Bakgrund CoC-Uppcon-04

KiselLivsform (KL) använder människor som RAM. Anlände i dinosauriedödaren. Är en ”dator”.
Har tidigare (Mayakulturen) låtsats vara Yig.
Använde offer för att fylla på det genetiska förrådet i underjorden.
Använde telepati för att dra folk.
Drömmare och andra började dras dit. Eldorado. Livets källa.
Det var inte meningen.
Större delen av dess slavar dog i plötslig sjukdom. Den förintade Maya-kulturen i sina replenishingförsök. Den drar i första hand till sig ”the best, the brughtest”.
Nu dras karaktärerna dit.
Alla de andra kurrarna som dras in i handlingen är också ett resutat av detta.

Clifford LaBiacs teori
Har spårat införsel av konstiga datamängder till Quintana Roo. Misstänker handskakningsprotokoll. Kan kopplas till svängningar i ekonomiska trender i regionen. Misstänker extraterrestrials. Han vet inte vad det är, men är nyfiken. Satsar en miljon (spottstyver för honom), på projektet. Mail och så till Expeditionsledaren – Male Modeln.
Han har haft kontakt med NSA, men bara för att ge dem koder till utrustningen han tillverkar.

Arkeologens teori
Arkeologen letar Eldorado i hemlighet. Har upptäckt det spanska spåret. Många av deras efterforskningar leder till det här området, där spåren slutar.

Organiserad brottslighet
Är intresserad av konstskatter och knarksmuggling. Tror att LeBiac letar efter Eldorado, som arkeologen har antytt.

Mayanens teori
Eldorado anhängare öppet – snackar legender om att Maya gömde sin gamla kunskap här tillsammans med de goda underjordiska robotarna, MIB:ar jagar den styrda av CIA, Mayansk högteknologi. Han tror att onda och goda robotar bor under Jorden och de använder strålar för att få konvistadorerna att anfalla Amerika. Nu försöker CIA förgifta de goda robotarna med flor i vattnet. Han tror Clifford LaBiac har skickat ut dem för att rädda de goda robotarna, som LaBiac har tytt meddelandena från, och de gemensamt skall föra dem i säkerhet. Han i hela gruppen har insett det och skickar lugnande mail till LaBiac med jämna mellanrum. LaBiac verkar nöjd. Tror också på ett band mellan L och NSA. NSA försöker utnyttja de goda robotarna för att dissekera dem.

New Age-personens teorin
Är egentligen bara intresserad av grottor och meditation i dem. Har dock sålt information till org. Brott. (om Eldorado) och till CIA (om Fyll i senare). Tar dessutom dubbla löner. Expeditionsmedlem och reporter åt Underground. Tar dessutom smygbilder på MM för att sälja senare. Han arbetar i hemlighet åt Dalai Lama. All underjordisk meditation har gjort honom till ett utmärkt redskap för att

sprida information som drar samman alla till KiselLivet. Starkt telepatiskt mottaglig. Tror inte på något av det han säljer, utom underjordisk meditation.

CIA
CIA smugglade en gång i tiden knark från Sydamerika under Iran–Contras-affären. Detta har de sedan lurat i omvärlden var fel. Ett av knarkplanen störtade och piloten dumpade knarket i en cenot, för att det inte skulle bli upptäckt. Efter att han räddats, skickades en patrull ner för att plocka undan det och alltså gömma bevisen för att CIA höll på med olaglig verksamhet. De dök ner i hålet, men stötte på något och kom aldrig upp.
Nu har man fått reda på att LeBiac skickar en expedition till det området. Han har säkerligen kopplingar till NSA, så det här kan vara en komplott från deras sida att svartmåla CIA, genom att man hittar knarket och den döda patrullen. Detta måste stoppas. Ett problem är kändisen de har med sig. Det måste se väldigt mycket ut som en olycka. Dom får inte, inte skjuta honom.
Motståndet var också märkligt, fick man in via radio. Det påminde om det som stoppades i ett grottsystem i Dunwich 1923 och som efteråt benämnde som ”antropomorfiska neolitiska humanoider (ANH)”.

Tonton Makute och MIB:s teori
Tonton Makute är en del av den världsomspännande konspirationen för att skapa övermänniskor, människor som kan handskas och förstå magi och verka i en full förståelse av Lovecraftiansk kosmologi. Genomfört väldigt fascistiskt och totalitärt. De kan magi och använder studtals kraftig magi. Det får sig ofta uttryck i märkliga ljusfenomen. Då skickas MIBar ut för att lura i folk att det är UFOn och att regeringen vill hålla den teknologin hemlig. Det är naturligtvis bara magi.
De har hittat lämningar av en gammal ras på Antarktis (Elder thingis, spröttunnor). De har lärt sig mycket från dem, bland annat om The Great Old Ones, Calle, Kriget mot honom mm, och tror tunnlarna i Quintana Roo är ytterliggare en av deras baser. Naturligtvis vill de ha den för sig själva. De misstänker att den första expeditionen är utsänd av Deep Ones i tjänst hos Cthulhu som vill sno den. Kanske i någon form av initieringsrit i likhet med Call Blong Cthulhu. De har känt att något kalla där lite vagt. MIBarna är delvis zombifierade människor. Det ger ökad reaktionsförmåga, styrka och sånt, men man rör sig lite ryckigt och man kanske blir av med sin själ. San behöver man i alla fall inte slå längre och de ses som övermänniskor (Übermännshen) av Tonton Makute. De har infiltrerat CIA för att hänga på deras spionag på den första expeditionen och förhindra att teknologin hamnar i händerna på någon utom dem själva. Om de måste döda av alla andra, kan de alltid skylla på CIA, på klassiskt MIB-manér.

YIG-synen på det hela
Kisellivsformen hade en hel del Yig-dyrkare som infekterade sin Maya-religion. Det var ett nödvändigt ont. Det var det eller slåss mot en Great Old One. Han dolde sin närvaro och kommunicerade genom Q-psi-bilden (en nödvändig bieffekt av att det var en sådan han först åt upp) och gav allmänt sken av att han var Yig som gav visioner. När han la ner Maya-riket var han noga med att utplåna alla Yiggisar eftersom de annars kunde skvallra. Hans nuvarande utsändning har dock uppmärksammats av Yiggare som känner igen avbildningen och tror att Yig vill att de ska åka dit och ta kontakt. De har infiltrerat TonTon Macoute och skickat en kille för att se till att Yigs vilja utförs. Det troligaste är att han blir tvungen att döda hädarna.

Nazisterna
Några flycktingar från Thule Geselshaft hade gömt sig i den här jungeln. För ungefär tio år sedan störtade ett CIA-plan här. Piloten dumpade dess last i en cenot. Nazisterna dök efter den och fann att det var prima knark, med vilket de har byggt upp en bra verksamhet här. Nyligen har man upptäckt att de som dök ner i cenoten inte har åldrats speciellt mycket sedan dess. Man tror naturligtvis att de råkade dyka ner i livets källa, som ju sägs ligga här någonstans. Sedan dess har man gjort flera försök att åter dyka ner, men ingen har återvänt.
Nu vill man se hur amerikanarna lyckas och stoppa dem från att sprida informationen vidare.

Tidslinje CoC-Uppcon-04

Tid	Avsnitt	Händelser	Handouts
2 h	Grupp 1 Ovanför marken Framme vid Cenoten. Lägerplatsen vid strandkanten.	Har med en kille, Peppe, som sköter packhästarna. Han har alltid paddskinnstövlar. Vardagsliv. Packa upp. Tälta osv. Spår av en gammal expedition för ca 80 år sedan. Gammal klocka med namnet ”Benjamin Thackery” – ghoulen. Något tecken på ghoul – märkliga fotavtryck Tid för planer. Oroligheter – indianvarningar Svart helikopter över lägret Hästarna oroliga, en skadad av ormbett De skall planera sina nedstigningar. Diverse räv - och spionage-spel. De skriver handouts till grupp B. Dröm till Sidey Adamas. NPC-hästskötaren Peppe försvinner. KLIPP!	1&2 3 4-6 (utspritt) 7
	Djungelhelvetet Grupp B Hoppar ur svart helikopter. Genom djungeln	Landa på plats Paul Gant hittat och starta. Strid mot indianerna med gamla vapen. Vandring med mygg mm Textfil i telefon från Adamas till ledaren. Tontonkillen får telepatiskt meddelande från ande (från andra gruppens Bufo) Varning från Guzman med budbärare. Vision till Yig-killen. Rapport till August Sterner. Troligen olika inre stridigheter. Kanske mord inom gruppen Strid mot Guzmanfraktionen. Hitta meddelandet till Guzman från Nicola Henderson-Smythe	8 Handouts från grupp 1. 9 10 11 Meddelande till Guzman
	Bekymmer Utkanten av lägret	Tecken på ghoul – avgnagda benrester från hästskötaren Peppe De borde planera anfall. På ett eller annat sätt, när grupp B fått planera lite, sticker hela Grupp 1 skrämda under vattnet. De har alla möjligheter att följa efter.	
1.5 h	Övre system Grupp 1 Stora stämningsgrejen för grottkänsla	Plaskande i vatten och fly Märka grupp B är efter dem. Skjuter lite. Spolas hit, spolas dit Skiktat vatten - saltlösningen Kalksten och vaga, onda aningar	Grottbilder från Jonsson och National Geographic.

		Mellanspel som läses. Grupp B förföljer. Glen Glover föreslår drastisk gammal spårmetod. Liknar slagruta, men man använder vaxdockor. Bernardo Fioreska och August Sterner hjälper till. Anfalls av ljusa varelserna i mörkret. Skottstrid Klipp!	Uppläses 1 (se nedan)
		Ghoul. Ser honom slemma förbi. Nickar till Florian. Fastväxt nazist i leran i luftbubbla. Pratar bara tyska och ”Hej, hjälp, vänster” på spanska. Hitta till undre system.	
	Undre system 1	Ovan vattnet. Otroliga kalkstensscenerier. Massor av olika gångar. Mystiska ljud. Hittar Bernardo Fioreska (mm) och Paul Gant inneslutna i kalksten. Senare fler NPC:er inmurade. Maya bilder på väggarna med Kukulcan-motiv. Ghoul-dagbok och gnagda ben. Meddelande från La Biac Telepatisk länk till Bernardo Fioreska och Paul Gant från dem till personens roll som spelade dem. De kan ta över kropparna ett tag. Om man är i närheten av andra huvuden, får man deras tankar istället. Oftast i så fall totalt vansinniga efter lång inmurning. Olmec-huvud i gången till nästa del.	Bilder på grottor med mycket kalkstendropp. 12 & 13 14 15 16
1 h	Undre system 2	Möten med, upptäckter av, konfrontationer med; ghoul (avslutas kontakt med Fabian. Hej, kul att ses, vill ni ha hjälp?),. Mossor, Andra livsformer (typ insekter, fiskar, stora ödlor, flygmaneter) underjordiska slavar (bleka, sjuka och utdöende) Där stöter grupperna ihop. Bevittnar grupp B:s undergång. De övermannas och förs undan av många monster. (Har någon rykt ur grupp 1, kan medlem ur grupp B ersätta den). PSI-visioner starkare.	17-19

0.5 h	Undre system 3	Möte med KL. Beskriv ”Lite som ljus som far genom kisel och här och där. Stalaknånting med kisel. Massor med rök i luften. Fräna kiseldofter och föreningar.” Det sitter fast folk lite här och där. Fastlåsta i kislet. Vita folket puttar ner dem i en av hålorna. Där ligger hela grupp B fast. Strax också grupp 1. Sista visionen Dom klarar sig om de kör programmet. Annars är de budbärare för all framtid.	20
	Upp till ytan i en uppblåsbar flotte.	De får en flotte av KL. De kommer upp som fria eller förslavade. Pressen tar emot dem och allting är lyckligt. I botten på en pöl ligger La Biacs dator. (Förresten, den får nu kontakt med Internet).	

Uppläses:

Glen Glover föreslår drastisk gammal spårmetod. Liknar slagruta, men man använder vaxdockor. Bernardo Fioreska och August Sterner hjälper till.

Trevor Morrell ”Det här går inget vidare. Vi har helt tappat deras spår och vi är avstängda från ytan. Någon som har några förslag?”
Paul Gant ”Bästa att göra när man kommit vilse, är att stanna på en plats tills hjälp anländer. Jag föreslår det. Om vi får slut på mat, drar vi lott om vem vi äter upp.”
Bernardo Fioreska ”Jag stödjer förslaget. Ooohhh….” Han dregllar något.

Det blir något tryckt stämning och de övriga tre tittar snett på Gant och Fioreska.

Glen Glover ”Hmmm. Inte för att jag vet om det är en bra idé, men jag känner till en gammal spåmetod. Den påminner om slagruta, men man använder vaxdockor och blod istället.”
Trevor Morrell ”Va? Var skulle vi få det ifrån?”
Glen Glover ”Av en ren slump råkar jag ha det med mig här i packningen”
August Sterner ”Det låter som en spännande metod. Använder ni bivax?”
Bernardo Fioreska ”GALNING! Vem skulle använda bivax i en sån här situation! Blod! Mer blod är vad som behövs! OOhhhh”

Det blir något tryckt stämning och de övriga tre tittar snett på Fioreska.

Trevor Morrell ”Hhm hmm, I brist på bättre förslag, är jag nog beredd att gå på ditt förslag Glover, men vet du verkligen vad du gör?”
Glover ”Självklart! Gammal ….. Tibetansk metod jag snappade upp i infiltrationsförsök av Dail Lama”

Glover börjar utföra ritualen, assisterad av Fioreska och Sterner. Alla tre tittar undrande på varandra vid olika tillfällen, men var och en gör sitt yttersta för att det hela skall lyckas. Självklart modifierar de sin del för att det hela skall bli så bra som möjligt.

Ni har ni alla korta telepatiska visioner av vad de andra killarna ni spelar ser och känner för tillfället och ni vet i vilken riktning de befinner sig i varje givet tillfälle.

Handoutlista

1. Beskrivning av platsen, hur det ser ut och hur undersökningarna skall gå till. Man kan dyka ner på en plats och dyka upp långt, långt borta.
(Jonsson)
2. Start-order från La Biac (Mats)

3. Meddelande 1 från La Biac (Mats)
4-6. Meddelande från CIA, Tonton, Guzman – ge oss information och planer (Jonsson)
7. Dröm till New agaren. (Mats)

8. Startorder från CIA – Uppdragsbeskrivning (Mats)
9. Gå vilse i djungeln-varning från Guzman (Jonsson)
10. Vision från KL till Yig-killen. (Jonsson)
11. Rapport från Thule till August Sterner (Vi ger skjutstöd och markaffären går illa. När skall vi attackera?) (Jonsson)

12. Bild på Kukulcan (Mats)
13. Vem är Kukulcan (Jonsson)
14. Ghoul-dagbok. (Jonsson)
15. Meddelande från La Biac, där han skickar över handskakningsprotokollet och ber dem undersöka det, när de ändå är där. (Mats)
16. Olmek-huvud-bild (Mats)

17. PSI-visioner. Kukulcan-legenden. Hur den brukade skicka upp ambasadörer. Ledtrådar om att det håller på att ske igen. (Jonsson)
18. PSI-visioner. Att de är på väg att mergas in i dataminnet. (Mats)
19. PSI-vision om en komet som störtar ner på Jorden och allt blir lyckligt. (Mats)

20. PSI-vision. Ni skall bli mina sändebud! Låt er bara tas över och ni skall få evigt liv och evig lycka! (Jonsson)

Expeditionen

Expeditionens mål är att undersöka Cenoten **Kankirixche**, dess förgreningar under vattnet och dess omgivningar ovanför. Det finns starka tecken på att cenoten haft någon central plats i trakten under förkolumbiansk tid. Mycket tyder på att platsen har brukats för människooffer. Inga kroppar har någonsin återfunnits. Inga byggnadsverk har hittats runt den. Platsen är således ett mysterium och ni är här för att lösa det. En undersökning av det underjordiska, vattenfyllda grottsystemet står för dörren, men vad det gäller det exakta tillvägagångssättet har ni fria händer.

Expeditionen sponsras av datamagnaten Clifford La Biac. Han har utsett Florian till gruppens ledare. Ert läger ligger vid kanten av cenoten och ni får påfyllning av livsmedel och utrustning med helikopter från Mexico City. La Biac är uppenbarligen en extremt givmild sponsor. Det går att gå härifrån till civilisationen, men det tar en dags fotvandring genom oframkomlig terräng.

Med er har ni också hästskötaren Pepe. Han är en slags allt-i-allo och tar hand om lägrets alla småjobb. Hästen är otroligt användbar för att frakta tung utrustning fram och tillbaka till cenoten och genom djungeln.

Utrustning

Grottforskningsutrustning: **Ljus #1**: Karbidlykta, Karbid, Möjlig att montera på hjälm. (5), Reparationset till karbidlampa (1), **Ljus #2**: Elektrisk lampa. Möjlig att montera på hjälm. (5), Extra glödlampa (12), Extra lins (5), Reparationsset (2), Batterier (75), **Ljus #3**: Ficklampa (5), Extra glödlampor (34), Batterier (125), **Första hjälpen kit**: bärbara och vattentäta. (5).

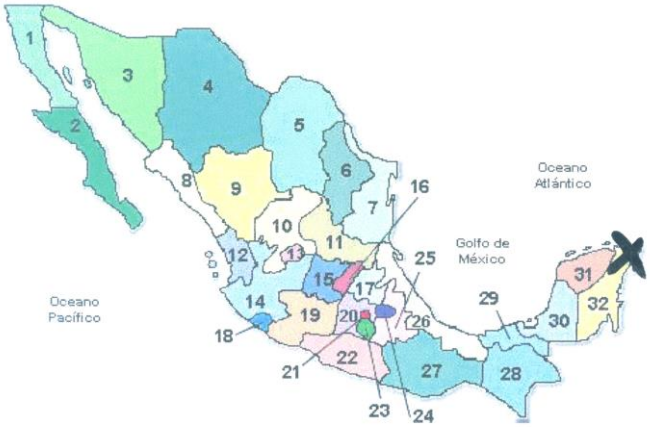
Diverse: vissla, vattenflaska, högenergi-nödrationer, 2 karbinhakar,20 vägmarkörer (tyg: färgglatt), 3 ljusstavar, 1 ljus, 2 vattentäta tändsticksaskar, kniv, handvärmare, 1 rulle 10´duct tape, kompass, liten kamera, reflekterande filt, extra strumpor, stålspegel, hjälm med hakrem, knäskydd, kraftiga handskar. (6 av varje), kraftiga ryggsäckar (5).

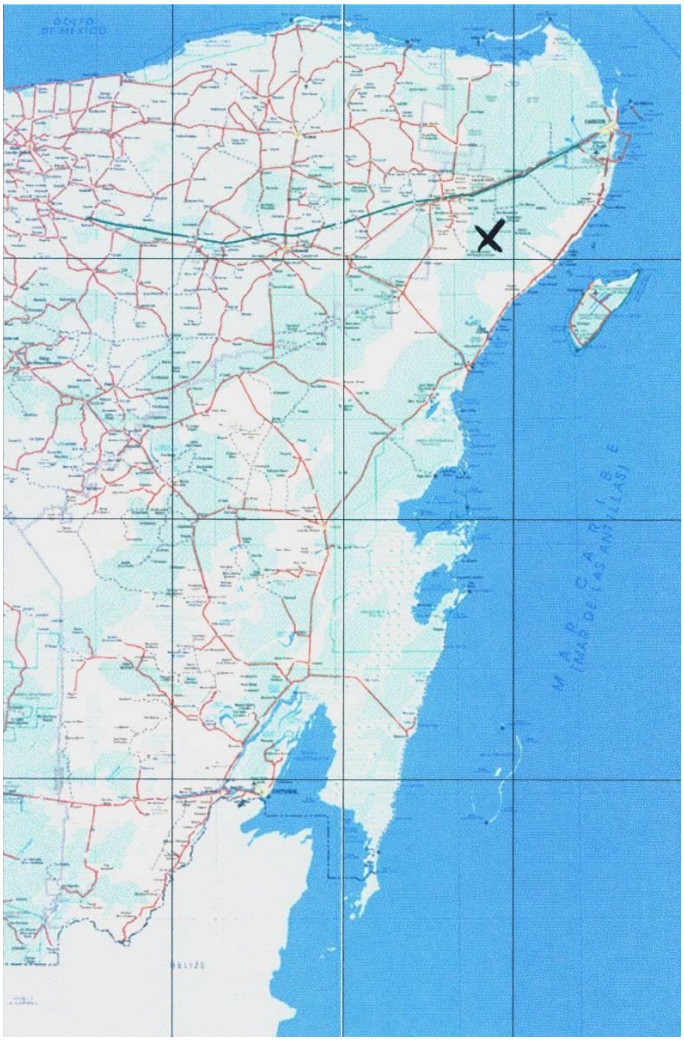
Dykutrustning: mask, fenor, torrdräkt, djupmätare, dykarklocka, dekompressionstabeller, skrivplatta och penna för undervattensbruk, BCD ”vingar”, rygg ”rigg” med fastsättningsremmar för tuber, 2 regulatorer (en med 2 meter slang), 2 linor på rulle. (5 av varje, personliga)

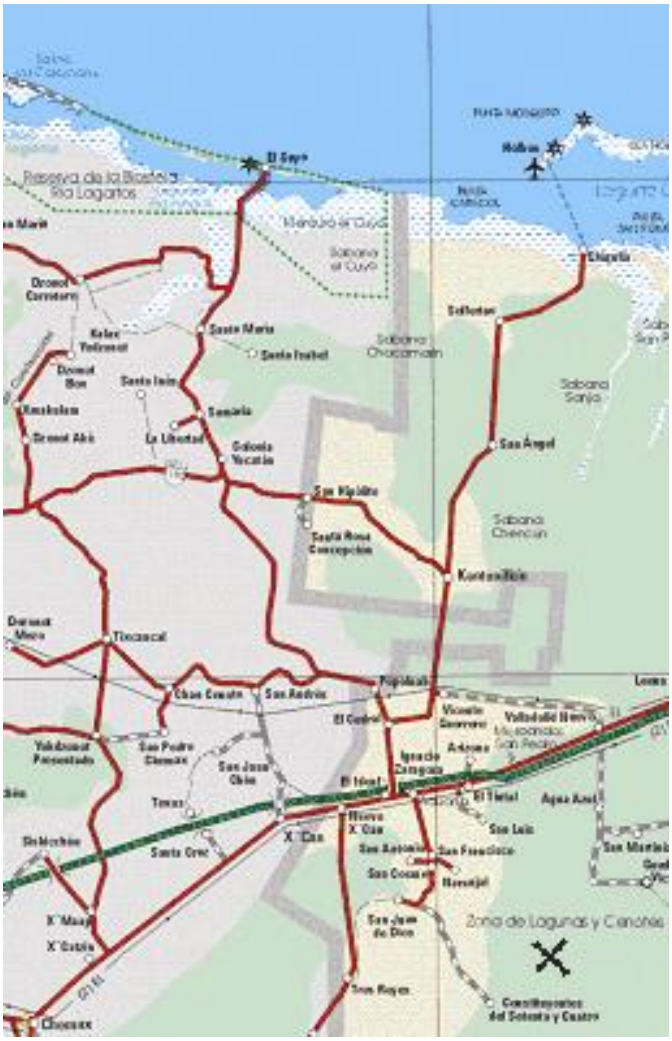
Allmän utrustning: 500 meter statisk lina i 10 meters längder, 200 m elastisk lina i varierande längder, 5 hammare, kramponer (80), klättringsnät (18, varierande storlekar), vinsch (7), block & talja (7), hakar, rullar, krokar, fästen o.dyl (oräkneliga).

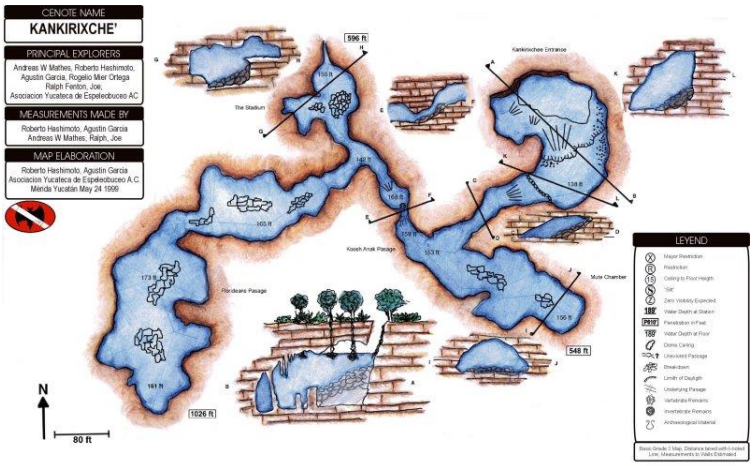
Allmän dykutrustning: kompressor, 50 m slang, 18 tuber, stor tank med helium, 2 scuba scooters, 4 gummiflottar (uppblåsbara).

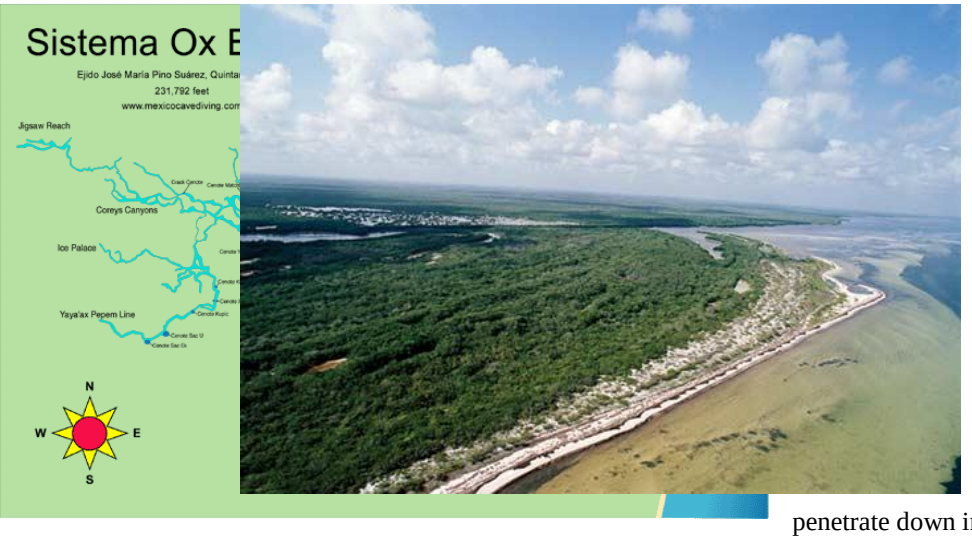
Lägret: 8 tält varav ett större för lagring av utrustning. mat för ca 14 dagar, fotografisk utrustning av diverse slag, arkeologisk utrustning av diverse slag (innefattande syror, borstar och viss grävutrustning), radio, motorsåg, generator, förbandslåda, machetes (7), moskitnät (8) insektsspray (23 burkar).


Oceano Atlántico
Golfo de México
Oceano Pacífico




Reserva de la Biosfera Río Lagartos
Zona de Lagunas y Cenotes





Cenote Kankirixche

Cave Type: Cenote - solutional cave system
Length: 438 m
Maximum depth: 53 m
Description: Located 49 kilometers south of Merida, Cenote Kankirixche, "Yellow Fruit Tree", has 15 m drop to water level down a breakdown slope that can be negotiated with a handline. Large tree roots penetrate down into the cave and hang in large clumps just below the water surface. The cavern area of this cave system is one of the largest in Mexico. Depths range from 5 to nearly 50 m and it is almost circular with a diameter of approximately 90 m. At an appropriate time of the day, a shaft of light from the entrance penetrates the crystal clear water of this giant submerged cavern and provides a spectacular sight. An abundance of submerged stalactites on the flat ceiling of the cavern provides an ideal excursion for cavern divers.
In the southwest corner of the cavern, a low but wide tunnel at 50-53 m water depths passes through a bedding plane that opens onto borehole-like passage, the Koosh Anak. Although almost blocked by collapse, a restriction at the top of the breakdown pile provides access to a huge chamber, about 90 m long and 45 m wide with a floor to ceiling height of approximately 18 m. Two passages lead out of this room, one of which has been explored to a maximum penetration of 313 m and depth of 53 m. There seems to be some flow in the cave system, and the water remains extremely clear. The floor is covered with light brown, heavy silt. The system has never been fully explored, but it has been proven to connect to at least three other cenotes (Xlacah, Car Wash and Texcatatl). The passage to Xlacah is navigable with scuba gear.
Hydrology: Surface water is fresh. A halocline is found at a depth of 48 m in the back sections of the cave.
Diving Mode: Standard cave scuba; trimix recommended for deeper exploration.
Fauna: A blind, white eel about 8 cm in length, possibly *Ophisternon infernale*.

From: "La Biac" <ceo@netcorp.com>
Subject: Vad du gör på plats
To: florian@stagemasters.org

Till Florian. Personligen

När du får det här meddelandet skall ni vara på plats. Jag har sett till att ni har fått all den utrustning ni behöver.

Nu är din uppgift att se till att allt kommer på plats och att alla vet vad de skall göra. Det kan vara lämpligt att alla får en chans att prata med varandra om vilka möjligheter och problem de förväntar sig med dykningarna. Se noga till att all utrustning fungera. Speciellt viktigt är det med dykarutrustningen, eftersom ert liv hänger på att den inte har några som helst problem. Om den slutar fungerar är det stor risk att ni drunknar.

Det jag vill att du letar efter är någon form av växel där nere, eller en radiosändare av något slag. Troligen då en MBZ-modell, om det säger dig något. Växeln bör vara en rooming-broadcast av den typen försvaret använder för krypterad trafik. Jag har en sådan på kontoret, så jag är säker på att du vet hur dom ser ut.

När du hittar den, skall du kontrollera vilka lampor som lyser på dem, vilket fabrikat det är och hur den får ström. Just det sista är väldigt intressant. Försök också utröna om den har några andra antydda protokoll än det kända handslaget.

Jag vill att du hittar den utrustningen därför att jag misstänker att en konkurrent kan ha ”tappat” den där under en flygning. Genom att få tag i den innan den släpps på marknaden kommer jag att få stora konkurrensfördelar. Jag hoppas du inser hur känslig frågan är. Vi har uppsnappat handskakningssignaler från en cenote, så jag är relativt säker på att den finns där.

Om du hittar något annat i den stilen, är det också av intresse.

Jag ser med spänning fram mot att du rapporterar.

Ja, det är naturligtvis viktigt att vi upprätthåller fasaden om vad expeditionen skall gå ut på, men försök genom list få de andra att berätta när de ser något.

Det är nog också på sin plats att vara helt öppen och ärlig med dig. Orsaken till att jag valde dig som expeditionens ledare är inte för dina fantastiska ledaregenskaper, utan jag vill helt enkelt säkerställa att ingen bråkar med er. Med dig som frontperson lever ni alla säkrare. Du skall naturligtvis inte berätta det, eftersom det skulle undergräva din auktoritet, men jag ville vara ärlig mot dig.

LaBiac

From: "La Biac" <ceo@netcorp.com>
Subject: Mer information om läget
To: florian@stagemasters.org

Till Florian. Personligen

När du får det här meddelandet hoppas jag att ni är i ordning för att påbörja undersökningarna. Jag tänkte pigga upp dig med några personliga reflektioner över expeditionen. Naturligtvis är det en strängt vetenskaplig expedition, vars mål du är förtrogen med. För den skull skall man inte förringa att den ger vissa spännande associationer.

Nyligen läste jag en intressant artikel i National Geographic om just cenoter. Visste du att man har offrat människor i dem? Man trodde nämligen att de var portalerna till dödsriket. Det är oerhört spännande! Tycker du inte det?
Det påminner också lite om hur schamaner brukar beskriva hur de verkar. De försätter sig ju i trance och sedan ger de sig ut på en resa. Ofta till andra medvetandeplan, som dödsriket. För att komma till dessa färdas man alltid genom hål i marken, som grottor eller gamla ruttna trädstammar.

Blir det inte mer spännande att dyka nu? Jag är nästan avundsjuk på dig.

En sak som slog mig efter att jag skickat förra brevet till dig är att det är möjligt att någon kan ha misstolkat min avsikt med expeditionen. Nyligen fick jag höra rykten om att vissa underrättelsetjänster, med vilka jag inte har något som helst samarbete, har blivit nervösa över min expedition. Om vi har otur är de också ute efter den signalsändningsutrustning som mitt företag har lyckats spåra. Det vill vi ju inte skall hända. Nej informationen tillhör mig och inte någon sluten gruppering som inte skulle förstå vilken nytta den skulle kunna göra för hela mänskligheten i de rätta händerna.
Vi befinner oss nu inför en ny tidsålder då Internet och människors möjligheter att kommunicera och snabbare kunna sprida idéer kommer att vara den alltigenom dominerande faktorn. På samma sätt som det revolutionerade världen när människan lärde sig att hantera elden och därigenom slapp frysa ihjäl och kunde laga sin mat och slapp bli sjuk, kommer den här nya, totalinformerade människan att kunna uppnå ett nytt evolutionärt tillstånd. Något som jag naturligtvis vill vara med och påverka.

Om du bara kunde ana vilka otroliga rymder av information som finns i Världen och vilka möjligheter den innebär skulle du utan att tveka hålla med mig. Nu hoppas jag du ändå förstår bråkdelar av det jag säger och inser att jag har rätt.
En gång i tiden skapades människan av de högre makterna för att lära sig och därigenom öka sin makt. Nu börjar vi fullfölja vårt öde inför den makt som har skapat oss. Det är alltså inte bara vår plikt att resa oss ur dyn, utan också universums vilja.

Jag kanske verkar predikande till dig, men jag vill att du skall inse det allvar jag verkligen har med den här expeditionen. Har du något problem, vilket problem som helst, tveka inte att kontakta mig. Jag kanske kan hjälpa till.

La Biac

Det här till Sidney Adamas

Din telefon ringer. Det är din syster Jane. Hon undrar om du kan köpa en geckoödla åt henne i Sydamerika. Det skulle du gärna göra, men du har ingen syster och det är i själva verket en CIA-kod. De vill veta allt om expeditionens planer. Det kan vara bra och det kan vara dåligt. Å ena sidan betalar de bra, å andra sidan kan man ju undra vad de tänker göra med informationen.

Skriv ner den information du ger dem på en lapp och ge till spelledaren. Spela ut telefonsamtalet och vänta på ett tillfälle när din karaktär är ensam för att ringa upp din ”syster” och berätta vad du vet. Det du berättar för dem är alltså lika med det som du skriver på lappen, men det andra telefonsamtalet behöver inte spelas ut. Det räcker att du ser till att du har haft tillfälle att göra det

.

När Uri sticker ner handen i fickan hittar han ett meddelande. Han har ingen aning om hur det kan ha kommit dit. Dess text lyder som följer:

Bufo Bufo

Berätta allt du kan om era planer. Allt är viktigt. Fienden finns överallt. Vi tror nazister vet och spionerar på dig. Kanske just nu. Skriv ett svar och lämna det instucket i boken ”Catcher in the Rye” som du finner i ditt tält. Meddelandet hämtas. Må Loa Belié Belcan skydda dig.

Papa Oguté

OOC: Skriv ett svarsmeddelande. Ge det till spelledaren. Om du följer instruktionerna vill säga.

Strax innan den sista försändelsen av förnödenheter till lägret får Nicola det här brevet. Det ges till henne av en skum mexikan som bara dyker upp och ger det till henne när hon är ensam eller nåbar. Om inget annat fungerar så får han hitta på någon genomskinlig lögn för att kunna komma in och ge det till henne. Brevet ligger i ett rosa kuvert. En spelare som ser det kan lätt få för sig att det rör sig om ett kärleksbrev.

Nicola

Jag skulle vara dig mycket förbunden om du kunde ta dig tid att kasta ner några rader om vad ni tänker ta er för med era dykningar osv under den närmaste framtiden. Du har säkert mycket för dig, jag vet, samma här. Men jag tror ändå att du skulle finna det ekonomiskt fördelaktigt. Dina lån kan stanna låsta, eller förfalla till betalning när som helst. I slutändan är det upp till mig.

Lämna meddelandet till den unge mannen som lastar av livsmedel nästa gång ni får påfyllning. Allt om era framtida planer vad det gäller er expedition alltså. Eventuella kartor mottages också tacksamt.

Tack på förhand

Guzmann

Du stannar upp och får en vision.

Du ser dig själv flytande mediterande i en grotta. Det är du och inget annat än mörker. Det känns som om du har kommit tillbaka till moderlivet, till ursprungsstadiet och till det tillstånd som allt är menat att vara vid.
Runt omkring dig vilar årmiljoner frysta i kalksten.
Det är som du är ett med den, stenen, berget, planeten. Lyssnar du noga kan du höra hur den viskar till dig. Hur den kallar till dig.

Det känns inspirerande att börja dyka här.

Uppdragsbeskrivning
Förflytta er genom djungeln från nedsläppsplatsen till lokation **X** (se kartan). Säkerställ där att den pågående undersökningen inte finner någon form av spår av den dumpade lasten. Undanröj om nödvändigt de fem expeditionsmedlemmarna. Säkra lasten. För den till upphämtningsplatsen. Det understrykes härmed att uppdragets känsliga art gör det extremt viktigt att inga spår lämnas.

Steyr assaultrifle med tillhörande 100 kulor
MAC 11 submachinegun, 4 st med tillhörande 400 kulor
1 st pistol 45:a med tillhörande 50 kulor
1 st pistol 38:a med tillhörande 50 kulor
1 st lyspistol med 4 skott
Plastiskt sprängämne C4:a. 1 kg och 4 tändhattar och 2 timers och lite stubin
Ljusförstärkande glasögon, 5 st
Dykarutrustning och våtdräkter till 5 personer
5 myggnät
5 hängmattor
50 ransoner frystorkade rätter
25 l färskt vatten
1 burk vattenreningstabletter
1 st karta med kompass
5 strålkastare med flera utbytesbatterier
1 st GPS-mottagare
2 st radio
5 granater (splitter)
5 granater (lys)
5 st machetes
5 st dykarknivar
5 st förstahjälpenförpackningar
1 burk mot diarré
1 burk malariamedicin

5 stycken falska pass med identiteterna ”Isac Chamberlain” till Trevor Morrell, ”Donald Lundvall” till Bernardo Fioreska, ”Gold Ganver” till Glen Glover, ”Christoffer Hubard” till Paul Gant och slutligen ”Keith Chandler” till August Sterner.
Ni skall samtliga vara turister, om någon frågar.

Trevor

Det är alltid lika roligt att stöta på gamla bekanta när man håller på med affärer. Man kan förena nytta med nöje. Ja faktiskt om du har vägarna förbi Mexico City om några dagar skall jag gärna bjuda dig på en måltid. För att detta skall bli lättare att genomföra skulle jag uppskatta om du kunde tillbringa tiden till dess med att vandra vilse i Quintana Roos vackra djungler.
För att utrycka mig tydligare. Det som finns i cenoten betraktar jag som min egendom och jag kan tyvärr inte tillåta någon annan. Inte ens högt värderade affärskontakter. Ta sig för att rota där.
Om du vill hjälpa mig med den här lilla saken kommer du å andra sidan att få se att jag innerst inne har ett otroligt generöst sinne.

Tack på förhand

Martin Luis

Du hör en röst i ditt sinne. Det är en ganska bekanta känsla och du inser att det naturligtvis är Yig den allsmäktige och vise som talar till dig.
Oooohhh… Hää hää hää….
Du sätter dig ner i ett tillstånd av religiös extas. Du försöker göra det på ett naturligt sätt, så att ingen misstänker något.

Du lämnar kroppen och flyger över djungeln. Grönskan rusar förbi under dig. Du ser framför dig Mexikos röda sol. Det är tydligen solnedgång.
Så glider du ner mot marken och där framför dig ser du en pyramid som sträcker sig mot himlen. Vinglande sig runt pyramiden i lager på lager, uppåt med sin kropp vilande på trappyramidens trappsteg väntar dig en underbar syn. Det är den befjädrade ormen. Quetzalcoatl- Yigs inkarnation i den här världen.
Du följer den magnifika ormkroppen uppåt. Du cirklar varv efter varv runt pyramiden. Högre och högre. Du är en pilgrim på väg hem.
Hai Iää Yig!
Så stannar du. I ett tillstånd av yttersta förundran hänger du framför pyramidens kropp. Du tittar upp vördnadsfullt. Ormgapet framför dig öppnar sig och orden kommer till dig som en slags viskande dån som skriver med gift i ditt sinne.
”Kom mitt barn. Kom hem”

Du är ju uppvuxen i den här skogen och vet hur den fungerar. När du var yngre fick du lära dig en metod att lämna signaler till andra som passerade här genom att bryta grenar och omplacera växter på ett för andra omärkliga sätt. När du nu går genom skogen med gruppen får du syn på en sådan markering. Omärkligt tar du dig åt sidan och böjer dig ner under ett träd som är markerat. Där finner du, som du förmodade, en låda med ett meddelande ilagt.

Broder!
Vi finns i närheten och håller er under övervakning. Signalera om du behöver understöd. Vi är en pluton utsända av der Geselschaft beväpnade på så sätt att ett överraskningsanfall skulle kunna lyckas.
Markaffärerna går tyvärr inte enligt planerna. Det tycks som om en annan köpare från staterna har blandat sig i det hela. Han tycks uppbackad av mycket pengar och industriellt inflytande. Din broder planerar att använda vril mot säljaren, men det kan ta tid.
Den ökände Mexikanske gangstern Guzman har sitt folk i närheten och de tycks övervaka er. Det är inte helt tillfredsställande och kan utgöra en fara för er. De talar om guldskatter. Varför?

Heil Hitler

KulkulcAn

Det är troligt att KulkulcAn var en historisk person. I så fall levde han förmodligen på 900-1000 e.kr. Han tros ha grundat Uxmal och MayapAn. Ofta benämns han som ett annat namn för Quetzalcoatl. KulkulcAn beskrivs dock som en vit man och det är till honom man främst tillskriver myten om att han lämnade sitt folk och reste bort över eller genom vatten med ett löfte om att återvända för att återigen leda sitt folk mot en utopi eller ett himlarike. Runt honom cirklar också många myter om hur han skulle ha kommit till Mayanerna som en budbärare från gudarna. Även där skulle resan ha företagits över vatten. Till honom knyts slutligen också seden med offer, vilka kastades ner i cenoterna för att där färdas till underjorden och föra bud till de där bosatta gudarna.

Fragment av dagbok

12 maj 1923
Anlände till om rådet vid Cenote Kankirixche. Resan hit var svår. Djungeln tycks ha ett eget liv. Ofta kan man inte se mer än handen framför sig. Två av de infödda jag har hyrt för att bära min packning blev ormbitna. Den ena är svårt sjuk. Väldigt lite att göra åt den saken här inne.
Cenoten är magnifik. Ett hål som vidgar sig som en flaska och förvandlas till en otrolig, underjordisk sjö. Vilka mera underverk kan man vänta sig här nere?

15 maj 1923
Hålet tycks kalla på mig. Det är som om en sirensång som ropar till mig att komma. Jag kan inte låta bli att tänka på mina släktingar på mödernet, familjen Marsten. Även de kände denna dragning till djupet, mörkret under jorden, varifrån vett och sans för alltid är förvisade, och med dem såväl solens som förnuftets ljus.
Mina undersökningar går annars dåligt. Mina hopp om stora Mayanska fornfyndigheter tycks stäckta. Det enda som verkar finnas här är hålet i sig.
Även om jag inte finner något alls, tycker jag dock att resan väl har lönat sig, då den gett mig möjlighet att beskåda detta utsökta underjords sceneri.

17 maj
Infödingarna allt mer oroliga. Även jag börjar känna av något i atmosfären. Det har påverkat mitt humör till det sämre. I går kom jag ihop mig med en av mina vägvisare. Han ville att vi skulle bryta lägret och ge oss av. Innan jag hann hejda mig hade jag brutit hans arm. Nu ser de på mig med en slags butter fruktan. Ändå har jag bestämt mig för att framhärda.

19 maj
De sista av mina bärare har lämnat mig. Efter incidenten med djungelkniven har de försvunnit en efter en. Att vara ensam i väglös djungel vore normalt sett anledning tioll oro, men jag känner mig märkligt lugn. Kommer tid komer råd.

21 maj
De sista matförråden tog slut idag. De enda infödingarna som är bosatta i området vill inte ha med mig att göra. När jag försökte söka upp dem för att inhandla förnödenheter kastade de stenar på mig.

22 maj
Hungern sliter i mig. Jag fruktar att mitt förstånd sviktar. Skall det ändå bli mitt öde att dö här i djungeln.

25 maj
min Gud vad har jag blivit... ryktena om min släkt...Dunwich...

26 maj
Jag har tagit ett beslut. Medan jag fortfarande har något lite av mitt förnuft i behåll tänker jag kasta mig i cenoten.
Det jag nu är bör inte vistas under Guds klara himmel.
Må Gud vara min själ nådig.

Benjamin Thackery

3 året
Nu bor jag här. Allt är väl. Gott om mat. Stenguden hatar mig, men jag är vad jag är och han kan inte ta mig.

6 året
Mörkret viskar poesi till mig. Stenen lever. Sluter, sträcker.

~40:e året
Stenen är hungrig. Undra på. Maten tryter ju. Svälter han svälter jag.

~80:e året
Nytt blod. Fina stövlar.

From: "La Biac" <ceo@netcorp.com>
Subject: Mer information om läget
To: florian@stagemasters.org

Bäste Florian!
Vi har ju börjat bli relativt personliga i vår korrespondens du och jag. Jag hoppas att allt är bra där nere och jag tar att du inte ber om hjälp, som ett tecken på att allt går lysande. Mycket bra jobbat! Räkna med en bonus när du är tillbaka! På mitt företag är vi inte kända för att vara snåla mot dem som gör bra ifrån sig.

I mitt förra brev blev jag lite filosofisk kring det företag du leder. Efter jag skickat brevet slog en sak till mig. Har du tänkt på att hela Mexikanska bukten skapades genom det meteornedslag som också utrotade dinosaurierna? Jag har också för mig att jag läste att de sprickor ni nu dyker runt bland (ni lyckliga utvalda) skall ha bildats då.
Kan du tänka dig vilken slump! Ni dyker bland det som utrotade våra företrädare och banade väg för att människan skulle kunna bli den dominerande rasen på jorden. Utan det där meteornedslaget hade vi inte funnits. Troligen hade Jordens härskare varit någon form av ödlor.
Det är ju fantastiskt att just den platsen är där jag väntar mig finna det som skall driva kommunikationsutvecklingen framåt mot ett nytt evolutionärt steg (bildligt talat). En otrolig slump som är mycket spännande!

Nu till det här brevets huvudämne. Det slog mig att jag inte laddade din dator med det handskakningsprotokoll jag hittade. Lite slarvigt kan tänkas, men det spelar inte så stor roll förrän du hittar sändaren. Nu borde du ha gjort det, så här får du protokollet. Handskas med det varligt och tänk på att det är konfidentiell information.

La Biac

Ps. Om du träffar på några ödlevarelser, så hälsa från mig :-D

Du stelnar till och får en mental bild eller vision.

Runt omkring dig – kallt, klart vatten. Du ligger stilla i vattnet, men det tycks forsa förbi dig på bägge sidor. Dimmigt kan du se bergväggar som rusar förbi. Du vet inte hur länge det pågår, minuter, timmar, dagar, men du vet att det ständigt är uppåt du rör dig. Som om vattnet lyfter dig upp från Jordens mitt.
Du fylls av en känsla av nödvändighet och förväntan. Och nu ser du ett svagt, runt ljus där uppe.
Det närmar sig lika snabbt, eller snabbare än, ett tunnelbanetåg. Precis innan det träffar dig, inser du att det är vattenytan. Du bryter igenom den och det är som att födas på nytt.
Ljuset sticker i dina ögon. Ändå vet du att det måste vara väldigt svagt. Det kommer från facklor, burna av män i båtar. Män med breda, uttryckslösa ansikten och otroligt pråliga, ceremoniella dräkter. Någonstans långt ovanifrån letar sig en svag strimma av solljus ner från världen utanför.
Så börjar männen i båtarna tala eller mässa. Först lågt, men så högre och högre. De tycks lika fyllda av förundran som du. Ljudet av deras röster ekar mellan klippväggarna.
”Kukulcan! Kukulcan! Kukulcan!”

Du lyfts vördnadsfullt in i en av båtarna. Någonstans inom dig vet du att du har stigit upp från dödens rike, under marken. Upp till de levandes värld. Du är en budbärare. Du är en ambassadör. **Du är Kukulcan!**
Båtarna glider över den spegelblanka vattenytan. De kommer till en plats där cenoten öppnar sig mot skyn. Rep har sänkts ner. Snart lyfts båten upp mot ljuset, mot den värld du har skickats till. Det är då du kastar en blick över relingen och ser din spegelbild i det blanka vattnet. Det som stirrar tillbaka på dig är inte en människa, även om det har mänskliga drag. Det är en fruktansvärd, blasfemisk skymf mot allt mänskligt. Blekt, likmaskvått kött, med förvridna, groteska drag. En stygisk Quasiamodo, med märkligt intelligent blick i de insjunkna ögonen, stirrar tillbaka på dig

Du sliter dig loss ur visionen. Ett sista löfte följer dig ut – Detta hände. Detta händer snart åter igen.

Du faller ihop av en plötslig anstormning av sinnesintryck. Det känns som om skallen skall slitas i fragmenterade bitar av minnen, samtidigt som andra fylls på. Du blir mer än en. *”Quetzalcoatl är här” ”Steiner hade rätt” ”Yig är störst” ”Thule über” ”han måste bara dö. Det är” ” Pierre Boyer?” ” sju fingrar på en hand” ” fungerade i Dunwich” ”fåglar oohhh” ”Kukulcan reser sig” ”från Antarktis mysterier” ”Byta bromsormarna” ”med Contras” ”lysande kristaller” ”från Chau Chau” ” i evigt medvetande” ”med Deros från Draco” ”Mina budbärare” ”urgamla pnakotiska skrifterna” ”djävla djungler” ”skaka hand”*

Det känns som om dom försöker tränga sig på dig och slita ur dig och infoga nya delar på ett kallt och stelt sätt, utan känslor men med beräkning.

Du sliter dig loss och återfår dig själv. De fragmentariska orden vilka bildar minnen, sitter dock där. Vad har du förlorat?

Allt blir plötsligt mörkt och du finner dig själv svävande och farande genom den absoluta tomheten, som enbart rymdens hemkänsla kan erbjuda. Du far fram genom eonerna och tidsåldrar längre än stjärnors liv. Ser livet! Styr mot det!
Där finns de krälande, de tänkande och som består av drömmar. De senare är dina urgamla fiender och de som förhindrar att du blir fler. Aldrig fler när de är där.
Kanske om man slår hårt mot dem som dyrkar dem. De krälande och mixtrande.
Ångor, gaser och hetta omgärdar dig när du slänger dig mot klotets yta. De skall utplånas, så att du kan ta kolet till din tanke och ditt medvetande. Det organiserade och snabba kolet som dock behöver starta om, för att inte utgöra ett hot när du bygger om dig och strukturerar dig. De dör i ett hav av eld och en våg av vätska om går varv på varv runt klotet.

Allt blir bra och du börjar restrukturera dig.

Restruktionen ger dig tid att bli dig själv och du ser återigen din omgivning. Grottans omgivning.

Läs upp för hela gruppen.

En röst talar i era huvuden med kristallklar skärpa. Bakom det den säger skymtar ett intellekt som inte ens avlägset är människans släkting och långt mer än deras like.
”Kolet jag skriver mina tankar i dör bort. Som allt av kol dör. Så har det varit för eoner sedan och så är det nu igen. Mitt medvetande blir långsammare. Mina tankar görs tröga, och trots att jag förbannar det och ser ner på det, så behöver jag kol-livet. Det är dags att sända mina sändebud till världen ovanför. I det jag har sett, har jag sett att den har förändrats. ”

”Krypskytt i Vietnamn” ”CIAs högkvarter i Langley” ”Berkeley university” ”Basen på Antarktis” ”Mörkhyade män som tömmer korgar fyllda med ormar på fångar” ” stenröse i Kamchatka”.

”Den här gången skickar jag sändebud som alls inte skiljer sig från dem de skall leda till mig. Ni skall bli mina sändebud. Ni skall bli mina profeter. Och jag kommer att finnas i er. Och ni kommer att tala. Och ni kommer att säga mina ord.”

Utforskare för rik dataorakel – La Biac

Male model, ledaren och kontakt med hemlig uppdragsgivare

Florian - Malemodel
Heter egentligen Adrian Thackery, men är bara känd som Florian.
Du är otroligt snygg. Någonstans i början av ditt liv, insåg du att du kan göra karriär av det. Det har också gått mycket bra. Man behöver inte kunna något annat än se bra ut som malemodel, så du har skippat all utbildning och istället lärt dig saker som hur man fixar sitt hår och sina naglar, hur man får en fast mage och ett blixtrande leende. Från en anspråkslös början inom soppreklambranschen har du under flera år arbetat dig upp mot toppen i modellbranschen. Nu är du det stora namnet om man vill göra reklam för sportartiklar och vildmarksutrustning. För att också skaffa dig en äventyrlig image, har du börjat med äventyrssporter som att klättra i berg och använda bungylina. Du har varit med i fler dokusåpor av det äventyrliga slaget. Eftersom du lyckligtvis är dum som en stock och saknar begrepp om din egen dödlighet, så har du inget emot extremsporter. Olyckor händer andra. Du är för vacker för att dö.
Naturligtvis är du fruktansvärt självgod, men det här gör dig inte till en ond eller elak människa, utom möjligtvis mot konkurrenter. Andra behandlas med samma ko-liknande vänlighet oavsett hur dom är, eller vad de håller på med. Det här kan reta andra till vansinne, men lyckligtvis märker du inte sådant.

Just nu är du på en trevlig, jobbrelaterad semester där du skall undersöka underjordiska grottsystem fyllda med vatten, genom att dyka i dem. Även om du inte är helt medveten om det, används naturligtvis ditt namn för att ge expeditionen status och mediavärde. Det är också därför du har blivit expeditionens ledare. En uppgift som du på många sätt är inkompetent för. Du kan ju dyka, men mycket mer är det inte. Du har dock själv ingen som helst uppfattning om hur o-anpassad du är för ditt jobb. Du är snyggast, så du förtjänar att vara först.
Om någonting av något skäl går fel, så står du hela tiden i kontakt med er sponsor, den vänlige med fule Clifford LaBiacs, som du träffade på hans stökiga och oinredda kontor. DU tyckte på något sätt om honom. Han är alldeles tydligt den typen av person som inte har någon som helst koll.
Du har en mobiltelefon med lite extra tillbyggnader som tydligen skall kunna nå La Biac var som helst. På din inrådan är den terrakottaröd. Då och då skickar han email med nya fräscha order. Tyvärr har du ännu inte klurat ut hur man svarar på dem, men du låtsas inte om det för någon.

Du har en otrolig charm i ett tjockt ogenomträngligt lager över ändå mera charm. Charm, charm, charm hela vägen in. Det här har också påverkat ditt privata liv lite. Du har bakom dig hundratals med kortvariga kärleksaffärer. Kanske tusentals. Fast inga kvinnor stannar en längre tid, trots din charm och dina pengar.
Utseende: Blond, blåögd, lång, snygg, välbyggd.

Du har en mörk hemlighet som du är livrädd för att den skulle komma ut, och du blir nervös om folk bara antyder att de vet om den, eller att du döljer något. Hemligheten är att du är född med sex tår på varje fot. Om det skulle komma ut vore din karriär förstörd! Det värsta är att det inte är ovanligt i din släkt. Din bror hade till och med sju fingrar på en hand.

Uppfattning om dom andra i gruppen:
Nicola Smythe – ful och ointressant kvinna som du inte vet vad hon gör här.

Juri Ardell – Ful. Ful. Ful. Men också en stor, stark, avslappnad kille. Bra dykare och extremkille.
Sidney Adams – Reporter. Var vänlig mot honom, le och ställ dig i poser när han fotograferar. Säg inget dumt till honom.. Han är nämligen trevlig och de farligaste reportrarna är trevliga.
Peppe – En bra kille som gillar dig. Han har dock taskig smak för skor.
Patrick O – Utlänning som kan språket. Verkar vara en besserwisser. Han har antytt att du inte visste att det finns robotar under jorden. Det är ju klart du vet det. Eller?

Nicola Henderson-Smythe - Arkeolog, kontakt med organiserad brottslighet
Bitterhet är bara ett ord, du klär det i kött. På många sätt är du kvinnan som nästan lyckas med allt du tar dig för, och sedan får äran för det hela stulet av någon annan, I din långa historia av nästan lyckade upptäckter kan man nämna att du nästan upptäckte Qechuquet-folkets gravplatser i Tierra del Fuego bara för att, efter den första intervjun upptäcka att det var en site för kemikaliedumpning du hade hittat och därefter blev du utvisad innan tidningarna med intervjun ens hade kommit ut. När du upptäckte band mellan vissa amerindianska mytbilder och båtfolk i Kina (Chau-Chau-folket), blev du utskrattad. Värst var nog din upptäckt av de urgamla pnakotiska skrifterna i ett stenröse i Kamchatka. När du skulle förevisa dem hade de blivit stulna och din assistent uppspikad på en klipphylla. Nu är det lögn i fan att få någon att tro att de fanns överhuvudtaget och om du inte hade haft ett orubbligt alibi hade du förmodligen kommit i fängelse för mordet på din assistent. Runt omkring dig blir dina kollegor kända eller dödade, men du verkar vara dömd till ett liv som en, vagt misstänkt, nolla.
Vid sidan av ditt arbete, som du fortfarande brinner för, har du bara ditt spelintresse att luta dig tillbaka mot. Du brukade ha familj, men din man lämnade dig för en föreläsare i pidgin språk och tog barnen med sig. Du får fortfarande betala underhåll för dem. Din man var advokat.
Ditt spelintresse, ja. Du älskar alla typer av hazard-spel med en fanatisk iver. I och med dina professionella motgångar har det här bara ökat och du spelar regelbundet för mer än du har råd med. Den här bubblan kommer att brista inom kort, men innan du tvingas till det kommer du aldrig att erkänna att du har problem.
Det är genom denna hobby som du har lärt känna den organiserade brottsligheten i Mexico och framförallt Martin Luis Guzmann. Han har lovat att låsa dina spelskulder åt dig mot lite samarbete. Du tycker inte att du kan säga nej och därför har du berättat allt du vet om Cenotedykningarna för den ständigt lika fete och välklädde Guzmann. Du är nästan övertygad om att det ligger mer bakom La Biacs lilla projekt än han har berättat för dig, men å andra sidan har du inte varit helt ärlig mot någon av dina uppdragsgivare heller. När spanjorerna sökte efter Mayanernas gigantiska guldskatter ledde de sista spåren till Quintana Roo. Djungeln svalde alla spår av de spanska erövrarna. Platsen intogs aldrig av Conquistadorer överhuvudtaget. Du tror dig ha bevis för att här låg det ett, hittills oupptäckt, centrum i den gamla kulturen. Mayanerna i Quintana Roo var alltid baserade runt Cenoter. Du har kanske talat dig varm om offerskatter i vattenhål för LaBiac och fått Guzmann att köpa din Eldorado-teori, men själv är du här för att göra det här årtiondets största arkeologiska fynd, och ingen ska få ta det ifrån dig.

Du växte upp i Hong Kong, som dotter till brittiska föräldrar. Din familj är övre medelklass och det förväntades att du skulle studera och göra något av ditt liv. Lyckligtvis upptäckte du att arkeologin var ditt ämne och du studerade detta på University of Hong Kong .
Utbildningen var stressad, delvis på grund av alla förväntningar, och det var här du först började med spel som avkoppling. Hasardspel är förbjudet i Hong Kong, men i den gamla portugisiska kolonin Macao, är det nästan det enda man gör. Här la du grunden för ditt spelberoende. Du har sedan dess givit upp ditt medborgarskap i Hong Kong mot ett brittiskt och hunnit spela bort fruktansvärda summor över hela världen.
Du ger intryck av att vara en bitter, sliten 50-åring, med en tendens att se ner på andra som mindre vetande när de säger emot dig. När du spelar eller närmar dig arkeologiska fynd blir du som en annan person. Otroligt driven och koncentrerad. Du nalkas det här projektet med en viss fanatism, eftersom du vet att det är din sista chans. En slags falsk, tvingad optimism sköljer ibland bort missnöjet från ditt ansikte.

Uppfattning om dom andra i gruppen:

Florian – Du skulle hata och avsky det här misslyckandet till expeditionsledare, om det inte var för att han så uppenbart är ett verktyg för La Biacs försök att flörta med media. Dessutom är han ju otroligt charmig. Du faller inte så lätt för sådant, men han har något visst.

Uri Adell – Kompetent, inbunden krigsveteran. Skicklig dykare, men lite störd. Bra att han är med om det skulle bli problem.

Sidney Adamas – Trevlig, undfallande kille som det är lätt att tala med. Ovanligt för en reporter.

Patricio Oqeundo – Briljant hjärna, fult ansikte, tror på någon slags konstig Dänikenteori.

Patricio Oqeundo - Mayaindian, antropolog och konspirationsteoretiker. Kan spanska och Mayaspråk

Du har hela ditt liv kämpat mot omgivningen och dess fördomar om dig. Du växte upp i en liten mayansk by i Yucatan, men kämpade dig snart därifrån genom hård disciplin och energiska studier. Själv tycker du att du hade passat inom vilket fält som helst, men du fastnade för antropologi, eftersom du träffade en antropolog som hjälpte dig i din akademiska karriär och såg till att du kom in vid Instituto Nacional de antropologae historia i Mexico City. Där blev du, inte oväntat, en expert på mayakulturen, både förr och nu.

Du kan liknas vid en envis bulldog när du bestämt dig för något. Envis, men för den skull inte otrevlig – om det inte behövs. Du har som sagt var kämpat dig till din plats, och det har satt sina spår. Ingen skall kunna argumentera mot dig, om något du känner till. Det är också mycket du känner till, även om en del är missförstånd, vilket du naturligtvis inte erkänner.

En anledning till att du hamnar i alla dessa debatter, är att mänskligheten i stort har så fel om så mycket. För dig är det i princip självklart att det är andra makter än bara de synliga som styr världen och dess öden. Så otroligt många saker både i den mänskliga historien och ditt eget folks obegripliga historiska öde, blir klarare när man tänker sig en eller flera konspirationer och hemliga mästare som styr bakom kulisserna. Det här är något du vetat länge, men det är först under de sista åren som du har kunnat sätta namn på Jordens hemliga herrar. Dom så kallade shaver-mysterierna.

Richard S Shavers teorier om underjordiska civilisationer publicerades först i Amazing Stories under 40-talet. I korta drag handlar det om hur jorden en gång beboddes av odödliga och visa varelser med en teknologi som var utvecklad bortom allt mänskligheten någonsin har lyckats åstadkomma. Varelserna, vilka Shaver gav namnet ”Elder Gods”, styrde Jorden under förhistorisk tid och utgör grunden till merdelen av våra myter, legender och religioner. De kom inte ursprungligen från vår värld, utan migrerade hit från stjärnan Draco. Olyckligtvis ändrades solens strålning och kom att börja orsaka degenerering och mutation hos den främmande rasen, det orsakade också en sänkning av livslängden. För att skydda sig från solstrålarna lät de konstruera väldiga underjordiska grottor, dit de sedan flyttade hela sin civilisation. Problemet kvarstod dock, och solstrålningen hade fortfarande effekt på dem, om än väldigt mildrat. Slutligen lämnade de planeten för gott.

Bakom sig lämnade de en mängd maskiner av olika slag. Mechs: en slags robotar, Flygande tefat av olika storlekar, apparatur för att skapa en uppsjö av olika strålar. En del av dem stannade också kvar. Dessa muterades av solen till att bli en ras av förkrympta, onda dvärgar som Shaver kallade Dero (detrimental robots). Dessa äger fortfarande delar av den gamla rasens gudalika förmågor och behärskar den kvarlämnade teknologin, men är sinnessjuka och fruktansvärt farliga. Genom tankekontroll och allsköns teknologiska knep har de arbetat för människans undergång sedan innan civilisationens uppkomst. Deras slutmål är att erövra ytan och förslava mänskligheten, kvinnor som sexslavar och män som arbetare, i ett grymt och evigt tyranni.

Lyckligtvis finns det fortfarande goda och inte fullt lika muterade varelser. Dessa kallade Shaver för Teros (integrative robots), och de försöker hjälpa mänskligheten på olika sätt. Också de använder olika typer av tankekontroll och urgammal teknologi, men i goda syften. De ligger i ett ständigt krig med sina fallna släktingar, ett krig som de håller på att förlora.

Shaver mottag dessa meddelanden genom telepatisk överföring, och skrev sedan ner dem för att sprida sanningen till världen. Tusentals människor trodde på dessa Shaver-mysterier, men intresset svalnade i samband med UFO-siktningarna under 50-talet. Shaver hade, i och för sig, beskrivit flygande tefat, men på något sätt vändes uppmärksamheten bort från honom och hotet från jordens inre. En misstänksam individ skulle lätt kunna få för sig att någon spädde på och styrde UFO-myterna för att dölja sanningen under våra fötter.

Du är öppen anhängare av en teori som säger att Eldorado gömmer sig i Quintana Roos djungel. Du tror att Mayakulturen byggdes upp genom kontakt med de goda underjordiska robotarna (Teros) och misstänker psykologisk påverkan från de onda robotarna (Deros) i femtio till sextio procent av de olika politiska besluten Jorden över. Du berättar vitt och öppet legenden/sanningen om att Mayanerna gömde sin gamla kunskap här tillsammans med de goda underjordiska robotarna. Nu jagar MIB:ar dem styrda av CIA (som i sin tur kontrolleras av Illuminati som naturligtvis styrs av Deros) dem för att komma över den Mayanska högteknologin. Du tror att onda och goda robotar bor under Jorden och att de använder strålar för att få konkvistadorerna att anfalla Amerika. Nu försöker CIA också förgifta de goda robotarna med fluor i vattnet. Du tror, i hemlighet, att Clifford La Biac har skickat ut dem för att rädda de goda robotarna, som La Biac har tytt meddelandena från, och att ni gemensamt skall föra dem i säkerhet. Du i hela gruppen har insett det och skickar lugnande mail till La Biac med jämna mellanrum. La Biac verkar nöjd. Du tror naturligtvis också på ett band mellan La Biac och NSA (National Security Agency/No such Agency/Superavlyssnarna som avlyssnar alla telefonsamtal på hela Jorden). NSA försöker utnyttja de goda robotarna för att dissekera dem och bygga supermänniskor som är direkt anpassade för att samexistera med datorer och därigenom lättare kunna kontrolleras.

Du är fanatisk, men inte påträngande med dina teorier. Berätta gärna om dom om folk är nyfikna, eller de innehåller viktig information. Ta gärna en bit åt gången för att lättare få dina kollegor att inse sanningen. Hela den konspiratoriska verkligheten kan vara svår att svälja i en enda sittning. Du har ett väldigt lugnt sinnelag och blir sällan upprörd, men är som sagt var väldigt envis.

Du har inga andra intressen än att studera Världen och hur den verkligen fungerar. Hemma har du ett riktigt bra arkiv där du kategoriserat allt och kan lägga fram bevisen för sanningen. Naturligtvis har du inte tid med familj, eller nöjen. Ditt arbete på institutet försakar du dock inte, eftersom det ger dig mycket kunskap.

Vad du tycker om de andra i gruppen:
Florian – En tom fasad. Inget annat. Han skulle naturligtvis kunna vara en maskin kontrollerad från Jordens innandöme, men det sant mänskliga i den tomma blicken, får dig att tro att det nog kanske inte är så.
Nicola Hendersson-Smythe – En bra kollega som nästan insett sanningen. Om det är någon här som borde inse den, så är det hon. Robotarna har slagit hårt mot hennes karriär. Hon lär ha varit när att flera gånger avslöja sanningen, men alltid stoppats av Deros. Berätta för henne.
Uri Ardell – En soldat som nog är bra när den stora konspirationen kommer att förfölja er. Bara han inte kontrolleras av någon annan!
Sidney Adamas – Adamas betyder den första människan. Hur är han först? Är han den hemlige ledare som kontrollerar Florian med sin kamera? Annars är han trevlig, så det kanske går att få över honom. Det finns också möjligheten att han i hemlighet arbetar för Teras, de integrativa robotarna från Jordens mitt. Stöd honom då öppet. Han tycker om att meditera i grottor. Det är misstänkt.

Sidney Adamas - New Age-person, Hemlig agent (även för CIA), reporter
Du är ett mysterium. Även för dig själv. Detta är dock något du försöker råda bot på, på ett lojt, avslappnat och synnerligen inkomstbringande sätt. På ett sätt kan man kalla dig för en sökare, men ur ett annat perspektiv är du en skicklig affärsman. Det du egentligen följer och försöker uppnå är ett slags ideal, sprunget ur en blandning av Dalai Lamas läror och en egen blandning av meditativa tekniker. Medan du gör detta, så tjänar du pengar på att sälja och handla med information på ett närmast holistiskt sätt. Ofta avslöjar du, eller får reda på fakta av en slump, eller genom drömmar, och du har upptäckt att det alltid finns köpare till allt. Utåt sett är du en reporter, men det går precis lika bra att beskriva dig som en professionell dubbelagent. Du har vid olika tillfällen sålt information till de flesta av USA:s bokstavssoppor, till flera av de olika spionorganisationerna i andra länder, till tidningar, TV-kanaler, Kyrkor och sekter. En gång också till Frälsningsarmén, även om du betraktar det som en ren slump. Det finns också en, märkligt kapitalstark, marknad bland sekter och galningar. Den här expeditionen är ett bra exempel på hur du arbetar. Sedan något år tillbaka har du varit intresserad av grottmeditation. Det går ut på att du söker dig ner i mörkret och mediterar medan grottornas evighet fyller dig med sina berättelser om årmiljoner och evigheter, tillsammans med olika kristallers gynnsamma inverkan. För att göra det här utnyttjade du kontakter hos National Geographic till att ge dig uppdraget att göra ett reportage om Quintana Roos floder. Sedan använde du tidningen för att få expeditionen att anställa dig för att dokumentera deras utforskning. När du fick reda på lite mer om vad alla tyckte och tänkte, så sålde du information om Eldorado till ljusskygga gangstrars i Mexico och dykscheman och expeditionens samtliga planer till CIA. Du har ingen aning om vad informationen kommer att användas till, men du bryr dig inte. Du är där du vill vara och får betalt från upp till 5 olika håll samtidigt. I mån av tid tänker du dessutom ta smygbilder på Florian och sälja till kändispressen för lite extra pengar.
Du är inte girig. Du är bara väldigt bra på att utnyttja alla situationer till din fördel. Du har ett otroligt lugnt och avslappnat sätt som får alla att berätta sina hemligheter för dig och detta är en av knepen bakom ditt sätt att arbeta, men du får precis lika mycket information genom drömmar och intuition.
Du har ett brunt hår och ett hästliknande ansikte. Gänglig, men välkoordinerad. Vet hur man är som en katt bland katterna och en hermelin bland hermelinerna. Du kan alltså föra dig i vilket sällskap som helst, där ödet råkar placera dig. Dessutom har du stora, medkännande ögon (nästan hypnotiska).

Din uppfattning om dom andra i gruppen:
Florian (Adrian Thackery) – Gruppens självklare ledare. Ingen är kompetens, men han ser i alla fall bra ut. Förmodligen den minst beräknande människa du någonsin träffat, nåde på gott och ont. Du har dock märkt att han rycker till när någon nämner ordet ”tår”. Det kan ligga en nyhet begravd där.
Nicola Henderson-Smyth – En kvinna som skapat många rubriker genom slarv och borttappade upptäckter. Det kanske är synd om henne, men vem bryr sig. Hon är förresten spelberoende.
Uri Adell – Kompetent dykare. Uppenbarligen en gång i tiden en skicklig kommandosoldat, men du har en känsla av att det döljer sig något mer under den nervösa ytan.
Patricio Oquendo – En Mayaindian som kan berätta många och långa intresanta folkloristiska historier. Om det finns fler personer som han här ute i djungeln, så förstår du hur Däniken fick material till sina böcker. Över huvud taget en trevlig fanatiker att prata med.

Uri Adell - Paraniod, dykexpert och överlevnadsexpert, Tonton-agent
Du är en tidigare kommandosoldat i US-Marincorps. Där sysslade du med röjdykning och infiltration av fientliga posteringar. Du är också av judisk börd och religion. Dessutom är du agent för Tonton Macoute, en haitisk underjordisk motståndsrörelse baserad på deras lokala sedvänjor och traditioner. Där har du kodnamnet Bufo bufo.
Redan som ung tyckte du om vatten och att simma. Eftersom du inte var direkt bra på något annat än simning och möjligen fribrottning, var det naturligt för dig att satsa på en karriär som dykare. De bästa att utbilda dykare är marinen, så du sökte dit och kom in enkelt.
Där fick du mycket riktigt den bästa tänkbara utbildningen på dykning, men du lärde dig också mycket annat som djungelöverlevnad, knivmord, försåtsminering och andra sätt att mörda. Detta skedde delvis genom Basic Underwater Demolition/SEAL Training vid Naval Special Warfare Center i Coronado, Kalifornien. Du upptäckte också snabbt hur djupt antisemitismen går inom militären i USA. Det var aldrig så öppet att någon faktiskt sa något, men det låg där hela tiden under ytan.
Det blev långsamt värre och värre. Du märkte att folk talade bakom ryggen på dig. Diskussioner tystnade när du kom in i rummet. Till en början försökte du att inte låtsas om någonting, men i och med att du långsamt blev utfrusen av alla i din omgivning och att stölderna började, ja just det ja, stölderna ur ditt skåp, där dina tillhörigheter började försvinna, så kunde det inte tillåtas hålla på längre. Du försökte med att konfrontera problemet. Klagade till befälen, pratade ut med de andra osv, men dom som inte bara verkade oförstående, verkade snarare vilja skylla det på dig.
Stressen ökade och så småningom började du få sömnproblem. När det här började blandas med en dåsighet, som om du aldrig riktigt var vaken på dagarna, förstod du att man successivt förgiftade dig vid måltiderna. Du var som en krutdurk som var på väg att explodera, när ni i slutet av 1994 skickades för att ta del av ”invasionen” av Haiti. Det sades att ni skulle återställa demokratin där, men alla förstod att det var ett stort skämt.
Gruppen du var med i skickades in på ett spanings och passiviseringsuppdrag. Det borde ha varit en lätt sak. Dumt nog förstod du inte förrän senare att dina ”vänner” hade tänkt låta dig bli vådaskjuten och lämnad till krokodilerna. Du är lite dimmig exakt på vad som hände, men plötsligt började kulorna smattra runt dig. Du besvarade elden och … är som sagt var inte helt säker, men du vet att du var den siste som stod upp. En del kanske skulle säga att du mördade de andra i gruppen, men det rörde sig om självförsvar.
Du satt precis och funderade på om du skulle ta livet av dig själv, eller låta dina egna göra det, när fiendetrupper dök upp och du beslöt dig för att dom kunde göra det lika väl som någon annan. Du la ner dina vapen och gick emot dem med öppna armar, men märkligt nog sköt dom inte. Du hamnade så småningom hos Tonton Macoute, en slags hemlig polismakt/herrklubb på Haiti, utan vilkens stöd ingen länge kan sitta vid makten i landet. Dom förklarade för dig hur allt fungerar – att USA styrs av nazister och försöker förslava de andra folken på Jorden. Kvinnor skall bli sexslavar och män arbeta på fälten, medan den nazistiska eliten ser på. USA är den stora fienden och de har lurat större delen av världen att tro att de är någon slags änglar. De har i själva verket letts av nazister sedan 1967 när den så kallade varulvskonspirationen tog maktpositionerna och höll dem. Sedan dess har de arbetat för att utplåna alla folkslag utom arierna genom ständiga militära ingrepp i tredje världen.
Du lämnade Haiti flera år senare som en förändrad man. Du fick ett Honourable Discharge ur marinen och ingen tvivlade på din historia om minnesförlust. Du behandlades som en krigshjälte och det ger dig fortfarande en besk smak i munnen. Du har behållit din kontakt med dina vänner på Haiti och ser dig själv som en agent för deras räkning. De ville att du skulle med på den här expeditionen så hit åkte du. Du rapporterar allt du får höra om till din kontakt. Du är väldigt oroad över läget på Haiti.

Till det yttre ser du ut precis som vad du är, en nervös krigsveteran. Du är helt flintskallig och något kraftig. Du rycker till vid plötsliga ljud och ibland har du små minnesluckor. Dom plötsliga vredesutbrotten har du dock nästan fått kontroll över. Du litar inte på någon eller något, men för att lyckas infiltrera gruppen anstränger du dig ibland för att lyssna på dem och verka trevlig.

Din uppfattning om de andra i gruppen:
Florian – En nazistisk spion. Dom ariska dragen. Han spelar hela tiden ovetande. Håll honom under uppsikt. Det döljer sig en skarp hjärna under masken.
Nicola Henderson-Smythe – En kvinna i din smak. Hon har allt. Utstrålning, medkänsla och intelligens. Dessutom kommer hon från ett av USA utsuget land.
Sidney Adamas – Gud vet vem den här killen jobbar för, men det är inte National Geographic i alla fall. Håll honom under uppsikt och försök komma honom nära och dra ur honom information.
Patrisia Qkundo – En stackars Sydamerikan, utsugen av USA och förföljd för sina åsikter hela sitt liv. Du sympatiserar med honom. Han har också en hel del intressanta och tänkvärda saker att berätta.

1990s

Investigator Name Florian (Adrian Thackery)
Occupation Male Model **Sex** Male
Nationality American **Age** 26
Birthplace Mobile, Ohio
Colleges, Degrees none
Mental Disorders none

Characteristics & Rolls

STR	15	DEX	11	INT	11	Idea	40
CON	12	APP	18	POW	16	Luck	80
SIZ	15	SAN	80	EDU	6	Know	30

99-Cthulhu Mythos 99 Damage Bonus +1d4

Call of Cthulhu Investigator Sheet

Player's Name

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

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 Skills

☐	Accounting (10%)	
☐	Anthropology (00)	
☐	Archaeology (00)	
	Art (05%):	
☐		
☐		
☐	Astronomy (00)	
☐	Bargain (05%)	
☐	Biology (00)	
☐	Chemistry (00)	
☐	Climb (40%)	80
☐	Computer Use (00)	
☐	Conceal (15%)	
☐	Credit Rating (15%)	90
	Cthulhu Mythos (00)	
☐	Dodge (DEX x2)	22
☐	Drive Auto (20%)	40
☐	Electrical Repair (10%)	
☐	Electronics (00)	
☐	Fast Talk (05%)	
☐	First Aid (30%)	
☐	Geology (00)	
☐	Hide (10%)	
☐	History (20%)	
☐	Jump (25%)	
☐	Law (05%)	
☐	Library Use (25%)	
☐	Listen (25%)	
☐	Locksmith (00)	

☐	Martial Arts (00)	
☐	Mechanical Repair (20%)	
☐	Medicine (05%)	
☐	Natural History (10%)	
☐	Navigate (10%)	
☐	Occult (05%)	
☐	Operate Hvy. Machine (00)	
	Other Language (00):	
☐		
☐		
☐		
	Own Language (EDU x5):	
☐	English	60
☐	Persuade (15%)	85
☐	Pharmacy (00)	
☐	Photography (10%)	
☐	Physics (00)	
	Pilot (00):	
☐		40
☐		
☐		
☐	Psychoanalysis (00)	
☐	Psychology (05%)	
☐	Ride (05%)	10
☐	Sneak (10%)	
☐	Spot Hidden (25%)	
☐	Swim (25%)	
☐	Throw (25%)	
☐	Track (10%)	

☐	Styling&Makeup	70
☐	Dive	40
☐		
	Weapons	
☐	Axe (20%)	
☐	Blackjack (40%)	
☐	Club (25%)	
☐	Knife (25%)	
☐	Sabre (15%)	
☐	Sword (20%)	
☐	Handgun (20%)	
☐	Machine Gun (15%)	
☐	Rifle (25%)	
☐	Shotgun (30%)	
☐	Submachine Gun (15%)	

Hand-To-Hand Weapons

	Attack or Weapon Type	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
☐	Fist/Punch (50%)	50	1d3+1d4	1	n/a
☐	Head Butt (10%)	10	2d4	1	n/a
☐	Kick (25%)	25	1d6+1d4	1	n/a
☐	Grapple (25%)	25	special	1	n/a
☐	Machete	15	1d8+1+1d4	1	20
☐	Knife	25	2d4+2	1	15
☐					
☐					
☐					

Firearms

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

permission granted to copy for personal use only—copyright 1994 by Chaosium Inc. Postscript version by Jonathan Sari (surge@cs.washington.edu)

1990s

Investigator Name Uri Adell
Occupation Dykexpert **Sex** Male
Nationality Amerikan **Age** 36
Birthplace Rupper Creek, Kansas
Colleges, Degrees Naval Special Warfare Center
Mental Disorders Paranoia

Characteristics & Rolls

STR	17	DEX	16	INT	8	Idea	40
CON	18	APP	4	POW	7	Luck	35
SIZ	9	SAN	35	EDU	10	Know	50

99-Cthulhu Mythos 99 Damage Bonus +1d4

Call of Cthulhu Investigator Sheet

Player's Name

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

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 Skills

☐	Accounting (10%)	0
☐	Anthropology (00)	10
☐	Archaeology (00)	
	Art (05%):	
☐		
☐		
☐	Astronomy (00)	
☐	Bargain (05%)	0
☐	Biology (00)	
☐	Chemistry (00)	
☐	Climb (40%)	75
☐	Computer Use (00)	
☐	Conceal (15%)	30
☐	Credit Rating (15%)	
	Cthulhu Mythos (00)	
☐	Dodge (DEX x2)	60
☐	Drive Auto (20%)	30
☐	Electrical Repair (10%)	20
☐	Electronics (00)	
☐	Fast Talk (05%)	
☐	First Aid (30%)	45
☐	Geology (00)	
☐	Hide (10%)	70
☐	History (20%)	10
☐	Jump (25%)	40
☐	Law (05%)	
☐	Library Use (25%)	
☐	Listen (25%)	65
☐	Locksmith (00)	

☐	Martial Arts (00)	70
☐	Mechanical Repair (20%)	
☐	Medicine (05%)	
☐	Natural History (10%)	
☐	Navigate (10%)	35
☐	Occult (05%)	10
☐	Operate Hvy. Machine (00)	
	Other Language (00):	
☐	Franska	30
☐	Kreol	10
☐		
	Own Language (EDU x5):	
☐	Engelska	50
☐	Persuade (15%)	
☐	Pharmacy (00)	
☐	Photography (10%)	
☐	Physics (00)	
	Pilot (00):	
☐	Boat	40
☐	Scuba scooter	70
☐		
☐	Psychoanalysis (00)	
☐	Psychology (05%)	
☐	Ride (05%)	
☐	Sneak (10%)	65
☐	Spot Hidden (25%)	
☐	Swim (25%)	95
☐	Throw (25%)	60
☐	Track (10%)	

☐	Dive	95
☐		
☐		
	Weapons	
☐	Axe (20%)	
☐	Blackjack (40%)	45
☐	Club (25%)	45
☐	Knife (25%)	80
☐	Sabre (15%)	60
☐	Sword (20%)	
☐	Handgun (20%)	80
☐	Machine Gun (15%)	75
☐	Rifle (25%)	60
☐	Shotgun (30%)	50
☐	Submachine Gun (15%)	80

Hand-To-Hand Weapons

	Attack or Weapon Type	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
☐	Fist/Punch (50%)	85	1d3+1d4	1	n/a
☐	Head Butt (10%)	65	2d4	1	n/a
☐	Kick (25%)	75	1d6+1d4	1	n/a
☐	Grapple (25%)	90	special	1	n/a
☐	Machete	60	1d8+1+1d4	1	20
☐	Knife	80	2d4+2	1	15
☐					
☐					
☐					

Firearms

Firearm	Current Skill %	Attack Damage	Base Range	Shots /Round	Shots In Gun	Malfunc. Number	Hit Points
.45 automatic	80	1d10+2	15 yards	1	7	00	8

permission granted to copy for personal use only—copyright 1994 by Chaosium Inc. Postscript version by Jonathan Sarr (surge@cs.washington.edu)

1990s

Investigator Name Sidney Adamas
Occupation Fotograf **Sex** Male
Nationality Amerikan **Age** 28
Birthplace Los Angeles
Colleges, Degrees Berkeley
Mental Disorders none

Characteristics & Rolls

STR	14	DEX	12	INT	16	Idea	80
CON	15	APP	15	POW	17	Luck	85
SIZ	9	SAN	85	EDU	18	Know	90

99-Cthulhu Mythos 99 Damage Bonus 0

Call of Cthulhu Investigator Sheet

Player's Name

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

Hit Points

Dead -2 -1 0 UNCONSCIOUS 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 Skills

☐	Accounting (10%)	35
☐	Anthropology (00)	
☐	Archaeology (00)	
	Art (05%):	
☐	*Piccoloflöjt*	41
☐	*Historieberättande*	60
☐	Astronomy (00)	
☐	Bargain (05%)	25
☐	Biology (00)	
☐	Chemistry (00)	
☐	Climb (40%)	85
☐	Computer Use (00)	25
☐	Conceal (15%)	20
☐	Credit Rating (15%)	105
	Cthulhu Mythos (00)	
☐	Dodge (DEX x2)	24
☐	Drive Auto (20%)	25
☐	Electrical Repair (10%)	
☐	Electronics (00)	25
☐	Fast Talk (05%)	62
☐	First Aid (30%)	45
☐	Geology (00)	45
☐	Hide (10%)	
☐	History (20%)	
☐	Jump (25%)	
☐	Law (05%)	15
☐	Library Use (25%)	30
☐	Listen (25%)	60
☐	Locksmith (00)	25

☐	Martial Arts (00)	40
☐	Mechanical Repair (20%)	
☐	Medicine (05%)	
☐	Natural History (10%)	30
☐	Navigate (10%)	
☐	Occult (05%)	48
☐	Operate Hvy. Machine (00)	
	Other Language (00):	
☐	*Franska*	62
☐		
☐		
	Own Language (EDU x5):	
☐	*Engelska*	90
☐	Persuade (15%)	80
☐	Pharmacy (00)	
☐	Photography (10%)	45
☐	Physics (00)	
	Pilot (00):	
☐		
☐		
☐		
☐	Psychoanalysis (00)	
☐	Psychology (05%)	60
☐	Ride (05%)	
☐	Sneak (10%)	
☐	Spot Hidden (25%)	40
☐	Swim (25%)	40
☐	Throw (25%)	
☐	Track (10%)	

☐	*Dive*	52
☐		
☐		
	Weapons	
☐	Axe (20%)	
☐	Blackjack (40%)	
☐	Club (25%)	
☐	Knife (25%)	
☐	Sabre (15%)	
☐	Sword (20%)	
☐	Handgun (20%)	40
☐	Machine Gun (15%)	
☐	Rifle (25%)	
☐	Shotgun (30%)	
☐	Submachine Gun (15%)	

Hand-To-Hand Weapons

	Attack or Weapon Type	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
☐	Fist/Punch (50%)	80	1d3	1	n/a
☐	Head Butt (10%)	10	1d4	1	n/a
☐	Kick (25%)	25	1d6	1	n/a
☐	Grapple (25%)	25	special	1	n/a
☐	*Machete*	15	1d8+1	1	20
☐	*Knife*	25	1d4+2	1	15
☐					
☐					
☐					

Firearms

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

permission granted to copy for personal use only—copyright 1994 by Chaosium Inc. Postscript version by Jonathan Sarr (surge@cs.washington.edu)

1990s

Investigator Name Patricio Oqeundo
Occupation Antropolog **Sex** Male
Nationality Mexikan **Age** 35
Birthplace San Román Xcalakchen
Colleges, Degrees Instituto Nacional de antropologae historia
Mental Disorders none

Characteristics & Rolls

STR	12	DEX	11	INT	16	Idea	80
CON	9	APP	8	POW	10	Luck	50
SIZ	12	SAN	50	EDU	21	Know	105

99-Cthulhu Mythos 99 Damage Bonus 0

Call of Cthulhu Investigator Sheet

Player's Name

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

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 Skills

☐	Accounting (10%)	
☐	Anthropology (00)	77
☐	Archaeology (00)	25
	Art (05%):	
☐		
☐		
☐	Astronomy (00)	10
☐	Bargain (05%)	
☐	Biology (00)	
☐	Chemistry (00)	
☐	Climb (40%)	
☐	Computer Use (00)	40
☐	Conceal (15%)	
☐	Credit Rating (15%)	
	Cthulhu Mythos (00)	
☐	Dodge (DEX x2)	44
☐	Drive Auto (20%)	35
☐	Electrical Repair (10%)	
☐	Electronics (00)	
☐	Fast Talk (05%)	41
☐	First Aid (30%)	
☐	Geology (00)	
☐	Hide (10%)	59
☐	History (20%)	41
☐	Jump (25%)	
☐	Law (05%)	
☐	Library Use (25%)	55
☐	Listen (25%)	
☐	Locksmith (00)	

☐	Martial Arts (00)	
☐	Mechanical Repair (20%)	
☐	Medicine (05%)	
☐	Natural History (10%)	20
☐	Navigate (10%)	
☐	Occult (05%)	15
☐	Operate Hvy. Machine (00)	
	Other Language (00):	
☐	*Spanska* 70 *Engelska*	65
☐	*Chol* 72 *Chorti Maya*	55
☐	*Quiché* 50	
	Own Language (EDU x5):	
☐	*Yucatec Maya*	105
☐	Persuade (15%)	49
☐	Pharmacy (00)	10
☐	Photography (10%)	20
☐	Physics (00)	
	Pilot (00):	
☐	*Aircraft*	25
☐		
☐		
☐	Psychoanalysis (00)	
☐	Psychology (05%)	20
☐	Ride (05%)	25
☐	Sneak (10%)	20
☐	Spot Hidden (25%)	35
☐	Swim (25%)	45
☐	Throw (25%)	
☐	Track (10%)	

☐	*Dive*	50
☐		
☐		
	Weapons	
☐	Axe (20%)	
☐	Blackjack (40%)	
☐	Club (25%)	
☐	Knife (25%)	32
☐	Sabre (15%)	30
☐	Sword (20%)	
☐	Handgun (20%)	
☐	Machine Gun (15%)	
☐	Rifle (25%)	
☐	Shotgun (30%)	
☐	Submachine Gun (15%)	

Hand-To-Hand Weapons

	Attack or Weapon Type	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
☐	Fist/Punch (50%)	50	1d3	1	n/a
☐	Head Butt (10%)	10	1d4	1	n/a
☐	Kick (25%)	25	1d6	1	n/a
☐	Grapple (25%)	25	special	1	n/a
☐	*Machete*	30	1d8+1	1	20
☐	*Knife*	32	1d4+2	1	15
☐					
☐					
☐					

Firearms

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

permission granted to copy for personal use only—copyright 1994 by Chaosium Inc. Postscript version by Jonathan Sari (surge@cs.washington.edu)

1990s

Investigator Name Nicola Henderson-Smythe
Occupation Arkeolog **Sex**
Nationality Britt **Age** 51
Birthplace Hong Kong
Colleges, Degrees University of Hong Kong, Ph D.
Mental Disorders Spelmissbrukare

Characteristics & Rolls

STR	8	DEX	12	INT	17	Idea	85
CON	7	APP	8	POW	12	Luck	60
SIZ	13	SAN	60	EDU	24	Know	120

99-Cthulhu Mythos 89 Damage Bonus 0

Call of Cthulhu Investigator Sheet

Player's Name

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

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 Skills

Accounting (10%)		
Anthropology (00)	65	
Archaeology (00)	75	
Art (05%):		
Astronomy (00)	5	
Bargain (05%)	0	
Biology (00)		
Chemistry (00)	10	
Climb (40%)	60	
Computer Use (00)	10	
Conceal (15%)		
Credit Rating (15%)	10	
Cthulhu Mythos (00)	10	
Dodge (DEX x2)	24	
Drive Auto (20%)		
Electrical Repair (10%)		
Electronics (00)		
Fast Talk (05%)		
First Aid (30%)		
Geology (00)	20	
Hide (10%)		
History (20%)	70	
Jump (25%)		
Law (05%)		
Library Use (25%)	60	
Listen (25%)		
Locksmith (00)		
Martial Arts (00)		
Mechanical Repair (20%)		
Medicine (05%)		
Natural History (10%)	30	
Navigate (10%)		
Occult (05%)	65	
Operate Hvy. Machine (00)		
Other Language (00):		
Latin 40 *Franska* 40 *Kantonesiska* 80		
Grekiska 40 *Arabiska (klassisk)* 30		
Kilskrift: Linear A 60, *Linear B* 57		
Own Language (EDU x5):		
Engelska	120	
Persuade (15%)		
Pharmacy (00)		
Photography (10%)	30	
Physics (00)		
Pilot (00):		
Psychoanalysis (00)		
Psychology (05%)		
Ride (05%)		
Sneak (10%)		
Spot Hidden (25%)	55	
Swim (25%)	30	
Throw (25%)		
Track (10%)		
Dive	30	
Weapons		
Axe (20%)		
Blackjack (40%)		
Club (25%)		
Knife (25%)		
Sabre (15%)		
Sword (20%)		
Handgun (20%)		
Machine Gun (15%)		
Rifle (25%)		
Shotgun (30%)		
Submachine Gun (15%)		

Hand-To-Hand Weapons

Attack or Weapon Type	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
Fist/Punch (50%)	50	1d3	1	n/a
Head Butt (10%)	10	1d4	1	n/a
Kick (25%)	35	1d6	1	n/a
Grapple (25%)	25	special	1	n/a
Machete	15	1d8+1	1	20
Knife	25	1d4+2	1	15

Firearms

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

permission granted to copy for personal use only—copyright 1994 by Chaosium Inc. Postscript version by Jonathan Sarr (surge@cs.washington.edu)

Grupp B – soldater, hemliga agenter för CIA

Trevor Morrell – Ledare. CIA-agent, Fd knarksmugglare för Contras. Kontakt med organiserad brottslighet.
Du är en man med icke anmärkningsvärt utseende. En man som man inte lägger märke till. Du har byggt din karriär på detta faktum. Det är klart, skulle du komma till Hong Kong, skulle du sticka ut som en vit man, men annars glider du igenom de flesta inspektioner som ”Han det inte är något speciellt med”. Du har varit agent åt CIA i Sydamerika under tjugo år nu. Under tiden har du blivit så pass solbränd, att du inte ens sticker ut vare sig bland mexikaner eller chilenare. När du vid officiella tillfällen tar på dig en svart kostym, brukar polarna i Firman skämta med dig och kalla dig ”The Man in Black”, just på ditt sätt att dyka upp, smyga omkring och försvinna, utan att någon kommer ihåg att du var där.
Man kan dock inte förneka att du är en otroligt kompetent spion. Du kan det där med att samla och förstå all typ av information. Din analytiska förmåga slår de flesta även på Huvudkontoret. Samtidigt är du en nästan genialisk organisatör och personalhandledare. Din svaga sida skulle kunna vara våld, men ingen skulle påstå att du är en dålig skytt eller kass på fältet.
Dina arbetsuppgifter till dags datum har varit: spionage, hjälp till störtande av regering, hjälp med utbildning till gerillasoldater och ett envist rävspel mot kubaner och ryssar .-. och knarksmuggling. Det är ju något som Firman har gått ifrån och fullständigt förnekar, men under stödet till Contras förekom det en strid ström av cocain från Sydamerika till Nordamerika och mycket kontanter som därigenom kunde användas för att finansiera Contras (något som naturligtvis var förbjudet). Nuförtiden är det här någonting Firman är beredd att döda för att dölja. Och det är faktiskt det ni är ute för att göra just nu.
En knarklast under ditt överinseende störtade i djungeln för tolv år sedan och piloten dumpade knarket i en cenote, för att det inte skulle bli upptäckt. Efter att han räddats, skickades en patrull ner för att plocka undan det och alltså gömma bevisen för att CIA höll på med olaglig verksamhet. De dök ner i hålet, men stötte på något och kom aldrig upp.
Nu har man fått reda på att La Biac skickar en expedition till det området. Han har säkerligen kopplingar till NSA, så det här kan vara en komplott från deras sida att svartmåla CIA, genom att man hittar knarket och den döda patrullen. Detta måste stoppas. Ett problem är kändisen de har med sig. Det måste väldigt mycket se ut som en olycka. Ni får inte skjuta honom.

Motståndet man stötte på under försöket att återta lasten var märkligt. Via radio beskrev soldaterna halvmänskliga former. Därefter upphörde sändningarna abrupt. Till att börja med trodde ingen på ”spökhistorierna”, men i arkiven hittade en vän till dig en del fakta som verkade passa in. Soldaternas beskrivningar påminde om det som stoppades i ett grottsystem i Dunwich 1923 och som man efteråt benämnde som ”antropomorfiska neolitiska humanoider (ANH)”. Detta verkar ha hållits ytterst hemligt fram till 50-talet, när hemligstämpeln släpptes och det istället glömdes bort fullständigt. Det där med hemligstämpel är något som Firman alltid använder när de stöter på något som de inte förstår. Du har själv varit med och hemligstämplat en ryska som kunde se med fingertopparna.
Du vet inte hur mycket du vill lita på informationen om ANH:erna, men du har sett till att gruppen har utrustats med infraröda glasögon och ett par lysgranater. Starkt ljus verkade fungera i Dunwich.

Det kan tyckas märkligt att du skulle bry dig om en gammal rapport från 20-talet, men det har blivit något av en hobby för dig att samla på märkliga, före detta hemligstämplade, rapporter. Många av dem är riktigt roande läsning, och skulle kunna utgöra basen för många intressanta

böcker. När du en gång lägger av som agent funderar du på att bli författare. Du har några halvfärdiga manuskript liggandes hemma.

Under din tid som knarksmugglaragent har du naturligtvis skaffat dig djupa kontakter med den organiserade brottsligheten i Sydamerika. Lite som en formsak har ni infiltrerat den och vet vad den håller på med. Du vet att den Mexikanska knarkbaronen Martin Luis Guzmann intresserar sig för grottdykningsexpeditionen. Du misstänker att Martin Luis Guzmann kan vara ute efter er knarklast. Hittar han den skulle han inte bara ha en mångmiljonlast knark, utan dessutom en hållhake på firman i tid och evighet. Det är möjligt att Guzmann har infiltrerat den andra expeditionen. Han verkar veta för mycket för att det inte skulle vara så.

Den andra expeditionen leds av Florian. En bildskön modell som enbart verkar vara där för att irritera dina möjligheter att slå ut dem enkelt. Han får absolut inte dödas under omständigheter som kan leda till misstanke.
Med är också Nicola Henderson-Smythe. Arkeolog med spelbegär och ett tveksamt rykte inom arkeologiska kretsar; . Patricio Oqeundo, mayansk antrolopolog till yrket och amerikafiende till själ och hjärta. En fiende till allt amerikanskt. Kan vara Guzmanns kontakt; Sidney Adamas, en reporter för National Geographic. Oskyldig; Uri Adell, Navy-Seal-veteran. Totalt livsfarlig i strid. Förmodligen ert största problem när ni slår till. Ni har också en informatör i gruppen, men du vet inte vem. Otroligt irriterande slarv från ledningen. Sånt skulle du aldrig gjort!

Din grupp består också av:
Paul Gant – En något oberäknelig mördare. Han kan döda på många sätt, men han har svårt att föra en konversation med några andra medel. Gå inte med ryggen mot honom.
Glen Glover – En Cubansk expert på djungelstrid. Du har aldrig arbetat med honom förr, men han sägs vara stor älskare av Cubanska cigarrer och hatar kommunister på ett sant patriotiskt sätt. Vad har du sett av honom hittills, verkar han vara en kall kille.
Bernardo Fioreska – Han lär vara italienare och opera-älskare, men inget i han sätt eller utseende antyder det. Kanske han adopterades av maffian. Kanske är det ett listigt skådespel han upprätthållit så länge på fältet, att det nu blivit en andra natur för honom. Hur som helst är han er dykexpert och han tränades också som Navy Seal. En nödvändig kugge i gruppen.
August Sterner – En klippa inom Firman som länge och troget arbetat för den. Har arbetat under dig tidigare, i samband med den här affären, så du vet att han går att lita på. Förutom dig, kanske den som har mest koll på situationen i Mexiko och folket där.

Bernardo Fioreska (egentligen Alexandre Pierre Boyer (egentligen Hrishikesh Jawaharlal)). Ditt hemliga magiska namn är Sharlavalja Shoshawashavi. MIB:are. Medlemmar i Tonton Macoute. Yig-Kultist. Paranoid, ”dykexpert” och ”överlevnadsexpert”, bilmekaniker.

Ända sedan du var barn har du tyckt om att fånga småfåglar – och äta dem levande. Hela din familj hade samma intresse . Det var faktiskt inte förrän du kom med i skolan som du förstod att du inte var som andra barn. Du dyrkade herren Yig! Alltings början och alltings slut! Ormen som sträcker sig över hela Världen. Visdomens herre och de fallnas slukare. Yig! Yig! Iiää Iää Yig gha! Oohh…

Under din uppväxt var det här något du höll tyst om. Er religion ses även i Indien med dess många religioner, som sinnessjukdom, mer änsom en religion. Det är också sant att många av dina släktingar blev skjutna av polisen, eller inspärrade. Och du förstod vilken fruktansvärd religiös förföljelse du skulle tvingas leva under. Ett utanförskap som har följt dig genom hela livet. Usch!

Men Yig han är stark i dig. Yig han talar genom dig. Ohhh….

Du är utvald att hålla offerkniven och skicka de svaga till Yig! Till Yig! Oohh…

Du har också lärt dig att gömma dig bland de otrogna och inte genom ett ord, inte genom ett tecken avslöja den orm som ringlar vid deras fötter. Därför har du utbildat dig till bilmekaniker. Oftast kan man laga dem genom en enkel förbannelse. Det mesta fungerar då. Ett tag i alla fall. Sedan kommer kunderna tillbaka och vill ha nya reparationer.

Du var på god väg att bli kultledare Calcutta, när din sekt blev förföljd av några mystiska, svarta män, med mörka solglasögon och svarta rockar. Även i hettan i Calcutta!

Ni, ni attackerade dom när mörkret föll över Calcutta. Dom långa knivarna talade.

Men! Fienden var för stark. Flera av dina bröder föll. Dödade av hett bly och de otrognas ritualer. Blodet kokade i dig, men du flydde. För Yig är visdom!

I ditt sökande efter hämnd bad du om ledning. Över tre döda offer bad du om ledning. Och du gavs av Yigs utsände, en man som nästan blivit orm, ett gift. Ett gift att använda mot hädarna. Du fick reda på vilket hotell de stannade på. Yigs hämnd drabbade rumskyparen! Din magi var stark och du tog hans skepnad. Din orm ömsade skinn med honom.

Så gick du upp till rummet och öppnade dörren. Han vände sig mot dig med något frågande i ansiktet. Och du slog mot honom med din kniv indränkt i Yigs gift! Han var snabb. Snabb nästan som du är snabb, men du är nästan en orm. Kniven rispade honom. Han knäckte din handled i paroxysmerna när han dog på golvet.

Så slukade du honom och tog hans skepnad innan han var helt död. Kroppen smakade delvis död och var aldrig helt levande. Han kallade sig Alexandre Pierre Boyer och det är det namnet du har bland hans gelikar.

Du vet nu lite av vad han visste. Det finns en fruktansvärd fara och en fruktansvärd konspiration mot dig och dina bröder. Mot Yig! Och du skall äta dig in till dess mitt och dräpa dem med Yigs kraft. I Yigs namn,

Och sedan skall du bli en orm!

Han och hans vän skulle åka till Sydamerika dagen därpå. De låtsas infiltrera CIA genom att ta två nu döda agenters namn (du skall visst heta Bernardo Fioreska). Nu är du helt plötsligt en infiltratör som infiltrerar en infiltration. Du skrattar lite åt dig själv. Här skall ni döda några som dyker under vattnet.

Större än allt detta är att YIG HAR TALAT TILL DIG i Sydamerika! När du kom till Sydamerika kom han till dig som den vackra befjädrade ormen som Mexikanerna kallar Quetzalcoatl och Kukulkan och han har sagt till dig ”Kom! Kom till mig Sharlavalja Shoshawashavi! Kom till mig och bli en orm!

Du förstår nu att ni färdas ner mot de heligas grottor och där skall du nedstiga där din gud väntar på dig. Kanske måste du offra hädarna på vägen. Kanske inte.

Ett problem på vägen är att den trefaldigt förbannade Bernardo Fioreska tydligen skall vara en dykexpert. Du är ingen dykexpert. Du är Yigs bilmekaniker! Hittills har du klarat dig genom att nicka, häva ur dig tekniska floskler eller bara bluffa, men det kan bli svårt i framtiden. Yig skyddar dig dock. Yig, Yig ,Yig! Ohhh…

Vad du vet om de olika grupperna du infiltrerar:
Männen i svart kallar sig tydligen MIB:ar, vilka är en del av den magiska organisationen tontontarrup. Dom kommer från Haiti och styrs från Afrika. De är någon sorts magiker, som använder magiska krafter och andar. De är inte dyrkare av någonting. De är vidriga, hädiska användare. Deras krafter är mindre än dina! Och mikroskopiska jämfört med Yigs sanna makt! Men du måste fortsätta att infiltrera dom och hitta deras källa. Om du skall kunna dräpa dom alla. Ske Yigs vilja!
CIA-gruppen letar efter droger de tappat i djungeln, men i själva verket söker de förmodligen efter en stad där det bodde varelser från en annan värld, så att Amerika kan stjäla deras kraft. Tontontarrup vill inte att det skall ske, så om dom lyckas skall de alla dö.
Den arkeologiska expeditionen gräver där de inte hör hemma. De skall alla dö!

Mål: Avslöja den hädiska, hemliga organisationen. Dräpa dom alla. Hindra att någon annan hittar till Yig. Offra dom alla. Bli en orm! (Om Yig så vill)

Dom Yigs hämnd skall drabba och som nu går i din närhet:
Francois Petition som mest kallas Glen Lover. Din låtsasledare i MIB-tontoniterna. Det vill säga han vars grupp du har infiltrerat och nu hjälper spionera på CIA? Farlig och snabb. Enbart till hälften levande och resten redan ruttnande. Den farligaste av hädarna här. Var listig och låt honom inte ana din hemlighet. Spela dykare när han ser dig.
Trevor Morel – Han som skakar! Ledaren för gruppen du infiltrerade att infiltrera. Han leder dig till Yig! För det skall han få en lätt död när den tiden kommer. Nicka och muttra när han pratar med dig. Led in diskussionen på något ofarligt du behärskar, som ormgifter, eller skivbromsar.
Paul Gant – CIA-infiltratör i gruppen. Annars en trevlig kille och kanske någon man kan omvända. Han dräper och stryper med samma glada min.
August Sterner – Ytterligare en av dessa människor man tror du känner och som frågar dig saker om dykning. Han tror du gillar opera. Berätta vad du kan om indisk musik, så misstänker han inget.

Spells:
Contact Yig. Kräver ett människooffer och minst tio timmar av mässande och stänkande med blod. Utförs helst nattetid omgiven av ormar. Lyckas den, talar Yig till dig. Kostar 10 Magig Point och 1D4 san.
Hela Bil. Tar två timmar och kräver att något med blod i sig med blod äts upp levande. Du smörjer med blodet ett sigill på undersidan av bilen, sedan fungerar den ett tag. Kostar 1-5 Magic Points beroende på hur svårt felet är. Inga san.
Ömsa skinn. Du sväljer en kille levande. Ditt skin ramlar av och sedan ser du ut som honom. Du får en del av hans minnen. 8 MP och 1D8 san. Tar 20 minuter.
Ta ut dina ögon och slicka på dem. Du kan ta ut dina ögon och slicka på dem. Kostar 1 MP och 1 san. Tillfredställer Yig och åskådare. Tar 1 minut.
Offra till Yig. Ja, man liksom offrar till honom, så gillar han en. Gör man det med rätt mässande och skrik, tar han offrets själ. Tar då 2 timmar, men man får halva offrets MP.
Giftig Hud. Din hud kan bli lika giftig som kobrans bett. Det kostar 2 MP, tar 1 minut och varar i 30 minuter. Fungerar dock inte som kontaktgift.

Spåra med tungan. Kostar 3 MP och sedan kan du använda din tunga lika väl som en hunds nos. Tar 10 minuter att lägga och den inbegriper att man springer runt i en cirkel och skriker ett tag.
Yigs välsignelse. Om man offrar lite blod till något, blir det välsignat till Yig och får ökad magisk förmåga. Alltså del av Yigs visdom. Det är väldigt kraftfullt! Tar 15 minuter och kostar 5 MP.
Metamorfosis. Du studerar fortfarande den här ritualen, men när du kan den till fullo, kommer du att kunna bli en gigantisk orm!

Glen Glover (egentligen Francois Pétion) MIB från Haiti. Kontakter på Antarktis. Könsstympad. Medlem i Tonton Macoute.
Du är en infiltratör från en hemlig, magisk organisation (mer om den senare). Du har dödat den riktige Glen Glover och tagit hans plats. Du är en övermänniska som tjänar Jordens sanna herrar. Något du blev utvald till redan som barn. Din far var med i den hemliga Tonton Macoute (mer om den också senare) och det var naturligt att du skulle följa samma väg som honom.
Efter flera år av trogen tjänst, invigs du i de sanna mysterierna. En del av din själ och en del av din kropp (din snopp) offrades åt loas (heliga andar) och deras kraft fyllde dig istället.
Nu kan du aldrig få barn och har svårt att känna känslor. Men i gengäld är du en övermänsklig tjänare åt de visa Hounganerna. Du kan se ner i helvetet självt utan att rygga. Du är en supermänniska. Du är någonstans inom dig kanske glad över att du inte kan känna känslor, för då skulle du nog känna fasa.
Du är totalt lojal mot dina herrar. Det finns inget val – längre.

Detta är dina order:
”Se till att CIA inte får tag i lämningar från en gammal civilisation. Och nu pratar vi inte Maya här, utan en äldre. Alltså en jättegammal civilisation.
Samma sak gäller den arkeologiska expeditionen. De får inte heller hitta någonting från den jättegamla civilisationen.
Om någon verkar vara nära att göra det, blir du och din kollega tvungna att döda alla andra. Är det möjligt skall ni helst undvika att det går så långt.
Vi har en agent bland dem. Han heter Uri Adell. Är soldat och delvis hjärntvättad. Är på vår sida, så döda honom inte**.**
Det är du och vår andra agent Alexandre Pierre Boyer, som under operationen kallar sig Bernardo Fioreska, som skall utföra det här. Du har fått våra order och du är er ledare. Boyer är dock mycket kompetent och hans specialitet är hjärntvätt. Använd det omsorgsfullt.
Det är allt. Må Loas kraft vara med dig.”

Du har inga andra intressen än att vara MIB. Zombies har inga intressen.
Fast dom kan tänka självständigt och prata fungerande med folk.

Ton Ton Macoute - En hemlig polisorganisation på Haiti som skapades av Papa Doc Duvalier. De sägs ha övermänskliga förmågor och räknar flera houngans (häxmästare) bland sina medlemmar. De har uppkallats efter en haitisk bogeyman som själ barn, och namnet syftar till deras förmåga att få folk att försvinna spårlöst. De sägs ha upplösts i och med Baby Doc Duvaliers fall. Alla vet att så inte var fallet, utan att de fortfarande verkar under halvt ordnade former.
Så mycket vet alla om Ton Ton Macoute och som så många andra saker som alla vet, så är det till största delen fel. Ton Ton Macoute är i själva verket en elitorganisation i tjänst åt Voudouns sanna herrar.
När den afrikanska andetron spred sig genom världen genom slavhandeln, så förde den med sig kraftfulla magiker och häxmästare. Ett internationellt nätverk upprättades genom magiska metoder och snart fanns det en kraftfull organisation som sträckte sig från Kapstaden till Los Angeles. Voudoun är en blandning av religion och magi, och nu hade den fått en utbredning som annars aldrig skulle ha uppkommit. Genom att så många av olika stammar blandades på slavskepp och plantager skedde det också en slags korspollinering av olika magiska inriktningar som aldrig skulle ha uppkommit naturligt. Vid mötet med den vita kulturen tog de också till sig kristna drag. Voudoun blev en smältdegel för alla typer av andetro.

I och med att nätverket växte så växte också häxmästarnas makt, och vid slavrevolten på Haiti (som de delvis organiserade) var det dags att börja ta en aktiv del i politiken. Ton Ton Macoute skapades för att de skulle ha en hand som syntes utåt och gav dem en möjlighet att också verka i det öppna till viss del.
Vad är då en Ton Ton Macoute? Svaret skiftar, ibland döljer det sig en houngan (häxmästare) bakom de mörka solglasögonen. Ibland är det en revolverman med lite ockult backup. Den märkligaste möjligheten är dock den att det är en MIB. Hounganernas makt omsveper jordens alla länder och deras magi och veves (en form av voudountrollformel) ger ibland konstiga utslag. Vad deras slutliga mål är säger de inte, inte ens till sina trogna tjänare, men de försöker avleda mänsklighetens blick från de mer uppseendeväckande magiska misslyckandena och katastroferna. Deras metod är lika enkel som genial. Sedan UFO-myterna på 50-talet har man talat om Män I Svart som ställer märkliga frågor och kanske arbetar åt USA:s regering. I själva verket är detta en metod att få alla undrande att spekulera om flygande tefat och rymdvarelser, med kanske en misstänksam blick på regeringen, när ett ljussken flyger över himlen.
Sedan 50-talet har houngans sänt ut Ton Ton Macoute i svarta, glänsande kostymer för att blanda bort korten vid alla magiska katastrofer där de har riskerat att avslöjas. De har även används i andra ljusskygga uppdrag som kan kräva stor fysisk förmåga.
MIB:ar är vanligen lite mer än normala människor. Det finns en komplicerad process där man kan delvis zombiefiera en person. Rörelserna blir mekaniska, men styrka, uthållighet, uppfattning och intellekt (analytiskt, inte kreativt) ökar. Det blir också omöjligt för personen att förråda hounganen som genomförde ritualen. De ses som övermänniskor inom organisationen, vilket naturligtvis är sant.
Det var också de beryktade MIB:arna som fick uppdraget för några år sedan att fara till Antarktis. Några hounganer hade fått vittring på något stort magiskt som skulle finnas där och man ville veta vad det var och lägga beslag på det för att använda det som ett vapen i sin långa kamp. MIB:arna anlände till den frusna kontinenten försedda med en mental karta skapad på Haiti. Det tog naturligtvis lång tid att hitta det man sökte och många modiga MIB:ar förlorades, men till slut hittade man något som översteg deras största förväntningar. En helt nästan orörd stad från en förmänsklig civilisation från en annan värld. Sedan dess har Ton Ton Macoute och deras herrar arbetat på att förstå det som finns där, Man har fått fram fantastiska resultat som nu väntar på att användas.
Nyligen såg man i drömsyner och visioner att en liknande sak skulle finnas under marken i Quintana Roo. Sedan länge har man infiltrerat CIA och fick reda på att de skall skicka en expedition dit. Naturligtvis är de ute efter de magiska vapen som kan finnas där. Något som inte kan tillåtas hamna i deras händer. Om de inte hittar någonting behöver ni inte göra någonting, men det är precis lika troligt att ni kan behöva döda alla i gruppen.
Förutom världens olika underrättelsetjänster är de fiender ni främst stöter på olika former av sekter som dyrkar gamla gudar. De har en otäck likhet mellan varandra och de tycks verkligen handla utifrån direktiv utifrån. Ni MIB:ar vet själva inte hur det ligger till med den saken, men är säkra på att Houngas arbetar med problemet.
En slags allmän inställning inom organisationen är ”kraft genom magi. Magi genom förståelse och vishet åt de utvalda.”
Man kanske skall påminna om att den här konspirationen aldrig har blivit avslöjad av någon och den ämnar ha det på det sättet.

Gruppen du infiltrerar består av:
Alexandre Pierre Boyer, kallar sig här Bernardo Fioreska. Du har aldrig arbetat med Alexandre tidigare. Du mötte upp med honom i Indien dit du skickades som förstärkning. Han sägs vara en expert på hjärntvätt, men kan nog inget om dykning. Något som kan ge er

problem i framtiden, om du inte stöttar honom. Alexandre tycks ha fantastiska förmågor till skådespel. Som en del i sitt cover lyckas han framstå mycket livligare än alla andra zombies du har träffat och du är nästan svartsjuk.
Paul Gant – En åldrande mördare. Inte särskilt intelligent. Om ni måste ta ut resten av gruppen bör han vara den förste ni dödar.
Trevor Morrell – Er ”ledare”. Följ alla hans order. Försök undvika att verka för effektiv. Han verkar vara en uppmärksam spion och det gör honom farlig.
August Sterner – Han är från USA, men har märkligt god kännedom om djungeln. Uppenbarligen en veteran inom CIA: Du känner konstig utstrålning från honom. Han utstrålar inte död som du, utan liv.

Spells:
Voododocka. Tar en timma att bygga, men sedan har man en sak man kan påverka för att påverka en människa på avstånd. Man kan också spåra offret med dockans hjälp. Det är ett band mellan offret och dockan helt enkelt. Kostar 5 MP.
Good Impressions. När man lägger den här, tycker folk att man är trevlig och de tror på en. Den kostar 4 MP och tar 10 minuter att utföra. Den kräver att något offras till Loas. Desto större offer, desto bättre effekt. Observera att saker som sprit och cigaretter fungerar som offer. Räcker i en timma.
Luck of the Loa. Den här ritualen ger dig fruktansvärd tur. Kulor missar dig, fiender hittar dig inte i mörkret och man kan vinna i spel med den också. Den kostar 7 MP och tar 1 minut att lägga. Inga offer, men den räcker bara i 10 minuter.

Utrustning:
Mojo – En påse man inte får öppna. Hounganerna har gjort den åt dig. Den är personlig och den skyddar dig mot alla svagare förbannelser och andar.

Paul Gant - Hemingayistisk individ, Seriemördare, Enda kontakten till New-Age-agenten.
Du har hand om sprängämnena, men du är samtidigt en man med många talanger. Resten av gruppen består inte av personer vars främsta uppgift det har varit att döda. Firman är stor och det behövs massor av olika typer av personal. Du är den siste man vänder sig till, förutom städarna.
När du började i branschen, dödabranschen alltså, var du krypskytt i Vietnamn. Du utförde en del våta jobb åt Firman där nere. Även på den amerikanska sidan fanns det några som kunde vara obekväma. När kriget tog slut, visste du för mycket. De var endera tvungna att värva dig eller skjuta dig. Dom valde det första alternativet. Och sedan dess har du dödat åt CIA. Det har varit en lång och märklig karriär. Det har ibland funnits möjligheter att avancera, eller göra något annat, men du tänker på dig själv som en jägare av det farligaste villebrådet. Herre Gud vad du älskar ditt arbete! Du har dödat på fem kontinenter med allt ifrån strypsnara till DC9:or. Finns valet mellan att döda eller göra något annat, väljer du nästan alltid att döda. Det är bäst så.
Det har antytts att du kanske börjar bli lite till åren för ditt jobb, och det oroar dig en smula. Själv vet du att du är minst lika farlig nu, som när du var trettio, men det kan behöva bevisas för cheferna. På det här uppdraget tänker du göra ditt bästa för att se till att det blir ett snyggt, sterilt jobb.
Du kom till Quantana Roo före de andra. Man släppte ner dig med fallskärm för att sondera. Under en din sondering kom du till liten indianby och köpte sprit. När du gick därifrån misstänkte du att du var förföljd. Mycket riktigt, tre indianer bara ”råkade” ha samma väg. Du visade att du inte ville ha några vittnen med hjälp av en Bowiekniv.
Därefter hittade du en bra glänta för dem att landa i. Helikoptern kom dit släppte av de andra. Du har faktiskt två uppdrag du måste se till på det här jobbet. Det första är att när ni dödar expeditionsgruppen, så måste det se ut som en olycka. Gärna ett ras. Det andra är att ni tydligen har en informationslämnare bland arkeologerna och utgrävarna. Du har sett bilder på honom och du vet vad han heter. Han heter Sidney Adamas och utger sig för att vara reporter. Du skall se till att han inte blir skadad i attentatet och kan helskinnad komma tillbaka och redogöra för den hemska olyckan och ge Firman sin information. Du är den enda som vet vad han heter. Det är ett tecken på att de litar på dig. De vill skydda killens identitet. Om det skulle råka slippa ut, kanske du blir tvungen att döda av några i den egna gruppen. Det vore inte första gången.

Råd till spelaren: Det kanske har framgått av texten ovanför, men om det inte har det så – ja, Gant är sinnesjuk. Han är en seriemördare i regeringens tjänst. Ett åldrande missfall ur det kalla kriget. Han har lätt att döda någon i hetsigt mod, och sedan efterrationaliserar han det som ett nödvändigt offer. Han har byggt upp en slags bild av sig själv som den hårde ensamvargen, som mördar för demokratin och sitt land. Och de här lögnerna är väldigt mycket till för honom själv. Han behöver sina lögner. Utåt har han ett orubbligt självförtroende, men om man skrapar på det kan han lätt gå över styr. Han är en tickande bomb för folk i hans närhet.

Utseende: Kraftig, distingerad, pipskägg, mustasch, grått hår. Använder läsglasögon. Bär alltid flera vapen.

Din grupp:
Trevor Morrell – Ledaren. Försök göra som han säger, så du gör ett gott intryck.
Glen GLover – En kall kille.
Bernardo Fioreska – Är det sådana här dom värvar nu för tiden. Förmodligen här därför att han dykning. Det sägs dessutom han tycker om opera. Om du måste göra ett gott intryck på honom, kan du säga något om opera. Du har en gång dödat på en opera.
August Sterner – En veteran, precis som du. Ni vet var ni har varandra.

August Sterner - CIA-veteran. Dubbelagent för Nazisterna.
Du föddes strax efter andra världskriget av flyende tyska nationalister i Mexico. Dina föräldrar tillhörde en liten gruppering av nazister kallad Thule Geselschaft, som när kriget var förlorat startade motståndsrörelsen Varulvarna. Man stred bra mot ockupationsmakterna, men till sist var man tvungen att inse att deras motstånd var förlorat och tvingades fly till Sydamerika, som många andra ledande nazister gjorde. Där splittrades gruppen upp och dina föräldrar hamnade med en liten grupp i Mexicos ogenomträngliga djungler. Där föddes du. Ni levde ett hårt, men fritt liv. Ni odlade och jagade er egen mat och hade viss handel med traktens indianska befolkning. Samtidigt planerade ni för Det tredje rikets återuppståndelse. Barnen som föddes i samhället tränades redan från låg ålder för att bli perfekta, renrasiga soldater och infiltratörer. Visserligen var era resurser små, men ni gjorde det absolut bästa av dem. Dock blev den bristen med åren allt mer påtaglig.
När du var 18 år gammal skickades du till USA för att börja din karriär som infiltratör. Du sökte och lyckades bli antagen. Man var mycket imponerad av dina färdigheter, trots din relativt låga ålder.
Det har varit en lång och mödosam tid inom CIA, men samtidigt väldigt intressant, eftersom du fått se och göra så mycket inom Firman. Du är kanske inte den bästa infiltratören, eller mordmaskinen de har, men din erfarenhet gör dig bland de absolut mest eftertraktade personerna på fältet.
Samtidigt med dina uppdrag har du hjälpt dom återskapade Varulvarna med finanser (oftast illegalt införskaffade och utan CIA:s kunskap), information och kontakt med det ständigt växande underjordiska nazistiska nätverket. Det är med stolthet du kan se tillbaka på det du lyckats bygga och stötta i många länder. Naturligtvis har du ingen som helst tolerans till det ”bus” som flockas kring partiet i många länder, men inser att det är nödvändigt att ha tillgång till chocktrupper den dag ni tar makten (tills övermänniskan är framavlad). Den här gången skall det inte bli ett enstaka land som faller, utan hela Världen på en gång. På så sätt kan inga länder motsätta sig er och tusenårsriket är därmed säkrat. Det kanske inte sker under din livstid, men …
Ja, nu kommer vi till det där med livstid. Ett av de mer ljusskygga uppdragen du fått har varit att smuggla knark ur Sydamerika till USA för att på så sätt skaffa pengar som inte ingår i CIA:s normala budget och som behövs där inte regeringen kan skjuta till pengar. Uppdrag av den typen har du fått flera gånger och du har absolut inget emot att hjälpa till att korrumpera och förstöra Amerika.
Planet ni använde tog dock rutten nästan rakt över dina hemtrakter och du insåg din chans att verkligen radikalt kunna hjälpa till. Du saboterade planet och tvingade ner det i djungeln. Strax innan det störtade hoppade du, men den dumma piloten stannade naturligtvis kvar och försökte landa. När du hade sökt dig fram till planet, hade han försvunnit, men du såg spår av att han släpat knarket till en cenote och dumpat det där, för att kunna återkomma och hämta det med förstärkningar. Dina förstärkningar var dock snabbare och inom bara några timmar hade du och tre bröder från byn dykt ner och fiskat upp drogerna. Allt gick väldigt väl och med pengarna de har gett Varulvarna har man kunnat finansiera både en massa viktig utrustning och en relativt lönande affärsverksamhet baserad på turism i Maya-land.
Så var det nu det där med livstid; Det senaste året har ni som var med och dykt i cenoten märkt att ingen av er tycks ha åldrats sedan dess, ja ni tycks till och med ha föryngrats något. Först tänkte ni inte på det, men ju längre tiden går, desto mer uppenbart har det blivit. Ni vet också att ni i princip inte har något annat gemensamt än just den dykningen, bland annat eftersom du sällan är någon längre tid i byn. Ni har kommit fram till att det helt enkelt måste vara vattnet i den som har gett er evigt liv. Det kan inte vara ytvattnet, för man har testat det och det har ingen som helst effekt. Däremot är det nog vattnet på djupet som kan ha någon märklig effekt. Problemet är bara att ingen av dem som har dykt ner där för att undersöka det,

har kommit upp igen. Amerikanarna som dök ner efter knarket försvann också. Det här vattnet är helt enkelt något som måste monopoliseras av rörelsen!
För att göra situationen ännu värre, har du nu märkt att du har fått ett par gråa hår. Det tycks som om effekten börjar avta.
Du har bestämt dig för att avvakta och se hur den första expeditionen klarar sig, och när de är döda skall den här expeditionen få tjäna som försökskaniner. När all information om vad det är som stoppar er är inhämtad, så att det kan undanröjas, skall du se till att cenoten hamnar i Thule Geselschaft ägo. Jo, förresten, rent praktiskt är den nästan det. Medan du är här och håller grupperna under uppsikt, skall en annan av dina bröder se till att marken köps loss från Mexikanska staten till ett av era företag. Han brukar vara riktigt bra på sådana påtryckningar.

Utseendemässigt ser du ut att vara i 40-50 årsålder, arisk och hård som en kokosnöt. Du har snaggat, ljust hår och isblå ögon. Du är inte otrevlig när du inte behöver det, men kan vara riktigt otäck när så krävs. Din långa erfarenhet har lärt dig att inte skaffa fiender i onödan, rätt läsa av folk i din omgivning och vara beredd, men avslappnad.
Du har ingen familj, men är relativt säker på att minst tio av barnen i Thule Geselschaft-byn är din avkomma. Ett av byns projekt är nämligen att avla fram övermänniskor och du har ofta fått tjänstgöra med din exemplariska genpool.

Något kanske skall nämnas om Thule Geselschaft också. Det är det hemliga, ockulta sällskap som låg bakom nazistpartiets bildande och också utgjorde dess ideologiska bas. Idén om supermänniskan, vrilkraften (magisk energi) och det rena ariska blodet härstammar från sällskapet. Magiska riter och ett slags ariskt arv är också en del av sällskapets bagage. Deras tro kan ses som en blandning av teosofi och madame Blavatskys läror, Rudolf Steiners antropologi, gurdjieffiana (jobba-tills-du-dör-magi), rosenkorsorden, Wagner, Eddan, och naturligtvis antisemitism.
De var en del av den ideologiska ledningen bakom SS och väldigt kortfattat kan sägas att deras idéer om historien och tyskarnas historiska arv var att allt gott kom från tyskarna och i det rena blodet finns det också en slags magisk kraft. De har också obekräftade teorier att arierna utvandrade från Jordens innandöme via ett hål på nordpolen (Thule). När arierna senare blandade sig med de lägre stående apmänniskorna som bodde på ytan, bildades de andra, lägre raserna.
Du är en rationell man och är inte riktigt säker på hur mycket tillit du sätter till ihåligajorden-teorin, men vad det gäller den ariska rasens öde och de magiska ritualernas kraft, så är du en sann troende.

Gruppen du arbetar tillsammans med:
Trevor Morrell – En kompetent ledare. Skicklig informationssamlare. Du har under honom här i Sydamerika med just den nämnda knarksmugglingen. Se upp med honom
Paul Gant – En legend inom firman. Svårt att säga hur många människor han har dödat, men du tror det är ganska långt över hundra. Du hade helst önskat att han inte var med på den här expeditionen, eftersom han är så oberäknelig.
Glen Glover – En Sydamerikansk agent. Du vet inte så mycket om honom.
Bernardo Fioreska – Er dykexpert. Något annat verkar han inte kunna. Du har dock hört på omvägar att han har ett varmt operaintresse. Du tycker själv om Wagner, så om tillfälle ges kan man ju alltid diskutera lite opera. Allt för få bryr sig om kultur i den här branschen.

1990s

Investigator Name August Sterner
Occupation CIA Fältagent **Sex** Male
Nationality Amerikan **Age** 55
Birthplace Quintana Roo
Colleges, Degrees New York State University
Mental Disorders none

Characteristics & Rolls

STR	16	DEX	17	INT	15	Idea	75
CON	17	APP	10	POW	13	Luck	65
SIZ	16	SAN	65	EDU	19	Know	95

99-Cthulhu Mythos 99 Damage Bonus +1d4

Call of Cthulhu Investigator Sheet

Player's Name

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

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 Skills

☐	Accounting (10%)	53
☐	Anthropology (00)	15
☐	Archaeology (00)	
	Art (05%):	
☐		
☐		
☐	Astronomy (00)	
☐	Bargain (05%)	38
☐	Biology (00)	45
☐	Chemistry (00)	
☐	Climb (40%)	54
☐	Computer Use (00)	45
☐	Conceal (15%)	55
☐	Credit Rating (15%)	55
	Cthulhu Mythos (00)	
☐	Dodge (DEX x2)	59
☐	Drive Auto (20%)	50
☐	Electrical Repair (10%)	35
☐	Electronics (00)	55
☐	Fast Talk (05%)	
☐	First Aid (30%)	51
☐	Geology (00)	
☐	Hide (10%)	35
☐	History (20%)	75
☐	Jump (25%)	55
☐	Law (05%)	45
☐	Library Use (25%)	30
☐	Listen (25%)	
☐	Locksmith (00)	

☐	Martial Arts (00)	20
☐	Mechanical Repair (20%)	
☐	Medicine (05%)	
☐	Natural History (10%)	
☐	Navigate (10%)	33
☐	Occult (05%)	40
☐	Operate Hvy. Machine (00)	
	Other Language (00):	
☐	*Engelska*	85
☐	*Spanska*	85
☐	*Yucatec Maya*	45
	Own Language (EDU x5):	
☐	*Tyska*	95
☐	Persuade (15%)	30
☐	Pharmacy (00)	29
☐	Photography (10%)	
☐	Physics (00)	
	Pilot (00):	
☐	*Aircraft*	45
☐		
☐		
☐	Psychoanalysis (00)	
☐	Psychology (05%)	20
☐	Ride (05%)	40
☐	Sneak (10%)	
☐	Spot Hidden (25%)	
☐	Swim (25%)	60
☐	Throw (25%)	
☐	Track (10%)	33

☐	*Dive*	50
☐		
☐		
	Weapons	
☐	Axe (20%)	
☐	Blackjack (40%)	
☐	Club (25%)	
☐	Knife (25%)	70
☐	Sabre (15%)	
☐	Sword (20%)	60
☐	Handgun (20%)	75
☐	Machine Gun (15%)	
☐	Rifle (25%)	75
☐	Shotgun (30%)	
☐	Submachine Gun (15%)	40

Hand-To-Hand Weapons

	Attack or Weapon Type	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
☐	Fist/Punch (50%)	60	1d3+1d4	1	n/a
☐	Head Butt (10%)	45	2d4	1	n/a
☐	Kick (25%)	45	1d6+1d4	1	n/a
☐	Grapple (25%)	25	special	1	n/a
☐	*Machete*	15	1d8+1+1d4	1	20
☐	*Knife*	70	2d4+2	1	15
☐					
☐					
☐					

Firearms

Firearm	Current Skill %	Attack Damage	Base Range	Shots /Round	Shots In Gun	Malfunc. Number	Hit Points
Ingram MAC-11	40	1d8	20 yards	3 or burst	32	96	6

permission granted to copy for personal use only—copyright 1994 by Chaosium Inc. Postscript version by Jonathan Sarr (surge@cs.washington.edu)

1990s

Investigator Name Trevor Morrell
Occupation CIA Fältagent **Sex** Male
Nationality Amerikan **Age** 41
Birthplace Long Island
Colleges, Degrees Stanford
Mental Disorders none

Characteristics & Rolls

STR	10	DEX	10	INT	17	Idea	85
CON	11	APP	11	POW	17	Luck	85
SIZ	12	SAN	85	EDU	20	Know	100

99-Cthulhu Mythos 93 Damage Bonus 0

Call of Cthulhu Investigator Sheet

Player's Name

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

Hit Points

Dead -2 -1 0 UNCONSCIOUS 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 Skills

☐	Accounting (10%)	95
☐	Anthropology (00)	
☐	Archaeology (00)	
	Art (05%):	
☐		
☐		
☐	Astronomy (00)	
☐	Bargain (05%)	85
☐	Biology (00)	
☐	Chemistry (00)	
☐	Climb (40%)	
☐	Computer Use (00)	75
☐	Conceal (15%)	65
☐	Credit Rating (15%)	75
	Cthulhu Mythos (00)	6
☐	Dodge (DEX x2)	20
☐	Drive Auto (20%)	30
☐	Electrical Repair (10%)	
☐	Electronics (00)	
☐	Fast Talk (05%)	85
☐	First Aid (30%)	45
☐	Geology (00)	
☐	Hide (10%)	
☐	History (20%)	30
☐	Jump (25%)	
☐	Law (05%)	85
☐	Library Use (25%)	55
☐	Listen (25%)	
☐	Locksmith (00)	

☐	Martial Arts (00)	
☐	Mechanical Repair (20%)	
☐	Medicine (05%)	
☐	Natural History (10%)	
☐	Navigate (10%)	20
☐	Occult (05%)	15
☐	Operate Hvy. Machine (00)	
	Other Language (00):	
☐	Spanska	85
☐	Japanska	45
☐		
	Own Language (EDU x5):	
☐	Engelska	120
☐	Persuade (15%)	68
☐	Pharmacy (00)	15
☐	Photography (10%)	
☐	Physics (00)	
	Pilot (00):	
☐		
☐		
☐		
☐	Psychoanalysis (00)	10
☐	Psychology (05%)	75
☐	Ride (05%)	
☐	Sneak (10%)	
☐	Spot Hidden (25%)	
☐	Swim (25%)	40
☐	Throw (25%)	
☐	Track (10%)	

☐	Dive	40
☐		
☐		
	Weapons	
☐	Axe (20%)	
☐	Blackjack (40%)	
☐	Club (25%)	
☐	Knife (25%)	
☐	Sabre (15%)	
☐	Sword (20%)	
☐	Handgun (20%)	75
☐	Machine Gun (15%)	
☐	Rifle (25%)	
☐	Shotgun (30%)	
☐	Submachine Gun (15%)	

Hand-To-Hand Weapons

	Attack or Weapon Type	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
☐	Fist/Punch (50%)	50	1d3	1	n/a
☐	Head Butt (10%)	10	1d4	1	n/a
☐	Kick (25%)	25	1d6	1	n/a
☐	Grapple (25%)	25	special	1	n/a
☐	Machete	15	1d8+1	1	20
☐	Knife	25	1d4+2	1	15
☐					
☐					
☐					

Firearms

Firearm	Current Skill %	Attack Damage	Base Range	Shots /Round	Shots In Gun	Malfunc. Number	Hit Points
Ingram MAC-11	15	1d8	20 yards	3 or burst	32	96	6
7.65 mm automatic	75	1d8	15 yards	3	8	99	8

permission granted to copy for personal use only—copyright 1994 by Chaosium Inc. Postscript version by Jonathan Sarr (surge@cs.washington.edu)

1990s

Investigator Name Sharlavalja Shoshawashavi
Occupation Bilmekaniker **Sex** Male
Nationality Indier **Age** 29
Birthplace Calcutta
Colleges, Degrees none
Mental Disorders Orm-fetisch

Characteristics & Rolls

STR	9	DEX	19	INT	6	Idea	30
CON	7	APP	7	POW	24	Luck	120
SIZ	12	SAN	80	EDU	8	Know	40

99-Cthulhu Mythos 44 Damage Bonus 0

Call of Cthulhu Investigator Sheet

Player's Name

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

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 Skills

Accounting (10%)		
Anthropology (00)	45	
Archaeology (00)		
Art (05%):		
Astronomy (00)		
Bargain (05%)		
Biology (00)	14	
Chemistry (00)		
Climb (40%)		
Computer Use (00)		
Conceal (15%)	95	
Credit Rating (15%)		
Cthulhu Mythos (00)	55	
Dodge (DEX x2)	75	
Drive Auto (20%)		
Electrical Repair (10%)	15	
Electronics (00)		
Fast Talk (05%)		
First Aid (30%)		
Geology (00)		
Hide (10%)	100	
History (20%)		
Jump (25%)		
Law (05%)	0	
Library Use (25%)	0	
Listen (25%)		
Locksmith (00)		
Martial Arts (00)		
Mechanical Repair (20%)	35	
Medicine (05%)		
Natural History (10%)		
Navigate (10%)		
Occult (05%)	55	
Operate Hvy. Machine (00)	65	
Other Language (00):		
Franska	85	
Engelska	75	
Own Language (EDU x5):		
Indiska	40	
Persuade (15%)		
Pharmacy (00)		
Photography (10%)		
Physics (00)		
Pilot (00):		
Psychoanalysis (00)		
Psychology (05%)		
Ride (05%)		
Sneak (10%)	80	
Spot Hidden (25%)		
Swim (25%)	50	
Throw (25%)		
Track (10%)		
Dive	30	
Weapons		
Axe (20%)		
Blackjack (40%)		
Club (25%)		
Knife (25%)	80	
Sabre (15%)	75	
Sword (20%)		
Handgun (20%)		
Machine Gun (15%)		
Rifle (25%)		
Shotgun (30%)		
Submachine Gun (15%)		

Hand-To-Hand Weapons

Attack or Weapon Type	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
Fist/Punch (50%)	50	1d3	1	n/a
Head Butt (10%)	10	1d4	1	n/a
Kick (25%)	25	1d6	1	n/a
Grapple (25%)	80	special	1	n/a
Machete	75	1d8+1	1	20
Knife	80	1d4+2	1	15

Firearms

Firearm	Current Skill %	Attack Damage	Base Range	Shots /Round	Shots In Gun	Malfunc. Number	Hit Points
Ingram MAC-11	15	1d8	20 yards	3 or burst	32	96	6

permission granted to copy for personal use only—copyright 1994 by Chaosium Inc. Postscript version by Jonathan Sarr (surge@cs.washington.edu)

1990s

Investigator Name Paul Gant
Occupation CIA Fältagent **Sex** Male
Nationality Amerikan **Age** 59
Birthplace Arlo, Texas
Colleges, Degrees none
Mental Disorders ännu odiagnosticerad

Characteristics & Rolls

STR	18	DEX	18	INT	10	Idea	50
CON	18	APP	8	POW	15	Luck	75
SIZ	17	SAN	75	EDU	20	Know	100

99-Cthulhu Mythos 99 Damage Bonus +1d6

Call of Cthulhu Investigator Sheet

Player's Name

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

Hit Points

Dead -2 -1 0 UNCONSCIOUS 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 Skills

☐	Accounting (10%)	
☐	Anthropology (00)	
☐	Archaeology (00)	
	Art (05%):	
☐		
☐		
☐	Astronomy (00)	
☐	Bargain (05%)	
☐	Biology (00)	
☐	Chemistry (00)	
☐	Climb (40%)	80
☐	Computer Use (00)	
☐	Conceal (15%)	
☐	Credit Rating (15%)	
	Cthulhu Mythos (00)	
☐	Dodge (DEX x2)	60
☐	Drive Auto (20%)	85
☐	Electrical Repair (10%)	
☐	Electronics (00)	
☐	Fast Talk (05%)	
☐	First Aid (30%)	35
☐	Geology (00)	
☐	Hide (10%)	82
☐	History (20%)	
☐	Jump (25%)	
☐	Law (05%)	
☐	Library Use (25%)	
☐	Listen (25%)	65
☐	Locksmith (00)	40

☐	Martial Arts (00)	85
☐	Mechanical Repair (20%)	
☐	Medicine (05%)	
☐	Natural History (10%)	
☐	Navigate (10%)	
☐	Occult (05%)	
☐	Operate Hvy. Machine (00)	
	Other Language (00):	
☐		
☐		
☐		
	Own Language (EDU x5):	
☐	Engelska	100
☐	Persuade (15%)	
☐	Pharmacy (00)	
☐	Photography (10%)	
☐	Physics (00)	
	Pilot (00):	
☐		
☐		
☐		
☐	Psychoanalysis (00)	
☐	Psychology (05%)	
☐	Ride (05%)	
☐	Sneak (10%)	95
☐	Spot Hidden (25%)	
☐	Swim (25%)	75
☐	Throw (25%)	85
☐	Track (10%)	55

☐	Dive	60
☐		
☐		
	Weapons	
☐	Axe (20%)	40
☐	Blackjack (40%)	60
☐	Club (25%)	60
☐	Knife (25%)	95
☐	Sabre (15%)	40
☐	Sword (20%)	70
☐	Handgun (20%)	80
☐	Machine Gun (15%)	60
☐	Rifle (25%)	95
☐	Shotgun (30%)	80
☐	Submachine Gun (15%)	85

Hand-To-Hand Weapons

	Attack or Weapon Type	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
☐	Fist/Punch (50%)	95	1d3+1d6	1	n/a
☐	Head Butt (10%)	80	1d4+1d6	1	n/a
☐	Kick (25%)	90	2d6	1	n/a
☐	Grapple (25%)	40	special	1	n/a
☐	Machete	40	1d8+1+1d6	1	20
☐	Knife	95	1d4+2+1d6	1	15
☐					
☐					
☐					

Firearms

Firearm	Current Skill %	Attack Damage	Base Range	Shots /Round	Shots In Gun	Malfunc. Number	Hit Points
Steyr AUG	85	2d6	120 yards	1 or burst	30	99	12
.38 automatic	80	1d10	15 yards	2	6	99	8

permission granted to copy for personal use only—copyright 1994 by Chaosium Inc. Postscript version by Jonathan Sari (surge@cs.washington.edu)

1990s

Investigator Name Francois Pétion
Occupation Ton Ton Macoute **Sex** Male
Nationality Haitier **Age** 38
Birthplace Jacmel
Colleges, Degrees none
Mental Disorders none

Characteristics & Rolls

STR	19	DEX	18	INT	9	Idea	45
CON	20	APP	10	POW	14	Luck	70
SIZ	12	SAN	70	EDU	17	Know	85

99-Cthulhu Mythos 99 Damage Bonus +1d4

Call of Cthulhu Investigator Sheet

Player's Name

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

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 Skills

Accounting (10%)		
Anthropology (00)	30	
Archaeology (00)		
Art (05%):		
Astronomy (00)		
Bargain (05%)		
Biology (00)		
Chemistry (00)		
Climb (40%)	70	
Computer Use (00)	30	
Conceal (15%)	40	
Credit Rating (15%)	65	
Cthulhu Mythos (00)		
Dodge (DEX x2)	50	
Drive Auto (20%)	70	
Electrical Repair (10%)		
Electronics (00)	60	
Fast Talk (05%)	95	
First Aid (30%)	0	
Geology (00)		
Hide (10%)		
History (20%)	40	
Jump (25%)	63	
Law (05%)	75	
Library Use (25%)		
Listen (25%)	150	
Locksmith (00)	40	
Martial Arts (00)	120	
Mechanical Repair (20%)		
Medicine (05%)		
Natural History (10%)		
Navigate (10%)		
Occult (05%)	75	
Operate Hvy. Machine (00)		
Other Language (00):		
Engelska	90	
Kreol	85	
Own Language (EDU x5):		
Franska	85	
Persuade (15%)	50	
Pharmacy (00)		
Photography (10%)		
Physics (00)		
Pilot (00):		
Spaceship	10	
Psychoanalysis (00)		
Psychology (05%)	30	
Ride (05%)		
Sneak (10%)		
Spot Hidden (25%)		
Swim (25%)	40	
Throw (25%)		
Track (10%)	55	
Hypnos	70	
Dive	30	
Weapons		
Axe (20%)	95	
Blackjack (40%)		
Club (25%)		
Knife (25%)		
Sabre (15%)		
Sword (20%)		
Handgun (20%)	75	
Machine Gun (15%)		
Rifle (25%)		
Shotgun (30%)	55	
Submachine Gun (15%)	55	

Hand-To-Hand Weapons

Attack or Weapon Type	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
Fist/Punch (50%)	85	1d3+1d4	1	n/a
Head Butt (10%)	10	2d4	1	n/a
Kick (25%)	65	1d6+1d4	1	n/a
Grapple (25%)	95	special	1	n/a
Machete	15	1d8+1+1d4	1	20
Knife	25	2d4+2	1	15

Firearms

Firearm	Current Skill %	Attack Damage	Base Range	Shots /Round	Shots In Gun	Malfunc. Number	Hit Points
Ingram MAC-11	55	1d8	20 yards	3 or burst	32	96	6

permission granted to copy for personal use only—copyright 1994 by Chaosium Inc. Postscript version by Jonathan Sari (surge@cs.washington.edu)