sitt tillhåll i den bukt som idag är stadens hamn. Det ryktas att det skall finns en enorm guldskatt begravd någonstans bland grottorna utefter kusten. I Staden bor c:a 4.000 innevånare, de flesta är mulatter, creoler och färgade. Staden är segregerad, den vita kolonin ligger lite vid sidan av de större bostadsområdena. Den är dessutom placerad ganska nära de fläktande vindarna från havet. Borgmästaren har länge funderat på om han skall bygga en mur som skiljer den finare delen av staden från den övriga bebyggelsen. Stadens ekonomi är mycket god, inkomsterna från sockerrörshandeln har omsatts i vackra byggnader, parker, ett fungerande renhållningssystem och en god sjukvård. I staden finns ett sjukhus, ett 30-tal små butiker, några pubar och krogar. Det finns en mycket exklusiv klubb/restaurang som endast de mycket rika i staden har råd att gå till. Det finns en anglikansk och en katolsk kyrka som även är missionsstation. Det finns också några frikyrkor: baptister, och en pingstkyrka. Hamnen är en mycket livlig och välbesökt sådan, här finns flera krogar, butiker med inriktning på sjöfart och billiga hotell. Här finns även Mdme Geraldines etablisement ”Den röda grottan”.

I staden finns flera voodoologer, men de är mycket diskreta och hemliga. Allra hemligast är Y´golonac kultens anhängare. De har ett tempel i djungeln, långt borta från allfartsvägarna. Det finns en hel by av kultister där, men det är ingen som vet om detta. Y´golognac ser om de sina. Översteprästen Papa Hezekiel är en välkänd smugglare och är ofta inne i staden.

Haiti
Hispanola, ö i Västindien, den näst största av de stora Antillerna. Med närliggande öar 77 293 km2, c:a 3 millioner innevånare. Haiti består av tertiära veckbergskedjor. Högsta punk är Loma Tina 3 140 m. Klimatet är tropiskt. Bergskedjornas nederbördsrika nordsluttningar äro beklädda med tropisk regnskog. Dalarna bestå delvis av bördiga savannområden. Haiti upptäcktes av Columbus och blev en spansk koloni. Indianerna utrotades och negerslavar importerades. 1697 fick Frankrike västra Haiti. Under Franska revolutionen utbröto inbördeskrig, negergeneraler bekämpade de vita, som nästan utrotades och hela ön förklarades en tid för kejsardöme. 1844 splittrades ön åter och östra delen proklamerades som Dominikanska republiken. Huvudstaden är Port-au-Prince. Befolkningen består till 90% av negrer, f.ö. av mulatter. Offentligt språk är franska; i allmänhet talas ett slags

kreolfranska. Huvudnäring är odling av kaffe och socker. Dessutom produceras kakao, bomull och sisal. Viktigast export och importland är Förenta staterna. Myntenhet är gourde. Under 1800-talet rådde stor inre oro.

Källa: Bonniers folklexikon från 1952.

Historisk notis.
Den 14 augusti 1791 samlades delegater från alla fribrytarorganisationer på Haiti på en kulle vid Bois Caiman nära Mourne-Rouge. Ledaren var Boukman Dutty. En gammal kvinna lät sig besättas av guden Ogoun eldens och metallurgins gud. Hon offrade en gris. Två dagar senare brändes den första plantagen. Natten till den 21 augusti var revolten ett faktum och 2.000 vita plantageägare blev strypta, deras hus brändes till grunden.

SCENARIO
Scenariot börjar onsdagen den 14 augusti 1791 när paret Goujon anländer till Haiti. Henri har samlat lite folk till en enklare tillställning för att välkomna paret. Henri och Maurice hämtar Edouard och Marie i Port de Cid med häst och vagn. När Maurice lastar ombord bagaget själs Edouards necessär av en liten negerpojke i 10-12-års åldern. Detta är kult 1:s sätt att skaffa sig nödvändiga attiraljer för sitt offer. När sällskapet anländer till Henris plantage bör Marie och Edouard få tvätta av sig resdammet och byta om till middagen, de har skilda sovrum, det finns en dörr mellan sovrummen. Rummen är mycket ljusa och luftiga, med stora, mjuka sängar. Det finns franska fönster som leder ut på en stor balkong som löper utefter hela kortväggen. Inne i Maries rum finns ett mycket vackert toalettbord, en stor garderob och en fantastisk stolpsäng. Edouards rum är lite enklare, men har också en stolpsäng med mjuka, vita myggnät.

Vid middagsbordet finns Henri, Laetitia, överste Jacques Sorel med fru, Mrs Lavinia Henderson, Louis Mordenex med fru och dotter och Dr. Sebulon Coggins med fru. Här finns det tillfälle till att etablera NPCs och deras liv och fördomar. Uttalanden som är vanliga är:
”Man måste vara mycket sträng med negrerna, de är ju så lättfrestade och barnsliga”.
” De är som djur! Som djur! Om inte Vår Herre höll dem i tukt och förmaning
skulle de kopulera på gatan!”
”Du måste utvidga dina marker min bäste Peter, du odlar för mycket på för lite areal.”
”Vilken fantastisk predikan pastorn höll i söndags…”

Fader Ignatius gör en sen entré.

Handout till Marie: ”Du tappar ditt vinglas. Mannen i dörren är den man du
var så förälskad i och som försvann”
Handout till Ignatius: ”Där vid bordet, i stearinljusens milda sken, sitter
hon! Hon vars bild du burit i ditt hjärta så länge”.

Naturligtvis måste de uppträda helt korrekt, de ”känner” inte varandra.
Kvällen förflyter med trevlig samvaro till dess att ett vidrigt grinande ansikte dyker upp i fönstret. Det är mörkt utanför och det enda som går att urskilja är detta ansikte. Det rör sig om en död sjörövare som hängts i ett rep från räcket på balkongen ovanför.

Här kan det vara på sin plats med en snabb genomgång av plantagebyggnadens arkitektur. Det rör sig om en trevåningsbyggnad med ett 30-tal rum. Bottenvåningen upptas av alla större rum, salong, matsal, kök o.dyl. Andra våningen innehåller samtliga sovrum utom tjänarnas. Biblioteket ligger också på andra våningen. Alla rum på andra våningen står i förbindelse med en balkong som sträcker sig runt byggnaden. Alla kan således gå ut genom en balkongdörr till balkongen, direkt från sina rum. Det är 4 meter från balkongen till marken, men det finns penseneér längst med större delen av hussidan, så det är relativt lätt att klättra upp om man vill det. Den döde sjömannen var medlem i kult 1 och hade smugit sig in i Maries rum för att vänta under sängen och döda henne med kniv vid läggdags. Han blev påkommen av medlemmar i kult 2 som smög sig in i rummet för att stjäla personliga effekter och placera ut en mojo (mer om denna senare). De slog honom i huvudet och hängde honom, från räcket som en varning till kult 1. Om man är riktigt snabb i vändningarna hinner man se några figurer försvinna bort i mörkret. Marie kommer att upptäcka att hennes hårborste har blivit stulen. Hennes balkongdörr är den enda som står öppen, så spelarna har en möjlighet att upptäcka att det var härifrån den döde kom. Under sängen ligger en kniv och i sänghimlen ligger mojon. Mojon är en död höna i vars mage det ligger 5 stenar i vilka märkliga och vagt oroväckande tecken har ristats in, samt en pappersbit med afrikanska skrivtecken på. Ingen av spelarna kan tyda dessa tecken, men om någon skulle få för sig att visa dem för Jaqueline, så kommer hon att bli märkbart uppskrämd och ge sig av för att tala med någon om det. Hon kommer inte att ge

ifrån sig så mycket information utan kommer bara att tala i dunkla ordalag om att det är hemskt och att det måste vara ett misstag. Om möjligt tar hon också med sig barnen bort från huset. Hon återvänder aldrig.

Henri känner igen den döde som en ur Montselliards besättning. Han känner Pierre Montselliard som en man han ibland köper antikviteter av. Dessa antikviteter är ofta av tvivelaktigt ursprung och han har sina aningar om att Pierre är en smugglare eller pirat. Av dessa skäl håller han gärna tyst om denna förbindelse. Observera att han inte känner namnet på den döde (det är Julian) utan bara känner igen honom till utseendet. För några dagar sedan köpte han en del saker av Pierre och den här killen var med vid leveransen. Föremålen ifråga har han fortfarande i salongen. De är svåra att värdera eftersom det är svårt att säga varifrån de kommer.

Den onde doktorn vill genomföra en obduktion på den döde (han är lika förbryllad över dödsfallet som de andra och han vill gärna uppehålla sig här tills resten av planen rullar igång) och tar över en redskapsbord för att göra detta tillsammans med sin fru. De övriga gästerna ger sig av eftersom den plötsliga hängningen tagit schvungen ur nöjeslivet. Vagnarna rullar iväg och allt blir lugnt ett tag. Här är ett bra tillfälle för spelarna att ges tillfälle att spela ut sina personliga mellanhavanden. Laetitia har huvudvärk och är lite halvhysterisk efter chocken. Doktorn fortsätter sitt obducerande utan att störa någon. Om någon ger sig till att besöka slavarnas baracker finner de dessa övergivna. Två döda förmän och tecken på strid kan urskiljas, men annars inga spår.

När du tycker att det får räcka med relationsdrama, dvs när det börjar bli tråkigt, hörs det skott. En blödande man stapplar in. Det är Angelus Freeman, en frigiven slav som bott ute på plantagen som uppsyningsman.

-”De är galna, vill döda, ge till loas alla själar, slavar…vatten”. Sedan dör stackars Freeman. Han har ett par skottsår i ryggen. Han sköts av fribrytarna när han var på väg till huset för att slå larm om slavrevolten. Medan alla står och funderar över Freemans sista ord anländer Pierre Montselliard och 20 av hans män. Han förklarar att han och männen med honom har flytt från Port de Cid undan slavupproret. Han tänkte att man kanske kunde vänta ut oroligheterna här hos hans affärsbekant. Pierre kommer att ljuga översvallande i alla riktningar om man börjar fråga om den senaste sändningen antikviteter, sjömannen som dog, Freeman osv. Plötsligt anländer kult 1 till platsen. Det rör sig om 400 arga slavar. De är dåligt beväpnade men de är å andra sidan 400 stycken. Plötsligt gäller det att befästa sig i byggnaden eller dö på gårdsplanen. Efter stor manspillan driver Montselliard, hans män, karaktärerna och dessas husfolk tillbaka anfallet. Det är mycket folk att hålla i luften, men försök ändå ge en livlig skildring av striden, med folk som faller från balkongen, musköternas dån, folk som hoppar genom fönster in i rum där de blir nerstuckna av värjor o.dyl. Om någon av karaktärerna tittar på Montselliard kan de märka att han träffas två gånger utan att falla eller ens ta notis om det. Låt karaktärerna attackeras under striden, men försök att inte ta död på dem så här tidigt. Å andra sidan, om de har otur eller gör något riktigt dumt, så splatta dom bara, men försök i så fall göra det under så dramatiska former som möjligt.

Så småningom tvingas kult 1 tillbaka av den envisa muskötelden. En av piraterna har monterat upp en liten handkanon som ger en fruktansvärd verkan på folksamlingar. Slavarna samlas bistert utanför skottthåll. Pierre inser att ett offer nu skulle inte entydigt gå till Cthulhu och kommer att fortsätta att försöka bortförklara allt märkligt. Doktorn, som nu har anslutet sig till gruppen, verkar känna flera av sjörövarna, men kommer att försöka dölja detta. Med lite tur borde det nu vara en situation där spelarna känner sig lite paranoida. Kom ihåg att Laetitia fortfarande är med i leken. Hon är nu i ett tillstånd av frenetisk hysteri och skyller det inträffade på sin man.

Så börjar de svarta mässa. Yiee yiee Y´golognac Y´golognac yiee yiee. Man kan skymta eldar och dansande, men alla håller sig utom skotthåll. Vad det än är som händer, så sker det med en tilltagande frenesi.

Montselliard ropar ut i mörkret –”Hezekiel, jag vill tala, underhandla, houngan till houngan.”
En röst svarar honom –”Kliv fram, vite man, sjöpräst, de förtappades houngan.”
Montselliard lämnar byggnaden och de två möts på gårdsplanen.
-”Vad har vi att säga varandra? Du har tagit det som är vårt. Yie Y´golognac.
-”Du tjänar en kraftlös gud och kan inte vinna. Offret är vårt. Yie Cthulhu.”
-”Du är långt från dina fiskmän nu. Ingen kan hjälpa dig mot Loa Y´golognac. Du är svag, din gud är svag. Snart skall öarna flyta i blod. Yie Y´golognac.”
-”Öarna omges av vatten. Där härskar min sovande gud. Dina följeslagare är rädda. Utan dig flyr de. Yie.”

Med dessa sista ord kastar sig Montselliard ner. Alla piraterna ger eld samtidigt mot Hezekiel. Kanonen dånar. Hezekiel faller, genomborrad av tjogvis med kulor. De svarta vrålar medan Montselliard flyr tillbaka in i byggnaden. Några försöker anfalla men drivs tillbaka av en skur av bly. Montselliards trick verkar ha lyckats.

Så slits Hezekiels kropp i stycken inifrån. En gigantisk gestalt träder fram. Det är Y´golognac. SAN-roll för alla spelare. De svarta anfaller. Y´golognac leder dem. Montselliard svär och skriker åt sina män: -”Offra dem nu”. Strid utbryter mellan karaktärer och pirater. Y´golognac börjar slita sig in genom väggen. De svarta är på väg in i byggnaden. Skrik och blod överallt. En omkullvällt lampa har satt byggnaden i brand.

Eldsflammorna försvinner. Alla karaktärer som har överlevt så här länge, befinner sig ombord på en svart båt i ett karmosinrött hav. Ytan av havet, så långt man kan se är prickig av jättestora flytande , vita liljor. En bit bort höjer sig en klippa, svart som ett hål i himlen. Dess form är på något sätt hemsk och oroväckande. Om en klippa kan sägas stirra, så är det vad den gör. Båten är en tremastare av klipperstil. Platsen är Dreamlands, inte för att det finns något sätt för karaktärerna att någonsin få reda på detta. Fram bakom masten kommer en man med tovigt, vildvuxet hår. Det är Montselliard, fast i 60 års åldern. Han är fullkomligt vansinnig och pratar för sig själv. –”två kan inte få vad en tillhör, den illa gör som inte dör. Hanhanhangnhaaangh Yie. Tror ni han hör.” Babbla på med Montselliard så länge det verkar intressant, men den enda information man kan få ut av honom är att klippan är helig, att den ligger där plantagen ligger, att ett offer av dem som styr landet helgar platsen till den gud i vars namn man gjorde offret. Jag vill att allt detta skall kunna gå att sluta sig till från vad han babblar om, men att det ska vara svårt, att det ska behövas en hel del list, lirkande och korsförhör. Han kommer aldrig att säga det rakt ut och man måste kunna läsa mellan raderna i babblet för att kunna förstå.

Plötsligt dyker det upp en Deep One ur vattnet. Den håller upp Hezekiels avhuggna huvud i sin väldiga kloförsedda hand. San (2/2D6). Det avhuggna huvudet säger –”Blod eller Vatten, mes amis”, med hes stämma. Lämna lite tid här om någon skulle få för sig att svara. Om detta sker får det samma effekter här som det skulle få nedan. Om ingen svarar så…

Så, plötsligt, står de på toppen av klippan. Det känns fel och alla dess dimensioner verkar fel. Det är väldigt lätt att snava eftersom ingen av de rörelser man gör blir riktigt som man har tänkt sig. Karaktärerna står på klippans topp och på ena sidan står en Deep One och på den andra står en Gug (SAN0/1D8). En kortväxt svart man står vid sidan. Han säger ”Blod eller Vatten”. De bägge figurerna på sidorna kommer att försöka ta karaktärerna men den svarte mannen föser dem tillbaka och säger igen –”Blod eller Vatten”. Ge dom gärna lite tid att konferera. Om någon attackerar Gugen eller Deep One:en så blir denne dödad av den varelse han eller hon attackerade. Slutligen kommer den svarte mannen att säga en tredje gång: -”Blod eller Vatten” och det är tydligt att han nu är otålig och vill ha ett svar. Ge dem tid att svara.

Om inget svar: Tillbaka till Plantagehuset i samma ögonblick som de försvann. De dör i branden. Offret gick inte till någon gud.

Om Blod: Gugen lyfter upp dom i varsin klo. Det blir mörkt. I mörkret uppenbarar Y´golognac sig och slukar dem.

Om Vatten: De är tillbaka på båten. Den sjunker. 100-tals Deep Ones kommer och styckar dem.

Om de säger ”ingetdera”, ”jag vill inte ta sida”, ”balans i allt”, eller något annat med den allmänna innebörden, så står de på den sedan länge övervuxna stengrunden till plantagehuset. De är nu på Haiti i vår tid. De tilläts inte dö eftersom det inte var möjligt att lösa frågan om vem som skulle få deras själar. Här slutar scenariot.

Några sidospår

Antikviteter
Dessa består av en tiara, 2 armband och en mycket märklig snäckskalsfigur. Det är omöjligt att bestämma varifrån dessa saker kommer. Metallen de är gjorda av påminner inte om någonting de sett tidigare. Konsthantverket är inte heller av en typ någon av dem känner igen, om nån slår ett lyckat anthropologyslag så får de veta att det finns vissa drag som pekar mot Polynesien (Stilla Havet) även om detta är en renare form som skulle kunna få den riktigt misstänksamme att misstänka att detta är urkällan och de normala Polynesiska metoderna är en degenererad form, och dessa är den rena ursprungskällan.

Om man tar på sig armbanden och tiaran försätts man i ett mentalt tillstånd där man väntar på att offras till Cthulhu. Detta känns angenämt och riktigt trevligt. Man korsar armarna över bröstet och lägger sig på rygg och väntar på hugget. Ett ytligt knivsår uppkommer på magen. –1HP för den olycklige. Sedan bryts dvalan och man vaknar med en chock. 1/1D6 SAN.

Snäckfiguren består av hundratals snäckskal vilka verkar sitta ihop i en vagt klotformad figur. Det går att flytta snäckskalen längs ytan, men då rör sig andra snäckskal obönhörligen till nya positioner. Ibland ändras också formen. Det rör sig alltså om ett slags tredimensionellt pussel. Det kan lösas med antingen ett lyckat CoC-mythos slag eller om man lyckas med femtedelen av sin Idea. Lyckas man lösa det antar det formen av Cthulhus ansikte (SAN 1D6/1D20). Om man tar på sig tiaran och armbanden när pusslet är löst och figuren står i närheten så får man 2D6 skada istället för en. Närvaron av dessa föremål i byggnaden är en viktig del i kult tvås offer.

Gästernas död
Det är ca en och en halv timmes färdväg tillbaka till staden. Ett par kilometer från plantagen träffar de hemvändande gästerna kult 1, som dödar dem till sista man och kvinna under rituella former. Offer till Y´golognac.

Jacquelines flykt
Jacqueline tar med sig barnen och söker upp Hezekiel för att be för karaktärernas liv. Om någon av karaktärerna vill följa med, så envisas Jacqueline med att hon vill gå ensam. Om man följer med i hemlighet, så kan man se hur hon dödas av Hezekiel som skär halsen av henne och spottar på kroppen. Detta sker några kilometer från plantagen i en liten glänta där Hezekiel och 5 andra kultister har gjort lite förberedande riter. Det är väldigt svårt att rädda Jacqueline i det här läget, men flera välbeväpnade karaktärer kan tänkas ha en chans. I så fall kommer de inte under några omständigheter att lyckas ta ut Hezekiel. Helst ska det dock inte ske. Hon har varit med i utkanterna av kult 1, men har en väldigt blåögd syn på deras verksamhet. Hon visste ingenting om några människo-offer innan hon såg lappen i Mojon. När hon såg den blev hon förfärad. Hon gick till Hezekiel för att beveka honom. Hon vet också att kulten dyrkar Loa Y´golognac. Kultisterna kommer inte att döda barnen utan dessa kommer om möjligt att få växa upp i onda hem och i sinom tid bli Y´golognac-kultister. Man måste tänka på återväxten.

Om dom försöker fly
Om dom försöker ge sig av från plantagen och försöker fly kommer dom att träffa på piraterna. Dessa säger att det är slavuppror och att deras enda chans är att fly tillbaka till plantagets huvudbyggnad och förskansa sig till förstärkning anländer. Om spelarna inte går på deras billiga trick så tar piraterna och övermannar dom och för dom tillbaka ändå. Om spelarna är djävulskt listiga och kommer på en fantastisk idé som borde få dem att lyckas fly ut ur scenariot så kan dom lyckas. Men gör livet till ett helvete för dom ändå.

Handout till Marie:
”Du tappar ditt vinglas. Mannen i dörren är den man du
var så förälskad i och som försvann”

Handout till Ignatius:
”Där vid bordet, i stearinljusens milda sken, sitter hon! Hon vars bild du burit i ditt hjärta så länge”.

Handout till Marie:
”Du tappar ditt vinglas. Mannen i dörren är den man du
var så förälskad i och som försvann”

Handout till Ignatius:
”Där vid bordet, i stearinljusens milda sken, sitter hon! Hon vars bild du burit i ditt hjärta så länge”.

Handout till Marie:
”Du tappar ditt vinglas. Mannen i dörren är den man du
var så förälskad i och som försvann”

Handout till Ignatius:
”Där vid bordet, i stearinljusens milda sken, sitter hon! Hon vars bild du burit i ditt hjärta så länge”.

Handout till Marie:
”Du tappar ditt vinglas. Mannen i dörren är den man du
var så förälskad i och som försvann”

Handout till Ignatius:
”Där vid bordet, i stearinljusens milda sken, sitter hon! Hon vars bild du burit i ditt hjärta så länge”.

Handout till Marie:
”Du tappar ditt vinglas. Mannen i dörren är den man du
var så förälskad i och som försvann”

Handout till Ignatius:
”Där vid bordet, i stearinljusens milda sken, sitter hon! Hon vars bild du burit i ditt hjärta så länge”.

Handout till Marie:
”Du tappar ditt vinglas. Mannen i dörren är den man du
var så förälskad i och som försvann”

Handout till Ignatius:
”Där vid bordet, i stearinljusens milda sken, sitter hon! Hon vars bild du burit i ditt hjärta så länge”.

Handout till Marie:
”Du tappar ditt vinglas. Mannen i dörren är den man du
var så förälskad i och som försvann”

Handout till Ignatius:
”Där vid bordet, i stearinljusens milda sken, sitter hon! Hon vars bild du burit i ditt hjärta så länge”.

Handout till Marie:
”Du tappar ditt vinglas. Mannen i dörren är den man du
var så förälskad i och som försvann”

Handout till Ignatius:
”Där vid bordet, i stearinljusens milda sken, sitter hon! Hon vars bild du burit i ditt hjärta så länge”.

Handout till Marie:
”Du tappar ditt vinglas. Mannen i dörren är den man du
var så förälskad i och som försvann”

Handout till Ignatius:
”Där vid bordet, i stearinljusens milda sken, sitter hon! Hon vars bild du burit i ditt hjärta så länge”.

Handout till Marie:
”Du tappar ditt vinglas. Mannen i dörren är den man du
var så förälskad i och som försvann”

Handout till Ignatius:
”Där vid bordet, i stearinljusens milda sken, sitter hon! Hon vars bild du burit i ditt hjärta så länge”.

Handout till Marie:
”Du tappar ditt vinglas. Mannen i dörren är den man du
var så förälskad i och som försvann”

Handout till Ignatius:
”Där vid bordet, i stearinljusens milda sken, sitter hon! Hon vars bild du burit i ditt hjärta så länge”.

Fader Ignatius (Oliver) Chenonceau

Född 1761 i Paris. Ignatius hette från början Oliver Chenonceau, men bytte namn då han blev präst. Ignatius växte upp på ett pensionat som drevs av hans föräldrar. De var fyra syskon, Ignatius är tredje barnet. Syskonen fick tidigt hjälpa till på pensionatet, systrarna gick endast två år i skolan, de behövdes som hjälpredor. Den äldste brodern Henri gick till sjöss när han var 13, han dyker upp ibland, sist var han styrman på en skonare som går på Ost-Indien. Ignatius läshuvud upptäcktes tidigt och han fick gå i privatskola hos Fader Sebastian, präst i den lilla församlingen. Ignatius fungerade till slut som både korgosse och hjälplärare och vaktmästare. Den dag Ignatius fyllde 17, meddelande Fader Sebastian att Ignatius fått ett stipendium, Fader Sebastian hade sökt detta stipendium för hans räkning. Stipendiet innebar att Ignatius kunde läsa teologi vid Sorbonne universitet, alla kostnader betalades av stipendiet. När Ignatius berättade detta för föräldrarna var de först tveksamma till att släppa iväg pojken, men efter det att Fader Sebastian förklarat villkoren för stipendiet, gick de med på att låta sin son resa. Ignatius började vid Sorbonne och blev en riktig A-student, han gick från klarhet till klarhet. Han älskade att studera och oroade sig faktiskt för den dag då han skulle vara tvungen att lämna universitetet för att gå på prästseminariet. Allt gick bra, ända till den sista terminen. Han hade två månader kvar innan han skulle ha sin åtråvärda doktorsgrad i handen, då en kväll i glada vänner lag på en teater i Paris, då såg han henne. Hon satt i en loge med, vad som måste ha varit hennes föräldrar. Hon tittade nyfiket ut över publiken och deras ögon möttes. Efteråt försökte Ignatius beskriva vad som hände, men det enda han kom på var att det kändes som ett åsknedslag. Genom kontakter och sina vänner lyckades han lokalisera henne och de träffades i största hemlighet en vacker vårkväll i Tuilerierna. Plötsligt var alla betänkligheter försvunna, Ignatius kastades in i en ljuv kärlekshistoria som slutade med en katastrof. När han anhöll om hennes hand, blev hennes far fullkomligt rasande och slängde ut honom. Samma kväll skickades hon bort, ingen visste vart. Ignatius blev sjuk av olycka, det tog honom fler veckor att komma på benen. Matt och eländig avlade han sin doktorsavhandling och försvann in bakom murarna på prästseminariet. Han blev den hängivnaste av alla, han tog sina prästlöften den vår han fyllde 27 och reste nästan genast till Haiti som missionär och präst. Han slog sig ned i den lilla staden Port-de-Cid där katolska kyrkan drev en liten missionsstation och en kyrka. Hans församling är mycket mångfacetterad med några fransmän, några engelsmän och många haitier och creoler. Det tog lite tid innan han vande sig vid klimatet och miljön, men han har rotat sig och trivs numera. Han bor i kyrkan, men tillbringar mycket tid ute på den plantage som tillhör Henri Monnier. De kommer mycket bra överens och tillbringar kvällarna med att dricka rom och spela schack. Ignatius lärde sig ganska snabbt att blunda för den inhemska religionen som han vet blomstrar bland slavar och infödda. I början försökte han predika emot den, men efter en sammanstötning med den lokale prästen slutade han. Hans församlingsmedlemmar verkar kunna kombinera de två religionerna och så länge de inte kommer på kollisionskurs så är det bra. Ignatius har problem med att leva i celibat, det är det svåraste löftet av dem alla, han försöker kontrollera köttets lockelser med regelbunden fasta och långa meditationsövningar. Ignatius är c:a 175 cm lång, cendréfärgat hår och mycket ljusa, blå ögon. Han ser mycket yngre ut än vad han är. Han är spensligt byggd, rör sig mycket kontrollerat nästan lite avmätt. Han går oftast klädd i ljusa linnekostymer, med prästskjorta, han försökte ha den långa, svarta rocken men han höll på att förgås i värmen. Han har en stillsam humor som kan blänka till ibland. Han tycker mycket om att spela både kort och schack.

Marie Goujon
Född 1770 i Quartier du Marais. Marie är uppväxt i en politikerfamilj, hela hennes barndom och tonårstid färgades av att hennes far var en av de tongivande inom det konservativa partiet. Hon har fått den typ av utbildning som flickor av hennes samhällsställning bör få; en guvernant som har undervisat henne och hennes systrar i grundläggande läsning, skrivning, räkning. När hon blev äldre tillkom historia, broderi, och kunskapen om hur man sköter ett hushåll. Marie visade dessutom ett bokintresse som hennes mor betraktade med en smula skepsis, men hennes morfar uppmuntrade henne och gav henne böcker med jämna mellanrum, speciellt böcker om historia. Marie hyste ett lika stort intresse för antikviteter som sin äldre bror men eftersom hon är kvinna kan hon inte arbeta med detta. Brodern var en ljusglimt i Maries liv. Han hade alltid med sig presenter från sina resor, han lyssnade på henne och undervisade henne antikvitetshandelns små hemligheter. När han flyttade till Haiti sörjde Marie detta; hon hade förlorat sin bästa vän. När hon debuterade 1888, vid 18 års ålder, gjorde hon lite av en sensation; Marie är mycket vacker, en nätt figur 165 cm lång, välproportionerlig och gracil. Hennes hår är djupt rödblont, ögonen livliga och smaragdgröna. Hon är mycket duktig i konsten att konversera och hon blev snabbt debutantbalens centrum. Dagen efter balen stod ett teaterbesök på schemat och där mötte hon, vad hon sedan alltid har refererat till, sitt livs kärlek. På teatern mötte hon en ung, vacker och allvarlig ung man som inledde en intensiv uppvaktning. Marie blev hals över huvud förälskad och träffade den unge mannen på hemliga och ack så ljuvliga kärleksmöten. Efter några månader kom den unge mannen på officiellt besök till familjen och anhöll om Maries hand. Fadern blev fullkomligt rasande och kastade handgripligen ut den unge mannen. Han vände sedan sin vrede mot Marie och förvisade henne från hemmet. Hon skickades iväg till Mme Emelie Goujon, en gammal bekant till fadern. Hon var änka efter en av faderns vänner. I detta hus lärde sig Marie vad skräck kunde vara. Huset var ett mausoleum efter M Goujon, ingenting hade ändats sedan han gick bort för 4 år sedan. I huset fanns också sonen Edouard, som snart började visa intresse för Marie. Han var inte någon passionerad friare precis, stel och korrekt med ett grymt drag över munnen. Han anhöll om hennes hand och fadern tackade genast ja. Marie ”undervisades” av Mme Goujon under de sex månader som förflöt mellan frieriet och giftermålet. Hon isolerades helt från omvärlden och fick bara träffa den blivande svärmodern. Bröllopet blev en stor tillställning, en riktig societetshändelse. Det sparades inte på någonting, det var överdådigt, fantastiskt, påkostat. Sedan kom bröllopsnatten…..Maries mamma hade aldrig velat prata om vad det innebär att vara ett gift par, men det hade Mme Goujon gjort. Den skräckpropaganda som Marie blivit utsatt för visade sig vara helt sann. Edouard var hård, brutal och okänslig, Marie minns inte så mycket av själva akten, den försvann i ett töcken av smärta. Hon var sängliggande i två dagar efter denna upplevelse, sedan reste de på bröllopsresa till Haiti. Marie vet att fadern vill att Edouard skall börja arbeta i firman, själv längtar hon efter att få träffa sin bror igen. De tillbringade nästan två månader till havs innan de nådde Amerika. Därefter har det tagit ytterligare 6 veckor till Haiti. Under denna tid har Marie fått lära sig vad det betyder att ”älska och ära sin man, att lyda honom och böja sig under hans vilja.” Han anser sig vara i sin fulla rätt att utnyttja henne som han vill, nekar hon blir hon slagen, förnedrad och tvingad till sex. På dagtid är de det perfekta paret; han är artig och uppmärksam, hon är kvickt och intelligent på aftonsoareérna. Nätterna är ett helvete. Marie har börjat fly in i sina dagdrömmar alltmer, där spelar den unge romantiske mannen huvudrollen som hennes älskade. Hon ser fram emot att komma till plantagen, då kanske Edouard blir upptagen med annat.

Edouard Goujon
Född 1756 på Avenue de la Bourgonaise, Paris. Edouard är en genuint ond människa, det finns egentligen ingenting att söka i hans barndom som skulle ha gjort honom till den brutale best som han är. Edouard har alltid njutit av att tillfoga andra skada, allt från djur till människor. Hans barndom var som de flesta andras; en sträng far, en självuppoffrande mor i ett överklasshem, fullt av tjänare. Han undervisades av en privatlärare till dess han fyllt 18 år, då började han läsa ekonomi och handel på Centre de Commerce, där tog han också sin examen. När fadern dog 1776, övertog han den firma som fadern grundat på 1750-talet. Firman handlar med antikviteter och har filialer i Marseille, Bryssel och London. Edouards väg genom livet är kantad med offer; han trampar ned dem som är emot honom, han lismar för dem som är rikare, starkare eller mer farliga än honom själv. Han gifte sig 1785 med Antoinette de Poitiers, en mycket förmögen kvinna med fina anor. Det var under detta äktenskap som Edouard upptäckte hur tillfredsställande det var att slå kvinnor. Han utvecklade sitt nya intresse till en skön konst, han lärde sig slå utan att det lämnade märken. Han undersökte noga alla de varianter av sexuell misshandel som ibland kallas för sado-maschochism, med betoning på sado. När Edouards hustru Antoinette var gravid i 8 månaden försökte hon fly från honom, men blev fasttagen. Hennes straff blev mycket plågsamt och långt, det tog däremot slut då hon kastade sig utför en stentrappa. Officiellt hette det att hon blivit deprimerad och begått självmord. Edouard spelade den sörjande maken med stor inlevelse, han fick mycket uppmärksamhet och medlidande av sina vänner. Antoinettes familj startade en rättsprocess mot honom men de förlorade, Antoinette hade skrivit ett testamente där allt gick till Edouard. Efter begravningen började Edouard besöka de bordeller som finns i riklig mängd runt Paris, han är alltid beredd att betala extra för att få göra som han vill. En del bordeller har portförbjudit honom då han misshandlat flickorna. Det finns några som fortfarande tillåter honom att komma dit, han får betala rejält, men han anser själv att det är värt det. När han träffade Marie blev han faktiskt förälskad, men det var en förälskelse som mer gick ut på en förväntan att få ”leka” inom hemmets väggar igen. Hans mor skötte alla arrangemang runt bröllopet och Edouard behövde bara förbereda sig för nattens njutningar. Alla hans förhoppningar slog in, bröllopsnatten blev en fullkomlig succé för honom. När hans butler städat upp på morgonen; slängt lakanen, torkat bort blodet från golvet och sängen, och sett till att bruden blivit omhändertagen, då kände Edouard att detta äktenskap skulle bli mycket bättre än det förra. Att hans brud var sängliggande i två dagar tolkade han som ett tyst medgivande till succén, han har helt och hållet sin egen bild av verkligheten. Bröllopsresan har planerats av svärfadern; de skall resa till Haiti med osceanfararen ”Saint-Séverin”. Edouard vet att förväntningarna är att han skall bli delägare i antikvitetsfirman. Resan kommer att ta nästan tre månader, Marie kommer inte att kunna fly undan honom, hon måste vara honom undergiven och lyda honom. De har spelat det perfekta paret hela resan, de är omtyckta bland de övriga passagerarna och de sitter hela resan vid kaptenens bord. Nätterna är fulla av hans ”lekar”, Marie verkar ha accepterat hans små egenheter fullkomligt, han måste bara se till att inte lämna märken som syns när hon bär aftonklänning. Edouard är ca 175 cm lång, muskulös och ganska vältränad. Han har mycket blek hy, rödlätt hår och bleka, bruna ögon. Till sättet är han mycket vänlig och jovialisk, han skämtar gärna och ger damerna all den uppmärksamhet som de kräver. Skulle någon påstå att han var en kvinnomisshandlare skulle han stå fullkomligt oförstående; han utövar bara sin egen typ av kärleksförklaring.

Henri Monnier
Född 1755, Marie äldre bror. Henri fick en gedigen utbildning av fadern. Alla pengar satsades på hans utbildning och så småningom kunde Henri bli delägare i faderns antikvitetsfirma. ”Monnier & Monnier” är en mycket välkänd antikvitetsfirma i Europa, de har specialiserat sig på varor från Ostindien och Afrika.. Vid 18 års ålder gjorde Henri sin första stora resa utomlands, fadern skickade iväg honom till Kina en resa som blev mycket inkomstbringande. 1779 reste Henri till Haiti och Port-du Prince för första gången. Han blev omedelbart förälskad i landet och kvinnorna så han beslöt sig för att stanna i Västindien och satsa på antikviteter från området och även Söderhavet. Hans far var först helt emot det hela men gav med sig när antikviteterna från detta område blev oerhört eftertraktade. Många av Henris föremål är smuggelgods eller stöldgods från fribrytares samlingar. Henri gifte sig 1785 med Laetitia von Glasenapp, en mycket rik kvinna vars familj bott på Haiti under en lång tid. Äktenskapet blev oerhört olyckligt. Henri förstod att han begått ett misstag redan under smekmånaden men han är katolik så han kan inte skilja sig från henne. De bor i var sin del av huset sedan tre år tillbaka. Henri bor tillsammans med Jacqueline och deras två barn i den västra flygeln, Laetitia bor i den östra.. De uppehåller en fasad utåt; Laetitia går med honom på diverse sociala tillställningar, till kyrkan och är värdinna på fester på godset, utöver detta så korsas deras vägar mycket sällan. Henri är en lång, välbyggd man. Han har samma rödblonda hår som systern, blå intensiva ögon och ett mycket livligt sätt. Han har inte träffat Marie på många år och ser fram emot att få ta emot henne och hennes man. Fadern har dessutom skrivit till honom och vill att han skall introducera Edouard till antikverksamheten i förhoppning att få ytterligare en medarbetare i firman. Henri har tillägnat sig det haitiska sättet att leva, han tar dagen lite som den kommer. Han har långa kvällssittningar med fader Ignatius under vilka de diskuterar politik, filosofi och livet i största allmänhet. Henri brukar kalla Fader Ignatius för hans dopnamn, Olivier, när de är ensamma.

1890s

Investigator Name: Henri Monnier
Occupation: Plantagegare/Antikvitets-handlare
Colleges, Degrees: Sorbonne
Birthplace: Paris
Mental Disorders:
Sex: Man Age: 36

Characteristics & Rolls

STR	14	DEX	14	INT	13	Idea	65
CON	16	APP	16	POW	15	Luck	75
SIZ	16	SAN	75	EDU	19	Know	95
99-Cthulhu Mythos	99			Damage Bonus			+1D4

1890s Investigator's Sheet

Player's Name

CALL OF CTHULHU

Horror Role-Playing

Sanity Points

Insane 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 38 39 40 41 42 43

Hit Points

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 38 39 40 41 42 43

Investigator Skills

Accounting (10%)	51
Anthropology (01%)	40
Archaeology (01%)	12
Art (05%):	
Musik	12
Astronomy (01%)	
Bargain (05%)	57
Biology (01%)	
Chemistry (01%)	
Climb (40%)	
Conceal (15%)	
Craft (05%):	
Credit Rating (15%)	43
Cthulhu Mythos (00)	
Disguise (01%)	37
Dodge (DEX x2%)	
Drive Carriage (20%)	
Electr. Repair (10%)	
Fast Talk (05%)	37
First Aid (30%)	35
Geology (01%)	
Hide (10%)	
History (20%)	45
Jump (25%)	

Law (05%)	
Library Use (25%)	53
Listen (25%)	
Locksmith (01%)	
Martial Arts (01%)	
Mech. Repair (20%)	
Medicine (05%)	
Natural History (10%)	
Navigate (10%)	28
Occult (05%)	32
Opr. Hvy. Mch. (01%)	
Other Language (01%):	
Own Language (EDUx5%):	
Persuade (15%)	
Pharmacy (01%)	
Photography (10%)	
Physics (01%)	
Pilot Balloon (01%)	
Pilot Boat (01%)	27
Psychology (05%)	
Ride (05%)	47
Sneak (10%)	33
Spot Hidden (25%)	46

Swim (25%)	37
Throw (25%)	
Track (10%)	
Antikviteter	65
Debatt	46
Schack	43
kortspel	37
Firearms	
Handgun (20%)	50
Machine Gun (15%)	
Rifle (25%)	52
Shotgun (30%)	

Weapons

melee	%	damage	hnd	rng	#att	hp
Fist (50%)		1D3+db	1	touch	1	n/a
Grapple (25%)		special	2	touch	1	n/a
Head (10%)		1D4+db	0	touch	1	n/a
Kick (25%)		1D6+db	0	touch	1	n/a
Fencing	63					

firearm	%	damage	malf	rng	#att	shots	hp

1890s

Investigator Name Marie Goujon
Occupation Hemmafru
Colleges, Degrees
Birthplace Paris
Mental Disorders
Sex Kvinna **Age** 21 år

Characteristics & Rolls

STR 10	DEX 14	INT 15	Idea 75
CON 10	APP 17	POW 13	Luck 65
SIZ 11	SAN 65	EDU 17	Know 85
99-Cthulhu Mythos 99		Damage Bonus —	

1890s Investigator's Sheet

Player's Name

CALL OF CTHULHU

Horror Role-Playing

Sanity Points

Insane 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 38 39 40 41 42 43

Hit Points

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 38 39 40 41 42 43

Investigator Skills

❑ Accounting (10%)	35	❑ Law (05%)	15		
❑ Anthropology (01%)	20	❑ Library Use (25%)	60		
❑ Archaeology (01%)		❑ Listen (25%)	35		
Art (05%):		❑ Locksmith (01%)			
❑		❑ Martial Arts (01%)			
❑		❑ Mech. Repair (20%)			
❑ Astronomy (01%)	20	❑ Medicine (05%)	20		
❑ Bargain (05%)		❑ Natural History (10%)			
❑ Biology (01%)		❑ Navigate (10%)			
❑ Chemistry (01%)		❑ Occult (05%)			
❑ Climb (40%)	40	❑ Opr. Hvy. Mch. (01%)		❑ Swim (25%)	
❑ Conceal (15%)		Other Language (01%):		❑ Throw (25%)	
Craft (05%):		❑ English	40	❑ Track (10%)	
❑ debate	40	❑		❑ Oratory	30
❑ Etiquette	40	❑		❑ Politics	30
❑ Credit Rating (15%)	30	Own Language (EDUx5%):		❑ antikviteter	50
Cthulhu Mythos (00)		❑ Franska	85	❑ Broderi	50
❑ Disguise (01%)		❑ Persuade (15%)	35	❑ Matlagning	40
❑ Dodge (DEX x2%)	45	❑ Pharmacy (01%)		❑ Litteratur	52
❑ Drive Carriage (20%)		❑ Photography (10%)		❑	
❑ Electr. Repair (10%)		❑ Physics (01%)	10	❑	
❑ Fast Talk (05%)		❑ Pilot Balloon (01%)		❑	
❑ First Aid (30%)	35	❑ Pilot Boat (01%)		Firearms	
❑ Geology (01%)		❑ Psychology (05%)	15	❑ Handgun (20%)	
❑ Hide (10%)	40	❑ Ride (05%)	25	❑ Machine Gun (15%)	
❑ History (20%)	60	❑ Sneak (10%)	25	❑ Rifle (25%)	
❑ Jump (25%)		❑ Spot Hidden (25%)	40	❑ Shotgun (30%)	

Weapons

melee	%	damage	hnd	rng	#att	hp	firearm	%	damage	malf	rng	#att	shots	hp
❑ Fist (50%)		1D3+db	1	touch	1	n/a	❑							
❑ Grapple (25%)		special	2	touch	1	n/a	❑							
❑ Head (10%)		1D4+db	0	touch	1	n/a	❑							
❑ Kick (25%)		1D6+db	0	touch	1	n/a	❑							
❑							❑							
❑							❑							

1890s

Investigator Name: Edouard Goujon
Occupation: Antikvitetshandlare
Colleges, Degrees: Ekonomi Handel / Centre de Commerce
Birthplace: Paris
Mental Disorders:
Sex: Man Age: 35

Characteristics & Rolls

STR	15	DEX	12	INT	9	Idea	45
CON	13	APP	14	POW	12	Luck	60
SIZ	14	SAN	60	EDU	17	Know	85
99-Cthulhu Mythos	99			Damage Bonus			+1D4

1890s Investigator's Sheet

Player's Name

CALL OF CTHULHU

Horror Role-Playing

Sanity Points

Insane 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 38 39 40 41 42 43

Hit Points

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 38 39 40 41 42 43

Investigator Skills

☐	Accounting (10%)	30
☐	Anthropology (01%)	25
☐	Archaeology (01%)	
	Art (05%):	
☐	Antikviteter	55
☐		
☐	Astronomy (01%)	
☐	Bargain (05%)	40
☐	Biology (01%)	
☐	Chemistry (01%)	
☐	Climb (40%)	40
☐	Conceal (15%)	22
	Craft (05%):	
☐	Kortspel	15
☐	Debate	30
☐	Credit Rating (15%)	46
	Cthulhu Mythos (00)	
☐	Disguise (01%)	10
☐	Dodge (DEX x2%)	40
☐	Drive Carriage (20%)	35
☐	Electr. Repair (10%)	
☐	Fast Talk (05%)	45
☐	First Aid (30%)	
☐	Geology (01%)	
☐	Hide (10%)	25
☐	History (20%)	47
☐	Jump (25%)	35

☐	Law (05%)	45
☐	Library Use (25%)	50
☐	Listen (25%)	35
☐	Locksmith (01%)	
☐	Martial Arts (01%)	
☐	Mech. Repair (20%)	
☐	Medicine (05%)	
☐	Natural History (10%)	25
☐	Navigate (10%)	
☐	Occult (05%)	
☐	Opr. Hvy. Mch. (01%)	
	Other Language (01%):	
☐	Engelska	40
☐		
☐		
	Own Language (EDUx5%):	
☐	Franska	85
☐	Persuade (15%)	
☐	Pharmacy (01%)	
☐	Photography (10%)	
☐	Physics (01%)	
☐	Pilot Balloon (01%)	
☐	Pilot Boat (01%)	
☐	Psychology (05%)	
☐	Ride (05%)	40
☐	Sneak (10%)	35
☐	Spot Hidden (25%)	45

☐	Swim (25%)	35
☐	Throw (25%)	
☐	Track (10%)	
☐		
☐		
☐		
☐		
☐		
☐		
	Firearms	
☐	Handgun (20%)	45
☐	Machine Gun (15%)	
☐	Rifle (25%)	40
☐	Shotgun (30%)	

Weapons

melee	%	damage	hnd	rng	#att	hp
☐ Fist (50%)	60	1D3+db	1	touch	1	n/a
☐ Grapple (25%)	50	special	2	touch	1	n/a
☐ Head (10%)	30	1D4+db	0	touch	1	n/a
☐ Kick (25%)	35	1D6+db	0	touch	1	n/a
☐ Fencing	53					
☐						

firearm	%	damage	malf	rng	#att	shots	hp
☐							
☐							
☐							
☐							
☐							
☐							

1890s

Investigator Name: Fader Ignatius
Occupation: Präst
Colleges, Degrees: Teol. dr/Sorbonne
Birthplace: Paris
Mental Disorders:
Sex: Man Age: 30

Characteristics & Rolls

STR	12	DEX	9	INT	16	Idea	80
CON	14	APP	15	POW	15	Luck	75
SIZ	12	SAN	75	EDU	20	Know	100
99-Cthulhu Mythos	99			Damage Bonus	—		

1890s Investigator's Sheet

Player's Name

CALL OF CTHULHU

Horror Role-Playing

Sanity Points

Insane 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	38	39	40	41	42	43

Hit Points

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	38	39	40	41	42	43

Investigator Skills

- ☐ Accounting (10%)
- ☐ Anthropology (01%) 20
- ☐ Archaeology (01%)
- Art (05%):
  - ☐
  - ☐
- ☐ Astronomy (01%)
- ☐ Bargain (05%)
- ☐ Biology (01%)
- ☐ Chemistry (01%)
- ☐ Climb (40%)
- ☐ Conceal (15%)
- Craft (05%):
  - ☐
  - ☐
- ☐ Credit Rating (15%) 55
- Cthulhu Mythos (00)
- ☐ Disguise (01%)
- ☐ Dodge (DEX x2%)
- ☐ Drive Carriage (20%)
- ☐ Electr. Repair (10%)
- ☐ Fast Talk (05%) 35
- ☐ First Aid (30%)
- ☐ Geology (01%)
- ☐ Hide (10%)
- ☐ History (20%) 40
- ☐ Jump (25%)
- ☐ Law (05%)
- ☐ Library Use (25%) 50
- ☐ Listen (25%)
- ☐ Locksmith (01%)
- ☐ Martial Arts (01%)
- ☐ Mech. Repair (20%) 40
- ☐ Medicine (05%)
- ☐ Natural History (10%)
- ☐ Navigate (10%)
- ☐ Occult (05%) 20
- ☐ Opr. Hvy. Mch. (01%)
- Other Language (01%):
  - ☐ Latin 65
  - ☐ Engelska 30
  - ☐
- Own Language (EDUx5%):
  - ☐ Franska 100
- ☐ Persuade (15%) 45
- ☐ Pharmacy (01%)
- ☐ Photography (10%)
- ☐ Physics (01%)
- ☐ Pilot Balloon (01%)
- ☐ Pilot Boat (01%) 30
- ☐ Psychology (05%) 25
- ☐ Ride (05%) 25
- ☐ Sneak (10%)
- ☐ Spot Hidden (25%) 50
- ☐ Swim (25%)
- ☐ Throw (25%)
- ☐ Track (10%)
- ☐ Schack 65
- ☐ kortspel 50
- ☐ Teologi 80
- ☐ Filosofi 45
- ☐ Sjunga 35
- ☐ Orgel 55
- ☐ Litteratur 60
- ☐
- ☐
- Firearms
  - ☐ Handgun (20%)
  - ☐ Machine Gun (15%)
  - ☐ Rifle (25%)
  - ☐ Shotgun (30%)

Weapons

melee	%	damage	hnd	rng	#att	hp
☐ Fist (50%)		1D3+db	1	touch	1	n/a
☐ Grapple (25%)		special	2	touch	1	n/a
☐ Head (10%)		1D4+db	0	touch	1	n/a
☐ Kick (25%)		1D6+db	0	touch	1	n/a
☐						
☐						

firearm	%	damage	malf	rng	#att	shots	hp
☐							
☐							
☐							
☐							
☐							
☐							