

# Zulan

Call of Cthulhu 1992  
Borås spelkonvent 10  
Christian Johansson





**INNEHÅLLSFÖRTECKNING:**

- 1 INNEHÅLLSFÖRTECKNING OCH "VEM SOM GJORT VAD"
- 2- 4 BAKGRUNDSSTORY FÖR SPELLEDAREN
- 4- 6 STADEN; HUR DET SER UT OCH VAD SOM FINNS VAR
- 6- 7 RELIKEN (BESKRIVNING) OCH NPC BESKRIVNINGAR
- 7- 11 MONSTER; VILKA DE ÄR OCH HUR DE FUNGERAR
- 12 SPELARBAKGRUNDEN
- 13- 14 HANDOUTS
- 15- 16 BILAGOR OCH STENTAVLANS SKRIFT
- 17- 18 ALLMÄN INFORMATION TILL DIG SOM SPELLEDARE
- 19- 23 KARAKTÄRER

GRUNDIDE - CHRISTIAN JOHANSSON

TILLVERKAT AV - CHRISTIAN JOHANSSON

UTSKRIVET AV - CHRISTIAN JOHANSSON

**TACK TILL:**

JOHN BREDAL - DATORLÄN, IDEHJÄLP

GUNNAR ALM - IDEHJÄLP

CHAOSIUM GAMES - FÖR DERAS UTOMORDENTLIGT SUVERÄNA SPEL

H. P. LOVECRAFT - UTAN VILKEN INGET AV DETTA NÅGONSIN BLIVIT SKRIVET

## BAKGRUND:

DET HELA BÖRJAR REDAN I DE MÖRKA TIDSÅLDRAR DÅ VARELSER OCH FÖRETEELSER SOM IDAG ANSES VARA MYT OCH LEGEND FAKTISKT VAR REN OCH SKÄR VERKLIGHET, JAG PRATAR OM MAGI, DRAKAR, HÄXOR MM. I DENNA TID VAR DET SOM SÅ ATT DEN KONTINENT SOM VI IDAG KALLAR AMERIKA LÅG VÄLDIGT NÄRA DEN EUROPEISKA KONTINENTEN OCH PÅ DEN AMERIKANSKA SIDAN LÅG EN STAD, EN FÖR TIDEN MYCKET STOR STAD, MED CA. 35 000 INV. DEN KANSKE STÖRSTA ANLEDNINGEN TILL ATT STADEN BLOMSTRADE SOM DEN GJORDE VAR ATT DÄR LÅG HUVUDSÄTET FÖR DET MÄKTIGASTE MAGIKERGILLET I DEN KÄNDA VÄRLDEN, DESSA MAGIKER VAR AV DEN GODA STAMMEN SOM HÖLL HÄRT PÅ LAGLYDIGHET OCH SOM DESSUTOM STÄNDIGT LÅG I FEJD MED ONDSKANS MAKTER. ONDSKAN PÅ DEN HÄR TIDEN SOM I ALLA TIDER VAR GIVETVIS GRUNDAD PÅ VÅRA KÄRA YTTRE GUDAR.

EN SOLIG OCH VACKER HÖSTDAG KOMMER EN AV DE YNGRE MAGIKERNA RIDANDE I FULL KARRIÄR IN I STADEN MED BUD OM ATT EN AV DE STÖRRE KULTERNA I TSATHOGGUA 'S TJÄNST FÅTT TAG I EN RELIK MED ENORMA KRAFTER OCH ATT DE GENAST BÖRJAT ANVÄNDA DEN I SINA ONDA PLANER. RÅDET KALLADES SNABBT SAMMAN OCH DET BESTÄMDES ATT RELIKEN MÅSTE STJÄLAS OCH GÖMMAS UN DAN SÅ ATT DEN ALDRIG NÅGONSIN IGEN KOMMER I ONDSKANS TJÄNST, SAGT OCH GJORT MAGIKERNA GAV SIG IVÄG OCH LYCKADES EFTER MYCKET PROBLEM OCH HÄRD STRID ERÖVRA RELIKEN OCH TOG DEN MED SIG TILL STADEN FÖR ATT SEDAN SKEPPA DEN VIDARE TILL EN SÄKER FÖRVARINGSPLATS.

DE ONDA VARELSERNA (EN SORTS SMÅ HÄRIGA MÄNNISKOFORMADE SAKER) LYCKADES EMELLERTID REPA SIG MYCKET SNABBARE ÄN NÅGON KUNNAT ANA OCH GAV SIG AV FÖR ATT TA TILLBACA SIN RELIK, DE UPPTÄCKTE TILL SIN FÖRVÄNING ATT DE INTE KUNDE TA SIG IN I STADEN PÅ ATT DEN VAR SKYDDAD AV NÅGON FORM AV SKYDDSBARRIÄR SOM INTE GICK ATT TA SIG IGENOM, EFTER RÅDSLÅG OCH OFFER TILL SIN GUD KOM MAN FRAM TILL ATT OM OMRÅDET DÄR STADEN LÅG FÖRVANDLADES TILL SANKMARK SKULLE STADEN SJUNKA NED OCH ALLA INVÄNARNA DRUNKNA, SAGT OCH GJORT, GENOM ENORMA MÄNGDER MAGISK KRAFT LYCKAS DE ONDA FÖRVANDLA MARKEN TILL TRÄSK OCH STADEN SJUNKER SNABBT NED I DJUPET, SÄKRA PÅ SIN SEGER TAR SIG DE ONDA VARELSERNA NED TILL STADEN FÖR ATT HÄMTA SIN RELIK, TILL SIN FÖRTVIVLAN MÄRKER DE DOCK ATT MAGIKERGILLET'S HUVUDKVARTER FORTFARANDE TÄCKS AV BARRIÄREN OCH ATT ETT PAR MAGIKER FORTFARANDE LEVER, DET BLIR EN ENORM KAMP SOM SLUTAR MED SEGER FÖR MAGIKERNA,

DOCK EN MYCKET DYRKÖPT SÅDAN DÅ 4 AV 5 MAGIKER AVLIDIT OCH DEN SISTE ÖVERLEVANDE GLIDER ÖVER KANTEN OCH HAMNAR I ETT STADIE AV OHJÄLPLIG SINNESSJUKDOM VILKET I SINOM TID INNEBÄR ATT ÄVEN HAN AVLIDER.

FRÅN DEN TIDPUNKT DÅ DEN SISTE MAGIKERN AVLED HAR DET PASSERAT EN ENORMT MASSA TID FRAM TILLS EN DAG DÅ EN PERSON VID NAMN JOHN CARTER BEURIDGE I SINA EFTERFORSKNINGAR FINNER BEVIS PÅ VAR DEN MYTOMSPUNNA STADEN GILDENHOME LIGGER, DEN STAD DÄR RELIKEN ENLIGT LEGENDERNA SKALL FINNAS. BEURIDGE, SOM VARANDE ÖVERSTEPREÅST I EN AV DE MÅNGA KNEPIGA KULTER SOM DYRKAR OCH TILLBER YOG-SOTHOTH INSER NATURLIGTVIS DET POTENTIELLA VÄRDET FÖR ATT INTE TALA OM KRAFTEN I ETT SÅDANT FÖREMÅL OCH UTNYTTJAR GIVETVIS ETT GÅNG VÄRDELÖSA SLAVAR TILL SITT DYNGGÖRA, SOM SÅ MÅNGA GÅNGER FÖRR....

DÄRMED ÄR VI FRAMME VID VAD SOM KOMMER ATT HÄNDA UNDER SJÄLVA ÄVENTYRET:

UTAV EN GRUPP BESTÅENDE AV 25 MANLIGA SLAVAR SOM RYMT SLÄPAS FEM STYCKEN TILLBAKA TILL PLANTAGEN FÖR ATT UTSÄTTAS FÖR DEN MYCKET GRYMME ÄGARENS BESTRAFFNING (MÅNGA GÅNGER ETT ÖDE VÄRRE ÄN DÖDEN) TILL SIN STORA FÖRVÄNING FINNER DE ATT DE INTE SKALL BESTRAFFAS FÖR SITT RYMNINGSFÖRSÖK, FÖRUTSATT ATT DE UTFÖR ETT LITET JOBB ÅT SIN ÄGARE. DE FEM SLAVARNA TILLSAMMANS MED PLANTAGEÄGAREN, FÖRMANNEN, ETT TIOTAL VAKTER OCH SLAVARNAS FAMILJER GER SIG UT I TRÄSKOMRÅDENA OMKRING CHARLESTON TILLS DE KOMMER TILL EN PLATS DÄR MR. BEURIDGE BEORDRAR HÅLT. MR. BEURIDGE SAMLAR SEDAN DE FEM SLAVARNA NÄRA SIG OCH FÖRKLARAR FÖR DEM ATT DE SKALL HÄMTA EN SAK ÅT HONOM, EN KULA SOM ÄR CA. 20 CM I DIAMETER, GRÖN TILL FÄRGEN OCH SOM LYSER SVAGT INIFRÅN, SKULLE DE FÅ FÖR SIG ATT INTE ÅTERKOMMA ELLER ÅTERKOMMA UTAN KULAN KOMMER ALLA DERAS FAMILJEMEDLEMMAR ATT DÖDAS OCH SLÄNGAS I TRÄSKET, HAN FÖRKLARAR SEDAN ATT DE SKALL HÄMTA KULAN NERE I TRÄSKET, I EN MYCKET STOR BYGGNAD I EN STOR STAD SOM FINNS DÄR NERE, OCH ATT DE SKALL FÅ VARSIN TABLETT SOM GÖR ATT DE KAN ANDAS UNDER VATTNET MEN BARA I 4 TIMMAR OCH ATT DE SEDAN MÅSTE TA SIG UPP UR VATTNET, HÄR, FÖR ATT FÅ EN NY TABLETT SOM GÖR ATT DE KAN ANDAS LUFT IGEN, DÄRMED GÅR HAN UN DAN ETT PAR METER MEDAN FÖRMANNEN OCH HANS MANNAR TVINGAR I SLAVARNA VARSIN TABLETT OCH SEDAN RESOLUT SLÄNGER NED DEM I TRÄSKET DÄR DE TILL SIN STORA FÖRVÄNING MÄRKER ATT DE FAKTISKT KAN ANDAS I VATTNET. NÄR SLAVARNA KOMMIT TILL RÄTTA FINNS DET INTE SÅ MYCKET ANNAT ATT GÖRA ÄN ATT TA SIG NEDÅT I TRÄSKET OCH

FÖRSÖKA HITTA STADEN. PÅ SIN VÄG MOT STADEN KOMMER SPELARNA ATT UPPTÄCKA ATT DET FINNS OTREVLIGA VARELSER I OMRÅDET, DE KOMMER NÄMLIGEN ATT FÅ SYN PÅ EN STARSPAWN OF CTHULHU SOM VANDRAR OMKRING I NÄRHETEN MEN SOM INTE VERKAR HA SETT DEM ELLER ÅTMINSTONE INTE VERKAR BRY SIG OM DEM. NÄR DE KOMMER FRAM TILL STADEN KOMMER DE ATT UPPTÄCKA ATT DET SITTER NÅGON SORTS LAMPOR LITE ÖVERALLT SOM GÖR SINA FÖRSÖK ATT LYSA UPP STADEN ( STENKULOR MED EN MAGIFORMEL FUNGERANDE SOM ADD FORMELN CONTINUAL LIGHT, DESSA GÅR ATT PLOCKA LOSS OCH TA MED SOM PORTABLA LJUSKÄLLOR, LÅT DOCK SPELARNA SJÄLVA LISTA UT DET), DOCK UTAN ATT LYCKAS SPECIELLT BRA, DET FINNS LJUS ÖVERALLT SÅ ATT MAN KAN SE CA. 25 M. MEN UTÖVER DET SER MAN BARA SMA LJUSPUNKTER FRÅN DE LAMPOR SOM FINNS NÄRMAST UTANFÖR SYNFÄLTET. VÄL I STADEN UPPTÄCKER SPELARNA TILL SIN FÖRSKRÄCKELSE ATT DET FINNS MASSOR AV MÄNNISKOR SOM RÖR SIG I STAN, DET GÅR DOCK INTE ATT FÅ KONTAKT MED NÅGON AV DEM, VID NÄRMARE KONTROLL VISAR DET SIG ATT DESSA "MÄNNISKOR" BARA ÄR SKUGGOR SOM FLYTTAR OMKRING, DET LIGGER DESSUTOM MASSOR AV SKELETT ÖVERALLT I STADEN (35 000 INVÅNARE + CA 20 000 BESÖKARE SOM DOG DÄR DE STOD).

NÄR SPELARNA BÖRJAR TA TAG I DET DE KOMMIT HIT FÖR ATT GÖRA KOMMER DE ATT FÅ SPRINGA RUNT EN MASSA I STADEN OCH PRATA MED ETT FLERTAL SPÖKEN INNAN DE SLUTLIGEN FÅR TAG I RELIKEN OCH KAN TA SIG UPP OCH LÄMNA ÖVER DEN TILL MR. BEURIDGE.

#### STADEN:

DE NUMRERINGAR SOM FINNS PÅ KARTAN VISAR PÅ DE PLATSER SOM ÄR AV INTRESSE FÖR ÄVENTYRET, ÖVRIGA UTRYMMEN ÄR FYLDA AV SLAM, ETT OCH ANNAT SKELETT OCH ALLT MÖJLIGT ÄCKLIGT SOM KAN TÄNKAS FINNAS I ETT HUS SOM BEFUNNIT SIG UNDER VATTEN I ETT PAR HUNDRA TUSEN ÅR, ANVÄND DIN FANTASI NÄR DU BESKRIVER DE FÖRSTA HUSEN SPELARNA KAN TÄNKAS GÅ IN I, DET LÅR INTE BLI MÅNGA JAG LOVAR.

ÖVERALLT I STADEN LIGGER SKELETT UNDER ALLT SLAM, DET ÄR SKELETT EFTER ALLA DE SOM VAR I STADEN NÄR DEN SJÖNK OCH DESSA SKELETT ÄR SKELETT SOM DU KAN ANVÄNDA DIG AV FÖR ATT HÅLLA FART PÅ SPELARNA, LÅT ETT PAR AV DE BÖRJA LEVA OCH GE SIG PÅ SPELARNA, DETTA FÅR DOCK

ANVÄNDAS SPARSAMT OCH VID RÄTT TILLFÄLLE FÖR ATT DET SKALL FÅ RÄTT EFFEKT OCH INTE BLI TJATIGT, TÄNK OCKSÅ PÅ ATT SKELETTEN RÖR SIG INTE RIKTIGT LIKA FORT SOM SPELARNA OCH BÖR SÅLEDES ALDRIG LYCKAS FÅ TAG I SPELARNA SÅVIDA INTE SPELARNA SJÄLVA AV EN ELLER ANNAN KORKAD ANLEDNING LÅTER SIG INFÄNGAS.

#### 1. LITET SLOTT:

I HALLEN FINNS ETT AV DE GODA SPÖKENA OCH HAN KOMMER ATT TILLTALA SPELARNA DIREKT NÄR DE KOMMER IN GENOM DÖRREN (SE MONSTER) I ÖVRIGT ÄR INREDNINGEN AV SAMMA MYSIGA SLAG SOM I ALLA ANDRA HUS.

#### 2. DEN STORA BÖRGEN:

HÄR INNE BOR ÄNNU ETT AV DE GODA SPÖKENA HAN SITTER PÅ EN STOR TRON INNE I STORA SALEN SOM LIGGER DIREKT TILL HÖGER NÄR MAN KOMMER IN I HALLEN, BÖRGEN I ÖVRIGT ÄR INREDD AV SAMMA ARKITEKT SOM HAR GJORT DET MYSIGA JOBBET I ALLA ANDRA HUS. FÖR SJÄLVA KONFRONTATIONEN SE MONSTER.

#### 3. DET STÖRSTA SLOTTET:

HÄR FINNS ÄNNU ETT AV DE GODA SPÖKENA HONOM FINNER MAN I TRONSALEN PÅ TREDJE VÄNING DÄR HAN STÅR OCH BLICKAR UT I MÖRKRET, ÄVEN DET HÄR SLOTTET HAR EN INREDNING AV SAMMA SKROT OCH KORN SOM ÖVRIGA HUS.

#### 4. GLADIATORARENAN:

HÄR FINNS DET SISTA AV DE GODA SPÖKENA OCH HENNE FINNER MAN MITT I ARENAN DÄR HON FAR OMKRING SOM OM HON VORE MITT UPPE I EN VÅLDSAMT INTENSIV STRID, PROBLEMET ÄR ATT MAN INTE KAN SE HENNES MOTSTÅNDARE OCH DET HÖRS INTE ETT LJUD (DET GÅR FAKTISKT ATT HÖRA LJUD UNDER VATTEN)

## 5. MAGIKERGILLET'S HUVUDKVARTER:

HÄR INNE FINNS KULAN SOM SPELARNA ÄR UTE EFTER DEN FINNS PÅ TREDJE VÅNING I RUM NUMMER 4. KULAN LIGGER PÅ EN PIEDESTAL AV STEN OCH DEN LYSER PRECIS SÅ GRÖNT OCH FINT SOM DEN SKALL GÖRA, PROBLEMET ÄR BARA ATT DET INTE GÅR ATT KOMMA ÅT KULAN DÅ DEN LIGGER INNANFÖR ETT KRAFTFÄLT SOM INTE GÅR ATT BRYTA ELLER TA SIG FÖRBI.

DET HÄR HUSET SKILJER SIG FRÅN ÖVRIGA I STADEN GENOM ATT ALLT HÄR INNE ÄR VÄLSKÖTT OCH RENT, DETTA KOMMER SIG AV ATT MAGIKERNA HAR ETT PAR BUNDNA ANDAR SOM SKÖTER OM ALL STÄDNING, DE ANDARNA KOMMER SPELARNA ALDRIG ATT TRÄFFA PÅ ELLER HA NÅGOT ATT GÖRA MED SÅ JAG BESKRIVER DE INTE NÄRMARE ÄN SÅ HÄR.

RUM 1: STORA ENTRÉHALLEN, HÄR ÄR TRE VÅNINGAR HÖGT OCH I TAKET ÄR EN STOR KUPOL SOM ÄR AV GLAS (DET KOMMER SPELARNA ANTAGLIGEN ALDRIG ATT FÅ REDA PÅ MEN KAN VARA BRA FÖR DIG ATT VETA UTFALL....

PÅ VÅNING TVÅ OCH TRE STÅR DET PELARE RUNT KANTERNA SÅ ATT MAN KAN SE NER TILL GOLVET MELLAN DESSA.

ALLA RUM MARKERADE MED "2" HAR VARIT BOSTADSRUM, BIBLIOTEK, SAMLINGSRUM MM, NUMERA HAR ALLA MÖBLER RUTTNAT BORT OCH RUMMEN ÄR HELT KALA SÅ DET GÅR INTE ATT AVGÖRA VILKET RUM SOM VARIT VAD.

RUM 3 ÄR DET RUM DÄR LÖNNLUCKAN I GOLVET FINNS UNDER VILKEN MAN HITTAR STENTAVLAN MED SKIFFRET PÅ.

RUM 4 ÄR DET RUM DÄR KULAN FINNS, DEN KRAFTBARRIÄREN SOM HÅLLER KULAN INNESTÄNGD FUNGERAR PRECIS SOM DEN GAMLA KÄRA ADD FORMELN "WALL OF FORCE" OCH SKIFFRET PÅ STENTAVLAN I RUM 3 ÄR EN MAGIFORMEL SOM NEGERAR BARRIÄREN.

SÅ FORT SPELARNA VISAR SIG UTANFÖR GILLEHUSET MED KULAN I SIN ÄGO KOMMER DE ATT BLI ATTACKERADE AV DET "ELAKA" SPÖKET SOM EGENTLIGEN INTE ÄR ELAKT UTAN BARA EN FD MAGIKER SOM HELT TAPPAT KONTROLLEN ÖVER VERKLIGHETEN( SE MONSTER)



### RELIKEN (KULAN ÄVEN KALLAD):

DEN ÄR FORMAD SOM ETT KLOT CA 20 CM I DIAMETER DEN ÄR TILLVERKAD I ETT GRÖNT MATERIAL SOM SER UT SOM JADE MEN SOM ÄR MYCKET LÄTTARE, KULAN VÄGER INTE MYCKET MER ÄN CA. 250 GRAM. SPELARNA HAR ALDRIG NÅGONSIN STÖTT PÅ ETT LIKNANDE MATERIAL TIDIGARE (DET HAR INGEN ANNAN GJORT HELLER FÖRRESTEN), KULAN LYSER INIFRÅN, ETT SVAGT LJUS MEN DET GÅR LÄTT ATT SE, KULAN ÄR DESSUTOM INTE SÅ GENOMSKINLIG ATT DET GÅR ATT SE VAD DET ÄR SOM LYSER.

### NPC:

DET FINNS INTE NÅGRA EGENTLIGA NPC MEN DE SOM KAN VARA BRA ATT VETA NÅGOT OM ÄR MR. BEURIDGE, HANS FÖRMAN OCH DERAS MEDHJÄLPARE. NI KOMMER INTE ATT FÅ NÅGRA SIFFROR OM DEM FÖR JAG FÖRUTSÄTTER ATT INGEN SOM SPELAR ÄR SÅ DUM ATT HAN FÖRSÖKER BRÅKA MED DEM OCH SKULLE DE FÖRSÖKA SÅ PÅPEKA KRAFTFULLT ATT DE HAR SKJUTVAPEN OCH HANDVAPEN OCH ATT DE KAN ANVÄNDA DEM, OM SPELARNA ÄNDÅ VILL FÖRSÖKA SÅ SLÅ LITE TÄRNINGAR OCH SKADA NÅGRA AV DEM LITE GRANN UTAN ATT LÅTA DEM SJÄLVA ÅSTADKOMMA NÅGOT, FATTAR DE FORTFARANDE INTE VINKEN SÅ SLÅ LITE FLER TÄRNINGAR OCH AVLIVA DEM SNABBT OCH SMÄRTFRITT.

MR. BEURIDGE: ÄR EN ALLTIGENOM OND OCH ÄREGIRIG MAN SOM ÄR ÄGARE TILL EN GANSKA (LITE ÖVER MEDEL) STOR BOMULLSPLANTAGE, HAN ÄR OCKSÅ BEFÄL I SYDSTATSARMEN (ETT LÄGRE SÅDANT DÅ HAN GENOM SIN GRYMHET MOT SINA MANNAR KOMBINERAT MED HANS DÅLIGA TALAMOD OCH BRISTANDE KUNSKAPER I TAKTIK OFTA GÖR MER SKADA ÄN NYTTA). BEURIDGE ÄR DESSUTOM, I STÖRSTA HEMLIGHET ÖVERSTEPÄST I EN KYRKA (KULT) SOM DYRKAR INGEN MINDRE ÄN YOG-SOTHOTH, DETTA FÖRSÖKER HAN DOCK ATT UNDAHÅLLA SÅ MYCKET HAN KAN FÖR ATT INTE SKRÄMMA ELLER PÅ ANNAT SÄTT PÅVERKA SINA SLAVAR T EX FIXAR HAN SÅ ATT SLAVARNA TROR ATT DE ÄTER EN MAGISK TABLETT SOM GÖR ATT DE KAN ANDAS UNDER VATTEN NÄR DET I SJÄLVA VERKET ÄR EN KOLLEGA TILL HONOM SOM KASTAR FORMELN GÖMD BAKOM ETT BUSKAGE.

NÄR DU AGERAR DEN HÄR MANNEN SKALL DU BEHANDLA SPELARNA SOM OM DE BARA ÄR ETT NÖDVÄNDIGT ONT SOM DU EGENTLIGEN INTE VILL TA I MED TÄNG MEN SOM DU NU ÄR SÅ ILLA TVUNGEN ATT UMGÅS MED, DE ÄR DOCK BARA "NIGGRER" OCH INTE VÄRDA ATT ENS TRAMPA PÅ, JUST NU GÄLLER DET DOCK ATT FÅ DEM ATT UTFÖRA DET HÄR UPPDRAGET UTAN ATT ANA MISSTANKAR OM VAD DET EGENTLIGEN GÄLLER.

FÖRMANNEN OCH HANS MEDHJÄLPARE ÄR INGET ANNAT ÄN ETT GÄNG IDIOTER SOM INTE TYCKER ATT DET FINNS NÅGOT BÄTTRE ATT GÖRA ÄN ATT GE SIG PÅ FÖRSVARSLÖSA SLAVAR OCH SLÅ DEM SANSLÖSA, DET ÄR EN AV DE FÅ SAKER SOM DESSA FÖRTAPPADE SJÄLAR KAN NÅGORLUNDA BRA OCH DET VISAR DE SOM SAGT GÄRNA. DE ÄR BEVÄPNADE MED KORT RIDPISKA (SKADA T3+T3), PISTOL (SEXSKJUTARE) (SKADA T10+2) OCH VARSIN BOWIEKNIV(SKADA T4+2+T6) DESSUTOM ÄR TRE AV DEM UTRUSTADE MED HAGELGEVÄR SOM DE VAKTAR FAMILJERNA MED. DET FINNS 8 MEDHJÄLPARE TOTALT. ROLLSPELA DEM SOM DE DUMSKALLAR TILL RASISTER DE ÄR OCH VARANDE I EN POSITION DÄR DE HAR ÖVERTAGET OCH KAN VARA SÄKRA PÅ SIG SJÄLVA. OM DINA SPELARE SKULLE LYCKAS PRESSA DIG SÅ LÅNGT ATT DU LÄTER DE HÄR GOSSARNA TA TILL VAPEN SÅ SLÅ TÄRNINGAR OCH TRÄFFA VAD DU ÄN SLÅR SÅ ATT SPELARNA FÖRHOPPNINGSVIS FÖRSTÅR HINTEN INNAN DET ÄR FÖRSENT.

### MONSTER:

#### STAR-SPAWN OF CTHULHU:

DEN HÄR ÄR STOR (SIZE 115, CA 21M) OCH VANDRAR OMKRING I OMGIVNINGEN UTAN ATT VETA VARFÖR DEN DRAS HIT (KULANS KRAFT), DEN VET BARA ATT NÅGOT HAR FÅTT DEN ATT TA SIG HIT OCH HÅLLER DEN I OMGIVNINGEN AV NÅGON OBSKYR ANLEDNING, MER BEHÖVER DU INTE VETA OM DEN DÄR DEN BARA FINNS MED FÖR ATT FÅ SPELARNA ATT BLI LITE NERVÖSA OCH TAPPA LITE(?) SANITY, DEN HAR FULLT UPP MED ATT TA REDA PÅ VARFÖR DEN DRAS HIT OCH BRYR SIG INTE ETT DUGG OM KARAKTÄRERNA.

DEN HÄR VARELSEN KOMMER ATT DYKA UPP TRE GÅNGER UNDER SPELETS GÅNG :

1. NÄR SPELARNA PRECIS I BÖRJAN ÄR PÅ VÄG NED TILL STADEN, FÖRLUSTER AV SAN --- .N `KOMO-4, M `KWAME-7, KIMBO-4, OKOMI-2, N `GODO-6, N `GODO BLIR HÄR TEMPORÄRT GALEN I EXAKT 7 MINUTER, UNDER DESSA MINUTER SKALL HAN ROLLSPELA UT SIN GALENSKAP PÅ ETT SÅ TROVÄRDIGT SÄTT SOM MÖJLIGT EFTER DE INSTRUKTIONER HAN FÅR ( SE HANDOUTS)

2. EFTER ATT SPELARNA HAR BESÖKT SPÖKE NUMMER 3 FÖR FÖRSTA GÅNGEN DÄR KOMMER DEN NÄMLIGEN SIMMANDE STRAX ÖVER HUSTAKEN. FÖRLUSTER AV

SAN --- N`KOMO-4, M`KWAME-2, KIMBO-13, OKOMI-5, N`GODO-2, HÄR BLIR BÅDE OKOMI OCH KIMBO TEMPORÄRT GALNA I EXAKT 1 RESP. 12 MINUTER OCH DE SKALL BÅDA TVÅ ROLLSPELA UT SINA GALENSKAPER ENLIGT INSTRUKTIONER (SE HANDOUTS)

3. DEN HÄR GÅNGEN NÄR SPELARNA ÄR PÅ VÄG UPP UR TRÄSKET. DE SER DEN ILSKET TUGGA I SIG NÄGONTING STORT OCH MÖRKT SOM SLINGRAR SIG LITE ORMLIKT. FÖRLUSTER AV SAN --- ALLA FÖRLORAR 2 VAR, HÄR BLIR M`KWANE, KIMBO OCH OKOMI ORDENTLIGT GALNA OCH DET SKALL DE FÖRSÖKA ROLLSPELA UNDER RESTEN AV SCENARIOT (SE HANDOUTS)

#### SKELETT:

DET FINNS CA 55 000 SKELETT I STADEN OCH ALLIHOP ÄR POTENTIELLT UPPVÄCKBARA MEN!!! UTNYTTJA ENDAST DETTA OM SPELARNA ÄR VÄLDIGT TRÖGA ELLER VISAR TENDENSER ATT SITTA OCH DISKUTERA FÖR MYCKET OCH SE FRAMFÖR ALLT TILL ATT INTE GÖRA DET FÖR OFTA SÅ ATT DET BLIR TJATIGT. DET HÄR ÄR STANDARD REGELBOKSMÄSSIGA SKELETT VILKET INNEBÄR ATT DE KAN RÖRA SIG 7 ENHETER PER RUNDA MOT EN MÄNNISKAS 8 OCH SKALL SÄLUNDA ALDRIG KOMMA ÅT SPELARNA OM DE INTE KLANTAR TILL DET NÅT ALLDELES OERHÖRT OCH DÅ BLIR DET SYND OM DEM EFTERSOM FLER OCH FLERSKELETT BÖRJAR ATT ANIMERA SIG. OM SPELARNA LYCKAS TA SIG MER ÄN 20 METER FRÅN ETT SKELETT SÅ "SÄTTER" DET SIG NER OCH SLUTAR ATT VARA AKTIVT TILLS NÅGON TILLBRINGAR ETT PAR MINUTER I DESS OMEDELBARA NÄRHET IGEN ELLER ATT ETT ANNAT SKELETT I DESS NÄRHET VAKNAR TILL LIV. FÖRLUSTER AV SANITY RÄKNAR JAG BORT LÅT ALLA KLARA SLAGET SÅ BLIR DET BRA (GLÖM DOCK INTE BORT ATT RULLA TÄRNINGARNA)

#### DET "ELAKA" SPÖKET:

DET HÄR ÄR DEN MAGIKERN SOM ÖVERLEVDE ATTACKEN MOT GILLEHUSET OCH SOM BLEV KOMPLETT GALEN OCH AVLED SENARE PGA ATT LUFTEN TOG SLUT. DEN HÄR FILUREN TRÄFFAR SPELARNA PÅ ENDAST OM DE LYCKAS FÅ MED SIG KULAN UT UR GILLEHUSET OCH DÅ DYKER HAN PÅ DEM DIREKT NÄR DE KOMMER UT FÖR ATT FÖRSÖKA FÖRHINDRA ATT KULAN FÖRS BORT. HANS ATTACK GÅR TILL SOM SÅ ATT HAN GÅR OMKRING PRECIS SOM DE ANDRA SKUGGINVÄNARNA I STADEN TILLS HAN ÄR PRECIS FRAMFÖR SPELARNA, DÅ GÖR HAN ETT MYCKET IMPONERANDE FÖRSÖK ATT SKRÄMMA KARAKTÄRERNA GENOM ATT VÄNDA SIG

EMOT DEM OCH SE SÅ HEMSK UT SOM HAN KAN, DETTA RESULTERAR I SAN FÖRLUSTER --- N`KOMO -1, M`KWANE -6, KIMBO -8, OKOMI -4, N`GODO -3, INGEN BLIR GALEN I DENNA KONFRONTATION. DIREKT EFTER ATT HAN SKRÄMT SPELARNA ATTACKERAR HAN N`GODO I PSYKISK STRID.

SPÖKETS STATS: INT - 7      POW - 19

STRIDEN GÅR SÅ HÄR RUNDA FÖR RUNDA:

1. SPÖKET HAR 60% CHANS, HAN MISSLYCKAS OCH FÖRLORAR 3 POW
2. SPÖKET HAR 45% CHANS, HAN LYCKAS OCH STJÄL 2 INT
3. SPÖKET HAR 45% CHANS, HAN LYCKAS OCH STJÄL 1 INT
4. SPÖKET HAR 45% CHANS, HAN MISSLYCKAS OCH FÖRLORAR 2 POW
5. SPÖKET HAR 35% CHANS, HAN LYCKAS OCH STJÄL 4 INT
6. SPÖKET HAR 35% CHANS, HAN MISSLYCKAS OCH FÖRLORAR 3 POW
7. SPÖKET HAR 20% CHANS, HAN MISSLYCKAS OCH FÖRLORAR 2 POW
8. SPÖKET HAR 10% CHANS, HAN LYCKAS OCH STJÄL 1 INT
9. SPÖKET HAR 10% CHANS, HAN MISSLYCKAS OCH FÖRLORAR 4 POW
10. SPÖKET HAR 0% CHANS OCH BLIR AV MED 2 POW
11. SPÖKET HAR 0% CHANS OCH BLIR AV MED 1 POW
12. SPÖKET HAR 0% CHANS OCH BLIR AV MED SINA SISTA POW

DÄRMED DISINTEGRERAS SPÖKET OCH FÖRSVINNAR I INTET

SE TILL ATT DU MYCKET LIVLIGT BESKRIVER STRIDEN OCH HUR DET SER UT NÄR SPÖKET ANFALLER (LÄS OM GHOST OCH WRAITH I REGELBOKEN FÖR ATT VARA HELT KLAR ÖVER HUR DE FUNGERAR.

### DE "GODA" SPÖKENA:

#### SPÖKE NUMMER ETT:

ÄR EN ÖPPEN OCH TREVLIIG FIGUR SOM GÄRNA STÄLLER UPP OCH HJÄLPER TILL HAN SVARAR GÄRNA PÅ FRÅGOR ANG. STADENS HISTORIA OM SPELARNA FÅR FÖR SIG ATT ANVÄNDA SIN DYRBARA TID TILL SÄNT.

HAN TALAR GÄRNA OM HUR SPELARNA HITTAR KULAN, SPELARNA FÅR EN VÄGBESKRIVNING (SE BILAGA NR 1)

NÄR SPELARNA HAR VARIT VID GILLET OCH UPPTÄCKT ATT DE INTE KOMMER ÅT KULAN BÖR DE TA SIG TILLBAKA HIT OCH FÅR DÅ REDA PÅ ATT HAN HAR EN KAMRAT SOM SÄKERT KAN HJÄLPA DEM ATT KOMMA ÅT KULAN OCH GER DE EN BESKRIVNING ÖVER HUR DE SKALL GÅ FÖR ATT HITTA TILL HONOM.

#### SPÖKE NUMMER TVÅ:

DET HÄR SPÖKET ÄR TYVÄRR INTE SPECIELLT LÄTT ATT TAS MED DÅ HAN I ALLA TIDER VARIT MOBBAD FÖR SIN MYCKET DEFORMERADE KROPP, DÄRFÖR GÄLLER DET ATT ÖSA PÅ KOMPLIMANGER OCH ATT RENT ALLMÄNT VARA INSTÄLLSAM FÖR ATT FÅ HONOM ATT VILJA HJÄLPA TILL, DETTA BEHÖVER INTE BLI SPECIELLT SVÅRT DÅ HAN UTÖVER DE KROPPSLIGA LYTENA INTE HELLER ÄR SPECIELLT INTELLIGENT, DEN HÄR GOSSEN ÄR TYPEN SOM ALDRIG BLIR NÅGOT ANNAT ÄN EN DÖRRMATTAN ÅT FRAMGÅNGSRIKA MÄNNISKOR OCH DETTA ENBART FÖR ATT HAN BESTÄMT SIG FÖR ATT HAN ÄR MINDRE VÄRD ÄN ANDRA.

HAN KAN TALA OM FÖR SPELARNA ATT DE KAN HITTA EN LÖNNLUCKA I GOLVET I ETT AV RUMMEN (NR 3) OCH HUR DE HITTAR DEN OCH ÖPPNAR DEN.

DÄR INNE FINNS LÖSNINGEN PÅ PROBLEMET MED SKYDDSBARRIÄREN. NÄR SPELARNA HAR VARIT OCH ÖPPNAT LUCKAN OCH FUNNIT ATT DET ÄR EN STENSKIVA MED ETT SKIFFER PÅ BÖR DE TA SIG TILLBAKA TILL NÅGOT AV DE SPÖKEN DE TRÄFFAT PÅ FÖR ATT FÅ HJÄLP MED ATT LÖSA SKIFFRET, DE BLIR DÅ HÄNVISADE TILL ETT TREDJE SPÖKE SOM ÄR DEN SOM VET VAD SOM STÅR PÅ STENTAVLAN.

#### SPÖKE NUMMER TRE:

HAN ÄR EN MYCKET ALLVARSAM MAN SOM ÄR MYCKET KORTHUGGEN OCH KORREKT I SINA TILLTAL, HAN TILLTALAR ALLA MED HERRN TILLS HAN TAGIT REDA PÅ VEM SOM INNEHÅR LEDARSKAPET I GRUPPEN VAREFTER HAN INTE TILLTALAR DE ANDRA ÖVERHUVUDTAGET. HAN ÄR FÖR TILFÄLLET MYCKET BEKYMRAD ÖVER ATT EN STARSPAWN OF CTHULHU HAR BÖRJAT RÖRA SIG I OMGIVNINGEN OCH HAN VILL DÄRFÖR INGET HELLRE ÄN ATT BLI AV MED KULAN, FÖRUTSATT ATT SPELARNA KAN ÖVERTYGA HONOM OM ATT DE INTE HAR NÅGRA ONDA AVSIKTER MED DEN, HÄR FUNGERAR I STORT SETT VILKA ARGUMENT SOM HELST SÅ LÄNGE INGET BLIR SAGT SOM LEDER TANKARNA TILL SKUMMA KULTER ELLER ANNAT SOM KAN FÅ HONOM ATT TRO ATT SPELARNA HAR DIREKT ONDA AVSIKTER, HAN PERSONLIGEN KOMMER INTE ATT GÖRA ANNAT ÄN ATT FRÅGA "HUR HAR NI TÄNKT FÖRVARA DEN OCH VILKA

SÄKERHETS ÅTGÄRDER TÄNKER NI VIDTA FÖR ATT DEN INTE SKALL FALLA I ONDSKANS HÄNDER IGEN?"

AV DENNE MAN KAN DE FÅ REDA PÅ VAD STENPLATTAN INNEHÅLLER FÖR INFORMATION MEN ATT DEN ÄR MENINGSLÖS UTAN NÅGON SOM KAN FORMELN, HAN VET EN PERSON SOM KAN DET OCH HENNE KAN DE HITTA I DEN STORA ARENAN. NÄR SPELARNA ÅTERKOMMER FRÅN ARENAN SÅ KAN HAN TÄNKA SIG ATT HJÄLPA TILL MED DEN MAGI FORMEL SOM BEHÖVS.

#### SPÖKE NUMMER FYRA:

ÄR EN VARELSE SOM FAR OMKRING MED BLIKTENS HASTIGHET NERE PÅ SJÄLVA ARENAN OCH DET SER UT SOM OM DEN SLÄSS MED NÅGONTING MEN DET GÅR INTE ATT SE NÅGON FIENDE ELLER HÖRA NÅGRA LJUD SOM TYDER PÅ STRID, OM SPELARNA LYCKAS FÅ UPPMÄRKSAMHET (DET RÄCKER MED ATT SKRIKA HÖGT, ALLA PÅ EN GÅNG)DÅ STANNAR DET TILL EN KVINNA SOM ÄR NÅGOT SÅ ENORMT VACKER ATT DET Knappt VERKAR MÖJLIGT, HON VERKAR HELA TIDEN FRÅNVARANDE PÅ NÅGOT SÄTT, HON LYSSNAR PÅ VAD SPELARNA HAR ATT SÄGA OCH FÖRKLARAR SEDAN MED EN GANSKA OINTRESSERAD RÖST ATT HON VISST KAN HJÄLPA TILL MEN BARA OM HON SLÄPPS LÖS FRÅN SITT BAND TILL ARENAN SÅ ATT HON KAN TA SIG TILL GILLEHUSET OCH DET KAN BARA ORDNAS MED HJÄLP FRÅN SPÖKE NUMMER TRE

NÄR HON ÄR LÖSSLÄPPT HAR HON ETT KRAV FÖR ATT GENOMFÖRA FORMELN OCH DET ÄR ATT SPELARNA LOVAR OCH SVÄR ATT ORDNA MED EN RIKTIG BEGRAVNINGSRIT ÖVER HELA DEN HÄR PLATSEN SÅ ATT ALLA STACKARE SOM VANDRAR OMKRING KAN FÅ KOMMA TILL RO EN GÅNG FÖR ALLA.

DÄEFTER FÖLJER HON MED SPELARNA TILL GILLEHUSET OCH AVLOSSAR SIN FORMEL SÅ ATT KRAFTBARRIÄREN FÖRSVINNAR.

FÖRLUSTER AV SANITY BLIR DET INGA DÅ DET FÖRSTA SPÖKET ÄR AV EN SÅDAN NATUR ATT NÄR MAN VÄL INSER ATT HAN ÄR ETT SPÖKE HAR MAN REDAN BÖRJAT TYCKA OM HONOM SÅ MYCKET ATT MAN HELT ENKELT INTE KAN BLI RÄDD FÖR HONOM OCH VAD GÄLLER DE ANDRA SÅ ÄR SPELARNA VID DETILLFÄLLENA REDAN BEREDDA PÅ ATT STÖTA PÅ ETT SPÖKE NÄR DE VÄL DYKER FRAM, ALLTSÅ INGA FÖRLUSTER AV SAN.

VAD SOM SKALL LÄSAS FÖR SPELARNAS VID SCENARIOTS BÖRJAN:

FÖR UNGEFÄR 10 DAGAR SEDAN VAR NI DELAKTIGA I ETT RYMNINGSFÖRSÖK FRÅN DEN PLANTAGE NI ÄGS AV, TYVÄRR GICK DET INTE RIKTIGT SOM PLANERAT, NI BLEV GANSKA SNABBT UPPHUNNA AV ETT UPPBÅD OCH 18 AV ER DÖDADES PÅ PLATS INNAN NÅGON ENS TÄNKTE PÅ ATT FÖRSÖKA TA ER TILLBAKA. DE ANDRA TVÅ PISKADES OCH TORTERADES IHJÄL UNDER DE DAGAR SOM PASSERADE FRAM TILLS IDAG DÅ NI TILLSAMMANS MED ERA FAMILJER LASTADES PÅ ETT PAR VAGNAR OCH KÖRDES UT TILL TRÄSKEN DÄR NI BEORDRADES AV VAGNEN OCH FICK HÖRA DETTA:

- MINA VÄNNER JAG HAR SPARAT ERA LIV FÖR ATT JAG VILL ATT NI BETALAR ERT STRAFF MED ARBETE OCH SÅLUNDA FÅR LIVET I BEHÅLL EFTER ATT VI ÄR KLARA HÄR FRAMÅT EFTERMIDDAGEN, DET NI SKALL GÖRA ÄR ATT NI SKALL TA ER NER I TRÄSKET OCH HÄMTA EN SAK ÅT MIG, NÄRMARE BESTÄMT EN KULA SOM ÄR CA 20 CM FRÅN ÄNDE TILL ÄNDE DEN ÄR GRÖN TILL FÄRGEN OCH SKALL FINNAS I EN STOR OCH PAMPIG BYGGNAD I EN SJUNKEN STAD SOM SKALL FINNAS RAKT UNDER OSS HÄR.

GIVETVIS BLEV NI OROLIGA OCH RÄDDA, NER UNDER VATTNET, I ETT TRÄSK, MEN DÅ DRUNKNAR MAN JU!

MR. BEURIDGE (ER ÄGARE) VERKADE INTE BRY SIG OM ERA UNDRINGAR UTAN FORTSATTE ATT PRATA:

- NI KOMMER ATT FÅ VARSIN TABLETT AV MIG SOM NI SKALL ÄTA OCH DEN GÖR SÅ ATT NI KAN ANDAS UNDER VATTNET, MEN BARA I 4 TIMMAR SEDAN TAR DET SLUT OCH DÅ DRUNKNAR NI FÖRUTSATT ATT NI INTE HAR HÄMTAT KULAN OCH KOMMIT HIT MED DEN. DET ÄR INGEN IDE ATT NI FUNDERAR PÅ ATT RYMMA OCH TRO ATT JAG SKALL TRO ATT NI HAR DRUNKNAT FÖR DÅ KOMMER NI ATT GÖRA DET, DET ÄR NÄMLIGEN BARA JAG SOM KAN ORDNA SÅ ATT NI KAN ANDAS LUFT IGEN OCH DET GÖR JAG MED BOTEMEDLET TILL DEN TABLETTEN SOM GÖR ATT NI KAN ANDAS UNDER VATTNET, KORT SAGT OM FYRA TIMMAR KAN NI INTE ANDAS VATTEN LÄNGRE MEN OM NI INTE FÅR DE HÄR BOTEMEDLET KOMMER NI INTE ATT KUNNA ANDAS LUFT HELLER OCH DÅ DÖR NI, FÖRSTÅTT.

OM NI SKULLE FÖRSÖKA ATT TA ER UPP UTAN KULAN KOMMER VI ATT BÖRJA TA LIVET AV ERA FAMILJER HÄR OCH DET KOMMER ATT TA TID OCH GÖRA MYCKET ONT INNAN DE SLUTLIGEN TILLÅTS DÖ. DETTA GÄLLER ÄVEN OM ERA 4 TIMMAR HAR GÅTT, SÅ SLÖSA INGEN TID PÅ DUMHETER, NI HAR BRÄTTOM.

EFTER DETTA TVINGAS NI ÄTA VARSIN TABLETT OCH KASTAS RESOLUT NER I TRÄSKET DÄR NI TILL ER STORA FASA OCH GLÄDJE UPPTÄCKER ATT DET FUNGERAR NI KAN ANDAS, SÅ NU ÄR DET BARA NERÅT SOM GÄLLER.

HÄRIFRÅN HAR NI EXAKT FYRA TIMMAR PÅ ER ATT LÖSA UPPGIFTEN OCH SKULLE NI INTE HA HUNNIT KLART NÄR FYRA TIMMAR HAR GÅTT SÅ HAR NI DRUNKNAT OCH HAR TYVÄRR INGEN CHANS ATT VINNA DAGENS PRIS. TÄNK BARA PÅ ATT ÄVEN OM DET ÄR TIDSPRESSAT SÅ BASERAS DE STORA POÅNGEN PÅ ROLLSPELSPRESTATIONERNA.



N`GODO, DU HAR JUST FÖRLORAT EN STÖRRE MÄNGD SANITY OCH BLIVIT TILLFÄLLIGT GALEN, VAD DU RÅKAR UT FÖR ÄR EN KRAFTIG FORM AV RÄDSLÅ SOM VISAR SIG GENOM ATT DU BÖRJAR SNYFTA OCH FÖRSÖKER ÖVERTALA DE ANDRA ATT NI SKALL GÅ UT IGEN. INGENTING KAN FÅ DIG ATT ANSE ATT DET ÄR BÄTTRE ATT GÅ VIDARE INÅT JÄMFÖRT MED ATT CHANSA PÅ MR. BEURIDGES FÖRSTÅELSE FÖR VAD NI RÅKAT UT FÖR HÄR.

DETTA SKALL DU HÅLLA PÅ MED TILLS DIN SPELLEDARE SÄGER TILL ATT ATTACKEN GÅTT ÖVER.

-----

OKOMI, DU HAR JUST FÖRLORAT EN STOR MÄNGD SANITY OCH BLIVIT TILLFÄLLIGT GALEN, VAD DU RÅKAT UT FÖR ÄR ATT DU SKALL LÄGGA DIG NER I FOSTERSTÄLLNING (HOPKRUPET) OCH INTE REAGERA PÅ NÅGON FORM AV TILLTAL ELLER FÖRSÖK TILL KOMMUNIKATION TILLS DIN SPELLEDARE SÄGER TILL ATT ATTACKEN GÅTT ÖVER.

-----

KIMBO, DU HAR JUST FÖRLORAT EN STOR MÄNGD SANITY OCH BLIVIT TILLFÄLLIGT GALEN, VAD DU RÅKAT UT FÖR ÄR ATT DU BLIVIT KATATONISK OCH STÄLLER DIG VID EN VÄGG SOM DU STIRRAR RAKT IN I, DU REAGERAR INTE PÅ NÅGON FORM AV KOMMUNIKATION MEN OM NÅGON FÖRSÖKER LEDA OMKRING DIG SÅ FÖLJER DU MED HELT UTAN ATT BRY DIG OM VAD SOM HÄNDER RUNT OMKRING DIG. FORTSÄTT SÅ TILLS DIN SPELLEDARE SÄGER TILL ATT ATTACKEN GÅTT ÖVER.

-----

M`KWANE, DU HAR JUST FÖRLORAT FÖR MÅNGA SANITY FÖR ATT KLARA AV ATT LEVA I VERKLIGHETEN OCH HAR DÄRFÖR TAGIT DIN TILLFLYKT TILL DIN VACKRA, LUGNA FANTASIVÄRLD DÄR DU VET ATT DET ALDRIG HÄNDER NÅGOT FARLIGT. DINA ÖGON SER OCH REGISTRERAR SAKER OMKRING DIG MEN DIN HJÄRNA BEARBETAR INTE INFORMATIONEN PÅ DET SÄTT DEN BORDE, DEN SER NÄMLIGEN ALLT SOM OM DET HÄNDE I DIN FANTASIVÄRLD. DU ÄR FÖR TILLFÄLLET HELT OKONTAKTBAR MEN DET ÄR INGA PROBLEM ATT LEDA OMKRING DIG OCH ATT FÅ DIG ATT FÖLJA MED. FORTSÄTT ATT ROLLSPELA DETTA TILLS SCENARIOT TAR SLUT.

-----

KIMBO, DU MÄRKER ATT DU VAKNAR TILL OCH HELT PLÖTSLIGT VET DU INTE VAR DU ÄR, VEM DU ÄR, VILKA DE ANDRA RUNT OMKRING DIG ÄR OCH

FRAMFÖR ALLT VARFÖR DU ÄR HÄR OCH VAD DU GÖR HÄR. TOTAL  
MINNESFÖRLUST. FORTSÄTT ATT ROLLSPELA DETTA TILLS SCENARIOT TAR SLUT.

-----

OKOMI, DU KÄNNER HELT PLÖTSLIGT HUR DU INSER ATT DE DU GÅR  
OMKRING MED HÄR INTE ALLS ÄR NÅGRA SOM VILL DIG VÄL, DE GÅR SÄKERT  
JUST OCH PLANERAR SOM BÄST HUR DE SKALL TA DIG MED ÖVERRASKNING OCH  
SLÅ IHJÄL DIG, MEN SOM TUR ÄR SÅ KOM DU PÅ DEM TACK VARE DIN  
SKYDDANDE ÄNGEL SOM VISKADE I DITT ÖRA. SE TILL ATT DU INTE HAR NÅGON  
BAKOM RYGGEN OCH LYSSNA NOGA IFALL DE DISKUTERAR NÅGOT SÅ ATT DU  
HÖR VAD DE SÄGER. DE PRATAR SÄKERT PÅ NÅGON FORM AV KODAT SPRÅK MEN  
DET GÄLLER ATT FÖRSÖKA HÅLLA KOLL SÅ DE INTE ÖVERRASKAR DIG. MEN FÖR  
GUDS SKULL GLÖM INTE ATT HÅLLA KOLL PÅ OMGIVNINGARNA SÅ ATT INGEN  
SMYGER SIG PÅ DIG NÄR DU INTE ÄR UPPMÄRKSAM FÖR ÖGONBLICKET. DU HAR  
FÖRLORAT ALL KONTAKT MED VERKLIGHETEN OCH LIDER AV EN EXCEPTIONELLT  
KRAFTIG FORM AV FÖRFÖLJELSEMANI. DETTA GÄLLER TILLS SCENARIOT TAR  
SLUT.

-----

## BILAGOR:

### FÖRSTA SPÖKETS VÄGBESKRIVNING TILL HUSET MED KULAN:

NI GÅR TILL DEN LILLA BORGEN, ÖVER DEN STORA BRON TILL DEN STORA BORGEN OCH DIREKT TILL VÄNSTER ÖVER EN LITEN BRO, NU BEFINNER NI ER PÅ ETT TORG OCH DET GÅR EN VÄG DIREKT TILL HÖGER UTEFTER VALLGRAVEN DEN SKALL NI INTE TA, INTE HELLER NÄSTA VÄG PÅ HÖGER HAND, EN GANSKA BRED VÄG DÄREMOT SKALL NI IN PÅ NÄSTA VÄG PÅ HÖGER HAND EN INTE FULLT SÅ BRED VÄG SOM LEDER IN MELLAN HUSEN. NI FÖLJER DEN VÄGEN TILLS ANDRA AVTAGSVÄGEN PÅ VÄNSTER HAND DEN TAR NI TILLS NI KOMMER TILL ETT HUS MED KUPOLTAK SOM LIGGER I EN TRÄDGÅRD. VÄL INNE I HUSET SKALL NI HÖGST UPP OCH I ETT AV RUMMEN DÄR FINNS DET NI SÖKER.

-----

### DET FÖRSTA SPÖKETS VÄGBESKRIVNING TILL SIN KAMRATS TILLHÅLL:

NI GÅR ÖVER SAMMA STORA BRO SOM NI GICK ÖVER TIDIGARE MEN DEN HÄR GÅNGEN TAR NI ER TILL DEN STORA BORGEN , IN GENOM STORA PORTEN OCH SEDAN IN GENOM FÖRSTA DÖRREN TILL HÖGER SÅ HITTAR NI HONOM DÄR.

-----

### DET ANDRA SPÖKETS BESKRIVNING TILL VAR LÖNNLUCKAN FINNS:

NI GÅR TILL HUSET DÄR KULAN FINNS OCH UPP TILL TREDJE VÄNING, DÄR GÅR NI IN MOT DET RUM SOM INNEHÅLLER KULAN MEN INNAN NI PASSERAR SISTA DÖRREN GÅR NI ISTÄLLET IGENOM DÖRREN PÅ HÖGER HAND OCH DÄR I GOLVET FINNS EN LUCKA UNDER DEN FEMTE STENEN TILL VÄNSTER RÄKNAT FRÅN DÖRREN.

-----

### DET ANDRA SPÖKETS VÄGBESKRIVNING TILL DET TREDJE SPÖKET:

NI GÅR ÖVER DEN LILLA BRON TILL TORGET OCH TAR DEN ANDRA VÄGEN ÅT HÖGER DEN NI GÅTT FÖR ATT KOMMA TILL GILLET ÅR DEN TREDJE VÄGEN ÅT HÖGER DÄREFTER GÅR NI TILLS NI FÅR EN ENORM TRÄDGÅRD PÅ HÖGER HAND OCH I DEN TRÄDGÅRDEN FINNS STADENS STÖRSTA SLOTT, DÄRINNE, I TRONSALEN PÅ TREDJE VÄNING KAN NI HITTA MIN KAMRAT.

-----

DET TREDJE SPÖKETS FRÅGA TILL SPELARNA:

OM JAG HJÄLPER ER ATT FÅ TAG I KULAN HUR HAR NI TÄNKT ATT FÖRVARA DEN OCH HUR TÄNKER NI SKYDDA DEN SÅ ATT DEN INTE TILLFALLER ONDSKANS MAKTER IGEN?

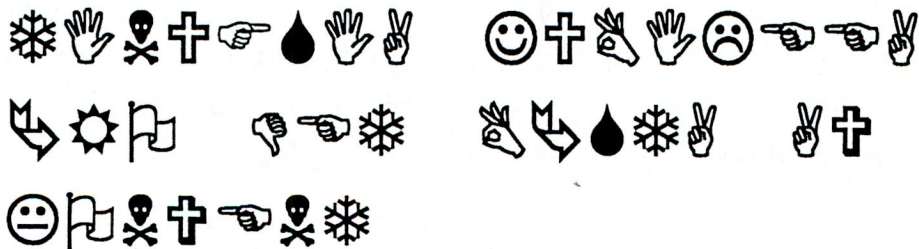
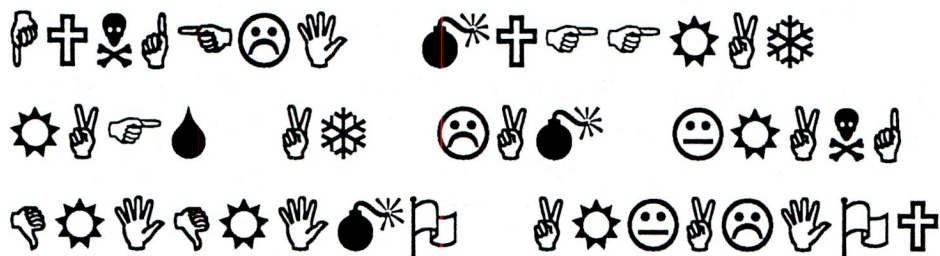
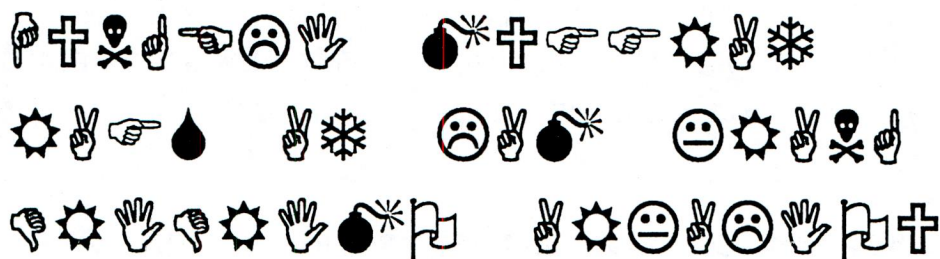
-----

DET TREDJE SPÖKETS VÄGBESKRIVNING TILL SIN KOLLEGA I ARENAN:

GÅ UT PÅ DEN VÄG NI KOM PÅ IFRÅN DEN STORA BORGEN, GÅ DIREKT ILL HÖGER OCH SEDAN FÖRSTA TILL VÄNSTER DÄREFTER KAN NI INTE TA FEL.

-----

TEXTEN PÅ STENTAVLAN:



LITE INFORMATION TILL DIG SOM SKALL SPELEDA DET HÄR SCENARIOT:

DET ÄR OERHÖRT VIKTIGT ATT DU KAN DITT SCENARIO BRA SÅ ATT DU FÅR FLYT I DITT SPELANDE, HELA SCENARIOT BYGGER NÄMLIGEN PÅ ATT SPELARNAS SKALL KOMMA I EN STÄMNING DÄR DE INTE FÅR EN CHANS ATT GÖRA ANNAT ÄN ATT ROLLSPELA SINA KARAKTÄRER.

I STORT SETT ALLA VIKTIGA TÄRNINGSSLAG HAR JAG REDAN GJORT KLARA MED RESULTAT OCH ALLT, LÅT INTE DETTA LURA DIG ATT BARA BERÄTTA VAD SOM HÄNDER, SLÅ TÄRNINGAR OCH FÅ DET ATT SE UT SOM OM RESULTATNE KOMMER FRÅN JUST DINA SLAG SÅ BLIR DET MER SPÄNNING I SPELANDET.

UTNYTTJA SPELARNAS PROBLEM MED ATT DE INTE SER SÅ BRA I VATTNET OCH BESKRIV HELA TIDEN HUR DET RÖR SIG I VATTNET RUNT DEM OCH HUR DE INTE RIKTIGT KAN AVGÖRA OM ALLA STORA SAKER SOM FLYTER OMKRING RÖR PÅ SIG AV EGEN KRAFT ELLER OM DE BARA FLYTER OMKRING.

SPÖKENA I SCENARIOT HETER SOM FÖLJER

- 1 - ALDENON
- 2 - ELMORTH
- 3 - KAYEN TELVA
- 4 - ZINETHAL

SKULLE DET VARA NÅGOT SOM DU VILL FRÅGA OM SÅ VAR SNÄLL OCH SKRIV NER DIN FRÅGA SÅ ATT DU KOMMER IHÅG DEN NÄR DET VÄL BLIR SPELLEDARSAMLING PÅ KONVENTET, TÄNK OCKSÅ PÅ ATT DET ÄR BÄTTRE ATT FRÅGA EN GANG FÖR MYCKET OCH VARA SÄKER PÅ SIN SAK ÄN ATT SENARE SITTA OCH TVEKA.

JAG HAR FÖRSÖKT GÖRA ETT SCENARIO SOM SKALL VARA SÅ RÄTTVIST SOM MÖJLIGT, FÖRBESTÄMDA TÄRNINGSSLAG MM, MEN DET GÅR ALDRIG ATT GÅRDERA SIG 100 % MOT UPPFINNINGSRIKA SPELARE, LÅT DE SPELARE SOM KOMMER PÅ BRA IDEER UTNYTTJA DEM ÄVEN OM DET ÄNDRAR PÅ HELA DET SCENARIOT JAG TÄNKT MIG. VAR DOCK UPPMÄRKSAM PÅ OM SPELARNAS VERKAR VETA FÖR MYCKET OCH RAPPORTERA TILL MIG ISÅFALL, DU BÖR DOCK HA GODA BEVIS FÖR VAD DU SÄGER.

VAD GÄLLER KRAFTBARRIÄREN SÅ ÄR DEN RUND OCH CA 0.5 M I DIAMETER DEN SITTE RUNT KULAN OCH ÄR FÄST I STEN PIEDESTALEN SOM I SIN TUR ÄR FÄST I GOLVET, DET GÅR INTE ATT PÅ NÅGOT SÄTT KOMMA FÖRBI DET PROBLEMET, FÖRSÖK FÅ DINA SPELARE ATT INSE DETTA UTAN ATT SÄGA DET RAKT UT.

EFTERSOM SPELARNA ALDRIG KOMMER ATT FÅ NÅGON ÖVERSÄTTNING PÅ STENTAVLANS TEXT HAR JAG INTE BRYTT MIG OM ATT GÖRA NÅGON TILL DIG HELLER, KRAFTFULL MAGI BÖR HÅLLAS SÅ BEGRÄNSAD SOM MÖJLIGT.

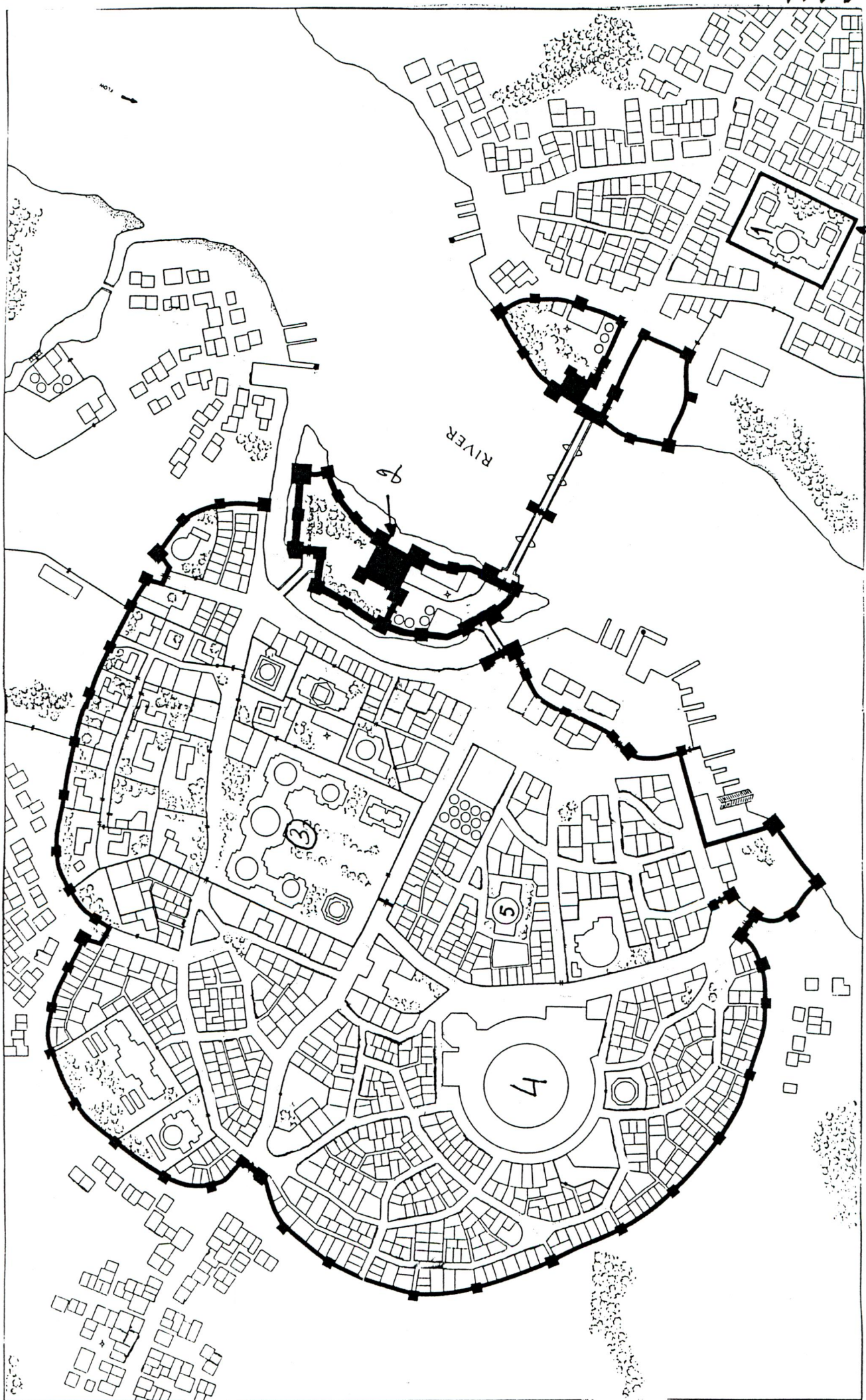
EFTERSOM SPELARNA INTE FÅR DEN TID DET TAR ATT STÄLLA IN RELIKEN PÅ SINA TANKEVÅGOR OCH DE SÅLUNDA INTE KOMMER ATT FÅ REDA PÅ VAD DEN KAN GÖRA HAR JAG INTE BRYTT MIG OM ATT DESIGNA DEN MED DE KRAFTER DEN FAKTISKT HAR, FÖR ER SOM ABSOLUT VILL VETA DETTA KAN NI TA UPP ÄMNET PÅ SPELLEDARSAMLINGEN SÅ SKALL JAG BERÄTTA HUR DEN FUNGERAR.

SPELARNA HAR INGEN SOM HELST MÖJLIGHET ATT PÅVERKA SPÖKENA ATT GE DEM DEN HÄR INFORMATIONEN OCH DÅ DET INTE FINNS NÅGRA ANDRA KÄLLOR TILL INFORMATION FÅR DE VARA UTAN DEN VETSKAPEN.

THAT 'S ALL FOLKS, HA DET BRA SÅ SES VI I BORÅS OM ETT PAR VECKOR.

CHRISTIAN JOHANSSON

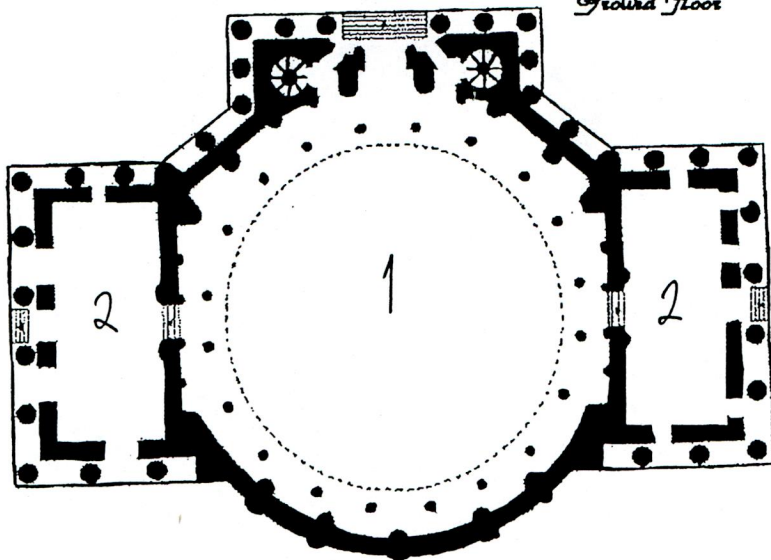
SPELARNAS  
VÄG IN  
I STADEN



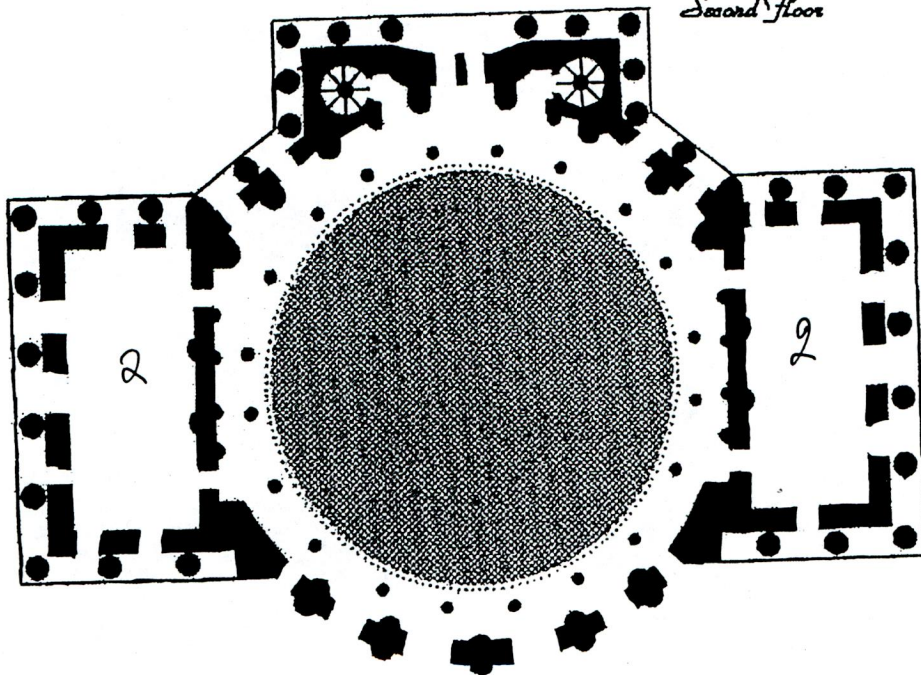




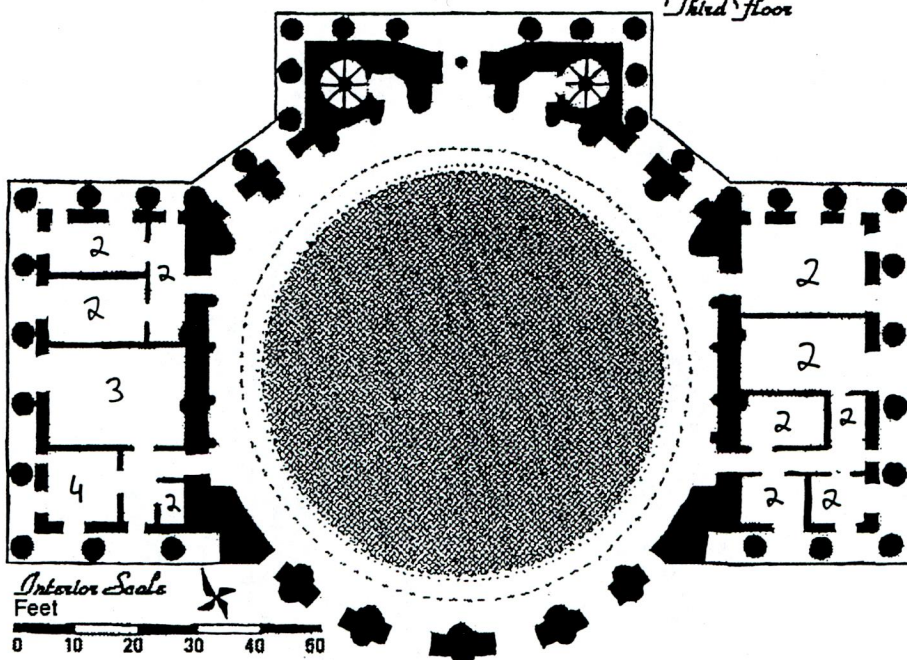
Ground Floor



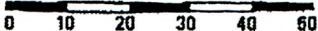
Second Floor



Third Floor



Interior Scale  
Feet





PLAYER NAME

Name M'KWANE ELIAS Sex MAN  
 Occupation SLAY STALLARDETARE Age 22  
 Nationality USA Residence CHARLESTON

INVESTIGATOR STATISTICS

STR	14	DEX	16	INT	15	Idea	75
CON	9	APP	12	POW	12	Luck	60
SIZ	12	SAN	99	EDU	5	Know	25

Schools INGA  
 Degrees INGEN  
 Damage bonus/penalty +14

MAGIC POINTS

Uncconscious = 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

HIT POINTS

Sanity	0	1	2	3	4	5	6
Dead	0						
Unconscious		0	1	2			

(20% current SAN: 12) 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											

INVESTIGATOR SKILLS

ACCOUNTING (10)		JUMP (25)	70	RIDE (05)	62
ANTHROPOLOGY		LAW (05)		SING (05)	
ARCHEOLOGY		LIBRARY USE (25)		SNEAK (10)	
ASTRONOMY		LINGUIST		SPEAK ENGLISH	47
BARGAIN (05)		LISTEN (25)	64	SPEAK SWAHILI	69
BOTANY		MAKE MAPS (10)		SPOT HIDDEN (25)	70
CHEMISTRY		MECHANICAL REPAIR (20)		SWIM (25)	
CLIMB (40)		OCCULT (05)		THROW (25)	
CREDIT RATING (15)	68	OPERATE HVY. MACHINE		TRACK (25)	42
CTHULHU MYTHOS		ORATORY (05)		TREAT DISEASE (05)	
DEBATE (10)		PHARMACY		TREAT POISON (05)	
DIAGNOSE DISEASE (05)		PHOTOGRAPHY (10)		ZOOLOGY	
DODGE (DEX * 2)	59	PHYSICS		HASTY JENSEL	69
DRIVE AUTOMOBILE (20)		PICK POCKET (05)		VETERINAR	15
DRIVE FAST VAGN ( )	74	PILOT AIRCRAFT			
ELECTRICAL REPAIR (10)		PILOT			
FAST TALK (05)	38	PSYCHOANALYSIS			
FIRST AID (30)		PSYCHOLOGY (05)			
GEOLOGY		READ/WRITE ENG (EDU * 5)	25		
HIDE (10)		READ/WRITE			
HISTORY (20)		READ/WRITE			

WEAPONS

WEAPON	SHOTS	ATTACK/PARRY	IMPALE	DAMAGE	HP	AMMO
CASSO		64			4	

PERSONAL HISTORY AND NOTES

TRAKTBUND: DU SÄLDES HIT GÅNSKA NYSS FRÅN EN PLANTAGE LÅNGT, LÅNGT SÖDERUT, ANGEONINGEN TML ATT DU SÄLDES SITTER STRAX UNDER NÄSÄN, DIN STORA GUAPKÄFF OCH OIT BEÄRKA HUMÖR. DU HAR HART PROBLEM HÄR OCKSÅ, INGEN ANNVAN STÅR VID PÅLEN LIKA OFTA SOM DU OCH INGEN ANNVAN RÅKAR LIKA OFTA I BRÅK. EFTER ATT NI BLEV INFÄNGADE HAR DU ACCEPTEBAT DITT ÖDE OCH BESTÄMT DIG FÖR EN SÅK DU SKALL DE STRÄNDE OCH OBBUNDEN OCH INTE FÖL EN PISKA.

PERSONLIGHET: SOM DU REDAN HAR FÖRSTÄTT SÅ ÄR DIN MEST ANVÄNDA KRÄPPDEJEL MNNEN. DU BORDE TÄNKAMER INNAN DU TALAR OCH DU BORDE LÄGGA ISÄN PÅ DITT HUMÖR. DETTA VET DU MEN DET ÄR INTE ALLTID SÅ LÄTT. DU HAR ENORMT GOD HÄND MED OJUR FRAMFÖR ALLT MED HÄSTAR, DET ÄR TWLOCHA MED SÅ ATT DU OFTA FÖRBERAR HÄSTARNAS SÄLSKAP FRAMFÖR MÄNNISKORNAS

RELATIONER: ÄR INTE MYCKET ATT HURRA FÖR ÄVEN OM DU KÄNNER DE ANDRA UTE GRANN, DEN ENDE DU TYCKER OM, OCH SOM VERKAR TYCKA OM DIG, ÄR DEN GAMLE N'KOMU, HAN VERKAR INTE BRYSIG OM NÄR DIN TUNGA HÄKKAR INÄG.

PHOBIAS	SPELLS AND NOTES



PLAYER NAME

Name JOHN-JOHN Sex MAN  
 Occupation SLAV - INKÖPSANSVARIG Age 68  
 Nationality \_\_\_\_\_ Residence CHARLESTON

INVESTIGATOR STATISTICS

STR	9	DEX	14	INT	16	Idea	80
CON	13	APP	8	POW	17	Luck	85
SIZ	10	SAN	99	EDU	4	Know	20
Schools	<u>INGA</u>						
Degrees	<u>INGEN</u>						
Damage bonus/penalty	<u>-</u>						

MAGIC POINTS

Uncounscious = 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	

SANITY POINTS

(20% current SAN: 9) 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											

HIT POINTS

Dead	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	

INVESTIGATOR SKILLS

ACCOUNTING (10)	12	JUMP (25)	55	HIDE (05)	64
ANTHROPOLOGY		LAW (05)		SING (05)	52
ARCHEOLOGY		LIBRARY USE (25)		SNEAK (10)	62
ASTRONOMY	30	LINGUIST		SPEAK ENGBLSKA	90
BARGAIN (05)	62	LISTEN (25)	26	SPEAK SWAHILI	27
BOTANY	67	MAKE MAPS (10)		SPOT HIDDEN (25)	
CAMOUFLAGE (25)	31	MECHANICAL REPAIR (20)		SWIM (25)	
CHEMISTRY		OCCULT (05)	87	THROW (25)	
CLIMB (40)	51	OPERATE HVY. MACHINE		TRACK (25)	
CREDIT RATING (15)		ORATORY (05)		TREAT DISEASE (05)	
CTHULHU MYTHOS		PHARMACY		TREAT POISON (05)	68
DEBATE (10)	16	PHOTOGRAPHY (10)		ZOOLOGY	49
DIAGNOSE DISEASE (05)		PHYSICS		VOODOO	37
DODGE (DEX * 2)	28	PICK POCKET (05)			
DRIVE AUTOMOBILE (20)		PILOT AIRCRAFT			
DRIVE		PILOT			
ELECTRICAL REPAIR (10)		PSYCHOANALYSIS			
FAST TALK (05)	26	PSYCHOLOGY (05)			
FIRST AID (30)	23	READ/WRITE ENG (EDU * 5)	20		
GEOLOGY		READ/WRITE			
HIDE (10)	42	READ/WRITE			
HISTORY (20) AFRIKANSK	79	READ/WRITE			

WEAPONS

WEAPON	SHOTS	ATTACK/PARRY	IMPALE	DAMAGE	HP	AMMO
MACHETE	-	42/-	8	T8+1	15	-
SLAGA	-	29/-	-	T6+1	10	-

PORTRAIT

PERSONAL HISTORY AND NOTES

BAKGRUND: DU ÄR EN AV MUKLETTFA SVARAR VADUWET IDAG SOM SETT AFRIKA. DU FÖDDDES NÄMLIGEN DÄR I EN UTEN BY OCH VID 12 ÅRS ÅLDER TOGS DU TILL AMERIKA OCH HAR HAR DU BEFUNNIT DIG SEDAN DESS, DU HAR HAFT ETT LÅNGT OCH LYCKLIGT LIV DU HAR VART GIFT OCH DIN KVINNA FÖDDE DIG 3 DÖTRAR OCH 4 SÖNER DESSA I SV TUR HAR GETT DIG 20 BARNBARN OCH ETT OTAL BARNBARNNSBARN. PÅ RÖDGE DAR HAR DU FÅTT LÄTTARE SYSSLOAR ATT SKÖTA, NU SENAST ALLA MAT INKÖP TILL HUSHÅLLET. DU FÖRBÄNNAR IDAG ATT DU ULSNADE TILL EN PERSON I STADEN SOM TAUDE MED DIG OM FLYKT OCH FRITLIV INORR. DU FÖRBÄNNAR OCKSÅ ATT DU INTE KUNDE KNIPALIGEN NÄR DU KOM HEM. IDAG SER DU DIG SOM SKULDIG TILL ATT FLYKTEN BLEV AV OCH ATT 20 PERSONER DÖTT DÄRIBLAND EN SON OCH 3 SON SÖNER. DET FINNS INGENTING DU INTE SKULLE GÖRA IDAG FÖR ATT ÅRTUNINGSTONEN DE ANORRÄ SKULLE FÅ LEVA VIDARE.

PERSONLIGHET: DU ÄR EN GAMMAL MAN SOM LEVT ETT GOTT OCH INNEHÅLLSRIKT LIV, DU SER EGENTLIGEN BARATTLIBAKA PÅ EN SAK MED SORR, FLYKTEN, DU HAR STORA SAMVETSKVAL. DU ÄR EN ÖPPEN, GUD OCH ALLTID HJÄLPSAM PERSON DETA HAR GJORT ATT DU ÄR DEN MEST POPULÄRE PERSONEN I SLAVLÄGRET. DU ÅTNJUTER ALLA TJUCKE.

RELATIONER: DU TYCKER OM ALLA OCH ALLA TYCKER OM DIG. DETA INNEFATTAR DE 4 ANORRÄ I CELLEN OCH DU HAR BESTÄMT DIG FÖR ATT NÄSTA PERSON TILL TORFVAR OCH PISKA BLIR DU. PUNKT. SLUT. DU HOPPAS NÄMLIGEN ATT MR. BEURIDIGE SKALL SKONA DE ANORRÄ.

PHOBIAS

SPELLS AND NOTES



Name KIMBO Sex MAN  
 Occupation SLAV Age 24  
 Nationality USA Residence CHARLESTON

INVESTIGATOR STATISTICS

STR	18	DEX	13	INT	8	Idea	40
CON	18	APP	14	POW	15	Luck	75
SIZ	17	SAN	99	EDU	2	Know	10
Schools <u>INGA</u>							
Degrees <u>INGEN</u>							
Damage bonus/penalty <u>+T6</u>							

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	

SANITY POINTS

(20% current SAN: 15) Permanent Insanity = 0

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

HIT POINTS

Dead	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	

INVESTIGATOR SKILLS

ACCOUNTING (10)	JUMP (25)	89	RIDE (05)	
ANTHROPOLOGY	LAW (05)		SING (05)	
ARCHAEOLOGY	LIBRARY USE (25)		SNEAK (10)	56
ASTRONOMY	LINGUIST		SPEAK ENGLISHA	32
BARGAIN (05)	LISTEN (25)	78	SPEAK SWAHILI	28
BOTANY	MAKE MAPS (10)		SPOT HIDDEN (25)	73
CAMOUFLAGE (25)	MECHANICAL REPAIR (20)	67	SWIM (25)	
CHEMISTRY	OCCULT (05)		THROW (25)	
CLIMB (40)	OPERATE HVY. MACHINE	75	TRACK (25)	
CREDIT RATING (15)	ORATORY (05)		TREAT DISEASE (05)	
CTHULHU MYTHOS	PHARMACY		TREAT POISON (05)	
DEBATE (10)	PHOTOGRAPHY (10)		ZOOLOGY	
DIAGNOSE DISEASE (05)	PHYSICS			
DODGE (DEX *2)	PICK POCKET (05)	35		
DRIVE AUTOMOBILE (20)	PILOT AIRCRAFT			
DRIVE	PILOT			
ELECTRICAL REPAIR (10)	PSYCHOANALYSIS			
FAST TALK (05)	PSYCHOLOGY (05)			
FIRST AID (30)	READ/WRITE ENG (EDU *5)			
GEOLOGY	READ/WRITE			
HIDE (10)	READ/WRITE			
HISTORY (20)	READ/WRITE			

WEAPONS

WEAPON	SHOTS	ATTACK/PARRY	IMPALE	DAMAGE	HP	AMMO
MACHETE	-	35	-	7	18+16	15
"STORJ VERKATG"	-	69	-	-	16+16	10
KNIVNAVE	-	82	-	-	13+16	-

PORTRAIT

PERSONAL HISTORY AND NOTES

BAKGRUND: DU ÄR FÖDD OCH UPPVUXEN PÅ EN PLANTAGE I NÄRHETEN MEN FÖR CA 2 ÅR SEDAN SÅLDES DU HIT, KVAR BLEV DIN FRU OCH ERÅTVA BARN. DU RÄKNAR ALDRIG MED ATT FÅ SE DEM IGEN MEN SOM EN GÅVA FRÅN GUD KOM DE HIT FÖR CA 4 MÅNADER SEDAN. FÖREN TIO SEDAN BLEV DU INVOLVERAD I ETT RYMNINGSFÖRSÖK, DETTA TRÖTS ATT DU INTE VILLE RYMMA, DU KUNDE HELT ENKELT INTE TRÄCKA UR, ÄTDE BLEV FAMILJEN KVAR BAKOM, NU BEFINDER INTE ENS LÄNGRE, DU SITTER DU BUVIT HELT APATRIK, DU ÄTTER INTE ENS LÄNGRE, DU SITTER BARA OCH VÄNTAR PÅ DET SOM VERKAR OUNDVILKULGT. MEN SAMTLIGT VET DU ATT FICK DU BARA EN CHANS SKULLE DU VÄLTA BERG FÖR ATT TA DEN.

PERSONLIGHET: DU ÄR EN ABNORRT STÖR OCH STARK MAN SOM HAR EN SINNE SOM ETT BARN, DETTA HAR OFTA SATT DIG I KNIPOR SOM NÖDGAFF DIG ATT TA TIL NÄVARNA. SEDAN DU GÄFTE DIG HAR DU DÖCK MÄRKT ATT DU INTE RÄKKAR I BRÅK ALLS LIKA OFTA LÄNGRE DU TROR ATT DIN FRU PÅVERKAR DIG PÅ NÅGOT BÄR SÄTT OCH SÅ ATT DU TUR LÄGNARE.

RELATIONER: DÅ DU KÖPTE HIT KÄNNER DU INTE DE ANDRA SÅ JÄTTEBÄR ÄVEN OM DU TYCKER DE ÄR HELT OK. DE HAR INTE BEHANDLAT DIG ILLA PÅ NÅGOT SÄTT OCH DU TYCKER ATT ALLHOP ÄR BÄR GÄRABAR, KANSKE MED UNDBANTAG AV MÅKVANE SOM ÄR LITE VÄL STOR I KÄFTEN EMELLAN ÄT, DESTO BÄTTRE TYCKER DU OM GAMNINGEN, NI KOMO DET GÖR FÖRRESEN ALLA, DET GÅR GÄR INTE ATT LÄMNA ÖLI, MAN ÄR DEN TYPEN SOM ALLA TYCKER OM.

PHOBIAS

SPELLS AND NOTES





PLAYER NAME

Name OKOMI ABE Sex MAN  
 Occupation SLAV BOMULLSPLOCKARE Age 19  
 Nationality USA Residence CHARLESTON

INVESTIGATOR STATISTICS

STR	15	DEX	18	INT	15	Idea	75
CON	15	APP	16	POW	7	Luck	35
SIZ	16	SAN	99	EDU	3	Know	15
Schools	INGA						
Degrees	INGEN						
Damage bonus/penalty	+14						

MAGIC POINTS

Uncuncscious	= 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

SANITY POINTS

(20% current SAN: 7) 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											

HIT POINTS

Dead	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				

INVESTIGATOR SKILLS

ACCOUNTING (10)	JUMP (25)	RIDE (05)
ANTHROPOLOGY	LAW (05)	SING (05)
ARCHEOLOGY	LIBRARY USE (25)	SNEAK (10)
ASTRONOMY	LINGUIST	SPEAK ENGLISHA
BARGAIN (05)	LISTEN (25)	SPEAK SWAHILI
BOTANY	MAKE MAPS (10)	SPOT HIDDEN (25)
CAMOUFLAGE (25)	MECHANICAL REPAIR (20)	SWIM (25)
CHEMISTRY	OCCULT (05)	THROW (25)
CLIMB (40)	OPERATE HVY. MACHINE	TRACK (25)
CREDIT RATING (15)	ORATORY (05)	TREAT DISEASE (05)
CTHULHU MYTHOS	PHARMACY	TREAT POISON (05)
DEBATE (10)	PHYSICS	ZOOLOGY
DIAGNOSE DISEASE (05)	PICK POCKET (05)	
DODGE (DEX * 2)	PILOT AIRCRAFT	
DRIVE AUTOMOBILE (20)	PILOT	
DRIVE	PSYCHOANALYSIS	
ELECTRICAL REPAIR (10)	PSYCHOLOGY (05)	
FAST TALK (05)	READ/WRITE ENG (EDU * 5)	
FIRST AID (30)	READ/WRITE	
GEOLOGY	READ/WRITE	
HIDE (10)	READ/WRITE	
HISTORY (20)		

WEAPONS

WEAPON	SHOTS	ATTACK/PARRY	IMPALE	DAMAGE	HP	AMMO
MACHETE		38 / -	7	18+14		

PORTRAIT

PERSONAL HISTORY AND NOTES

BAKGRUND: DU ÄR FÖD OCH UPPVUXEN I PLUCKAT BOMULL HAR SEJAN 10 ÅRS ÅLDER. DU GIFTE DIG NYLIGEN MED EN UNG KVINNA SOM DU HAF ÖGONEN PÅ GANSKA LÄNGE. KON VÄNTA FÖRRESEN ÖRT FÖRSTAPÄRN. NÄR DU FICK HÖRA OM RYNNINGSFÖRSÖKET TVEKADE DU LÄNGE MEN LÄNGAN TILL FREHETEN BUV FÖR ITOR OCH DU HANGDE PÅ FÖR ATT FÅ KOMMA TILL NORR OCH GÅ MED I ARMEN, KANSKE TILL OCH MED FÅ SKYTA MR. BEURLOGE. TYVÄR BLEV NI INFÄNGADE MEN DU MISSTES SÅR INTE, DU KOMMER, OAVSETT HUR DET GÅR NU, TILL ETT BÄTTRE STÄLLE, HIMLEN. DITT STORA PROBLEM VAD SOM SKAL DU AV DIN FRU OCH DITT BARN NÄR NORDSIDAN VINNER OCH HUN BLIR FRU. FÖRHOPNINGSVIS GIFTER HON SIG IGEN.

PERSONLIGHET: EN STOR OCH KRAFIG MAN SOM DESKOTOM BEGÅVATS MED ETT GOTT INTELLEKT, TYVÄR ÄR DE SÄMRE SÅLT MED PSYKET, DU HADE EN MYCKET TRAUMATISK UPPLEVELSE I DIN UNGDOM DÅ DU BLEV VÅLDTAGEN MYCKET BRUTAL AV 4 VITA MÄN. DETTA INNEBAR ATT DU SLÖT DIG FÖR OMVÄRLDEN OCH SÅGAN EMER ADRIG TALAR UTAN FÖR HEMMETS VÄGGAR, DIN STORA ORDM ÄRLAT FÅ Å KA TILL AFRIKA OCH BOSÄTTA DIG (EN TOLK RASTAFARIAN?)

RELATIONER: DU KÄNNER DE ANDRA OCH TYCKER BRORON DEN MEN UNDERMÅG AV N'KWANE SOM ÖFTA ÄR ELAK OCH SÄGER SÖKER SOM GÖR FOLK VEDSINA, DU TYCKER DESTO BÄTTRE OR N'KOMO (DET GÖR ALLA) HAN HAR ALUND ETT VÄNLIGT ORD ÖVER OCHTAR SIG TRO FÖR ATT USSNA PÅ ANDRAS PROBLEMTY OCH FÖR DE MEJTA HAR HANGODARAD.

PHOBIAS

SPELLS AND NOTES



Name: N'GODO SAM Sex: MAN  
 Occupation: SLAV - SKOGS ARBETARE Age: 27  
 Nationality: USA Residence: CHARLESTON

INVESTIGATOR STATISTICS

STR	16	DEX	16	INT	11	Idea	55
CON	17	APP	6*	POW	13	Luck	65
SIZ	15	SAN	99	EDU	2	Know	10
Schools	INGA						
Degrees	INGEN						
Damage bonus/penalty	+T4						

MAGIC POINTS

Uncounscious	= 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	

SANITY POINTS

(20% current SAN: 13) Permanent Insanity = 0

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											

HIT POINTS

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	26	27	28		

INVESTIGATOR SKILLS

ACCOUNTING (10)		JUMP (25)		RIDE (05)	71
ANTHROPOLOGY		LAW (05)		SING (05)	
ARCHEOLOGY		LIBRARY USE (25)		SNEAK (10)	
ASTRONOMY		LINGUIST		SPEAK ENGLISKA	21
BARGAIN (05)		LISTEN (25)		SPEAK SWEDISKA	46
BOTANY		MAKE MAPS (10)		SPOT HIDDEN (25)	57
CAMOUFLAGE (25)	40	MECHANICAL REPAIR (20)		SWIM (25)	34
CHEMISTRY		OCULT (05)		THROW (25)	
CLIMB (40)		OPERATE HVY. MACHINE		TRACK (25)	
CREDIT RATING (15)		ORATORY (05)		TREAT DISEASE (05)	
CTHULHU MYTHOS		PHARMACY		TREAT POISON (05)	
DEBATE (10)		PHYSICS		ZOOLOGY	26
DIAGNOSE DISEASE (05)		PHOTOGRAPHY (10)			
DODGE (DEX * 2)	43	PICK POCKET (05)			
DRIVE AUTOMOBILE (20)		PILOT AIRCRAFT			
DRIVE		PILOT			
ELECTRICAL REPAIR (10)		PSYCHOANALYSIS			
FAST TALK (05)		PSYCHOLOGY (05)			
FIRST AID (30)	46	READ/WRITE ENG (EDU * 5)			
GEOLOGY		READ/WRITE			
HIDE (10)		READ/WRITE			
HISTORY (20)		READ/WRITE			

WEAPONS

WEAPON	SHOTS	ATTACK/PARRY	IMPACT	DAMAGE	HP	AMMO
YXA (STOR)		78	/	15	T8+2+4	15
WACHETE		47	/	9	T8+1+4	15

PORTRAIT

PERSONAL HISTORY AND NOTES

BAKGRUND: FÖDD OCH UPPVUXEN HÄR PÅ PLANTAGEN HAR SEDAN 17 ÅRS ÅLDER JORBAT MED ATT FÖLJA SKOG FÖR NY OBLINGS MARK. DENA VINNERAR ATT DU O FTA ÄR ISORGA LINGA PERIODER I STRÄCK, NÄR DU VAR HEMMA NU SENAST FICK DU HÖRA OM FLYKTEN OCH VILLE GENAST MED FÖR ATT KUNNA FÅ SJÖSS PÅ NORDS SIDA OCH SKYNOA PÅ KÄGSSWITEN. DU ÄR GIFT OCH HAR 4 BARN (2 ISOR & 2 ÖSTRAR) MEN INTE ENNS DET FICK DIG ATT TVEKA ÖVER FLYKTEN. NU SITTE DU HÄR OCH HOPPAS ATT DET SKALL GÅ BRA FÖR DEM OCH ATT DU MÅT ALT FÖRNUFT SKALL FÅ EN ANDRA CHANS.

PERSONLIGHET: DU ÄR UTÄT EN TYSTLÅTEN, HÄRD, KÄRLG OCH KÄRDAO MAN SOM SÄGAN ÖPPNAR MUN MEN NÄR DU GÖRDE HÄR DU VERKULIGEN NÄGÖT ATT SÄGA OCH DÅ SER DU TIL ATT ANDRA LYSSNAR. HEMMA ÄR DU RAKA MOTSÄTTEN EN UGNIMJUK OCH SMÄL MAN OCH FAR SOM DOCK VIL UPFÖSTRA SINA BARN MED TÄNKE PÅ FLAMTIDA PLANER OCH FÄLT LIV OCH HÄRT ARBETE FÖRLÄT ÖVERLEVA.

RELATIONER: KÄNNER KNAPP ÖKOMI OCH MILKWANE HAR DU (NÄR DU I ALUFRAN) ALDRIG SETT TOLKARE MILKWANE VERKAR VARA EN FÖRSTIG TYP, STOR I KÄFTEN OCH TYKEN & BLAK, NIKOMO ÄR DEN DU TYCKER BÄST OM (DET GÖR ALLA) DÅ HAN SÄLAR DEN TYPEN AV PERSON MAN TYCKER OM. DE ANDRA KÄNNER DU OCH TYCKER VÄRKEN ÖVER OM. NI HAR ALDRIG UMGÄTT S TIL RÄCKLIGT MYCKET MEN DE VERKAR VARA SYMPATISKA MÄNNISKOR.

SPELLS AND NOTES

PHOBIAS

