"ITER LAPPONICUM"

Allmän bakgrundsinformation

Sommaren 1924 utgick en vetenskaplig expedition från Uppsala till vildmarksområdet nordöst om treriksröset i nordligaste Lappland. Expeditionen leddes av antropologiprofessor Alfred Lundell och bestod i övrigt av tre lovande studenter: Sven Weglöf, Artur Rude och Roland Spjut och sex infödda (samiska) bärare. En jägare från trakten, Moses Touvaa, medföljde även som guide och tolk.

Expeditionens syfte var att insamla antropologiska data om och studera isolerade och ursprungliga (renrasiga) samer. Eftersom området tillhör Skandinaviens minst kulturpåverkade och mest isolerade, ansåg man sig här ha goda möjligheter att finna lämpliga studieobjekt.

Expeditionen, som färdades med båt från Stockholm till Luleå och vidare därifrån med buss, lämnade Karesuando den 15:e Juli på väg upp längs Könkämä älv i forsbåtar. Några dagar senare sågs de, vid sjön Kilpisjärvi, gå över gränsen till Finland. De rörde sig då i nord-östlig riktning mot ett permanent sameviste, som enligt uppgift skulle ligga ca tio mil från Svenska gränsen, dvs troligen på Norsk mark.

Den 11:e September irrade en av studenterna, Roland Spjut, in i en Nordnorsk fiskeby nära Altaälvens utlopp i Norra Ishavet. Svårt medtagen fördes han till Stockholm i tvångströja. De, tyvärr något halvhjärtade, försök som gjordes för att återfinna den försvunna expeditionen gav inget annat resultat än att den, med hög sannolikhet, nått ett sameviste och sedan fortsatt in i vildmarken.

Den försvunne Sven Weglöfs äldre bror; Axel Weglöf, en av Sveriges främsta psykologer, tog sig an den mentalt tillintetgjorde Roland Spjut och försökte utröna vad som hänt. Mer än två månader senare visste han tillräckligt för att, tillsammans med en av professor Lundells kollegor; Rolf Nordenstreng (nyligen hemkommen från Köpenhamn), i sammarbete med myndigheterna organisera en privat finansierad undsättnings- och utredningsexpedition. Då det föreligger risk för

konfrontation med fientligt sinnade samer medföljer ett polisbefäl och två konstaplar. De Norska och Finska myndigheterna är informerade och har givit expeditionen klartecken att hantera ärendet i enlighet med Svensk lag även på deras teritorium. Som tolk och sakkunnig har staten även ställt sin officiellt ansvarige för "samefrågor"-prästen Johannes Englund- till förfogande.

Exempel på uttalanden av Roland Sjut

"De snälla samerna var snälla... de dödade ingen... de varnade oss, men vi kunde ju inte veta... ---...sedan kom vi till Deras by... vi borde ha anat... så många döda... deras hemlighet; vi visste för mycket... de var rädda... Han/Satan kom... Skriken! Skriken!... och han bara log, han bara log... ---... vi såg inte solen på ett år... åt maskars föda... vi hörde/förstod... offer åt luuotghuoa... vi måste fly/varna... Alla kommer att dö!... bara jag... ensam... ---... luuotghuoa kommer... luuotghuoa kommer... luuotghuoa kommer..."

(Rolands regelbundet återkommande utbrott av ångestfyllda hysteriska skrik har redigerats bort i texten ovan.)

Kommentar

Englund och Eriksson har av samer i trakten kring Karesuando fått höra att ett främmande folk från öster för några år sedan bosatt sig någonstans i det aktuella området. Ingen vet något bestämt om nykomlingarna men de betraktas med stark misstro och misstänks allmänt för renstölder och t.o.m. för att ha dödat eller rövat bort samer som vågat sig alltför långt in på deras marker.

Aktiv spelstart

Det är morgon tisdagen den 13:e December (Lucia). Det är vackert väder. Alla utom Englund och Eriksson befinner sig i Uppsala eller Stockholm. Kl 06.30 nästa dag avgår ångbåten "Oscar II" från Stockholm till Luleå. Spelarna får nu lov att göra upp egna privata utrustningslistor (inom rimliga gränser: ingen dynamit, inga SMG, inga hyrda livvakter osv). De gemensamma, "stora", utrustningsdetaljerna är redan ombesörjda (tex mat, tält sovsäckar, ytterkläder, skidor, snöskor o.dyl). Efterforskningar leder till följande: det finns inga kartor över området, inga reseskildringar, vetenskapliga rapporter eller likn. Landskapet består främst av tundra men fjäll förekommer nog också. Om samerna som bebor området är föga känt. Vad gäller "inträngande folk från öster" finns en intressant notis i Olaus Magnus "Historia om de nordiska folken" från 1555. Han nämner att;

"Ett främmande folk från öster orsakade i Lappmarkerna mycken uppståndelse, buller och osämja. Skridfinnarne (samerna) skydde intränglingarne som rövade bort båd rendjur och folk. Dessa hedningar var kunniga i allsköns trolldomskonster och häxerier. Den Helige Hubertus led en lysande martyrdöd då han, i sina försök att frälsa dessa djävulens barn, blev nesligen och lömskt ihälslagen med hela sitt följe. Deras hiskeliga avgudadyrkan drog domen över dem i "den stora vinterstormen 1499", som enligt skridfinnarne "kastade själva fjällen över ända". Stormen drog död över båd bygd och obygd, över båd skridfinne och människa. Efter ovädrets härjningar sågs ingen östfolkare mer i Norden."

Resan till Luleå går via Gävle, Sundsvall och Skellefteå. Ankomst till Luleå på kvällen den 16:e. Det är ca -15 grader kallt. Johannes möter upp och visar till Stadshotellet. Tidigt nästa morgon bär det av i buss på vägen mot Karesuando. Vid middagstid passeras norra polcirkeln och expeditionsmedlemarna kan se en sista skymt av solen innan den försvinner under horisonten.

OBSERVERA att de nu befinner sig i polarnattens mörker och hädanefter endast har några timmars skymningsljus mitt på dagen att glädja sig åt, i övrigt störs mörkret endast av en avtagende måne (som mot slutet inte är mer in en nålstunn skära), stjärnljus och spöklikt norrsken (om det är klart väder). Även om de väldiga snöytorna reflekterar ljuset maximalt är det aldrig

riktigt ljust. Temperaturen stiger inte över -10 grader och på tundran finns det inget som heter vindstilla, det blåser bara mer eller mindre. LÅT INTE SPELARNA GLÖMMA DETTA!

Sent på kvällen kommer de fram till Svappavaara där den plogade vägen slutar. Nästa dag (den 18:e) får de fortsätta i två fyramans motorslädar som tar dem till Karesuando och Sven-Erik Erikssons lilla mäskstinkande stuga dit de anländer lite efter midnatt. Det är stjärnklart och rejält kallt (-30) och skyn flammar av ett mycket imponerande norrsken.
Efter en lyxbetonad sovmorgon, väckning kl 9.00, åker de i motorslädarna, längs Könkämä älv, till en av Sveriges nordligaste bosättningar, Laasi gård, där de nyfikna bönderna bjuder på mat och övernattning.
På förmiddagen dagen efter (20:e) korsar de gränsen till Finland vid sjön Kilpisjärvi. Det är inte längre så kallt, bara ca -15 grader, men nu börjar det blåsa allt kraftigare och snart är allt ett "vitt mörker". Expeditionens första övernattning i det fria blir ganska tuff, de hittar inte någon riktigt bra plats för tältet och stadsborna lär, trots sin utmattning, ha lite svårt att sova i det våldsamt skakande och fladdrande tältet. Då och då hörs brottstycken av avlägset vargyl.
Det blåser hårt nästa dag också men inte värre än att de kan fortsätta. Tidigt på kvällen kommer de till fjällbjörkskog och mer kuperad terräng. Det blir allt svårare att ta sig fram med de klumpiga motorslädarna. Vid elva-tiden kommer de fram till ett sameviste. Yrvakna samer tittar nyfiket ut ur sina kåtor och gästerna blir snart invisade i en "reservkåta".

Hur besöket i samebyn gestaltar sig i detalj är upp till GM och spelarna, om de t.ex. vill öda speltid på att tala med alla samer i byn så låt dem göra det (samerna talar endast samiska). En dag i byn bör räcka, sen mojnar vinden och på morgonen den 23:e är vädret fint. Låt dem få ställa de rätta frågorna innan de får reda på allt intressant, detta gäller speciellt all information om nåiden.

Grov bybeskrivning: 10-15 kåtor, ca. 80 samer (inkl. kvinnor, barn och åldringar), belägen i fjällbjörkskog nära en relativt stor älv som forsar fram i god fart, skogen är full av kringströvande renar.

Intressanta personer: "Hövdingen", kan berätta om den försvunna expeditonen,

" De gjorde en massa mätningar på oss och skrev ned en massa och ritade av våra kåtor och redskap och kläder osv...---De var väldigt intresserade av vår nåids kunskaper...han dog tyvärr för inte så länge sedan, tala med hans lärling (se nedan)...---...vi varnade dem faktiskt för svartfolket, de stjäl renar och om någon försöker ta tillbaka dem så försvinner dem med...men de lyssnade inte på oss, inte ens på nåiden, trots att han sa att svartfolket var omgivet av onda andar...---...vi vågar oss inte över älven längre, det är deras land nu...nåiden visste nog, men han är ju död ...vi är rädda för dem, de är galna..."

Nåidens lärling, en pojke i 16 årsåldern, är mycket orolig över vad som hänt. Nåiden dog "i tjänsten", dvs under utövandet av sina kunskaper i en ritual. Pojken vågar inte berätta allt (han vet i och för sig inte så mycket), nåidens kunskap är ju helig och hemlig, men han kan fås att säga att

"Nåiden gick in i andevärlden men kom inte tillbaka... han mötte (tror han) något där... något ont och mäktigt... något som inte lät honom komma tillbaka...--- Svartfolket "är i kontakt med"/ "umgås med"/ "har väckt" fel andar (han vägrar förklara vad han menar med "fel" andar)..."

Pojken är rädd för framtiden, han är alldeles för oerfaren och okunnig för att, som han säger,
"kunna skydda byn från onda andars inflytande och påverkan och upprätthålla kontakten med skyddsandarna".
Efter lång tvekan och helst så sent att spelarna redan bestämt sig för att fortsätta, ingen same vågar följa med som guide, berättar han om sitt sista (och desperata) hopp.

Den man som var nåid före den nyligen avlidne nåiden, en smått legendarisk, numera smått mytologisk figur. Han var en mycket mäktig nåid och när han uppnått en nästan misstänkt hög ålder (och lärt upp sin efterträdare) gav han sig iväg ensam till ett heligt fjäll (som ligger på andra sidan älven) för att förbereda sig för döden i ensamhet och sedan dö på helig mark. Enligt sägnen så dog han dock aldrig utan lever där än. Pojken är tveksam till detta men är trots allt beredd att visa vägen till svartfolkets by (han vet ungefär var den ligger) och sedan eventuellt försöka hitta "Den Gamle" om inget bättre alternativ står till buds efter en spaningsinsats eller likn. vid byn.

Om någon frågar pojken om "luuotghuoa" så blir han märkbart skrämd och svarar undvikande att "det är en andə". Med en god bit övertalningsförmåga kan man få ur honom att "luuotghuoa är en av andarna från den andra/yttre andevärlden, han hör inte hemma här." Han vägrar säga något mer. De andra samerna vet inget om luuotghuoa.

Intressanta föremål: Den förra expeditionen lämnade kvar en del onödig packning i byn, de avsåg att hämta den på hemvägen. Förutom en del kläder, tunga matlagningsartiklar o. dyl., så finns här en mängd anteckningar av antropologisk natur tex skallmått, medellängd, kroppsbehåring mm. Teckningar av kläder och prylar. Lundells egna noteringar nämner att nåiden talat med honom i enrum och varnat honom;
"Det mycket intressanta svartfolket förbereder tydligen något slags hokus-pokus som den vidskeplige stackaren är rädd skall dra olycka över hela trakten, han tror att det skulle vara mycket farligt att störa dem i deras förberedelser men ber mig att, om jag trots hans varningar tänker fortsätta, göra allt för att stoppa dem. Mycket intressant!"

Alltså, tillsammans med nåidlärlingen bor de nu (23:e) fortsätta mot svartfolkets by. Det går inte att korsa älven med motorslädarna och dessutom är terrängen på andra sidan inledningsvis sådan att de ändå inte är till någon nytta. Expeditionen får lov att fortsätta på skidor, med packningen i ryggsäckar och i pulkor. Packningsdetaljer lämnas till GM:s omdömme, de bör dock ha mat för minst 10 dagar. (Eventuella önskemål om medtagande av en eller flera 20-liters bensindunkar bör avslås eller alternativt ställa till så mycket extra besvär att de senare tvingas dumpa den.)

Andra sidan älven

Efter att ha korsat älven på en nervpirrande men stabil (för skidåkare) snöbrygga och under förmiddagen kämpat sig fram genom snårig fjällbjörkskog kommer de åter ut på tundran. Till allas glädje blåser det strax upp till hård kuling. För att undgå vinden får de på kvällen lov att slå läger i en uttorkad bäckfåra. Högst obekvämt men nästan vindstilla. Tänk på att påminna alla "låg-DEX" karaktärer, speciellt Axel (som förr eller senare lär bli tvungen att åka pulka för att inte sinka de övriga), om hur

fruktansvärt ansträngande, kallt och allmänt jobbigt det är att tillbringa sin julhelg på det här viset. Sadism uppmanas!

Nästa morgon (julafton!) är mörk, kall och blåsig och de flesta är trötta och ledbrutna. Dagen förflyter utan att de ser något annat än snö, snö och snö. Övernattning utan lä. Vargyl i närheten.

När juldagsmorgon glimmar blåser det som vanligt men idag får de se något annat än snö. Vid tre-tiden får de som åker främst plötsligt syn på någon som sitter i snön på en liten upphöjning ca 40 m rakt framför dem. 40 m är siktdjupet i den kringvirvlande snön, vill de se vad som finns längre bort måste de gå närmare.
Från 40 m håll ser man att det är en barhuvad same i svarta kläder som sitter i lotusställning,
30 m: hans kläder, som är uppknäppta i halsen, är rikt utsmyckade med brodderier, han är barhänt, han ler brett, hans genomträngande blick möter varje betraktares blick, han har en vit lur/horn i bältet,
20 m: brodderierna är utförda i silvertråd, de är inte av traditionell samisk typ, hornet, som har svarta beslag, verkar bestå av flera sammanflätade horn, hans korpsvarta hår är något lockigt och ganska långt,
10 m: han är orakad, hans ögon är mycket mörka, hans blick är obehaglig och hans självsäkra leende oroande.
Om någon går närmare än så här så börjar en virvelvind sakta att bildas kring figuren och på några sekunder sveps han och alla inom en radie på ca 10 m in i ett moln av våldsamt kringvirvlande snö som efter ca 10-15 s upplöses lika snabbt som det bildades.

Det finns inga som helst spår efter mannen. Han ignorerar alla försök till att omringa honom men det går inte att smyga sig närmare än 10 m. Oavsett från vilket håll de närmar sig honom kommer alla att känna sig iaktagna. Han reagerar inte på tilltal. Om någon skjuter på honom eller kastar något mot honom så försvinner han enl. ovan, fast snabbare. Det går inte att vara säker på om han blivit träffad eller ej. Samepojken säger att det var en av svartfolket. Detta är faktist svartfolkets demoniske ledare,"Shamanen", en vansinnig och i högsta grad mäktig figur.

Efter mötet med figuren i snön övergår den hårda vinden gradvis i storm men innan de tvingas ge upp och slå läger kommer de dock fram till ett skogsbryn, i skogen kan de slå läger utan att tälten

blåser sönder. Samepojken tror att byn ligger inom några kilometer från tältet. Under natten blåser det djävul, de får ligga och hålla fast tälten.

Vid middagstid nästa dag (26:e) går det att stå upprätt utan att blåsa omkull och pojken kan tänka sig att i skydd av stormen försöka hitta byn för att "kolla läget". Han vågar inte gå ensam. Det visar sig att byn ligger bara 30 min. väg från tältet (om man går kortaste vägen). Se kartan!

När de kommer till byn är det första de ser de 4-7 m höga, rangliga och spindelbenslika offerställningarna, där totalt ca 25 förvridna, nakna och i vissa fall vanställda kroppar är upphängda. Det är både vanliga samer och "svartsamer" i ställningarna, de vanliga samerna har oftast torterats till döds och hänger/ligger stelnade i högst onaturliga och groteska kroppsställningar. Den som inte på ett tidigt stadium vänder bort blicken riskerar att förlora en SAN-point. Pojken mumlar att det är offer till luuotghuoa för att blidka honom och skydda byn.

Tänk på att snöstormen begränsar sikten till 10-20 m, de ser inte hela byn samtidigt. Det finns inte en enda levande varelse i byn, bara professor Lundell som sitter ensam i en kåta... Men det vet ju inte spelarna så låt dem oroligt smyga omkring och svettas. Stormen har blåst igen alla spår kring byn, men om man gräver lite kan man hitta dem. De flesta kåtorna är tomma och ointressanta, de innehåller på sin höjd några skitiga renfällar, äckliga matrester och kantstötta husgeråd. Byn är inte slutgiltigt övergiven, snarare verkar det som om alla har stuckit på semester. Den som rotar i eldstäderna kan fortfarande ana en viss värme, ett till två dygn lär ha förflutit sedan byn lämnades. Det finns tre intressanta fynd att göra här.

Om man lyfter på renfällen längst in i matkällaren hittar man ett "lock" till en konformad jordhåla (spetsen uppåt). Den som vågar sig ner här kan, förutom div. klädtrasor, matrester och avskräde, hitta följande; Artur Rudes vigselring (nergrävd och väl inslagen i en klädtrasa), Moses Touvaas (tomma) fickplunta och ena handske och Sven Weglöfs spruckna glasögon med följande ord inristade i glaset; "Axel-stoppa dem-farväl!"

I Shamanens hydda finns en kul sak. Golvet består av en ring av renhudar med en jämn sandyta i mitten (två meters diameter). På

sanden ligger ett intrikat mönster av benbitar, varav några är rödfärgade. Håll noga reda på vilka som ser detta mönster, det är nämligen en typ av förbannelse som fungerar så att alla som ser det hädanefter får fruktansvärda mardrömmar under varje längre sovperiod. Den som då lyckas med en sanity roll förlorar en SAN-point och den som misslyckas; en D3 SAN-points. Pojken säger att det är någon typ av magi förbunden med de onda andarna, men dess syfte känner han inte. Om de förstör mönstret upphör drömmarna efter tre dygn, i annat fall fortsätter de tills mönstret förstörs.

Om någon lyckas med en POW-roll (slår under/lika med sin POW på en D100) kan han komma ihåg vad han drömt; Han befinner sig på en jättelik, öde och konturlös snövidd, det är natt och han ser ett otal stjärnor och stjärnbilder, stjärnbilder han inte känner igen. Plötsligt hörs ett obeskrivligt, fasaväckande och blodisande skri, först svagt och långt borta men sedan starkare och allt närmare, han börjar springa men något kommer, något jättelikt och fruktansvärt, han känner hur han fryser till is men han fortsätter att springa, sedan blir han medveten om att han springer i luften och han vill ner men kan inte sluta springa, snart har han stjärnor inte bara över sig utan på alla sidor och så känner han hur han börjar förvandlas till något som han inte kan föreställa sig och han skriker... och vaknar.

Professor Lundell sitter ensam i en fullständigt mörk och ouppvärmd kåta. Han är klädd i sina egna kläder, men dessutom har han flera lager med samekläder på sig (bla. en stor renskinnsmössa), han är smutsig och skäggig, hans hy är blek (och kall) och hans blick är slö. Framför sig har han en liten "trolltrumma" som han aldrig lämnar ifrån sig till någon. Vid första anblicken ser han ut som en same, men med blont skägg. Hans första kommentar till sina "befriare" är; "Vad bra att ni kom, kan vi åka hem nu?"

Lundell är inte längre sig lik, en Psychology roll säger att han är galen, en Psychoanalysis roll (en analys tar ca 30 min.) att det verkar som om en stor del av hans medvetande saknas/är bortkopplat/avstängt. Han vet inte/minns inte vad som hänt. Han talar långsamt och trevande och upprepar sig ofta, dessutom har han en förmåga att hålla med den han pratar med, tex; "Jaså, du vill åka hem?"-"Ja, just det!"-"Hem till Tokyo?"- "Ja, det stämmer, hem till Tokyo." Om de ställer rätt frågor kan spelarna

få reda på att han inte vet: vem han är, var han är, hur han kommit hit, vilka studenterna är, var "hem" är,osv. Han minns dock att han inte alltid varit ensam,

"Det var en del folk här...men de var inte snälla ...de tyckte inte om mig...men Han var snäll...Han gav mig min fina trumma... jag tyckte om Honom...de andra var rädda för Honom...de vågade aldrig gå nära Honom...men Han var snäll...de andra var dumma...jag hoppas Han kommer tillbaka...jag vet inte var Han är, vet ni?...Han sa att ni skulle komma...jag vill hem...(osv in absurdum)"

Om någon frågar honom något på samiska verkar det nästan som om han nyktrar till, hans blick blir klarare, hans fåniga ansiktsuttryck blir allvarligare och när han svarar (på flytande samiska) verkar det som om han för en gångs skull förstår vad han säger. Han blir fåordigare och svaren dröjer längre men han svamlar inte, vill han inte svara är han bara tyst. Återgår de till svenska "förvandlas" han igen.
Om någon nämner "luuotghuoa" blir han allvarlig oavsett vilket språk som talas, men förnekar frenetiskt all kännedom om ordet.

I övrigt kan tilläggas att han inte har något behov av att äta, dricka eller sova, han fryser inte, svettas (eller blöder) inte och blir inte trött. Han är kall som en isbit, men alla hans kläder, som han aldrig tar av sig, döljer effektivt detta. Han försöker uppträda så naturligt som möjligt och härmar de andra så gott han kan. Lundell är död, hans kropp bebos av en ande som av Shamanen bundits där som hans slav, de kan kommunicera via andevärlden (detta sker på natten när professorn ser ut att sova). Så länge han är tillsammans med expeditionen vet shamanen var de är.

Pojken säger att han tror att Den Gamle kan bota honom, om inte annat så vet han säkert vad det är för fel på honom. Att följa svartlapparnas spår vågar han inte, tycker inte att expeditionen är rustad för ett möte med dem och särskilt inte med Honom.

I fjällen på väg till Den Gamle

På kvällen den 26:e mojnar vinden och det klarnar. Det blir en stjärnklar natt med ett imponerande norrsken. Pojken är rädd att det endast är ett tillfälligt avbrott i stormen och tycker att det är en god ide´ att fortsätta omedelbart. Då de ju sovit större delen av dagen lär de nog klara av detta. Pojken tittar oroligt på

det våldsamma norrskenet, om någon frågar säger han att "andarna är väldigt aktiva", under rådande omständigheter lär det inte vara ett gott tecken. De kommer nu upp i fjällen och kommer under några dagar att kryssa fram i dalar och genom pass. Vädret kommer att vara fint i nära två dygn (fram till eftermiddagen den 28:e), sedan stormar det våldsamt i ett och ett halvt dygn (om de inte gräver ner sig så dör de). Under tidsperioden ovan består underhållningen av hårt slit, skavsår, frostskador, fasansfulla mardrömmar och alltmer tilltagande vargyl under nätterna.

Kl. 04.15 den 30:e blir det plötsligt tyst, stormen har bedarrat. Det är åter stjärnklart, norrskenet denna natt överglänser alla de sett tidigare. Om de är smarta och ger sig iväg omedelbart kommer de tidigt på förmiddagen fram till ett eventuellt vägskäl.

De står i ett pass och ser ner i en trång dal flankerad av branta stup och snötyngda dalsidor. Lavinrisken är uppenbar och väl inne i dalen är det nästan omöjligt att komma undan en eventuell lavin, å andra sidan har vädret inte varit det rätta för laviner och det borde inte komma någon.
Genom passet på andra sidan skymtar samernas heliga fjäll, en väldig, brant och svart koloss. På den sidan som syns härifrån täcks det till stor del av en mäktig glaciär som från en "hylla" mitt på fjället störtar brant ned. Ovanför glaciären, vid foten till stupet ovanför hyllan, lär det finnas en grotta där andarna bor, där tror pojken att Den Gamle finns. Om de går genom dalen kan de vara vid grottan om kanske tre timmar, om de går runt tar det minst tolv timmar. Klockan är nu 09.20. Vädret kan slå om till storm när som helst, men det kan också vara fint i flera dagar. Pojken förhåller sig neutral till spelarnas val.

Om spelarna bara bedömer dalen som ett "naturligt" hinder finns det inga starka skäl till att gå runt, om de lägger till möjligheten av ett överfall så är dalen en uppenbar dödsfälla. GM bör inte säga något oombedd,
"Visst, dalen är farlig men det vore höjden av otur om det kom en lavin just när ni går där." På en direkt fråga om det vore lätt för en elak svartlapp att starta en lavin så bör dock svaret bli;
"Det vore en baggis."

Alternativ 1; "I dödens käftar"

Givetvis är dalen en dödsfälla, en grupp svartsamer bara väntar på att få vräka ner en lavin på expeditionen. Om de går alla på en gång kommer Nyholm, Englund och Konstapel Persson att stryka med i en ouridviklig och mycket våldsam lavin, som utlöses när de hunnit en tredjedels väg genom dalen. Om de överlevande är så dumma att de fortsätter (det finns fortfarande mycket snö kvar att ta av), så kommer snart ytterligare en lavin som dödar Nordenstreng, Eriksson och Konstapel Bengtsson. Nästa lavin, om de trots detta fortsätter, dödar resten.
Om de delar på sig kommer den största gruppen att attackeras, om tex majoriteten stannar kvar i bortre änden och resten går över, kommer minoriteten att släppas igenom. När sedan flertalet vågar sig igenom drabbas de av en lavin och samtidigt attackeras de som släpps fram direkt av svartsamer enligt mönstret i Alternativ 2.
Om de vill gå över en och en så påpeka att det tar nästan lika lång tid som att gå runt, om de ändå gör det så släpp igenom fyra till de väntande bågskyttarna och ta den femte i en lavin. Improvisera!
Det är inte meningen att någon skall kunna ta sig levande genom dalen, de skall tvingas till att vända och gå runt.

Alternativ 2; "Genvägar är senvägar!-vi går runt"

Detta är den enda rätta vägen. Den är lavinsäker. Efter 6-7 timmar börjar det blåsa så smått men det är inte så farligt. Efter 9 timmar, när gruppen kommit runt berget och befinner sig i närheten av trångdalens mynning, händer det något spännande. De 10 svartsamer som legat på lur för att få fixa laviner har bytt taktik. De har grävt ner sig i snön i en cirkel med 30 m radie (sikten är 50-70 m) och kommer att, 5 åt gången, dyka upp som "gubben-i-lådan". Att expeditionen kommer att befinna sig i centrum följer med nödvändighet på de topografiska och speltekniska förutsättningarna. Antag att alla svartsamer (som faktiskt är vitklädda) har samma beväpning och färdigheter. Nämligen:

Hårdsträngad pilbåge---50%---range: 50 m---skada: 1D4+1
Kastspjut (ett per same)---40%---range: 30 m---skada: 1D6+2
Kniv---60%---(endast närstrid)---skada: 1D6
HP: 12

DEX: I denna strid agerar samerna alltid först, deras oregelbundna och slumpmässiga uppdykande på ständigt nya platser ger dem denna fördel. Under första rundan hinner expeditionsmedlemarna inte reagera alls, i andra får de lov att "Dodge" eller skjuta (efter samerna).

Striden fortgår tills fem samer är döda eller svårt skadade, då de överlevande flyr (ingen same lämnar dock striden utan att först slunga sitt spjut mot fienden). Samerna utför inga självmords-attacker, de är rädda om sina skinn. Konstapel Petterson (om han lever) är dömd att dö på ett tidigt stadium av striden, han träffas av två spjut och faller död ner i första rundan.
I övrigt är det fritt fram för GM att styra striden som han önskar, samerna siktar dock främst på de som är beväpnade (de siktar inte på Lundell), pojken är obeväpnad. Axel bör skonas från skada. Expeditions-medlemarnas tjocka kläder fungerar som 1 Points Armor mot pilar och spjut. Den som använder "Dodge" får inte skjuta i samma runda.

Efter striden ligger vägen (nästan) öppen till Den Gamles grotta. Det tar lite mer än två timmar att ta sig upp till grottan från fjällets fot. De få krävande klättringsmoment som krävs säkras av samepojken som klättrar först och fäster ett rep. Att klättra på glaciären är dock högst nervpirrande. Väl uppe ser de en stor grottöppning i berget. Utanför ligger en vargflock, på ca 30 individer, och "vaktar". Vargarna beter sig inte hotfullt men verkar heller inte rädda. Det går bra att gå genom vargflocken och in i grottan.

Grottan smalnar av kraftigt och en ganska trång gång leder vidare nedåt. Efter ca 70 m ser de ljus runt en krök och kommer sedan ut i ett 10 m brett, 20 meter långt och 5 m högt rum. I mitten av golvet brinner en eld och runt den ligger ett antal renfällar, i övrigt är rummet tomt. På andra sidan rummet fortsätter gången.

Professor Lundell, som visat tecken på nervositet redan vid ingången, blir allt oroligare och försöker plötsligt rusa iväg. I samma ögonblick kommer en liten, ofattbart rynkig men mycket vital same in genom den bortre öppningen och säger uppmanande på samiska "Stoppa honom!" Någon stoppar förhoppningsvis professorn. "Där!" säger samen och pekar på renfällarna vid elden. Han svarar inte på tilltal utan fortsätter raskt; han ger pojken en

trumma som han haft med sig, sätter sig, med pojken på sin högra sida, mittemot professorn, han vänder sig mot de övriga och säger mycket starkt befallande "Släck ljusen! Håll er undan! Stör inte!", till de som håller den orolige professorn säger han; "Släpp absolut inte!", till pojken; "Börja!" Pojken börjar trumma, han ökar takten tills nåiden höjer handen och håller sedan samma takt. Nåiden sluter ögonen och följer takten, professorn lugnar sig, ser osäker ut men gör sedan likadant.
Efter flera minuter av monotont trummande faller plötsligt nåiden baklänges och hans kropp blir livlös, några sekunder senare sker det samma med professorn, pojken fortsätter trumma. Elden flämmtar och vänder sig hit och dit som om den vär påverkad av en "osynlig" vind. Efter ytterligare några minuter kastar sig professorn plötsligt upp, med ett blodisande vrål, ett dödsskrik och med vilt uppspärrade ögon. Ögonblicket efter kollapsar han i en snabbt sönderfallande hög av ruttet kött, en avskyvärd stank sprider sig i rummet och en missad SAN-roll innebär en förlust av 1D6 SAN-points. De som håller honom upplever, med mer än önskvärd tydlighet, hur "något" lämnar hans kropp och passerar igenom dem innan det försvinner, detta något framkallar en våldsam känsla av både fysiskt och psykiskt obehag. För dem gäller en SAN-förlust av 1D8/1 SAN-points. Om de slår över sin CON på 1D20 spyr de även upp allt sitt maginnehåll.

Den Gamle vaknar strax till liv och reser sig upp, han ser en aning skakad ut men tar sig snabbt samman. Han går mot grottgångens fortsättning och säger; "Kom!" Om någon försöker stoppa honom ger han denne en blick som kunde ha dödat en elefant och säger; "Det sker i natt, kom fort!" Pojken följer honom utan att tveka (han klarar sin SAN-roll). De två försvinner med raska steg ut ur rummet. Efter över 100 m kommer de (och de som följer efter) till ett rum med totalt fem ingångar, de följer den som leder nedåt och kommer efter ca 200 m ut i en enorm grottsal (60 m lång, 50 m bred, 30 m hög) som i ena änden är öppen mot glaciären.

Mitt ute på golvet finns några renskinnsfällar och tre vedhögar som Den Gamle tänder, han går sedan fram till fällarna och tar upp ett spjut med rött skaft som ligger där. Han vänder sig mot de som följt honom, om någon saknas säger han; "Hämta." När alla är samlade börjar han tala;
"I natt kallas Iuuotghuoa från Den Andra Andevärlden till vår, om han kommer dör vi alla. Jag kan inte ensam förhindra detta men

med er hjälp kan jag smida ett vapen till skydd mot hans tjänare, den ni kallar Honom. Ni måste följa mig in i andevärlden och hjälpa mig binda en skyddsande. Följ mig och låt mig styra era krafter."
Frågor besvaras vagt (eller inte alls), även svårt skadade förväntas följa med (fysisk skada har ingen relevans i andevärlden), ju fler dessto starkare skydd senare. Den Gamle placerar ut de deltagande (han tvingar ingen att följa med, de måste komma med frivilligt) som om de satt på en tänkt kälke på renfällarna. Pojken sitter längst bak med trumman och Den Gamle längst fram med spjutet. Han uppmanar dem att släppa sina tankar fria och låta honom styra. De får under inga omständigheter försöka lämna kälken när de är i andevärlden.

Pojken börjar trumma, om spelarna låter sig ryckas med av den sugestiva rytmen kommer de efter ett tag uppleva en subtil förändrig i sin kroppsuppfattning, de känner sig fria på något vis. En utomstående betraktare ser nu hur de allihop faller livlösa ned, även pojken med trumman. I andevärlden ljuder dock trumman oavbrutet, plötsligt rör sig släden de sitter på framåt och ner i att hål i grottans golv, ett hål som öppnade sig just nu.

Den fortsatta färden påminner om att åka berg-och-dal bana, släden rusar fram med väldig fart genom berget, den gör plötsliga kast och ryck. De passerar enorma grottsalar och underjordiska sjöar. Så bromsar släden in och de ser att de närmar sig ett markerat vägskäl, en gång leder snett uppåt och en brant nedåt, den ena är ljus och varm, den andra kall och mörk. De väljer den senare.
Efter en nästan lodrät färd i vansinnig fart kommer de plötsligt ut på en väldig vindpinad snö- och isvidd, det enda ljuset kommer från kusliga norrskenslika, röda och isblå, eldar som tycks rasa vid ena horisonten, det är mycket kallt. En mycket stark och fundamental känsla av ödslighet, vilsenhet och växande rädsla drabbar alla. SAN-förlust; 1D6/1 SAN-points. Känslan av att det bara är en dröm börjar ersättas av en otäck verklighet. Kälken glider sakta fram över snö och is (ljudet av medarna som glider över isen skär i öronen) Den Gamle verkar spana efter något, han får syn på det och släden sätter fart.
De närmar sig något stort och hotfullt som rör sig långt borta. När de kommer närmare grips alla av en enträgen ångestkänsla som säger; "Fly! Åk inte närmare, för allt i världen, inte närmare!

Snälla, Fly!" Men nu är det försent, Varelsen vänder sig mot dem, den har en helt oformlig, pälsbeklädd och slemglittrande kropp, 7 extremiteter och ett huvud som närmast ser ut som en oval skiva täckt med ett virrvarr av ögon och renhornsliknande utväxter. Den verkar inte ha någon munn. SAN-loss; 1D10/1 SAN-point. Nu vidtar en våldsam POW-struggle; Låt alla medverkande spelare slå 1D100 (de skall slå för Konstapel Bengtsson också, pojken och Den Gamle antas slå 50 båda två), om medelvärdet är under eller lika med 50 så har de lyckats, räkna då samman alla medverkandes POW (inklusive pojkens, 16, och Den Gamles, 26) och anteckna nogsamt resultatet. Om summan är under 100 måste de försöka fånga ytterligare en varelse. Om de vinner kommer de se hur varelsen upplöses till ett orangeskimmrande ljussken som "sugs in i spjutet". De återfår dessutom 1D4 SAN-points. Om de förlorar mister alla en POW-point och tvingas fly från den triumferande besten. De får då försöka igen med an annan, inte fullt så hemsk varelse.

Så håller det på tills antingen spjutet är laddat med minst 100 "ande-POW", eller alla är galna. När de är färdiga återvänder de samma väg de kom. Om någon blir Indefinitely insane i andevärlden och missar sin Luck roll, kommer denne att springa skrikande från källken , han är då ohjälpligt förlorad. Hans kropp kommer att ligga i koma i några dagar och sedan dö.

FORTSÄTTNING FÖLJER INOM KORT

ITER LAPPONICUM (FORTS.)

Efter utflykten i andevärlden vänder sig Den Gamle, som nu är märkbart utmattad, till de närvarande och säger;

"Tiden är ytterst knapp, ni måste genast bege er till Toorhjooh (samiska för fjället-utan-topp, samerna fruktar detta fjäll) där ritualen kommer att äga rum (samepojken vet var det ligger)."
Han räcker spjutet (det är ett kastspjut) till Eriksson (eller någon annan lämplig "no-brain-karaktär") och säger "Använd det mot Honom. Det missar aldrig och ger er skydd."

Till Axel (som förutsätts vara mentalt och kroppsligt funktionsduglig) säger han "Använd din Kunskap." Han ger honom en 40 cm lång, snidad och symbolprydd käpp; "Med hjälp av den här kan du klara det."

Till de andra säger han "Skydda och hjälp honom (Axel), han är vårt enda hopp. Mina vänner kommer att följa med och hjälpa till att skydda Axel och de som hjälper honom. Gå nu och skynda er, ni måste upp på topplatån för att lyckas och det är långt dit."

Den Gamle växlar några ord med pojken i enrum och sätter sig sedan åter på renfällarna mitt i grottsalen, han har inget ytterligare att säga.

The Night of the Wendigo

När de kommer ut väntar vargarna på dem, det är bara att "hänga på". Det är vindstilla, mycket kallt (-35), helt stjärnklart och ett norrsken vars like aldrig skådats lyser upp hela himlavalvet, gigantiska ljusdrapperier rusar över skyn, oidentifierbara färgkaskader exploderar och imploderar, det är vackert men skrämmande och "okänt/ främmande/ tetra-dimensionellt / kosmiskt". Det är som om ett fönster öppnats till en annan värld/dimension.

Efter två timmar kommer de ner från fjällen och ut på tundran, på håll ser de ett fjäll, med platt topp, som ensamt reser sig över slätten. De färdas nu rakt österut, från svartsamebyn till Den Gamle färdades de i nordöstlig riktning. När de passerar fjällbjörksskogsbältet ser de att vissa delar av skogen skövlats,

delvis nyligen. De kan nu skymta eldsken på toppen. Två timmar ut på tundran varnar vargarna dem, några hundra meter framför dem sitter en ensam svartsame vid en liten eld nära en väldig vedhög. Vargarna leder dem runt, om de envisas med att öda tid på samen blir vargarna oroliga, de får öda högst 20 min. annars straffar det sig senare.

30 min. senare börjar det tändas ett otal stora eldar överallt på tundran. Vargarna leder dem smärtfritt förbi alla hinder och ca en timma senare är de uppe på fjället. De ser nu att eldarna bildar ett jättelikt spiralmönster, vars centrum de närmar sig. Topplatån är omgiven av rasbranter och stup men vargarna visar vägen upp längs en förhållandevis lättforcerad ravin. (Samerna har tagit sig upp från den andra, inte så branta, sidan, det finns inte tid till att gå runt.) När de kommer nära krönet hör de ett dämpat, men vilt, mässande.

The Ritual

Håll noga reda på allt spelarna gör när de når krönet, tidsfaktorn är av avgörande betydelse.

Se kartan! Platån är till stor del barblåst, snötäcket är tunnt. De stora stockbålen och eldringen i mitten lyser upp större delen av platån.

På de tre offerstenarna (ca 5 m höga) återfinns Artur Rude, Sven Weglöf och Moses Touvaa. De är nakna och har bundits fast högst upp på varsin sten, med ryggen mot stenen. De är "passade", dvs öppnade från skrev till haka, deras inälvor hänger ut ur snittet och ner över stenen. De är döda nu men att döma av deras ansiktsuttryck levde de alltför länge...
Den som kommer nära eller tittar på dem i kikare riskerar 1D3/0 SAN-points, Axel och Eriksson riskerar 1D4/0 SAN-points.

På offerställningarna, samma typ som i byn, hänger långsamt ihjälfrysande (nakna) samer av okänt ursprung.

Det finns ca 50 vildsinnt och extatiskt mässande och dansande svartlappar här, mest män. De verkar ha hållt på ett bra tag, några har kollapsat och ligger utmattade på marken. De flesta har knivar på sig och det ligger några spjut i snön, men i övrigt saknar de beväpning. De ger dock intryck av att vara i stånd att

slåss med vad som helst mot vilka odds som helst.

"Han" mässar inte själv utan går brett leende omkring och "övervakar", han rör sig sakta runt ringen av samer. Med jämna mellanrum vänder han blicken mot skyn, han ser lite otålig, nästan orolig, ut.

Det skall framgå av beskrivningen att ritualen är mycket nära sin fullbordan. Iuuotghuoa, dvs Ithaqua/the Windwalker/the Wendigo, kommer om 15 min.

Endast om spelarna verkligen sätter fart kan de lyckas, dvs kalla ner Cthugha innan Ithaqua kommer. De (Axel och de som känner sig kallade) måste nästan omgående börja mässa, materiell spell-komponent är en fackla eller likn. som skall, lämpligtvis tillsammans med den magiska käppen, föras i ett rituellt mönster samtidigt som en kort "ramsa" upprepas om och om igen. Det räcker att Axel kan detta, de andra får bidraga (obegränsat i detta fallet) med Magic Points.

Om Axel själv utför hela ritualen, utan bidrag från de andra, tar det 9 min. innan Cthugha kommer (utan den magiska käppen skulle det dröja över en timma, om han kom överhuvudtaget). För varje ytterligare bidrag om 10 MP minskar tiden med en halv minut. Axel känner inte till detaljerna ovan, han vet bara att det nog går fortare om de andra hjälper till och att de inte behöver lära sig "formeln". Han vet inte vad som händer om de lyckas. De måste stå uppe på platån.

I det ögonblick de börjar mässa blir "Han" medveten om det och kommer, utan att avbryta sina samer, rusande. Han ignorerar alla slags vapen, med ett undantag: Den Gamles kastspjut är det enda som kan skada honom. Vargarna, som intagit försvarsställning runt de mässande, vågar inte röra honom (allt levande som vidrör honom dör). Han kommer att stanna på 20 m avstånd (från den spelare som är närmast), höja ena armen, läsa en spell i en stridsrunda för att i nästa, brett leende, sänka armen och helt enkelt blåsa hela expeditionen ner för branten-alla dör! Förhoppningsvis kastar någon spjutet, som inte kan missa, mot honom innan han kommer så långt.

När spjutet träffar försvinner både det och Han i en våldsam ljusblixt, i deras ställe uppenbarar sig nu två väldiga "demoner"; en orange rökmolnsliknande och en isblå nebulosa-/ norrskensliknande. En chockvåg av fysiskt och psykiskt illamående sköljer över alla på fjället. SAN 1D8/1. En våldsam strid mellan andarna följer, den orange försöker hålla den blå borta från spelarna, men det blir snart klart att den orange sakta men säkert blir allt mindre och svagare. Den står ut i en minut per 10 "ande-POW" spelarna gav spjutet, dvs minst 10 min.

De mässande samerna kommer nu att dela sig i två grupper; en som flyr panikartat och en som anfaller fanatiskt. Vargarna håller dem på avstånd, gärna med lite hjälp av gevärseld.

Det finns (minst) tre möjliga slut på äventyret.

1. Spelarna agerar försent, Ithaqua kommer först och alla dör. Först hörs "the Howl of the Wendigo" (se bifogat utdrag för detaljer och SAN), striden avstannar, något jättelikt rör sig otroligt snabbt "från stjärnorna" mot jorden, eldarna i spiralen släcks en efter en, något närmar sig, allt snabbare, centrum. Ithaqua köttar urskillningslöst och dödar alla (!), glöm ej SAN 1D100/1D10. Stora delar av nordkalotten hemsöks och skövlas.

2. Spelarna lyckas och Cthugha kommer först. Han uppenbarar sig som en plötslig explosion rakt över platån, det regnar "Flame-vampires" och Cthugha börjar förkolna hela platån. De båda andarna förintas och alla gör klokt i att fly. Glöm ej SAN och brännskador. Samerna dör eller flyr, de stör hädanefter ingen.

3. Båda kommer samtidigt, detta sker om tiderna +/- en minut överlappar varandra. Ithaqua kommer att vara på väg in mot platån när Cthugha dyker upp. Allt inom en radie av 3 mil förintas.

FÖR YTTERLIGARE INFORMATION KONTAKTA
HENRIC OSCARSSON TF. 295352

Fire Vampires (Lesser Servitor Race)

Description: *There appeared thousands of tiny points of light. ... The myriad points of light were living entities of flame! For wherever they touched, fire sprang up. (The Dweller in Darkness,* by August Derleth)

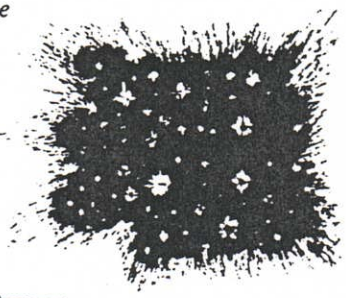
Notes: The beings known as fire vampires are minions of Cthugha and, like him, dwell on or near the star Fomalhaut. They come to earth when summoned, or when accompanying Cthugha. They appear to be a form of intelligent gas or plasma, a fairly frequent mythos concept.

Fire vampires attack by touching their victims, and can set flammable objects alight by touch. They damage humans by heat-shock. To determine the heat-shock damage, roll 2D6 for the vampire's attack and match this against the investigator's CON on the resistance table. If the heat wins, the investigator takes the full rolled damage to his hit points. If the investigator wins, he still takes half the damage rolled to his hit points.

In the same attack, the vampire may try to steal magic points from its victim. It does this by matching its own current magic points vs. the magic points of the victim. If the vampire wins in the ensuing resistance battle, it steals 1D10 magic points from the victim. If the vampire loses the resistance struggle, it loses one of its own magic points. Thus, in each attack by a fire-vampire, roll twice – once to determine heat damage and once to determine magic point loss.

Hit points for a fire-vampire are determined solely on the basis of CON. Their SIZ does not affect it. Their damage capacity is dependent on things other than sheer mass.

Characteristics		*Average*
STR	N/A	
CON	2D6	7
SIZ	1	1
INT	3D6	10-11
POW	2D6+6	13
DEX	3D6+6	16-17
Hit Points		7
Move		11



Weapon	*Attk%*	*Damage*
Touch	85%	2D6 fire damage plus magic point drain

Armor: None, but material weapons cannot harm them, including bullets, etc. Water will do damage at the rate of 1 point of damage per half gallon poured over one. A typical hand-held fire extinguisher will do 1D6 points of damage per hit, and a bucket of sand will do 1D3 points of damage. Fire vampires hate fire trucks.

Spells: Fire vampires with a POW of 17 or more will have at least 1D3 spells.

SAN: Seeing a fire vampire costs no SAN.

Ithaqua the Windwalker, the Wendigo (Great Old One)

Description: Ithaqua is reported from the north part of North America, where the Indians encountered him. He is known to stalk the wastes, tracking down hapless travellers and carrying them off. Such travellers are found again, weeks or months later, buried partway as if dropped from a height, frozen solid in positions of great agony, with various important body parts missing.

Cult: Ithaqua has a minimal cult, though many fear him in the far north. The inhabitants of Siberia and Alaska may leave sacrifices to keep the Wendigo from haunting their camps, but organized worship seems to be rare.

An invisible race of mental entities known as the Lloigor are connected to Ithaqua as servants or worshippers.

Notes: If Ithaqua is within a few dozen yards, he can attempt to use mighty winds to whisk victims off their feet and into the air. All attacked this way must roll on the resistance table, matching their own STR vs. Ithaqua's STR. If Ithaqua is attacking several victims, he must divide his STR up among them.

If very close, Ithaqua may grab with his mighty claws as well as use his wind gusts. He may use one claw each round. Anyone grabbed by the Wendigo's claw is automatically picked up and held as well, if Ithaqua desires to do so. If he takes 125 points of damage, Ithaqua will be dispersed along the arctic winds, not to return that night.

Characteristics

STR	50
CON	150
SIZ	100
INT	10
POW	35
DEX	30
Hit Pts	125
Move	10/100 flying

Weapon	*Attk%*	*Damage*
Air Gust	100%	Lift and drop 1D10 x 10 feet. Each 10 feet dropped equals 1D6 damage.
Claw	80%	6D6 – ignores all armor worn by or natural to the victim.

Armor: 10 point skin and thick slime

Spells: All Call and Contact spells

SAN: Hearing the howl of the Wendigo on the north wind costs a listener who fails a SAN roll 1D6 points of SAN, and a single point even if the listener succeeds in the SAN roll. Those beholding Ithaqua lose 1D100 points of SAN if they fail a SAN roll and 1D10 even if they succeed.

Cthugha (Great Old One)

Description: Cthugha resembles an enormous burning mass continually varying in shape. It dwells at or near the star Fomalhaut, from whence it may be called. It is one of the most obscure and remote of all the Great Old Ones.

Cult: There does not appear to be any cult connected with Cthugha. Cthugha is served by entities known as flame vampires. In some books, the flame vampires are stated to be ruled by a being known as Fthagghua, but this is uncertain.

Notes: When Cthugha is summoned, it always brings 1D100x10 flame vampires with it which immediately begin to set the area alight. Cthugha itself will float over the summoning locale, blasting and burning the entire site. Humans remaining in the area will take damage from the heat, starting on the first round after Cthugha comes. Each round, the humans must attempt to roll CONx5 or less on D100. Once they fail, they begin to take damage at the rate of 1 point per round. The only way to survive is to flee the area. Once a character has begun to take damage, he may attempt no more CON rolls. Further damage is automatic.

Cthugha and his minions will affect a roughly circular area with a diameter of 2D10 x 20 yards. It will not depart until that area has been thoroughly blasted and burned, unless it is dismissed through some spell.

Each round, Cthugha can form 1D4 pseudopods from its formless mass to attack with. It may belch forth fire instead of using pseudopods. The flame burst has a range of 150 yards, and blanket the target site with fire, coating an area 20 yards across. All within the area must resist with their CON vs. Cthugha's POW on the resistance table, or take damage equal to Cthugha's POW. If they successfully resist, they still take damage equal to half Cthugha's POW. Armor does not help vs. this damage.

Characteristics

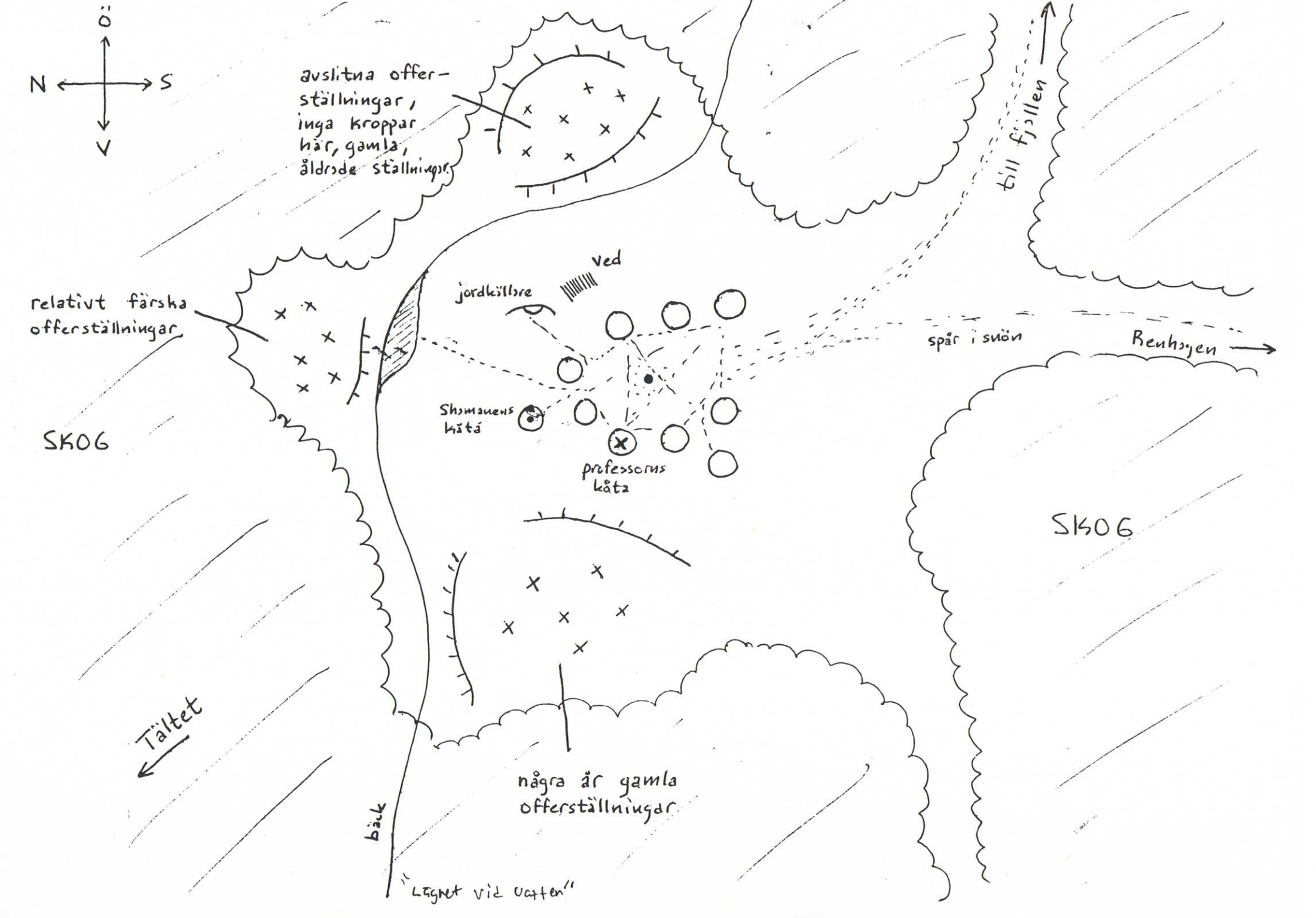
STR	80
CON	120
SIZ	140
INT	28
POW	42
DEX	21
Hit Points	130
Move	0

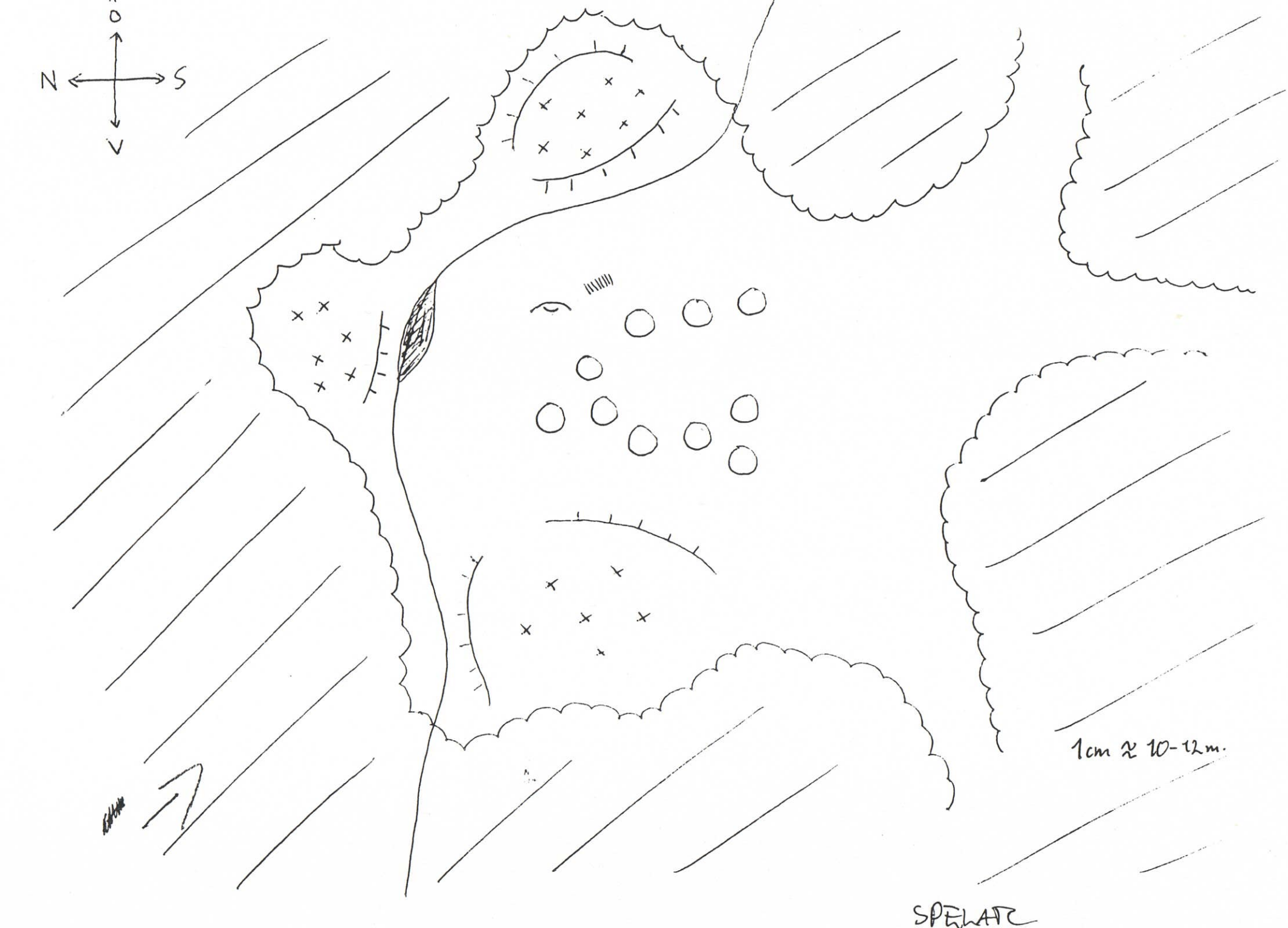
Weapon	*Attk%*	*Damage*
Pseudopod	40%	1D6+13D6
Flame burst	60%	Special

Armor: None, really, but all hand-held weapons take 14 points of damage on any round in which they strike Cthugha. This damage is taken before Cthugha is struck, and if the weapon is destroyed, Cthugha takes no damage. Bullets and other high-velocity missiles will be melted into small blobs of liquid, doing 14 less points of damage upon striking Cthugha. Roll a bullet's damage normally, and then subtract 14 from the total. A score of less than 0 equals 0.

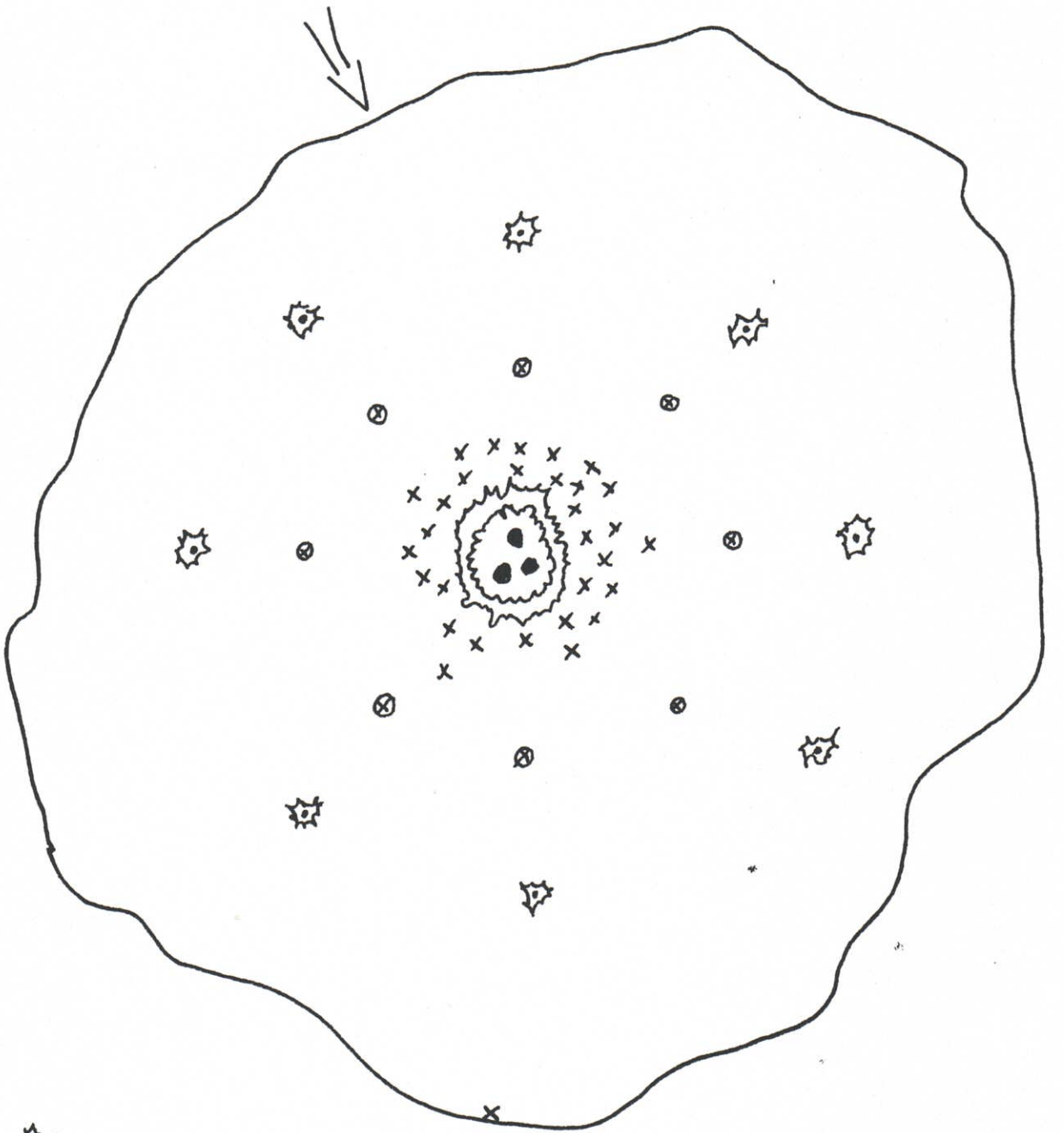
Spells: Cthugha knows all spells dealing with summoning or otherwise working with entities of flame and itself. It has the usual telepathic abilities common to the Great Old Ones, but does not seem capable of communicating with humans in any fashion, and must be summoned to be dealt with.

SAN: Those beholding Cthugha must succeed in a SAN roll or lose 1D20 points of SAN. If the SAN roll succeeds, they lose 1D3 points anyway.


Ö
N
S
V
avslitna offer-
ställningar,
inga kroppar
här, gamla,
åldrade ställningar
till fjällen
ved
jordkällare
relativt färska
offerställningar
spår i snön
Renhagen
Shamanens
kåta
professorns
kåta
SKOG
SKOG
Tältet
några år gamla
offerställningar
bäck
"Lägret vid vatten"



SPELATE



: Eld

: Offerställning

: Offersten

: Svartsame

: ca 10 m

1920s Investigator Sheet

Investigator Name Albert Johansson **Sex** M
Occupation Polisbefäl **Age** 37
Colleges _____ **Degrees** _____
Nationality Svensk, Stockholm
Identifying Marks or Scars Stor, enorm kropps-hydda.
Mental Disorders _____

Player Name _____

Investigator Characteristics & Rolls

STR	19	DEX	16	INT	12	Idea	60
CON	17	APP	11	POW	14	Luck	70
SIZ	18	SAN	99	EDU	13	Know	65

Damage Bonus/Penalty +1D6

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

Hit Points

UNCONSCIOUS
Dead = **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

Investigator Skills

- ☐ Accounting (10) _____
- ☐ Anthropology (0) _____
- ☐ Archaeology (0) _____
- ☐ Astronomy (0) _____
- ☐ Bargain (05) _____
- ☐ Biology (0) _____
- ☐ Botany (0) _____
- ☐ Camouflage (25) _____
- ☐ Chemistry (0) _____
- ☐ Climb (40) 50
- ☐ Credit Rating (15) _____
- Cthulhu Mythos (0) _____
- ☐ Debate (10) _____
- ☐ Diagnose Disease (05) _____
- ☐ Dreaming (POW) _____
- ☐ Dream Lore (1/2 Mythos) _____
- ☐ Dodge ~~(DEX x2)~~ 55
- ☐ Drive Automobile (20) 40
- ☐ Electrical Repair (0) 35
- ☐ English (EDU x5) _____
- ☐ Fast Talk (05) _____
- ☐ First Aid (30) 60
- ☐ Geology (0) _____
- ☐ Hide (10) _____
- ☐ History (20) _____
- ☐ Jump (25) 45
- ☐ Law (05) 60
- ☐ Library Use (25) _____
- ☐ Linguist (0) _____
- ☐ Listen (25) 50
- ☐ Make Maps (10) _____
- ☐ Mechanical Repair (20) 45
- ☐ Occult (05) _____
- ☐ Operate Hvy. Machine (0) 30
- ☐ Oratory (05) _____

Other Languages (0):

- ☐ Svenska 65
- ☐ _____ _____
- ☐ _____ _____
- ☐ Pharmacy (0) _____
- ☐ Photography (10) _____
- ☐ Physics (0) _____
- ☐ Pick Pocket (05) _____
- ☐ Pilot Aircraft (0) _____
- ☐ Psychoanalysis (0) _____
- ☐ Psychology (05) _____
- ☐ Ride (05) _____
- ☐ Sing (05) _____
- ☐ Sneak (10) _____
- ☐ Spot Hidden (25) 55
- ☐ Swim (25) _____
- ☐ Throw (25) 50
- ☐ Track (10) _____
- ☐ Treat Disease (05) _____
- ☐ Treat Poison (05) _____
- ☐ Zoology (0) _____

Sanity Points

Permanent Insanity = **0** 1 2
3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
53 54 55 56 57 58 59 60 61 62
63 64 65 66 67 68 69 (70) 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92
93 94 95 96 97 98 99

(20% current SAN: 14.)

Investigator Portrait

Attacks & Weapons

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunct. number	hit points of item
Fist / Punch (50)	90	1D3	touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)	50	spec.	touch	1	N/A	N/A	N/A
Pistol	70	1D10					
Gevär	70	2D6+3					
Batong	85	1D8+1					

Notes

Cash on Hand _____

Spells _____

Mythos Tomes Studied _____

persimission granted to photocopy for personal use only—copyright © 1991 by Chaosium inc.

1920s Investigator Sheet

Player Name

Investigator Name Axel Weglöf **Sex** M
Occupation Psykolog **Age** 32
Colleges _____ **Degrees** _____
Nationality Svensk, Stockholm
Identifying Marks or Scars _____
Mental Disorders _____

Investigator Characteristics & Rolls

STR 10	DEX 7	INT 18	Idea 90
CON 9	APP 10	POW 18	Luck 90
SIZ 8	SAN 91	EDU 19	Know 95

Damage Bonus/Penalty —

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

Hit Points

UNCONSCIOUS
Dead = **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

Sanity Points

Permanent Insanity = **0** 1 2
3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
53 54 55 56 57 58 59 60 61 62
63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 (90) 91 ~~92~~
~~93~~ ~~94~~ ~~95~~ ~~96~~ ~~97~~ ~~98~~ ~~99~~
(20% current SAN: 18)

Investigator Skills

- ☐ Accounting (10) _____
- ☐ Anthropology (0) 20
- ☐ Archaeology (0) _____
- ☐ Astronomy (0) _____
- ☐ Bargain (05) _____
- ☐ Biology (0) _____
- ☐ Botany (0) _____
- ☐ Camouflage (25) _____
- ☐ Chemistry (0) _____
- ☐ Climb (40) _____
- ☐ Credit Rating (15) _____
- Cthulhu Mythos (0) 8
- ☐ Debate (10) _____
- ☐ Diagnose Disease (05) 25
- ☐ Dreaming (POW) _____
- ☐ Dream Lore (1/2 Mythos) _____
- ☐ Dodge (DEX x2) 14
- ☐ Drive Automobile (20) 25
- ☐ Electrical Repair (0) _____
- ☐ English (~~EDU x5~~) 20
- ☐ Fast Talk (05) _____
- ☐ First Aid (30) 40
- ☐ Geology (0) _____
- ☐ Hide (10) _____
- ☐ History (20) _____
- ☐ Jump (25) _____
- ☐ Law (05) _____
- ☐ Library Use (25) 70
- ☐ Linguist (0) _____
- ☐ Listen (25) _____
- ☐ Make Maps (10) _____
- ☐ Mechanical Repair (20) _____
- ☐ Occult (05) 65
- ☐ Operate Hvy. Machine (0) _____
- ☐ Oratory (05) 70
- Other Languages (0):
- ☐ Svenska 95
- ☐ Tyska 70
- ☐ Latin 40
- ☐ Pharmacy (0) _____
- ☐ Photography (10) _____
- ☐ Physics (0) _____
- ☐ Pick Pocket (05) _____
- ☐ Pilot Aircraft (0) _____
- ☐ Psychoanalysis (0) 80
- ☐ Psychology (05) 85
- ☐ Ride (05) _____
- ☐ Sing (05) _____
- ☐ Sneak (10) _____
- ☐ Spot Hidden (25) _____
- ☐ Swim (25) _____
- ☐ Throw (25) _____
- ☐ Track (10) _____
- ☐ Treat Disease (05) 15
- ☐ Treat Poison (05) _____
- ☐ Zoology (0) 40

Investigator Portrait

Attacks & Weapons

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunct. number	hit points of item
Fist / Punch (50)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A

Notes

Cash on Hand _____

Spells "Tillkalla: Han som kommer ifrån andra sidan."

Mythos Tomes Studied _____

permission granted to photocopy for personal use only—copyright © 1991 by Chaosium Inc.

1920s Investigator Sheet

Player Name

Investigator Name Johannes Englund **Sex** M
Occupation Präst **Age** 44
Colleges **Degrees**
Nationality Svensk, Kiruna
Identifying Marks or Scars
Mental Disorders

Investigator Characteristics & Rolls

STR	15	DEX	14	INT	14	Idea	70
CON	16	APP	10	POW	13	Luck	65
SIZ	15	SAN	99	EDU	19	Know	95

Damage Bonus/Penalty +1D4

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

Hit Points

UNCONSCIOUS
Dead = 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

Investigator Skills

☐ Accounting (10)		☐ Linguist (0)	25
☐ Anthropology (0)	25	☐ Listen (25)	
☐ Archaeology (0)		☐ Make Maps (10)	
☐ Astronomy (0)		☐ Mechanical Repair (20)	55
☐ Bargain (05)		☐ Occult (05)	
☐ Biology (0)		☐ Operate Hvy. Machine (0)	30
☐ Botany (0)	65	☐ Oratory (05)	85
☐ Camouflage (25)		Other Languages (0):	
☐ Chemistry (0)		☐ Svenska	95
☐ Climb (40)	50	☐ Finska	50
☐ Credit Rating (15)		☐ Tyska	40
Cthulhu Mythos (0)		☐ Pharmacy (0)	
☐ Debate (10)	30	☐ Photography (10)	
☐ Diagnose Disease (05)		☐ Physics (0)	
☐ Dreaming (POW)		☐ Pick Pocket (05)	
☐ Dream Lore (1/2 Mythos)		☐ Pilot Aircraft (0)	
☐ Dodge (DEX x2)	28	☐ Psychoanalysis (0)	
☐ Drive Automobile (20)	45	☐ Psychology (05)	50
☐ Electrical Repair (0)	40	☐ Ride (05)	
☐ English (EDU x5)		☐ Sing (05)	
☐ Fast Talk (05)	50	☐ Sneak (10)	55
☐ First Aid (30)	55	☐ Spot Hidden (25)	45
☐ Geology (0)	10	☐ Swim (25)	
☐ Hide (10)		☐ Throw (25)	
☐ History (20)	50	☐ Track (10)	20
☐ Jump (25)	30	☐ Treat Disease (05)	
☐ Law (05)	45	☐ Treat Poison (05)	
☐ Library Use (25)	50	☐ Zoology (0)	15
Latin/Grek.	65	Samiska	60

Sanity Points

Permanent Insanity = 0 1 2
3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
53 54 55 56 57 58 59 60 61 62
63 64 (65) 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92
93 94 95 96 97 98 99

(20% current SAN: 13)

Investigator Portrait

Attacks & Weapons

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunct. number	hit points of item
Fist / Punch (50)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Hagelbössa	60%	1D3-1D6-2D6 50-20-10m					8

Notes

Cash on Hand

~~Spells~~ SKILLS:

Teologi 70
Filosofi 56
Samekultur 30

Mythos Tomes Studied

permission granted to photocopy for personal use only—copyright © 1991 by Chaosium Inc.

1920s Investigator Sheet

Investigator Name Sven-Erik Eriksson **Sex** M
Occupation Jägare **Age** 42
Colleges _____ **Degrees** _____
Nationality Svensk-Finsk, Karesuando
Identifying Marks or Scars _____
Mental Disorders _____

Investigator Characteristics & Rolls

STR	16	DEX	17	INT	10	Idea	50
CON	18	APP	5	POW	10	Luck	50
SIZ	12	SAN	99	EDU	6	Know	30

Damage Bonus/Penalty +1D4

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

Hit Points

UNCONSCIOUS
Dead = **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

Investigator Skills

- ☐ Accounting (10) _____
- ☐ Anthropology (0) _____
- ☐ Archaeology (0) _____
- ☐ Astronomy (0) _____
- ☐ Bargain (05) _____
- ☐ Biology (0) _____
- ☐ Botany (0) 35
- ☐ Camouflage (25) 40
- ☐ Chemistry (0) _____
- ☐ Climb (40) 60
- ☐ Credit Rating (15) _____
- Cthulhu Mythos (0) _____
- ☐ Debate (10) _____
- ☐ Diagnose Disease (05) _____
- ☐ Dreaming (POW) _____
- ☐ Dream Lore (1/2 Mythos) _____
- ☐ Dodge (DEX x2) 80
- ☐ Drive Automobile (20) _____
- ☐ Electrical Repair (0) _____
- ☐ English (EDU x5) _____
- ☐ Fast Talk (05) _____
- ☐ First Aid (30) 75
- ☐ Geology (0) _____
- ☐ Hide (10) 80
- ☐ History (20) _____
- ☐ Jump (25) 75
- ☐ Law (05) _____
- ☐ Library Use (25) _____
- ☐ Linguist (0) _____
- ☐ Listen (25) 90
- ☐ Make Maps (10) _____
- ☐ Mechanical Repair (20) _____
- ☐ Occult (05) _____
- ☐ Operate Hvy. Machine (0) _____
- ☐ Oratory (05) _____

Other Languages (0):

- ☐ Svenska 45
- ☐ Finska 45
- ☐ Samiska 35
- ☐ Pharmacy (0) _____
- ☐ Photography (10) _____
- ☐ Physics (0) _____
- ☐ Pick Pocket (05) _____
- ☐ Pilot Aircraft (0) _____
- ☐ Psychoanalysis (0) _____
- ☐ Psychology (05) _____
- ☐ Ride (05) _____
- ☐ Sing (05) _____
- ☐ Sneak (10) 80
- ☐ Spot Hidden (25) 85
- ☐ Swim (25) 55
- ☐ Throw (25) 55
- ☐ Track (10) 80
- ☐ Treat Disease (05) 15
- ☐ Treat Poison (05) _____
- ☐ Zoology (0) 35

Hembränningstek. 70% Vildmarksöverlevnad 85%

Sanity Points

Permanent Insanity = **0** 1 2
3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49 (50) 51 52
53 54 55 56 57 58 59 60 61 62
63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92
93 94 95 96 97 98 99

(20% current SAN: 10)

Investigator Portrait

Attacks & Weapons

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunct. number	hit points of item
Fist / Punch (50)	70%	1D3	touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Gevär	80%	3D6+3					
Hagelbössa	70%	1-4 D6					
Kniv	70%	1D4+2					
Yxa	10%	1D8+2					
Pik	40%	1D8					
Spjut	50%	1D8+1					

Notes

Cash on Hand _____
Spells _____
Mythos Tomes Studied _____

Player Name

persimission granted to photocopy for personal use only—copyright © 1991 by Chaosium Inc.

1920s Investigator Sheet

Player Name

Investigator Name Bo Nyholm **Sex** M
Occupation Student **Age** 30
Colleges _____ **Degrees** _____
Nationality Svensk, Uppsala
Identifying Marks or Scars _____
Mental Disorders _____

Investigator Characteristics & Rolls

STR 13	DEX 13	INT 15	Idea 75
CON 13	APP 17	POW 12	Luck 60
SIZ 12	SAN 92	EDU 18	Know 90

Damage Bonus/Penalty +1D4

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

Hit Points

UNCONSCIOUS
Dead = 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

Investigator Skills

- ☐ Accounting (10) _____
- ☐ Anthropology (0) 20
- ☐ Archaeology (0) 60
- ☐ Astronomy (0) 50
- ☐ Bargain (05) _____
- ☐ Biology (0) _____
- ☐ Botany (0) _____
- ☐ Camouflage (25) _____
- ☐ Chemistry (0) 40
- ☐ Climb (40) _____
- ☐ Credit Rating (15) _____
- Cthulhu Mythos (0) 7
- ☐ Debate (10) _____
- ☐ Diagnose Disease (05) _____
- ☐ Dreaming (POW) _____
- ☐ Dream Lore (1/2 Mythos) _____
- ☐ Dodge (DEX x2) 26
- ☐ Drive Automobile (20) 30
- ☐ Electrical Repair (0) _____
- ☐ English ~~(EDU x5)~~ 30
- ☐ Fast Talk (05) _____
- ☐ First Aid (30) _____
- ☐ Geology (0) 50
- ☐ Hide (10) _____
- ☐ History (20) 60
- ☐ Jump (25) _____
- ☐ Law (05) _____
- ☐ Library Use (25) 50
- ☐ Linguist (0) _____
- ☐ Listen (25) _____
- ☐ Make Maps (10) 30
- ☐ Mechanical Repair (20) _____
- ☐ Occult (05) _____
- ☐ Operate Hvy. Machine (0) _____
- ☐ Oratory (05) 45

Other Languages (0):

- ☐ Svenska 90
- ☐ Tyska 50
- ☐ Danska 40
- ☐ Pharmacy (0) _____
- ☐ Photography (10) 40
- ☐ Physics (0) _____
- ☐ Pick Pocket (05) _____
- ☐ Pilot Aircraft (0) _____
- ☐ Psychoanalysis (0) _____
- ☐ Psychology (05) _____
- ☐ Ride (05) _____
- ☐ Sing (05) _____
- ☐ Sneak (10) _____
- ☐ Spot Hidden (25) 50
- ☐ Swim (25) _____
- ☐ Throw (25) _____
- ☐ Track (10) _____
- ☐ Treat Disease (05) _____
- ☐ Treat Poison (05) _____
- ☐ Zoology (0) _____

Sanity Points

Permanent Insanity = 0 1 2
3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
53 54 55 56 57 58 59 (60) 61 62
63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92
~~93~~ 94 ~~95~~ ~~96~~ ~~97~~ ~~98~~ ~~99~~

(20% current SAN: 12)

Investigator Portrait

Attacks & Weapons

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunct. number	hit points of item
Fist / Punch (50)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Pistol .22	35%	1D6	10y	3	6		10

Notes

Cash on Hand _____

Spells _____

Mythos Tomes Studied _____

persimission granted to photocopy for personal use only—copyright © 1991 by Chaosium Inc.

1920s Investigator Sheet

Investigator Name Rolf Nordenstreng **Sex** M
Occupation Professor **Age** 52
Colleges _____ **Degrees** _____
Nationality Svensk Uppsala
Identifying Marks or Scars Frostfläckar i Ansiktet
Mental Disorders _____

Investigator Characteristics & Rolls

STR	9	DEX	11	INT	18	Idea	90
CON	14	APP	12	POW	16	Luck	80
SIZ	11	SAN	97	EDU	21	Know	105

Damage Bonus/Penalty —

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

Hit Points

UNCONSCIOUS
Dead = **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

Investigator Skills

☐ Accounting (10)		
☐ Anthropology (0)	50	
☐ Archaeology (0)	90	
☐ Astronomy (0)		
☐ Bargain (05)		
☐ Biology (0)		
☐ Botany (0)		
☐ Camouflage (25)		
☐ Chemistry (0)		
☐ Climb (40)		
☐ Credit Rating (15)		
Cthulhu Mythos (0)	2	
☐ Debate (10)	40	
☐ Diagnose Disease (05)		
☐ Dreaming (POW)		
☐ Dream Lore (1/2 Mythos)		
☐ Dodge (DEX x2)	22	
☐ Drive Automobile (20)		
☐ Electrical Repair (0)		
☐ English ~~(EDU x5)~~	40	
☐ Fast Talk (05)		
☐ First Aid (30)		
☐ Geology (0)	50	
☐ Hide (10)		
☐ History (20)	70	
☐ Jump (25)		
☐ Law (05)		
☐ Library Use (25)	70	
Latin	40	

☐ Linguist (0)		
☐ Listen (25)		
☐ Make Maps (10)	50	
☐ Mechanical Repair (20)		
☐ Occult (05)	15	
☐ Operate Hvy. Machine (0)		
☐ Oratory (05)		
Other Languages (0):		
☐ Svenska	95	
☐ Tyska	65	
☐ Danska	60	
☐ Pharmacy (0)		
☐ Photography (10)		
☐ Physics (0)		
☐ Pick Pocket (05)		
☐ Pilot Aircraft (0)		
☐ Psychoanalysis (0)		
☐ Psychology (05)		
☐ Ride (05)		
☐ Sing (05)		
☐ Sneak (10)		
☐ Spot Hidden (25)	85	
☐ Swim (25)		
☐ Throw (25)		
☐ Track (10)		
☐ Treat Disease (05)		
☐ Treat Poison (05)		
☐ Zoology (0)		
Grekiska	40	

Sanity Points

Permanent Insanity = **0** 1 2
3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
53 54 55 56 57 58 59 60 61 62
63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 (80) 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92
93 94 95 96 97 ~~98~~ ~~99~~

(20% current SAN: 16)

Investigator Portrait

Attacks & Weapons

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunct. number	hit points of item
Fist / Punch (50)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A

Notes

Cash on Hand _____

Spells _____

Mythos Tomes Studied _____

Player Name _____

persimission granted to photocopy for personal use only—copyright © 1991 by Chaosium Inc.