

The
CALL
of
CTHULHU

(CALL BLONG CTHULHU)



COC SCENARIO TILL
UPPCON 94 AV
MATS BERGSTRÖM
JOHAN JONSSON
JAN-PETER KARLÉN

The call of Cthulhu

(call blong Cthulhu).

Som ni kanske redan har märkt utspelas årets scenario på Salomon-öarna. Se fakta-bunten. Karaktärerna är där på dyksemester. De är alla medlemmar i Uppsala universitets dykarsällskap (Uups). Det är också denna förening som anordnar resan.

Bakgrund

Det har sin upprinnelse i Cthulhu själv. Se faktablad om du inte redan vet vad Cthulhu är. Han har sträckt ut sitt sovande medvetande efter karaktär 5: Gunnar Abrahamsson. Gunnar är nämligen en hybrid-Deep one, dvs en blandning mellan en människa och en Deep one, och han har, utan att själv vara medveten om detta, följt detta rop till Salomon-öarna. Den tidpunkt när Gunnar en gång för alla passerar gränsen mellan människa och Deep one är nu väldigt nära. Cthulhus plan är att han skall låta karaktärerna återvända till Uppsala som kultister, för att där bilda kärnan i en ny cell kultister. Nu sover ju Cthulhu i väntan på att stjärnorna skall bli rätt, men han drömmer under tiden och i denna dröm får han då och då telepatisk kontakt med Deep ones runt jorden. Hans kontakt med Gunnars undermedvetna har gett honom känslan av att dennes bekanta och Gunnar själv skulle passa utmärkt för uppdraget. Det är dock viktigt att komma ihåg att det rör sig om vaga aningar och reaktioner på dessa aningar i en guds djupa och halvt omedvetna drömsömn mer än det rör sig om faktiska klarvakna planer.

För att få kontroll över Gunnar och de andra karaktärerna har Cthulhu dragit honom till Salomonöarna (för Gunnar har detta skett genom att han fått en plötslig stark lust att besöka Salomon-öarna och därför övertalat sin dykarklubb att anordna en tripp dit, för de andra bara genom att det verkade vara en ovanligt bra idé som Gunnar hade) och planerar nu att släpa honom och de andra längs den röda vägen (road of the cargo) tills de kommer till Carcosa (en ö där Cthulhus medvetande tangerar den vakna världen och där han även sovande är stark nog att vända människors sinnen till ett tillstånd av förryckt, hundliknande dyrkan).

Här är ett bra tillfälle att beskriva sagda väg närmare. Det rör sig om en slags väg av tillbedjan till Cthulhu. Inte en faktisk väg, utan snarare en serie platser som sitter samman på ett icke-fysiskt sätt, som stenläggningen på en gång som leder till Carcosa. Dessa platser kan vara, och är också oftast, skilda åt i både rum och tid. Ju närmare de

ligger Carcosa längs med vägen, desto lättare är det att använda vägen. Det kanske blir lättare att visualisera om ni helt enkelt tänker er det som en serie trädgårdsgångar som sträcker sig ut från ett gemensamt centrum där Carcosa är det som ligger i detta centrum och de olika stenarna som ligger längs gångarna har namn som Maniara år 1642, Arkham år 1851, Gotland 321 f.kr. osv. De flesta av dessa platser är öar eftersom vägen fungerar genom att Carcosa är en slags "den eviga ön" och det därigenom finns lite av Carcosa i alla öar.

Vägen fungerar så här: En Cthulhu-dyrkare (medveten eller omedveten) utför en ritual där han ber om hjälp eller magisk kraft eller något. Meddelandet färdas längs vägen till dess att det når Carcosa och Cthulhus slumrande sinne. Cthulhu reagerar på detta och skänker i vissa fall det man har bett om (nästan alltid information, spells eller POW) och detta färdas tillbaka till den som har bett om det. Det är omöjligt att avgöra om Cthulhu faktiskt är medveten om dessa handlingar eller om han bara reagerar på stimuli som en sovande människa gör. T.ex. svarar på frågor i sömnen o.dyl.

Scenariot i korta drag.

För att göra det enklare för er har vi här en snabb genomgång av hela scenariot. Efter det följer en noggrannare, men det följande är mera tänkt som en bra lathund när ni leder era spelare och inte vill hålla på och blåddra.

- * De kommer till Honiara. ½-timme speltid i staden förutom festen. Ev guidad tur.
- * Fest med historieberättare.
- * Båttur till dykplats, ser shoggoth, båt försvinner, de simmar iland.
- * Träffar Cargo-kultister på "amerikansk flygbas". Träffar bigman, det finns hybrider i lägret, de får meddelande av bigmanen. Kan få info om vägen.
- * Avresa inkluderande inspektion av "trupperna", "Hit the road, Jack", moln.
- * Vaknar, ser huvudjägare, blodig fight, spar inte på krutet. Karaktärerna fångas in, släpps av Deep one som ser deras koppling till Cthulhu.
- * De är gäster hos vildarna och kan få den info som specificeras under beskrivningen av huvudjägarna.
- * Fest där de får människokött (SAN 2/1D8, tabu att vägra äta), Gunnar sitter med hybriderna, Deep one bakom skynken. Ceremoni med gudabild. Spelarna ser bild röra sig, svimmar.
- * Vaknar hos kakamoras. Dessa snälla och skygga. Svarar på frågor om vägen. Ge tid att göra saker upp till 5 timmar (i spelet, ej i verkligheten) långa. Berg-ceremoni (SAN 0/1D3), möter Deep ones (SAN 0/1D6), ceremoniellt dödande av kakamoras, bestiger berg, får saker de koncentrerar sig på, hör flöjt (SAN 1/1D4), kommer till platå.
- * Det blir kallt, snöar, ser inte kanterna på platån, ser skepnader, somnar så småningom av kölden.
- * Vaknar på Carcosa, träffar Tchoo-Tchoo-folket (SAN 0/1D4) och Deep ones. Får veta att de skall träffa Cthulhu om några timmar, har en chans att köpa sig fria från vägen annars torsk.

* *Om fria:* ser Cthulhu-avatar (SAN 1D8/1D60), vatten, kommer upp vid båt.

Om torsk: går dit, ser Cthulhu, blir kultister.

Scenariot i långa drag.

Följande saker är förbeställda från Sverige: flygbiljetter, hotell i Honiara (Mendana hotell), fest första hela kvällen i landet och en dykresa till någon ö som heter Makira.

Resan dit spelas inte, du bara beskriver den kort för dem. De lyfter från Arlanda, mellanlandar i New York, sover en natt i Los Angeles, mellanlandar i Aukland, landar i Nya Zeeland och tar slutligen flyget till Honiara. På planet till LA visas tyvärr Coppolas version av Dracula, en film som alla karaktärerna har sett tidigare. På flyget mellan LA och Nya Zeeland får alla en dröm, men det är bara Gunnars som är av betydelse.

Gunnars dröm under flygresan.

Du drömmer att du dyker i det kristallklara, grönbåa vattnet utanför en paradiso. Du har ingen som helst dykarutrustning på dig, men trots det så dyker du djupare och djupare. Långt under dig, och som i en dimma ser du stora havsvarelser. Du ser dem bara som oidentifierbara, gigantiska skuggor. Du har under hela nedstigningen, som bara fortsätter och fortsätter utan några som helst andningsproblem, en gnagande känsla av att något eller någon väntar på dig. När du når botten ser du en ruinstad samt ett stort tempel. Du flyter oemotståndligt mot dörrarna och de öppnas och välkomnar dig. Här vaknar du och är alldeles kallsvettig och matt.

Du skall ta spelarna åt sidan och berätta deras drömmar för dem. Alla drömmar utom Gunnars är helt vanliga drömmar. De är med bara för att undvika att peka ut Gunnar. Hitta alltså på några lämpliga drömmar åt de andra karaktärerna. Ta vilka ämnen som helst som inte har någon Mythos-anknytning. Sol, bad, teddybjörnar och Carl Bildt går alla bra. Försök hålla en drömsk stämning under berättandet.

Mycket av texten nedan hänvisar till olika faktabuntar som t ex NPC-beskrivningar, fakta om Honiara och om Cthulhu. Läs dessa först, så får du en klarare förståelse av vad vi menar.

De anländer till Henderson Airstrip i Honiara (se faktabuntan). Där väntar en buss från firman Solair på att ta dem till hotellet. Se NPC-beskrivningarna. De kommer fram till Mendana Hotell där de har bokat rum (se faktabuntan).

Deras scenariotid i Honiara är från detta 36 timmar och deras speltid i Honiara ½-timme exkluderande festen. Detta innebär i princip att laget har en

halvtimme på sig att göra vad de vill i staden. Honiara står beskriven i faktabuntan, så här nöjer jag mig med att nämna att det är en trött liten håla. Låt dem gå runt bland de olika platserna som finns beskrivna och stöta på de olika NPC:erna under denna halvtimme.

Först kvällen vill de förmodligen gå ut på stan och ta pulsen på nöjeslivet. Se faktabunt för att få reda på vad det finns att göra på nätterna.

Dagen därpå erbjuder hotellet en rundtur med buss på ön. Det är helt upp till spelarna om de vill följa med. Om de gör det så kommer de att åka med samme kille som körde dem från flygplatsen, nämligen Joe Sinagi. Se NPC. Han visar dem en del platser av intresse. Platser där man slogs under andra världskriget o.dyl. Lite olika uppslag finns sist i faktabuntan. Allt medan han kör som en biltjuv.

På kvällen är det en grisfest med uppträdande för hotellets gäster (gruppen och de två amerikanerna). De olika inslagen presenteras av Gene Gideon (se NPC)

Uppträdandet börjar med en slags hula-hula-dans som utförs av en grupp dansare från Gilbert Island, de är inte direkt fantastiska, men de håller i alla fall takten och är väldigt entusiastiska och medryckande.

Därefter är det dags för en grupp salomon-pojkar klädda i kjolar av stora ark av blad, vilka i sin tur är byggda av krossad bark. De har målat skellet på kroppen, så att de ser ut som skellet i dålig belysning. De uppför en slags dans om kannibaltiden. Rädd pojke (utan skellet) dansar runt och ser ut som om han är jagad av någon, massor av kannibal-pojkar som dansar in från sidorna och låtsas döda honom, de tillagar honom utan att man riktigt kan se vad de gör och drar sedan fram en massa stekt griskött som man har fått att likna en stekt pojke och börjar sedan äta den. Föreställningen slutar med att de bjuder publiken på köttet genom att dansa ner från scenen och börja servera det.

Efter detta något makabra inslag är det dags för kvällens sista inslag: historieberättande. En gammal man (Pigigai, se NPC-listan) kommer upp på scenen medan ljuset går ner till en enda spot centrerat på mannens mörkhyade, rynkiga ansikte. Han börjar tala.

Historien som berättas på festen:

När jag var en ung man berättade ofta min far för mig om en sak som hade hänt hans far, Kabanai, när han var ung. Det hade att göra med en förbannad ö som vårt folk sedan länge känner från gamla legender. Ön Carcosa. Det är en förbannad ö. En ö som har förmågan att flytta sig på haven och som dyker upp för att locka ensamma fiskare som har förlorat vägen, till deras undergång.

Min farfar hade råkat hamna i en stor storm som slet honom med sig, långt bort från alla vatten han kände till. I tre dagar försökte han hitta tillbaka till sitt hem, och på den sista dagen tog allt hans vatten slut, och han visste att han snart skulle dö om han inte hittade land. Den natten hände det dock något som han tog för ett gott tecken, han såg linjer i vattnet. Ni förstår, man kan se dessa linjer sträcka sig ut från öar på nätterna om man ser efter noga. Man kan alltid följa dem tillbaka till ön de kom ifrån. Matt av törst men med ett nyväckt hopp började min farfar paddla efter linjerna.

Snart såg han ön torna upp sig framför sig. Han steg iland på matta ben och började leta efter vatten, och det dröjde inte länge innan han hittade en källa som sprang ur klippan. Han drack djupt och när han kände sig bättre tittade han sig omkring. Vad han såg gjorde honom först konfunderad och sedan skräckslagen. Alla växterna på ön var förvridna och fula och var inte av samma slag som de andra växterna häromkring.

Efter ett tag hörde han ett dovt trummande innefrån skogen. Kabanai blev ännu räddare och började fly längst stranden. Medan han sprang, gick insikten långsamt upp för honom att han hade hamnat på Carcosa och att han nu var jagad av det fruktansvärda Tchoo-tchoo-folket. Ryktena om deras grymheter har nått hela Söderhavet och de är kända för att vara både äldre och mer ondsinta än till och med kakamoras!

Fruktan gav min farfar vingar. Han var trots allt av örnarnas klan. Han bredde ut dem och seglade så fort han bara kunde hemåt. Men det onda folket var så nära honom när han gav sig av, att hans stjärtfjädrar enda sedan den dagen har varit grå. Jag har själv sett hur hans tatuering såg ut efteråt. Så, ärade gäster, därför lämnar jag er med de här visdomsorden från min farfar; ha alltid med dig en kompass när du är ute och seglar, (konstpaus) och rikligt med vatten.

Spä gärna ut den här berättelsen med egna grymheter och gör den så mystisk och hemsk som du kan inom de upprättade ramarna. Läs helst inte innantill, utna lär dig helst grunden till den utantill.

Därefter är de officiella inslagen på festen slut.

Gidion tackar dem för att de har varit en bra publik och säger att baren öppnar nu. Spelarna får sitta kvar om de så önskar. Annars får de göra vad de vill inom tidsramen.

Det kan vara svårt att få dem att hålla sig inom tidsramen. Denna ram är som jag har nämt tidigare ½ timme (borträknat festen) från ankomsten till hotellet, till dess att de väcks av Victor Attavay dagen därpå. Detta är inte skrivet i sten, det kan få ta så lång tid som 45 minuter, om du tycker att de spelar bra och inte vill skynda på dem, men absolut inte längre.

För att skynda på dem är det effektivaste tricket vanligen att helt enkelt säga: "Kvällen rullar på på samma sätt några timmar till och ni börjar bli trötta.", om det inte fungerar så kan du alltid skicka Attavay på dom och låta han trötta ut dem med sitt tjat.

Nåväl, på ett eller annat sätt blir det i alla fall morgon och det första karaktärerna märker av detta är att de väcks av ett ivrigt bankande på rumsdörren. Välj själv vilket rum som drabbas först. Det är naturligtvis den outhärlige Victor Attavay som har kommit för att ta med dem på dykningen de hade beställt från Sverige. Han pratar och väcker envist tills han har alla karaktärerna på fötter och på väg mot hamnen. En del av dem förmodligen väldigt yrvakna.

Attavay har planerat att de skall dyka utanför Makira (se delvis faktabunt + handout) och det tar dem två timmar att åka dit. Han kan berätta allt som du vet om Makira efter att ha läst faktabunten. Hitta gärna på lite egna vidrigheter om ön, som han får att låta posetivt. Han ger dem också papperen om Makira. Slutligen närmar de sig Makira och Attavay stannar båten ungefär 200 meter från stranden. Det är här han har tänkt att de skall dyka. Anledningen till att han har valt just den här platsen är att det finns en bisarr rest från andra världskriget på botten. Nämligen 5 stycken amerikanska bombplan som står parkerade på botten. De står i planbredds lucka mellan vingarna och ser ut som om de bara hade landat där. Hur planen har hamnat där och i den formationen är ett mysterium. Några meter framför planen stupar botten nästan rakt ner i minst 1000 meter. Det går naturligtvis inte att se botten här, men det känns som om det blir lite kallare bara man simmar ut där.

Planen är i så bra skick som något kan vara om det har ställts på botten mycket försiktigt för 40 år sedan och sedan bara har stått där. Det växer en hel del sjögräs på dem, och allt är naturligtvis lite ruttet och sönder, men de verkar ha varit i perfekt

skick när de hamnade där. Det ser ut som om besättningen har lämnat planen väldigt plötsligt. Radiolurar på sätena och sådant. Detta är allt man kan få reda på genom en aldrig så noggrann undersökning av dem. När de känner sig klara med planen kan du ge dem lite vackra beskrivningar av korallrev och snälla delfiner man kan dyka bland.

När du tycker att det har varit gulligt länge nog, så är det dags att låta någon titta ner i avgrunden. Där ser de en shoggoth på väg upp (den är långt borta så man kan inte se den tydligare än att det ger enbart I/ID6 i SAN-förlust). Slå en tärning om vem det är som tittar. Vem det än är som tittar kommer att vilja upp ur vattnet så fort som möjligt och kommer inte att kunna bryta denna instinktiva rädsla förrän de står på land. Parallellt med detta kommer alla fiskar att fly för sina liv. De andra spelarna kommer, om de har tur, att inte upptäcka shoggothen, utan bara se att deras polare sticker och hänga på för att se vad som har hänt. OBS! Även om dykaren vill upp snabbt, kommer han inte att bryta mot stigreglerna så att han får dykarsjuka (om inte spelaren envisas dvs).

När de når ytan upptäcker de att båten har försvunnit. Den person som såg shoggothen kommer att vilja komma iland så fort som möjligt. Om de andra inte följer med kommer han att stå på stranden och ropa att de måste komma iland eller dö. Förklara bara för denne spelare hur han känner det, ta inte över karaktären.

Väl iland kommer de att hitta en hel del fotspår. Alla dessa kommer från en röjd väg in i den djungelliknande vegetationen.

Medan de står där och funderar över livet, båtar och monster så är det hög tid att du klipper till dem med nästa grej. På Makira är det denna dag väldigt hett + 35 grader, 90% luftfuktighet och rent allmänt en ångbastu. Detta borde leda en del av de mer snabbtänkta bland karaktärerna till att ta av sig våtträkten. När de gör det upptäcker de att det finns fler och större myggor här än på någon annan plats i världen. Om någon av dem har läst på vet han att dessa dessutom kan bära på malaria. När våtträkten kommer av kommer myggorna på. Stora moln av dem finns överallt på Makira och det enda sätt man kan försvara sig mot dem är att ha våtträkt på, i vilket fall man blir långsamt kokt. Om de inte har sagt något annat kan du lugnt förutsätta att de inte har några kläder förutom badkläder under våtträkten. Den enda typen av skodon de har är simfenor och på marken finns stickiga taggar och hemska tusenfotingar. Använd dessa saker som irritationsmoment under resten av scenariot, förutom de delar som utspelar

sig under snöstorm.

Efter ett tag borde de bestämma sig för att lämna stranden och gå inåt land. Den enda väg de hittar i närheten är den stig/väg som leder in i djungeln. Så småningom kommer de fram till en stock som leder fram över en bit träskliknande mark. Här finns det gott om krokodiler. Det gäller att veta var man sätter fötterna. Det går att smita förbi om man tar det varligt. I vilket fall som helst, så är de livrädda för Gunnar och flyr så fort han kommer i närheten av dem. Använd krokodilerna för att skrämja, inte döda, om inte någon gör något dumt som t.ex. en väska eller ett par stövlar.

Cargo-kultister

På andra sidan kommer de snart fram till, vad som de först tror är ett militärläger. I själva verket rör det sig om ett falskt militärläger, uppbyggt av Cargo-kultister (se faktablad). På avstånd ser det ut som ett typiskt läger, med vaktorn, palissad och en del baracker för manskapet. En bit bort ligger det en landningsbana. När man kommer lite närmare upptäcker man att det är fusk alltihop.

Landningsbanan innehåller massor med stockar och stenar som med lätthet skulle förrinta vilket flygplan som helst. Barackerna påminner väldigt mycket om en slags avlånga hyddar och vaktposterna som bevakar porten till palissaden har bambugevär.

Nämnda vakter är klädda i en slags patetiskt försök att efterlikna amerikanska militärkläder. en och annan riktig persedel och därefter infödingsvarianter av det andra. Se NPC-lista. När vakterna får se dem kommer de att ropa -"Halt iufella" och efter att ropat några fraser till varandra kommer de att ta med dem in i lägret för att låta dem möta bigmanen Henry Sagawaka. Se NPC. Denne och alla hans undersåtar förutsätter att karaktärerna är sändebud från deras gud, president Truman. Av den anledningen kommer alla att vara väldigt vänliga mot dem och behandla dem som gäster. Naturligtvis kräver han också att de ger honom något föremål. Eftersom de kommer från Truman måste de ju ha med sig någon form av cargo åt lägret. Med ett lyckat debate kan de dock snacka sig ur det, annars är de tvugna att ge Sagawaka någonting, en sak per spelare. Det räcker dock med ett lyckat debate för att alla skall slippa. När han är övertygad är han ju övertygad. För att visa sin tacksamhet kommer han att slå sönder ett vackert lerkärl när han har fått grejerna. Ytterligare ett uttryck för den utbytesprincip som cargokultism vilar på.

Situationen i byn är i stort sett helt enkelt den att de dyrkar Cthulhu under namnet Truman och

försöker få saker längs The road of cargo genom denna dyrkan. De är inte onda utan snarare bisarra. En dag kommer de naturligtvis att sjunka djupare in i mythos och bli vidriga kultister, men just nu är de bara ett gäng killar som tror att gud heter Truman och som gör sitt yttersta att efterlikna ett amerikanskt militärläger. Låt karaktärerna vandra runt och uppleva denna konstiga nya värld ett tag innan de kommer in i nästa bit av mera bunden handling. Vägen gör det möjligt att förstå folk, men hälften av vad de säger är lösryckta bitar militära fraser eller amerikansk populärkultur från andra världskriget.

Det aktuella året här är 1949, men ingen i hela byn vet detta och det är omöjligt att få reda på. Om de frågar om hur länge sedan det var sedan andra världskriget tog slut kommer cargo-killarna att säga att det bara har avstannat lite och att de behöver mer cargo för att få igång det igen, kom ihåg att säga det när ni möter presidenten, kaptenfella. Eftersom man anser att de är sändebud som skall åka och träffa gud kommer folk också att försöka skicka små personliga hälsningar eller frågor till presidenten genom dem.

Lite vid sidan av handlingen ligger det faktumet att det är dessa killar som ligger bakom flygplanen. Detta skedde vid ett tillfälle när det var extremt lätt att få saker längs med vägen och Cthulhus ande skickade flygplanen de hade bett om genom att stjäla loss dem från killarna som satt i dem och flög. Olyckligtvis materialiserades planen under vattnet utanför kusten och har stått där sedan dess. Ingen i stammen upptäckte dem någonsin.

Vid mera grundläggande teologiska frågor skickar man dem till fältprästen, Robert Sagawaka, som sitter inne med en del svar. Han är också den enda i hela lägret som sitter inne med mer än en svag aning om vad de sysslar med (se NPC).

Större delen av all modern utrustning som finns i byn är bambukopior. Om de ber om en radio, ge dem bambu, om de ber om en pistol, ge dem bambu, om de överhuvudtaget ber om något av en teknisk karaktär som överstiger den tekniska nivån på yngre stenåldern, ge dem bambu. Detta innebär naturligtvis inte att Cargo-kultisterna ger bort saker. Tvärtom vill de gärna ha något i utbyte eftersom detta är en del av vad deras religion går ut på, d.v.s. något för något, inget för inget. Detta innebär dock inget problem. Karaktärerna har en mängd saker som de kan byta bort förmånligt, typ dykarur, cyklopögon osv. Det är dock en gammal tradition hos dem att man alltid firar viktigare affärer med en stor fest som anordnas av köparen. Om de inte anordnar en fest bryter de ett tabu.

Om de bryter tabun kommer alla att bli förbannade på brottslingen, kalla honom bultit och kasta glapord och komockor efter honom. Naturligtvis under strama militära former. Efter ett tag lugnar de ner sig, men om det upprepas kommer förbrytaren att bli tvungen att stå ut med att man skiljer honom från vidare tjänst i armén och kastar ut honom ur byn. Naturligtvis kommer killen att förflyttas med de andra när de lämnar cargo-kultisterna. Låt bara molnet ta honom efter att det tagit de andra. Mer om detta senare.

Andra tabun man kan bryta är: att gå över öppen eld, att hälsa med vänsterhanden och att vägra hälsa flaggan när man lämnar lägret eller återvänder till det.

Bigmanen kommer att låta stammens stabssekreterare sammanställa ett brev som han vill skicka med karaktärerna tillbaka till Truman. När det har gått tillräckligt lång tid för att detta ska ha hunnit bli färdigt kallar han till sig gruppens ledare - Gunnar om inget annat sagts till honom. Han kommer att ge karaktären ett hopvikt pappersark med orden: "From our lips to Truman, Through rain and snow, the mail will go through. Tag det här brevet och räck det till presidenten med våra hjärtliga hälsningar."

Ge dem detta handout. Om man frågar ut Bigmanen kommer han att förklara vad det rör sig om. Det är helt enkelt en beställning längs The road of Cargo. I brevet står vad olika medlemmar i stammen vill ha. Som budbärare till gudarna är det karaktärernas uppgift att lämna över brevet.

Eftersom det finns en risk att de försöker sammanställa en korrekt översättning av brevet infogar jag en nedan. Låt dem komma fram till den om de frågar ut en kultist och försöker få honom att beskriva vad saker är för något.

Brevet från cargo-kultisterna i svensk översättning.

Bäste Herr President

Vi vill ha mat. Hela militärlägret står på vakt efter cargo. Henry Sagawaka vill ha förstklassiga kläder av den typ som vita bär. Henry Ford vill ha slagskeppet Missouri. Henry Fords fru vill ha konserverad mjölk, men ingen djävla skit. Charles Wakehaka vill ha mycket fisk. Vi vill alla ha NFL-Trading cards.

Kom fort

Henry Sagawaka

Commanding officer och Bigman
för
det amerikanska militärlägre

Det finns en fem stycken hybrider i lägre. En av dessa är fältpresten. De vet lite mer än de andra kultisterna. De hänvisar dock gärna till fältpresten, som vet mycket mer.

Om någon spelare säger att han studerar de olika kultisterna kommer han att upptäcka att en del av dem har drag som är gemensamma med Gunnar. Om man snackar med fältpresten upptäcker man samma sak automatiskt eftersom denne person har Gunnar-looken. Det är dock inte mer än en likhet. Beskriv det som något man inte direkt vill gå ed på, men som man ändå inte kan riktigt få ur skallen.

När de har varit hos cargo-kultisterna i 5 timmar sa tycker dessa att det är dags att skicka dem tillbaka till Truman igen. Bigmanen samlar trupperna för inspektion och stegar omkring och skäller ut folk för oknäppta knappar o.dyl. Därefter låter han någon av karaktärerna göra det. Det finns en oknäppt knapp som man har sparat åt denne. När inspektionen är färdig gör bigmanen honnör åt spelarna, portarna öppnas ut ur byn och bigmannen säger "Ert skepp väntar i hamnen sirofella. Hit the road Jack". Karaktärerna börjar gå, antingen självmant eller ledda. När de lämnar byn hör de bigmannen ropa "ten guns salut" och om de tittar bakåt ser de att en del av byn brinner. Detta är det offer cargo-kultisterna gör när de skickar folk längst vägen. Några kultister håller gevär i luften och låtsas att de skjuter. På andra sidan porten sänker sig ett stort vitt moln över dem med ett åskmuller. Cargo-kultisternas fasta tro att man färdas med flygplan för att åka längs vägen har påverkat vägen och fått den att anpassa sig något lite. När molnet täcker dem svimmar de.

Huvudjägare

De vaknar i en glänta. Det hörs skrik och bråk, och ljudet av någon som springer. Om de går och undersöker det kommer de att se huvudjägare som slår ihjäl fiender från en annan stam. Här är det meningen att du ska lägga in en del blodiga detaljer. Klubbor som krossar skallar, spjut som genomborrar folk osv. Om karaktärerna inte går mot ljudet, så låt föralldel striden flytta sig mot dom (De skall med andra ord se den).

Karaktärerna blir infångade. Det spelar ingen roll vad de gör, de åker dit. Försök ta fast dem utan att

skada dem för mycket. Därefter förs de bundna till huvudjägarnas by och in i deras skaffer. Detta är en stor hydda där man förvarar fiender tills det är dags att döda och kaka upp dem. Det finns några andra fångar här också. De är alla fastbundna med händerna över huvudet och fötterna i backen. Det är omöjligt att fly, ibland kommer det in huvudjägare och hämtar någon. De skär ner dem och dödar dem inför karaktärernas ögon (0/1D4 SAN).

När det bara är karaktärerna kvar och desperationen börjar sprida sig kommer Essa (se NPC) in. Det är mörkt i hyddan och det enda de kan urskilja är en stor gestalt som tittar på dem. Essa ser att det är varelser under Cthulhus beskydd och går därifrån. Lite senare kommer det in huvudjägare och släpper dem fria. De behandlas nu som gäster av huvudjägarna.

Låt dem gå runt i full frihet ett tag. De har några timmar på sig fram till festen.

Huvudjägarna besvarar gärna alla frågor som karaktärerna kan komma med. De vet dock inte så där fruktansvärt mycket. Se NPC-beskrivningarna för specifikationer på vad de vet och vad de inte vet.

Om Du kan något om riktig Cthulhu-mytologi, kan du också bre på med sådan, men bara om karaktärerna talar med deep-onen under skynket.

Huvudjägarna är väldigt stingsliga med saker som tabun. Om man bryter ett tabu blir de arga och skäller ut brottslingen. Om man bryter ett tabu två gånger blir man dödad. Se nedan.

Det är tabu att: vägra vara med på festen, vägra äta människokött, hälsa med vänster hand, gå över eld (för kvinnor), kliva över någon, sitta där någon av motsatta könet har suttit, äta med vänster hand, göra i princip något med vänster hand utom att torka sig, röra heliga saker som statyn och dödsallar, försöka lyfta på Essas skynken.

Huvudjägarna har en fest för att fira segern över fienden. Karaktärerna är inbjudna och det är tabu att tacka nej. Festen innehåller starka ceremoniella drag som innefattar ätandet av människokött. Karaktärerna förväntas delta. Tabu att tacka nej till att äta människoköttet.

Karaktär 5 : Gunnar Abrahamsson tillåts sitta med byns aristokrati. Samtliga av dessa är Deep one-hybrider. En av dem är en faktisk Deep one och sitter på en hedersplats i en rikt snidad stol till höger om hövdingen. Han täcks från huvud till fot av vävda tygstycken som ett par kvinnor bakom honom håller våta genom att hålla vatten över dem under måltidens gång. Samma kvinnor matar honom med köttstycken. Man kan inte se honom klart, men vad man kan ana sig till ger onda aningar. Bre på med beskrivningar av hur man kan ana en omänsklig form under skynkena och hur man ibland kan höra ljud igenom dem.

Det ger en SAN-förlust av 2/1D8 att medvetet äta människokött.

Efter måltiden bärs en gudabild fram. (SAN 0/1). Huvudjägarna krälar i stoftet framför den med köttstycken hängande ur munnarna. Karaktärerna tvingas knäfalla framför bilden med de andra. Hövdingen talar till bilden. Varelsen i skynkena leder en talkör som säger -"Iää Nyogtha, Iää Yog, Iää Cthulhu, Cthulhu fthangh"

Karaktärerna ser bilden röra sig och svimmar.

KAKAMORAS

Dom vaknar på en ö. Den är som de tidigare. Kakamoras kommer att upptäcka spelarna och omringa dem utan att dessa märker det. Spelarna är något nytt och intressant. De står dessutom under Cthulhus beskydd och Kakamoras kommer inte att attackera spelarna.

Det första spelarna märker av dem är att de känner sig betraktade. En Kakamoran kliver fram halvägs ur sitt gömställe. Han kommer att fråga spelarna vilka de är och om de har någon mat. Låt spelarna fråga ut denne kille. Kakamoras kommer inte att motsätta sig det. De är livrädda för karaktärerna

eftersom de tydligt ser vad som har kallat på dem. Se NPC för att få reda på mer om kakamoras.

Karaktärerna har tid att gå runt och fråga ut Kakamoras ganska länge innan det är dags för ceremonin nedan, de har också tid att utföra eventuella ritualer eller andra saker de kan tänkas vilja ta sig för här. Dock inom rimliga gränser, tillåt inget som tar mer än 5 timmar att slutföra.

När tiden för ceremonin är inne bjuder kakamoras med karaktärerna. Om de inte vill, släpas de med. Denna ceremoni är ett utmärkt tillfälle att köpa sig spellen som lösgör människor från vägen, eftersom kakamoras kör med kollektiva människoeffter. Detta gör att karaktärerna, som deltagare i ceremonin, kan ta del i detta offer. Det kommer helt enkelt att dödas så många kakamoras att det även täcker kostnaden för inköpet av deras spell. För att man skall kunna få någon beställning att gå igenom måste man veta vad man gör, dvs att det är en beställning, koncentrera sig på det under åtminstone en del av ceremonin nedan, och gärna säga det högt några gånger.

Ceremonin

Mitt på ön finns ett berg. Detta är Kakamoras centrala plats för religiös dyrkan. Hela berget är formad av grovt tillyxade figurer. Det är mörkt och svårt att se, men det verkar röra sig om grova bilder av människor eller människoliknande varelser som faller på knä för något som man vagt skyntar på bergets topp. Trots att det inte går att urskilja riktigt, så får de som tittar noga på det slå SAN 0/1D3.

Kakamoras kliver fram en efter en och säger "Jag ger kött", fler och fler säger detta. En del sträcker fram barn och säger "Jag ger detta kött". När alla utom möjligen karaktärerna har sagt detta kliver det fram varelser ur skuggorna. Varelser som de tidigare trodde var ristningar i klippan. Detta är Deep ones. De undersöker Kakamoras och här och där säger de "Jag tar Kött åt den som sover". Därefter sliter de sönder den olycklige Kakamoranen (inkl barnen) som de kände på just då. De känner på karaktärerna också men dödar ingen av dem och säger överhuvudtaget inget under undersökningen av dem. När detta sker skall karaktärerna slå SAN 0/1D6. Stenen under karaktärerna färgas röd av blodet som rinner längs bergssidan.

Ett långdraget mässande tar vid. Iää Cthulhu, Iää Nyogtha, Iää Iää, Ftangh Cthulhu, Cthulhu Ftangh. Därefter får de olika deltagarna i ceremonin söka sig uppåt längs klippan bäst de kan. En del

kommer att få tillfälle att framställa sina frågor och önskemål någonstans längs klippan. en del kommer ner igen utan att ha upplevt något alls. en del kommer aldrig tillbaka och en del ramlar bara och slår ihjäl sig. Karaktärerna kommer att klättra uppåt med de andra. De kommer dock inte att ramla ner eller något liknande. De kan eventuellt få svar på frågor eller erhålla annan hjälp innan nästa bit, men de kommer inte att dö här. Om karaktärerna har formulerat klart för sig själva vad de vill ha när de börjar klättra så kommer de att få det under klättringens gång. En röst som kommer från sprickor i klippan viskar det till dem. Önskemål om materiella saker bifalles dock inte. Bara info eller spells. I bakgrunden kan de höra ett pipande som av en flöjt (1/1D4 San). Av någon anledning tycker de detta är det värsta de någonsin har hört. Detta trots att det inte har någon igenkännbar rytm.

De klättrar på tills de kommer till bergets topp. Denna är en vidsträckt, platt platå. Det är mörkt när de kommer upp. Det blir gradvis kallare. Detta är förflyttningen till nästa ö i kedjan. Om de säger att de vill klättra ner igen så förklara att detta verkar livsfarligt i mörkret och det skulle nog vara bättre att vänta tills det blir ljus igen. Speciellt som det börjar snöa. Vädret förändras nu till snöstorm och bitande kyla. De kan inte se kanterna på platån längre. detta beror delvis på att de inte längre är på en platå utan på en glaciär. I snöstormen skymtar de stora skuggor av gigantiska varelser. Detta är nämligen en tid när Great old ones var fria på jorden, istiden är här.

Låt dem frysa runt ett tag. Sedan somnar de av kölden.

Carcossa (ö blong Cthulhu)

När de vaknar igen är de på Carcossa (Se nedan). Tchoo-Tchoo-folket (se NPC) och Deep ones låter dem vänta i några timmar innan det är dags att skicka dem till Cthulhu. Under denna tidsperiod får de göra vad de själva vill. De är inbjudna av Cthulhu själv, och ingen har en tanke på att skada dem.

Deras enda hopp är att utföra en ritual för att vända riktningen på vägen. Om de inte kommer på att köpa sig kunskap om denna ritual. så kommer de att träffa Cthulhu. bli galna och för all framtid dyrka Cthulhu.

Det är lätt att använda vägen på Carcossa självt. Det finns en stenmonolit på ön. Denna monolit är helgad till Cthulhu. Om de studerar den länge

kommer de att urskilja otydliga figurer inhuggna i den. dessa börjar röra sig och sträcker sig efter dem och de rycker till och tar ett steg tillbaka (San 1/1D8). Allt man behöver göra för att använda vägen härifrån är att gå dit och erbjuda lämpligt offer. Man upptäcker plötsligt att man har mumlat läa Cthulhu en längre tid, utan att ha varit medveten om det. Offret dör. Det verkar torra ut tills dess att det är en mumie som bryts ner till damm, vilket blåser över monolitens sida. Om offret var bra nog får de en bild av ett ljus som slår in och lyser upp hjärnan på dem.

De kan bara köpa spells eller info här. Om offret inte var tillräckligt kommer en Deep one in och sliter loss tillräckligt mycket kött av tillbedjaren som erbjöd offret. för att det skall utjämna balansen. Saker man kan offra är medlemmar i gruppen (spec Gunnar), Tchoo-tchoo-folk (de är INTE frivilliga), deep-ones (nästan omöjligt att fånga någon) eller en stor bunt sjöfåglar, delfiner och sådana prylar. Hajar duger dock inte. Är bara karaktärerna tillräckligt uppfinningsrika och hittar ett stort offer nog, kan det gå bra. Om du tycker de är lite snåla kan alltid en deep-one komma och skära loss en bit kött av dem, för att dryga ut offret.

Hur man kommer fri från Carcossa.

Det enda sättet man kan komma loss från vägen är genom köpa sig en spell som gör detta. Denna spell kan lyckligtvis köpas både under den ceremoni som de deltar i med Kakamoras och på Carcossa. Om de kommer på att köpa den under Kakamoras-ceremonin, blir det Kakamoras som får betala den i blod. Om de köper den på Carcossa får karaktärerna själva offra något eller någon.

Hit the road, Jack; sign of the open road - denna spell har många namn.

Spellen kostar 6 MP och man förlorar 1D6 SAN när man lägger den. Spellen läggs genom att man ritar in ett tecken på marken. Detta tecken måste ritas med en enda obruten linje. Tecknet är fruktansvärt komplicerat, men om man har köpt spellen längst vägen vet man instinktivt hur tecknet skall se ut. Man får inte sluta rita när man väl har börjat, man får inte heller suddas ut gamla streck. I så fall är man tvungen att börja om. Tecknet måste ritas i sand. När tecknet är färdigt bildar det en karta över vägens utsträckning och symboliserar nu vägen. Nu ställer sig de som skall omfattas av denna spell runt det och säger: läa Cthulhu, jag förkastar denna väg, iäa Cthulhu, jag lämnar denna väg, iäa Cthulhu, jag är inte längre bunden till denna väg, iäa Cthulhu, Cthulhu fhtangh. Därefter skall de spola bort mönstret med havsvatten och vända sig ifrån det.

Om de lyckas ta sig fria från vägen har de fortfarande en chans att se Cthulhu på toppen av öns centrala berg. Han är naturligtvis inte där personligen, men hans ande har skapat en avatar. Om de ser denna får de slå SAN 1D8/1D60 ((1D6-1)*10+1D10).

När de har genomfört ritualen ser de vattenmassor strömma in över ön. Det ger intrycket av att ön sjunker. Man märker dock snart att Tchoo-tchoo-folket och Deep ones inte ens verkar märka vattnet. Karaktärerna sköljs dock med och spolats runt ett tag innan de får tillfälle till ett Swim-slag för att försöka nå ytan. Ett lyckat slag låter dem komma upp alldeles bredvid båten de dök från i början av scenariot. Gunnar kan vid det här laget andas under vatten, så han har inga bekymmer alls och kan rädda de andra.

När de kommer upp ser de båtan med den inhyrda guiden i. Han ler sitt vanliga inställsamma leende och frågar om dykningen har varit bra. Därefter åker de till hotellet och har en underbar vecka med massor av sol och dykning. Det förekommer dock vissa störningar hos en del av karaktärerna, detta beroende på hur mycket SAN de förlorat under scenariots gång. Har de förlorat för mycket kan du ju sätta in dom på mentalsjukhus istället. överhuvudtaget kan man säga att deras världsbild har förändrats för all framtid. Om någon undrar hur det går för Gunnar så kan du berätta för dem att han blir en Deep one ett tag efter det att de återvänt till Sverige och simmar iväg från all mänsklig kännedom. Tiden innan detta vet han att han skall bli en Deep One och detta är en väldigt kvalfylld period av hans liv. Han kommer att drömma värre och värre mardrömmar och tillbringa mer och mer tid under vattnet för att så småningom gå över gränsen helt.

Om de inte lyckas ta sig fria kommer de att börja gå mot berget som ligger på Carcosa. De styr inte längre sina egna steg och det finns inget de kan göra åt detta. Det finns en väl upptrampad väg upp till toppen. När de kommer upp ser de att det är en gammal vulkan. De står på kanten av vulkankratern och tittar ner. Långt där nere rör sig något. Detta är en shoggoth som nu håller på att besättas av Cthulhus medvetande. Shoggoths var från börja menade att vara formbara och kunna kontrolleras mentalt till att ta den form kontrollören vill att det skulle ha. Denna shoggoth förvrids nu till att ungefär se ut som Cthulhu och börjar därefter flyga mot toppen av kratern. Karaktärerna ser den komma närmare. Nu kan de urskilja dragen hos det som har sovit i ruinstaden

R'lyeh sedan tidernas begynnelse och de känner sina medvetanden slitna sönder av rå, obeveklig skräck. Varelserna tittar på dem med det som hos en människa skulle motsvara ansiktet och plötsligt vet de under sina sista ögonblick som tänkande varelser att de aldrig kommer att bli fria igen. Deras kroppar kommer att åka tillbaka till Sverige, men de själva dör här. Detta gäller dock inte Gunnar. Människan i honom skriker medan den andra delen av hans personlighet får honom att kasta sig på knä framför den gud hans folk alltid har dyrkat. Han säger, med darrande stämma Cthulhu fthangh. Scenariot tar därefter slut.

Naturligtvis borde det ha varit en del San-slag under den där sista biten, men det är ändå kört för karaktärerna vid det laget, så det skulle bara bryta stämningen.

Beskrivning av ön Carcosa

Denna ö har varit en central plats för Cthulhu-dyrkan sedan R'lyeh sjönk. Vegetationen är förvriden och osund. Det är fullt med ruiner av gamla förfallna tempel och byggnader. En del byggda på varandra. Detta är ett mycket gammalt ställe och det känns på något sätt på atmosfären. Bland dessa ruiner driver det runt Tchoo-Tchoo-folk och Deep ones i små tigande grupper. Stället är mycket livligare på nätterna med sina vackra offer-eldar och taktfasta mässanden. Platsen har lite stämningen av en kyrka. Det finns också djungel och insekter på ön. Stället påminner om en ännu värre version av Makira fast allt är förvridet. Bred på så mycket du kan med förvridna krokodiler och dylikt. Monoliten som nämns ovan har en central placering och är omöjlig att missa. Det är tydligt för dem att detta är en central plats för dyrkan. På öns mitt finns det ett berg som ger rysningar längst ryggraden när man tittar på det.

NPC-LISTA TILL CALL BLONG CTHULHU

Vi specificerar endast de saker som vi tycker verkar vara nödvändiga eller intressanta på NPC:erna, men om ni behöver mer på någon NPC så kan ni köra så här: 10 på alla stats, 10 HP, Know, Luck, Idea på vardera 50, Sanity 60, Magic points 10, grundchans i alla skills utom swim där de är bra dvs 40.

I Honiara kan de träffa på dessa npc:er.

Joe Sinagi, Busschaufför/Guide

När de landat plockas de upp av Solair representanten

Joe Sinagi. Han är en stor kraftig man omkring 25 år gammal.

Han liknar Gunnar till sitt utseende, detta beror på att han är deep one-hybrid. (Att han är hybrid skall inte spelarna få reda på.) Han gillar att prata och berättar en historia om hur han är släkt med örnen, allt medans han kör som en idiot. Sättet han är släkt med örnen är genom att grundaren av hans klan var en kvinnlig örn som gifte sig med en man från Guadacanal. Sedan dess har alla i hans klan haft örnblood i sig. Vissa har till och med kunnat förvandla sig till örnar när de vill. Joe tror att han kanske kan det (det kan han inte, men däremot kan han bli fiskoid...) Joe har en örn tatuerad på skulderbladet. Han drar gärna upp skjortan när han kör för att visa den för frågande. Joe berättar också gärna att det är örn-klanen som styr Guadacanal's alla traditioner och som ses som ledare över de andra klanerna på Salomonöarna.

Om spelarna börjar fråga honom saker:

Han vet: Att hans far försvann när han var liten och han växte upp hos sina släktingar, var de bästa dykplatserna är (bre på, allt han säger sig veta, vet han inte), var Honiaras bästa barer ligger (Inte så svart att veta då de är 4 till antalet, se fakta), en del om seder och bruk på öarna, en del historia kan han också, se faktabunten. Joe är en glad och utåtriktad karaktär som pratar oavbrutet om allt och inget. Om någon av spelarna skulle stöta sig med honom får denna spelare gå till hotellet. Denna typ liknar Gunnar (förutom att han är melanesier), beskriv honom på ett sådant sätt att man kan ana sig till detta faktum, inte men inte direkt peka på det.

Damage bonus: 1D4

Skills: Drive 67, Fast talk 32, Fist/Punch 45 1D3+Damage bonus

Hit Points 13.

Detta är samma person som kör rundtursbussen i Honiara, så låt bussturen från flygplatsen gå snabbt.

Portier, Gene Gideon.

Detta är en medelalders, väldigt trevlig man, ca 45-50 år gammal. Han har ett melanesiskt utseende och ett brett leende med den typiska betelnötsfärgningen, vitt hår och är tatuerad.

Om de frågar honom så vet han:

Allt om var saker ligger och finns att köpa (han rekommenderar självklart alla sina släktingars verksamheter). Han är så tjänstvillig att han gärna ordnar så att folk sticker ut och handlar åt gästerna, även om det är mitt i natten. Han kan de lokala sederna och han kan även berätta om slaget vid Guadal Canal. Då han saknar sin ena hand (vänster) varnar han för krokodilerna på Makira. Han vet också hur man kommer in på The Royal Honiara Yacht Club (man går dit och betalar).

Skills: Fast talk 50, Bargain 35, Speak English 45, Speak French 30, Speak German 15, Speak Swedish 5.

Maria Escobar, den spanska städerskan.

Maria är en spanskättling som arbetar på hotellet med att städa och bädda samt väcka folk om de beställt väckning. Hon ser väldigt bra ut. Beskriv henne som en chokladfärgad Venus där hon går och städar.

Om spelarna frågar ut henne vet hon:

Absolut ingenting av intresse mer än var den katolska kyrkan ligger, dit bjuder hon med dem.

Om någon skulle få för sig att lägga in en stöt på henne, så kommer hon att hänga med på inviten, för att senare bjuda med personen på familjemiddag. Om karaktären försöker komma undan middagen, så kommer hennes 3 bröder att hjälpa till att få med karaktären till middagen. Under middagen kommer spelaren att förstå att hon är den sista dottern kvar att gifta bort och att hon inte har någon fästman, än. Hennes spanska släkt är stor och bastant och verkar inte speciellt rädd för att ta till hårdhandskarna.

Hennes pappa verkar vara väldigt intresserad i spelarens civilstånd, ekonomi, ställning i samhället samt hans huvudform.

Om det är karaktär 5 så kommer hela släkten att tystna för att sedan visa en stor respekt för honom, dock kommer dom inte att försöka få honom att gifta sig med deras dotter.

Skills: App 18, Fast talk 40, Bargain 30, Speak Spanish 45, Speak English 25.

Den här bruden är bra att använda om det är slött i början av scenariot då hennes utseende säkert kan få de manliga karaktärerna att agera på ett eller annat sätt.

Om du inte har tid för denna encounter låt henne passera förbi i bakgrunden.

Doug Karatoma

Doug jobbar med att sköta rumsservicen. Han är en ganska slö person och han talar inte mycket. Det kommer med andra ord att ta tid att få upp saker på rummen. Han rör sig långsamt och talar släpigt, dessutom har beställningarna en tendens att hamna på fel rum. Han är storvuxen och verkar stark och har typiskt melanesiskt utseende.

Att Doug inte blivit avskedad beror på att hans far äger hotellet.

Om spelarna frågar ut honom vet han:

Allt om var de bästa surfingvågorna går att hitta, inget mera.

Skills: Dex 5, Pow 5, Int 7, Surfing 75, Speak English 15, Pidgin 50.

Om spelarna mot bättre vetande frågar honom om någonting så tar det tid, mycket tid att få veta att han inget vet.

Jack Montana

Amerikansk turist från Arizona och en av två gäster på hotellet.

Jack är en typiskt vildmarksmänniska med ärrat och färat ansikte. Han har en vältränad kropp, så vältränad som en man på 70-75 år kan vara. Vid en första blick skulle man tro att han snarare var 60 år inte 70. Han har ett kortsnaggat vitt hår och hans ena öga är täckt av en lapp. Denna gamle soldat har åkt tillbaka för att dyka och leta efter sitt gamla skepp som han slogs på under andra världskriget. Han tjänstgjorde som attackdykare i amerikanska flottan (vilket gör att han kan allt som Gunnar kan om dykning). Han är här i sällskap med sin gamla kompis, Billy-Joe Bob Svenson Grimm. Jack är en envis gammal man som sitter fast i sitt tysk och japan-hat. Han skryter oftast och nästan jämt om hur många gulingar han dödade i kriget. Spela den här gubben som urbilden för den gamla envisa, stentuffa och orädda soldaten som helst berättar om vad han gjorde med den fan som tog hans öga (improvisera). Den typen av gubbe som kallar alla färgade för boy med en föraktfull ton.

Om spelarna frågar ut honom vet han:

En hel del om kriget och slaget vid Gualda Canal men i övrigt inte så mycket matnyttigt.

Skills: Swim 80, Throw 76, Explosives 58, Knife 82 annars samma som Billy-Joe. Se nedan.

Billy-Joe Bob Svenson Grimm

Den andre turisten av två på hotellet. Även han är amerikansk hillbilly från Montana. Här i sällskap med Jack Montana. Billy tjänstgjorde också under andra världskriget, men som vanlig flottist på samma skepp som Jack. Han förlorade ett ben i kriget och har numera en träprotes som han genom åren har låtit prydas av avancerade sniderier, så att den idag mer ser ut som ett ben vilket är snidat på samma sätt som pålar som håller upp hyddor på t ex Makira, mao en liten humanoid figur. Han är inte fullt så bitter som Jack, utan en mer godmodig gammal soldat. Denne gamle svenskättling, som dock inte pratar någon svenska, spelar ett för amerikaner ovanligt instrument, det svenska stora dragspelet med knappar. Han har även han en vältränad kropp, även om ölmagen börjar göra sig påmind, men inte alls som på en vanlig 70:åring. Billy har också en massa minnen från kriget, men det är mest de roliga och glada stunderna han minns. Han har ett outtömligt förråd av gamla berättelser och skämt (Improvisera, typ våra norgeskämt, men med japaner och tyskar istället, polacker är också vanligt förekommande.) De båda farbröderna hittas vanligen i hotellets bar där de dricker öl och snackar skit och ljuger för bartendern.

Om spelarna frågar ut honom vet han:

Ganska mycket om de lokala sederna och bruken, han är också kunnig i öarnas historia, en hel om gamla legender men inget mer matnyttigt, se faktabunten.

Skills: Canon 60, Submachine gun 50, Fist/punch 56, Grapple 45, swim 50.

Båda dessa gamla farbröder, hur harmlösa de än verkar, har kapaciteten att, om provocerade, döda en eller flera spelare. Det skall dock till mycket innan de tar till våld. Uppe på hotellrummet (de delar) finns deras gamla utrustning, t o m Jacks gamla dykarutrustning som trots sin ålder är fullt funktionell.

Pigigai

En snäll gammal farbror som berättar sagor och legender för turister. Han kan berätta allt möjligt som du kan komma på om öarna, men inget av vikt förutom det som framkom i vad han berättade på festen. Han säger att legenden om Carcosa är en väldigt gammal legend.

Skills & Stats

Oratory 86

Victor Attavay

Han har den lokala båt och dykarutrustningsfirman och han guidar också dykturer omkring öarna. Detta är Honiaras stora fixare av allt som en turist i Honiara kan tänkas behöva.

Han är ungefär 30 år gammal och har dåligt passande löständer.

Han talar mycket och är väldigt trevlig, så trevlig och tillmötesgående att personer till en början låter honom fixa och ordna allt åt dom. Efter ett tag kan han emellertid bli lite jobbig att ha att göra med. Dock en bra person när man behöver fixa något.

Detta är den person som spelarna har gjort upp med om att han skall ta ut dom på en dyktur till Makira. Han talar mest pidgin blandat med en väldigt bruten engelska vilket gör honom svår att förstå. Han pratar oavbrutet på detta rappakalje liknande språk.

Du skall använda honom som gubben i lådan, personen som dyker upp precis var som helst i Honiara och pratar på karaktärerna. Om de inte har något specifikt som de vill att han skall fixa åt dem, så kommer han ändå med minst 20 förslag på saker han kan fixa åt dem. För att få en bra uppfattning om hur han pratar, kolla pidgin-guiden i faktabunten. Du kan som spelledare antagligen inte lära dig att prata pidgin flytande, men kasta in lite här och var i dålig engelska så blir det bra.

Youfella grasp the idea blong language, yis.

I övrigt känner han till legenden om Carcosa, men hans uppfattning är att det är en spökö bebodd av hemska spöken och monster och att den då och då kommer upp ur havet. Ön flyttar också på sig. Snöa lite runt detta tema om spelarna frågar om det, men ge dom ingen information som är av värde, förutom det som står ovan. Vidare så känner han till allt om öarna och de omkringvarande vattnen, var man skall dyka och vad man skall undvika i form av djurliv. Han är en bra källa (dock mycket svar att begripa) på den lokala geografien och

karaktärerna, men han vet inte riktigt vad och är så att säga artig för säkerhets skull. Spela honom som en lismande och otäck kille som ger intrycket av att le i mjugg under hela samtalet. Hans sanity har fått sig en kraftig knäck under uppväxten och han är lite ryckig till sättet. Han är den enda bland Cargo-kultisterna som har en aning om utsträckningen och kraften hos Cthulhu och Great Old ones. Detta gör att han står lite utanför kultisternas samhälle och ser ner på det en smula. Han vet att vad deras ganska fredliga levnadsstil en dag kommer att utvecklas till är något så väsenskilt från vad det är idag att det är omöjligt att föreställa sig. Skillnaden mellan honom och de andra cargo-kultisterna är att han vet vad de dyrkar, medan de andra inte gör det.

Om man samtalar med denne person ett tag slår det en snart att han har gemensamma drag med Gunnar. Låt inte detta vara alltför framträdande. Beskriv det gärna som en ytlig likhet.

Skills & Stats

Int 16, Pow 15, Magic points 11, Str 17, Siz 17, Con 14, HP 16, San 30, damage bonus +1D6.

Cthulhu mythos 23, swim 50, Fishing 60, Canoeing 48, Oratory 53, Speak English 23, Speak Pidgin 72, impersonating an army camp officer 13, Animal Lore 57, Plant Lore 34, Grapple 70, Fist/punch 66, Knife 25, Warclub 46, Spear 42.

Spells: Siren song, Summon/bind fish, Summon/bind Nightgaunt.

Spellen Summon/bind fish är ny för scenariot och kallar helt enkelt 3D100 fiskar till den som lägger den. Kan bara utföras på vattensamling.

Cargo-kultister i allmänhet

Det finns massor av olika killar som går omkring och låtsas vara allt möjligt. Alla dessa "yrken" är saker man kan hitta på ett militärläger. Några exempel är: vaktposter, mekaniker, underofficerare, högre officerare, kockar, sjukvårdare, gnist och stabspersonal. Om du vill ha fler, så låt fantasin flöda. Alla har på sig försök att efterlikna militära uniformer. Dessa är vanligen väldigt dåliga kopior utförda i palmblad och gamla tygstycken med en och annan riktig militär persedel inkastad här och där. Alla skjutvapen är bambu-atrappor.

Här har vi de allmänna skills man kan förväntas hitta hos den genomsnittslige kultisten.

Swim 30, Fishing 30, Canoeing 41, Speak Pidgin 62, Impersonating an army camp officer 5, Animal Lore 57, Plant Lore 14, Grapple 30, Fist/punch 26, Knife 35, Warclub 36, Spear 12.

Annars som i den allmänna mallen.

Andra hybrider

En och annan kultist har drag av deep one-härkomst. Låt detta komma fram lite i bakgrunden. Först om dom säger att de kollar upp detta, skall det komma fram att det finns ett tydligt drag av Gunnars utseende spritt genom befolkningen i lägret. Det finns sammanlagt 5 st personer, förutom fältprästen, som har klara drag av detta slag. De vet inte om exakt vad deras ursprung innebär eller några andra fakta av större vikt, förutom att de känner till president Trumans riktiga namn: Schatull (som möbeln ungefär). De kan dock hänvisa till fältprästen för vidare information.

faunan. Se Fakatabunten.

Skills: Swim 76, fast talk 67, Bargain 45, Speak pidgin blong Solomon 85, Speak English 5, Drive boat 60.

Folket i Honiara är överlag väldigt trevliga och bra att ha att göra med. De är gästfria och vill väldigt gärna bjuda på saker. Det betraktas som väldigt ofint att tacka nej till en inbjudan. De är inte särskilt vana vid turister, så de behandlar alla väl och det finns egentligen bara tre utpräglade souvenirbutiker i hela Honiara. Det finns på andra sidan väldigt lite av allt i Honiara och ett av de största nöjena invånarna har är att sitta och tugga betelnötter och titta på konstigt folk som går förbi. Alla turister är nya sevärdheter i Honiara. Därför skall du som spelledare ge spelarna en känsla av att nästan alltid vara bevakade och du talar inte om av vem förrän de frågar eller letar efter bevakarna. Om spelarna gör något uppseendeväckande, kommer en större mängd barn att följa dem runt stan och titta på och skratta åt dem. På kvällarna syns nästan inga invånare ute på gatorna, utan de är nästan spöklikt tomma. Det finns heller inga gatlysen.

Rättor finns det dock gott om, vilken tid på dygnet som helst.

Använd både mörkret och tomheten, samt rättorna, för att höja stämningen.

Cargokultister

Bigman & commanding Officer blong US army camp, Henry Sagawaka

Henry Sagawaka är ledare för "militärlägret" som spelarna hittar när de kommer i land på Makira. Han är den som sköter den största delen av kontakten med spelarna eftersom man anser de är officerare sända av President Truman, deras Gud och det är ett känt faktum att bara officerare kommunicerar med varandra. Henry har vaga aningar om att det finns andra magiska ritualer och system för att använda vägen (The road of Cargo), men han och lägrets befolkning kommer stenhårt att hålla sig kvar vid den amerikanska lägervarianten av dyrkan, då den fungerat så bra för de amerikanska soldaterna. Henry kommer hela tiden att slänga in lösrykta militära fraser när han pratar och dessutom uppblandat med en hel del pidgin. Detta gör dock inte språket obegripligt för spelarna eftersom vägens magi gör att de förstår vad han säger. Kom ihåg att Henry *inte* är någon idiot. Vägens magi fungerar ju faktiskt och han har studerat hårt på att vara commanding officer (han tror för övrigt att det är en militär grad). För svårare religiösa spörsmål hänvisar han till fältprästen (Robert Sagawaka).

Henry Sagawaka är en stor kraftigt byggd kille med brottarmuskler och ett typiskt melanesiskt utseende. Han är definitivt ingen hybrid. På sig har han delar av en amerikansk officersuniform lappad i bjärta färger. Han har dessutom ett svärd, av trä vill säga. Medans han pratar med spelarna kommer han att slänga in diverse militära gester såsom honnörer eller ställningssteg. Han förväntar sig svar på samma sätt och missar spelarna detta, kommer han att bli väldigt förvånad till en början och efter ett tag arg.

Skills: Cthulhu mythos 3, swim 30, Fishing 60, Canoeing 68, Oratory 43, Speak English 23, Speak Pidgin 72, impersonating an army camp officer 17, Animal Lore 57, Plant Lore 34, Grapple 70, Fist/punch 56, Knife 45, Warclub 76.

Stats: Str 18, Dex 15, Pow 17, San 56, Size 15, Int 13, HP 12.

Fältpräst: Robert Sagawaka.

Han är hybrid deep-one av andra generationen som har full vetskap om sitt ursprung. Han är son till Henry Sagawaka och han vet också att hans fars form av dyrkan inte är den ursprungliga, men att den fungerar. Han vet att guden de dyrkar bara kallas President Truman och att hans riktiga, men hemliga, namn är Katulu (utala det så). Denne sover på havets botten, men sänder ibland order, tur, saker o dylikt längs vägen till sina tillbedjare. Han vet också att man måste offra något för att få något, det är så vägen fungerar. Slutligen vet han att Store Katulus tjänare lever under havet och är en slags fiskmän. Detta är allt som man kan få reda på av honom. Man får informationen i den ordningen som den står här och endast om man ställer rätt frågor. Han kräver också ett "offer" per svar, dessa behöver inte vara stora men är nödvändiga. (Detta är ett sätt för spelarna att lära sig hur vägen fungerar.) Han vet att Gunnar är en hybrid, men han kommer inte att avslöja det för spelarna. På grund av detta naturliga band kommer han dock att prata mera med Gunnar än med någon av de andra karaktärerna.

Till sättet är Robert undfallande men med en kärna av stål. Han har en aning om att det är något speciellt med

Huvudjägare

Hövding: Cakobau

Han är huvudjägarnas hövding. Han är också hybrid med tydliga Deep one-drag. Han talar inte engelska alls, men vägens magi gör att de förstår vad killen säger utan några större bekymmer. Han är väldigt blodtörstig och tycker om att dricka sina fienders blod direkt ur deras fortfarande varma kroppar. Han har total kontroll över sin lilla huvudjägerstam (150 innevånare), men även om han är stammens ledare så finns det starkare krafter bakom honom. Denna stam styrs nämligen i sista hand av deep ones, och då framförallt en specifik deep one, nämligen Essa, se nedan.

Hövding Cakobau är fullt medveten om att han härstammar från Deep ones och att hans framtida öde är att ansluta sig till dem under vattnet. Den psykiska anspänning detta innebär för de flesta hybrider får hövdingen utlopp för genom det mördande, dödande och kannibalistiska uppåtande av fiender som ingår i hans normala yrkesutövning. Hos honom har den traditionella blodtörsten och grymheten som ligger inbakad i stammens seder hittat en bra grogrund. Killen skulle i ett mer civiliserat samhälle betraktas som en galen mördare. Samma drag har på denna plats gett honom ledarskapet över stammen.

Eftersom karaktärerna är hedrade gäster kommer han gärna att tala med dem och skryta om människor han har mördat och hemskheter han har gjort. Sikta på att uppnå maximal kulturkrock när du spelar denne kille. Han besitter samma information som de andra hybriderna. Se nedan.

Stats & Skills

Int 7, Pow 15, Magic points 11, Str 17, Siz 17, Con 14, HP 16, San 43, damage bonus +1D6.

Cthulhu mythos 33, swim 80, Fishing 60, Canoeing 58, Oratory 33, Torture 25, Serve man 65, Animal Lore 57, Plant Lore 34, Grapple 70, Fist/punch 86, Knife 85, Warclub 76, Spear 82.

Serve man är en ny skill, som helt enkelt representerar en människas skicklighet i att tillreda och servera en annan människa. Ett lyckat slag ger en god måltid och en bra överföring av karma.

Spells: Siren song, Summon/bind Nightgaunt.

Patriarkaliskt sinnad, äldre Deep one: Essa

Essa är far till hövding Cakobau och stammens samtliga hybrider. Han ser på dem som sina barn och har i århundraden hållit sin skyddande simfena över stammen. Han är en gammal Deep one, och precis som i fallet med fader Dagon innebär detta att han har växt till sig under århundradenas lopp. Essa är 3 meter lång och väger 200 kilo. På land är han dock inte särskilt snabb och en människa kan lätt springa ifrån honom. Hans röst är en djup, ganska skrovlig bas. Försök få det att låta som om han har svårt att tala människo-mål överhuvudtaget. Gutturala grymtningar och liknande.

Han ser att karaktärerna har kallats till Cthulhu och kommer därför att skydda deras liv om de inte betar sig väldigt oartigt mot stammen, typ upprepade, medvetna tabu-brott. Om detta inträffar låter han stam-medlemmarna döda brottslingen så länge det inte är Gunnar. Om det är Gunnar kommer han i första hand att försöka lugna ner denne genom att låta stammedlemmarna slå honom medvetslös med träklubbor och därefter binda honom till händer och fötter. Cthulhu har beställt Gunnar, men inget säger att han måste komma fram helt oskadad.

Essa kommer inte att vilja prata med karaktärerna eller hjälpa dem på något sätt, eftersom han inte vet varför de är på väg till Carcosa. Helt riktigt tycker han att det kan stjälpas snarare än hjälpa Cthulhus planer att låta dem veta för mycket. Han kommer dock inte att hindra stammen att tala med dem.

På land går han nästan alltid klädd i tjocka tygskynken som några av stammens kvinnor håller våta genom att ständigt tömma vatten över dem. Som alla Deep ones riskerar han nämligen uttorkning om han stannar på land för länge. Skynkena gör att det är svårt att se hur han ser ut. Använd honom för att göra karaktärerna nyfikna och mystifierade.

Int 18. Pow 20. Magic points 20. Str 24. Siz 24. HP 20.
damage bonus +2D6.

Cthulhu mythos 63. swim 170, claw 90 (skada 1D6+1D4+dam bonus), trident 74 (skada 1D6+1+1D4+dam bonus), marinbiologi 125 (Deep ones vet mer om dessa saker än människor). Antropologi 20

Spells: Siren song. Summon/Bind Shoggoth. Contact Deep one. Dread curse of Azatoth. Summon/bind Starspawn of Chtulhu.

Han kan också ta telepatisk kontakt med Deep ones eller hybrider i närheten (100 m), eller med Deep ones han känner över flera mil.

Hybrider

Hövdingen och de andra hybriderna vet följande: Guden de dyrkar har alltid dyrkats i någon form på öarna. Han har många namn, men det finns ett riktigt, hemligt namn. Detta namn är naturligtvis Cathulhu, och det går också att dra detta ur dem med lite envishet. De vet också att han för tillfället sover på havets botten, men att han en dag kommer att vakna och hoppa rikedomar över sina trogna dyrkare. Tills den dagen blir de dock tvugna att låta sig nöja med de småsmulor han kastar ur sig i sömnen, vilket är vad Den röda vägen är. De vet att Den röda vägen slutar på den heliga ön Carcosa, där deras guds ande rör vid människornas värld. En av anledningarna till att de dödar så mycket folk är att människo-offer är ett av sätten att öppna vägen. De ser också snabbt att Gunnar är en hybrid och har inget emot att tala om detta. De vet också att karaktärerna är kallade att möta guden i slutet av vägen.

Även om det finns drag av Deep one hos många av huvudjägarna är det bara 8. inkluderande hövdingen, som har tydliga Deep ones-drag. Dessa bildar en slags aristokrati i stammen och de är alla väldigt stolta över sin härkomst. Förutom förändringen nedan är deras färdigheter som byinnevånarnas i gemen.

STY 16, Swim 75

Allmänna huvudjägare

De är blodtörstiga, grymma och ganska lyckliga med sina liv. Om karaktärerna förolämpar eller skadar någon by-innevånare kommer denne att gå till attack. En ursäkt fungerar, men bara en gång.

Stats & Skills

HP 12

Swim 50, Fishing 50, Canoeing 50, Torture 15, Serve man 25, Animal Lore 37, Plant Lore 24, Grapple 60, Fist/punch 46, Knife 45, Warclub 66, Spear 62.

Den typiska Warclubben ger 1D8+2 i skada och är en träklubba med hjärtänder fastsatta på en sida för att ge den en slags egg. Andra vapen som används av huvudjägare är: Pilbåge, Strypsnara i ändan av käpp och kastklubba (1D6). I varje grupp huvudjägare finns det någon som har en av dessa färdigheter istället för Warclub. Strypsnaran fungerar så här: ett rep är fäst i ändan av en käpp. I ändan av käppen finns också en träögla. Repet går genom denna och bildar därigenom en snara. Därefter går repet tillbaka till andra änden av käppen. När man drar i repet dras snaran åt. Om man får denna snara runt halsen på fienden behöver man bara dra i repet och hålla honom borta med käppen tills han svimmar. Det finns också en mera mordisk variant där det är en lång spets i ändan på käppen, vilken tränger in och dödar offret när vapnet används. När snaran ligger på plats är det i princip omöjligt att vinna över den som använder detta vapen, men det är lätt att ducka för snaran om man ser den komma, därför får offret dubbel dodge mot denna. Vapnets största effektivitet nås först om det är en annan kille som uppehåller fienden så att denne är för upptagen att dodga.

Varianten utan spets är fantastisk om du vill ta någon till fånga utan att döda eller skada. Varianten med spets är bra om du vill döda utan att skada huvudet.

Kakamoras

Kakamoras är en mytisk ras som bor på Salomon-öarna. De sägs vara korta, pygmé-liknande, halvt djuriska samt ha väldigt långt, ljust hår. Alla källor är eniga om att de är väldigt bra på att gömma sig, vilket är anledningen till att få någonsin har hittat någon (se mer i faktabunt).

Så långt riktig mytologi. Nu till hur de behandlas i detta scenario. Vi antar till att börja med att de finns och att de är en föregångare till människorna. Djuriska och apliknande har de bott på öarna sedan urminnes tider. Alla är inte Cthulhu-tyrkare, men de som har oturen att bo i närheten av någon förgrening av vägen har snabbt sugits upp i denna religion. De kakamoras karaktärerna hamnar bland är sadana kultister. De är alla kannibaler och har därför utvecklats till ghouls-hallet. Eftersom grunden är annorlunda är de dock inte som normala Ghouls, utan snarare dumma och djuriska. De är vidriga, smutsiga och fixerade över vem som är nästa mal mat. De dyrkar Cthulhu och detta ger dem i utbyte magi och ibland mat. De är egentligen alldeles för många för att ön skall kunna försörja dem och vägen är nu det enda som hindrar dem från att gå under.

Så här kan en enskild kakamoras se ut: "Det var vidrigt, kanske främst därför att man tydligt kunde urskilja att det var släkt med människan. Det långa ljusa håret hängde smutsigt och i tovor krälade med insekter. Kroppen var förvriden och den gick framåt lutad som om upprätt gång var något svårt för den. Trots detta fick man inte intrycket av att den var klumpig. Den rörde sig med en medfödd vighet och snabbt som en huggande kobra. Den tycktes ljusskygg och ville inte gärna stå stilla på öppna ytor. Detta slog mig som konstigt då inget existerade på ön som var stort nog att kunna hota den. Ögonen är kanske det mest minnesvärda med den, för den hade en tydlig intelligens i blicken, den såg på mig som om den övervägde hur snabbt jag skulle kunna reagera om den kastade sig mot min strupe. Händerna var förvridna och kloliknande."

De kommer inte att hota karaktärerna om de inte känner sig väldigt trängda (t.ex. om karaktärerna skulle försöka sätta eld på dem), eftersom de tydligt känner att karaktärerna är kallade till Cthulhu. De kommer att svara på alla karaktärernas frågor. Olyckligtvis så vet de inte så mycket och är inte så bra på att klä det de vet i ord, men följande kan man få ur dem: Vägen fungerar så att man offerar något under en ceremoni av tillbedjan riktad till Cthulhu och får därefter det man koncentrerar sig på i utbyte, förutsatt att det var ett tillräckligt stort offer. Det vanligaste är magi, råd eller tur. Man kan också färdas längst vägen. Vägen slutar på Carcosa där Cthulhus ande rör vid verkligheten. Ingen brukar komma tillbaka längs vägen. Gudens namn är Cthulhu.

Detta är inte lätt att få ur dem, eftersom de talar stötvis och otydligt och har svårt att koncentrera sig. De kommer också att stå lite halvgömda inne i buskar och bakom klippblock om inte karaktärerna direkt säger till dem att komma fram. De kommer att betrakta karaktärerna med en slags krypande vördnad. Speciellt Gunnar.

De heter saker som låter som krampaktiga gurglingar och grymtningar. Egentligen låter hela deras språk så, men vägen gör att karaktärerna förstår ändå. Namn på saker är alltså det enda som kommer igenom "översatt".

Stats & skills

Str 16, Dex 19, hp 15

claw 80 (1D6), Bite 50 (1D8), dodge 50, hide 80

Spells: Har de nog köpt några. Låt en på 10 ha någon. Vanligen Call fish o.dyl.

Carcossa-innevånare.

Tchoo-Tchoo-folket

Detta är ett folk som har bott på Carcosa och dyrkat Cthulhu sedan urminnes tider. Detta har förvridit dem kroppsligt och det är inte ovanligt att de har defekter som t.ex. tentakler stickande ur magen. De är tystlåtna och undvikande om karaktärerna skulle fråga ut dem. Dock pekar de gärna ut monoliten åt dem eftersom de inte vill hindra någon att dyrka Cthulhu.

Kroppsligt skiljer de sig ganska mycket från varandra. En del är stora, en del är sma. Alla är på något sätt

förvridna. På en del kan man inte längre avgöra att de någonsin varit människor. De är en hemsk vittnesbörd av vad som händer människor som dyrkar Cthulhu. Dessa har nästan helt förlorat sin mänsklighet. De är inte djuriska som kakamoras, utan snarare onda och annorlunda än människor. Försök ge spelarna en aning om att dessa personer är konstiga på ett sätt som är logiskt ur en annan, omänsklig, synvinkel sett.

Stats & Skills

Sty. Con. Dex. Int varierar mellan 1-21 beroende på hur den enskilde Tchoo-Tchoon ser ut. HP är 10-20.

Stridsskills varierar beroende på vad de kan göra och hur de ser ut, men ge dem 60% i något du tycker verkar lämpligt. 1D8 i skada borde räcka.

Spells är deras starka område. De har massor, men eftersom det förmodligen inte spelar någon roll i scenariot så kan du känna diog fri att ge dem lite vad du själv känner för.

Avatar av Great Cthulhu

Detta är en avspiegling av Cthulhus drömmande medvetande som kontrollerar en shoggoth till att ta hans form. Den är alltså bara delvis medveten och inte lika stark och intelligent som Cthulhu själv.

Stats & Skills

Sty 70, Con 55, Size 210, Int 5, Pow 21, Dex 11, HP 160
Move 12/10 (simmande) / 10 (flygande)

Claw 100 1D6+11D6

Tentakel 100 11D6

Armor 11, regenererar 1 HP per runda.

Sanloss: 1D8/1D60

Cthulhu-fakta

Cthulhu själv

Han är en ond, sovande utomjordisk varelse som inte går att ha ihjäl. Han är också grunden för en alldeles egen kyrka. Som det mesta i Lovecrafts värld är detta monster så hemskt att människor som tittar på honom, förstår hur han fungerar eller får någon kontakt med honom över huvudtaget, tenderar att bli galna. Lyckligtvis ligger han och sover under Stilla Havet och väntar på att stjärnorna skall bli rätt för honom igen. När de blir det kommer han upp och river ner människornas civilisation för att upprätta en deikrati (samhälle direkt styrt av sin gud) och därefter styra jorden för evigt. Det finns ingenting man kan göra för att hindra detta och detta är också grunden för den känsla man eftersträvar i CoC. D.v.s. allt är kört redan från början och när man inser detta blir man galen. Människorna är en slags maskar som lever i lycklig ovetskap om att resten av universum består av jordfräsar.

Rent fysiskt är Cthulhu väldigt imponerande. Han är runt 100 meter hög, har tentakler i ansiktet och korta vingar. I regelboken hittar ni en utförlig beskrivning och i ett antal av Lovecrafts berättelser kan ni få en lite mera känslösam förklaring av vad denna onda gud är och hur han skall beskrivas för spelare. Här får jag väl nöja mig med att säga att ni skall sikta på att ge spelarna ett intryck av fruktansvärd skräck, som om hela deras världsbild rämnar vid åsynen av detta monstuösa berg av ondska och vidrigheter.

I vår tid ligger han och sover i ruinstaden R'lyeh, men hans medvetande är inte borta, som alla sovande varelser drömmer han naturligtvis. I dessa drömmar får han emellanåt kontakt med sina dyrkares medvetanden och ger dem råd och hjälp. För det mesta får de magi eller information och till och från också order att utföra. Ibland kallar han till sig folk, det är detta som händer i det här scenariot.

Deep-ones

De är en slavras till Cthulhu, som har bort på jorden sedan urminnes tider. De dyrkar sin vidrige härskare av hela sitt hjärta och är beredda på vilka uppoffringar som helst för hans skull. Det är viktigt att komma ihåg att dessa varelser inte är någon slags stupida monster. De är i själva verket väldigt intelligenta monster. Deras kultur och skrivna historia går tillbaka miljontals år. Detta gör att de ser människorna som ett slags meningslösa

nykomlingar som de skulle utrota från jordens yta om de inte tyckte att det var för mycket arbete för en så relativt ringa sak. De är kunniga i magi och teknologi om än en smula på dekis i bägge fallen, då deras kultur har varit statisk i miljoner år.

De kan para sig med människor och gör ofta detta på kustbosättningar där sådant kan passera utan upptäckt. Detta har till syfte att infiltrera landbacken med deep one-avkomma. När deras hybrid-ungar föds ser dessa ut som människor med vissa mindre, avvikande drag (däribland: små öron, rund tunnliknande kropp, hudproblem, högt hårfäste.). När dessa blir mellan 20-30 år gamla börjar de förändras mot att helt bli Deep ones samtidigt som de känner att de dras mot havet. Detta är en kallelse från Cthulus medvetande, och en dag går de helt enkelt ner i havet för att aldrig mer återvända till sina tidigare hem.

Deep Ones är amfibier och kan normalt uthärda att vistas på land under några timmar. Speciellt om det råder hög luftfuktighet, eller regnar, i regionen. (Dessa förhållanden är alltid rådande på Salomon-öarna).

En hybrid kan, även efter förvandlingen, stanna uppe hur länge som helst, även om utseendet så småningom blir så vidrigt att alla vid första ögonkastet inser att detta är ett monster och inte en människa.

Till utseendet är en fullblods-deep one ungefär som en blandning mellan en gädda och en människa, fast något större och mera cylindrisk. Huden är extremt skrovlig och täckt med korlliknande fjäll. Lite som en kraftigare och fulare version av monstret från svarta lagunen. De är betydligt starkare än de flesta människor och har dessutom klor. För att få en bättre beskrivning hänvisar jag till regelboken där ni hittar en någolunda bra bild av en av dem. De är alla i varierande grad telepater och så långlivade att det inte finns några säkra indikationer på att de överhuvudtaget har dött av ålder. De riktigt gamla brukar dock vara större.

Halvblods-deep ones ser ut ungefär som en människa. Dock är de alltid runda eller kraftiga i kroppsformen. De har stora händer (ibland med antydning till simhud), breda munnar och dåligt med hårväxt. Några år innan det är dags att förvandlas till en fullblods-deep one börjar de få hudproblem i form av att huden torkar ut och att den blir känslig för solen. Dessutom gillar de allt mer havet och att simma. Den 5:e karaktären, Gunnar, är ett sådant halvblod. På Salomonöarna finns det också andra halvblod. Det är viktigt att karaktärerna ser åtminstone

ett halvblod i varje tidsålder (inklusive Honiara). Då kan de bli riktigt rädda för dem.

Alla deep ones har något som kallas sirén-sång. Det innebär att när de vill kan de få vem som helst att tycka att de är oemotståndliga. Det är på så sätt de kan "charma" vanliga människor och skapa deep ones-halvblod. Gunnar (marinbiologen som är halvblod) har lite av den i scenariot. För honom är det dock frågan om en omedveten reflex och han undrar själv ibland varför alla tjejer tycker att han är så attraktiv.

Carcossa

Det är den mytiska ö som vi har skrivit in i cthulhu-legenderna. Det är möjligt att den nämns i någon novell, men vi kommer inte ihåg. Detta är dock hur vi betraktar Carcossa och hur den kommer att användas i det här scenariot.

Carcossa är öarnas motsvarighet till Lenghögplatån, alltså en multidimensionell plats som tillsynes förflyttar sig mellan olika geografiska punkter. Den kan också liknas vid öarnas Flygande Holländare som kryssar fram på de sju haven.

Den bebos främst av deep-ones och det vidriga tcho-tcho-folket. Ön är en plats för dyrkan av och kommunikation med Cthulhu. Efter ön bara till hälften finns i den verkliga världen, så har Cthulus sovande medvetande lätt att existera här under kortare tidsperioder. Observera att det rör sig om det sovande medvetandet. Han är alltså inte helt och hållet i kontroll över vad som pågår runt omkring honom, eller vad som har hänt sedan han somnade. När han får kontakt med ön bildas en slags avatar av Cthulhu (en typ av astralkopia av hans riktiga kropp, se NPC-lista).

Ön Carcossa är också slutpunkten för Den Röda Vägen (Road of the Cargo, se nedan). Det är alltså på den här ön som scenariot slutar. I scenariot får du också en noggrannare beskrivning av öns utseende.

Fakta om Salomonöarna

Befolkning:

Salomonöarna har mer än 87 levande ursprungliga språk (plus 13 dialekter, gilbertianska, engelska och pidgin - se parlör-en). De officiella språken är engelska och pidgin. Det senare talas mest. Alla som spelarna möter, utom när det står annorlunda, talar engelska eller pidgin. Scenare i scenariot talas inte engelska el pidgin, men karaktärerna förstår ändå språket (magi!).

Antalet innevånare är omkr 300 000 med en

befolkningstillväxt på 3,5% per år. Över 50% av befolkningen är under 15 år, vilket betyder att det är massor av nyfikna barn runt spelarna, speciellt när de befinner sig i någon by.

Av hela befolkningen är 93% melanesier, 4% polynesier och övriga jämt fördelade mellan mikronesier (mest från Kiribati, kallade Gilberteser), europeer och asiater. De senare inkluderar kinesiska affärsägare i Honiara och japanska fiskare. Det finns också en ovanligt stor andel albinos i landet.

Melanesier är ett svart folkslag, betydligt mörkare än polynesierna. Melanesier varierar kraftigt i utseende och kan skifta mellan kolsvarta och ljusbruna. De har tjockt och krulligt svart hår för det mesta, men även ljusbrunt till nästan blont förekommer. Håret kan även vara vågigt i vissa delar av landet. De är oftast smalare än polynesierna som är närmast runda eller feta samt ljus gulbruna till färgen. I scenariot förekommer ständigt vissa runda mm individer (deep ones-hybrid). Dessa *skall* beskrivas som melanesier och inte som polynesier. Annars kan de få för sig att det bara rör sig om polynesier och inte monster.

Albinobefolkningen har också tjockt krulligt hår, men saknar helt pigment. Troligtvis uppstår albinism när man i tidigare generationer har blandat melanesiska och polynesiska gener. Albinos har svårt med solen och värmen. De använder trots den starka värmen tjocka kläder mot solbränna. Tyvärr lever en albino inte länge -män runt 40 år och en kvinna sällan längre än 30.

Befolkningstätheten är mindre än 10 inv/km². Vissa öar har dock betydligt mer. Vissa är t om överbefolkade.

Det finns omkring 3900 byar och större bebyggelse på öarna. 50% av dessa har mindre än 35 inv, medan medelstorleken är 73 personer. Bara 20% av befolkningen bor på ställen där det finns mer än 200 inv.

De flesta byarna ligger vid kusterna (spec efter något som kallas Marching Rules-rörelsen som flyttade folk till kusten efter kriget, se nedan). Inlandsbosättningar finns mest på Malaita, resten av de olika inlanden är för obeboeliga.

Traditionerna, språken och kulturen varierar starkt från ö till ö, även mellan byar på samma ö i vissa fall, spec på Makira dit spelarna forslas (se handout). Majoriteten av folket lever en moderniserad verion av sitt traditionella liv. De flesta lever på vad jorden ger till deras trädgårdar och de bygger sina egna lövhyddor av bambu och sago-palmlblad.

Landet:

83% av landet ägs under sedvane-rätt. Varken staten eller andra får äga det landet.

Sedvaneland tillhör folket och inte någon institution. En individs rätt att bruka land kommer från hans el hennes medlemskap i en familj, klan eller stam som säger sig härstamma från de som först tog marken.

Vid landtransfereringar till andra utanför familjen krävs betalning. I vissa delar av landet involverar det fortfarande utbyte av snäck-pengar och att man håller en officiell fest. Även för andra affärer kan den ena parten kräva att en fest hålls för att affären skall anses giltig. OBS! Det kommer att krävas om spelarna försöker köpa en kanot hos Cargo-kultistera på Makira.

Det finns ganska gott om guld på vissa öar, men det tas bara fram med enkla vaskpannor, eftersom öborna vägrar att använda modernare metoder och än mindre utländsk inblandning.

Legender:

Det mest spridda av alla legendariska folk är *Kakamoras* (figurerar i scenariot). De sägs vara en pygmé-ras eller dvärgväxta pre-melanesier. De gömmer sig i bergen på de större öarna som Makira, Sankta Isabel och Guadacanal och även på vissa mindre öar.

Kakamoras sägs vara som människor, men bara 1 ½ m höga, och tjatrande med ett obegripligt språk. Vissa säger sig ha sett dem och säger att de är nakna med väldigt långt hår som hänger dem till höften eller vaderna. De sägs också ha "stubbiga" ben och väldigt starka spetsiga tänder.

Vid vissa tillfällen sägs en kakamoras ha infångats, men de har alltid rymt. Ett relativt väl dokumenterat sådant fall var 1969 på Guadacanal. Ett annat fall samma år var på Makira. Den kakamoran hölls tydligen i fångenskap tills den växte upp, då den rymde.

I scenariot är kakamoras i själva verket den sista överlevande resten av den ras som bodde på Salomon-öarna innan prota-melanesierna kom dit. De äter mycket människokött, dyrkar onda gudar (främst Cthulhu), är inte speciellt smarta. Man kan säga att Kakamoras är en slags pre-goules, alltså goules formade ur en tidigare art av människor (troligen tcho-tcho-folket). På sitt sätt en otäck bild av vad alla människor skulle bli Cthulhu härskade på jorden.

Viktiga tabun och seder (lär dig det här väl):

När kommer till en by skall man alltid fråga om tillåtelse att komma in. Det samma gäller

annan mark man kan anta är speciell.

Trädgårdar får man över huvud taget inte beträda, eller lägga sig i hur de sköts.

Manliga resenärer skall aldrig gå barbröstad även om byborna gör det. Män skall inte heller hälsa på äldre kvinnor om dessa inte hälsar först (vilket nästan aldrig sker). Män får heller inte gå under en tvättlina med kvinnliga kläder. Om så sker måste kläderna förstöras och den skyldige betala.

Kvinnliga resenärer skall bära långa kläder ex jeans el långkjol. Trasiga kläder, shorts och baddräkt anses vara respektlöst och allt för provokativt. Helt fel signaler i den strikta och puritanska melanesiska världen. Detta gäller även om byborna själva går ledigt klädda. Kvinnor har massor av tabun i byarna och det är bäst att hela tiden fråga saker i stil med "Får jag göra det här? Får jag gå över där, el under det där? Får jag sitta på den här?". Kvinnor får inte gå över en eld. De får heller inte gå in i mäns klubbhus, eller sitta på de stenar män sitter på. Har de mens måste de hålla sig isolerade.

Om man vill övernatta i en by måste man vid ankomsten kontakta byns organisatör el hövding. Helst bör man ha kontaktat hövdingen i förväg via en radio. Hövdingen vill nämligen ha tid att diskutera förfrågan med resten av byn innan beslut tas. Bli inte otålig under den tiden. Stanna helst inte längre än en el två nätter och håll ditt ord i alla lägen. Man bör också helst ge en present innan man frågar om man får stanna. Då visar man sig både vänlig och generös. Det kan vara ex lite mat, tändstickor, bröd, sylt, kaffe, socker el tobak (med papper att rulla det i). Sådant är lätt att skaffa i Honiara men inte i bushen.

De flesta byar har övernattningshyddor åt gäster där man kan bo gratis. Om man vill tälta och väljer att inte bo i hyddan blir hela byn väldigt förolämpad. Om du blir erbjuden att bo hos en familj måste du ta det erbjudandet, annars förlorar den familjen ansiktet, ety deras hus inte är fint nog.

Alla öarna har olika tabun, så man måste hela tiden fråga om allt är ok, innan man gör något speciellt. T ex har ofta olika kön olika områden i byarna. Ta genst reda på var dessa områden ligger så att du inte går fel av misstag.

Det är generellt tabu att gå eller kliva över en sittande eller sovande person, varan de är.

Man måste fråga innan man fotograferar någon i en by, eftersom byborna inte gillar att utlänningar säljer bilder på dem och tjänar pengar på deras ansikten.

Ett annat tabu för byborna är att vara

ogenerösa mot främlingar, även om det betyder att de måste ge bort all sin mat till dig och själva inte har något för senare. Se upp så du inte är en börda.

Att plocka mineraler eller vaska efter guld anses som en stöld av de ofödda. Detta gäller även sten o dyl ur havet utanför öarna.

Öppet sexuellt beteende är absolut tabu.

Om du vill förlänga speltiden och sätta lite fart på spelarna kan du improvisera några egna tabun. Gör dem dock inte allt för absurda.

I städer bör man främst tänka på att all form av dricks är helt tabu, eftersom det sätter mottagaren i en ohållbar situation av skuld till givaren.

Om någon bryter mot ett tabu, leder det i regel till att folk bara blir fruktansvärt sura på en och inte vill samtala längre. Ett allvarligt brott däremot kan leda till bestraffning och förr i tiden i en kanibalby antagligen till döden.

Konst och hantverk (m a o turistprylar spelarna kan köpa):

På öarna praktiseras sedan urminnes tider snideri, ofta med förkristna motiv. Först och främst sker det för turister. Motiven är fiskar, delfiner, hajar, sköldpaddor, örnar, krokodiler o dyl.

På Makira gör man stora sniderier på de stolpar husen står på. Ofta föreställer de nakna människor ca 1 1/2 m höga. Ibland är stolparna också fristående. Om de kommer till en Makiraby kan du beskriva stolparna som så att spelarna kan få för sig att de föreställer kakamoros.

Kanoter tillverkas över allt på öarna och har ungefär samma funktion som cykeln här.

De flesta öbor bär moderna kläder nuförtiden, men bastkjolar bärs i de mer otillgängliga bosättningarna på de större öarna och vid traditionella danser och ceremonier. Tapa är en form av dekorerade bark-kläder (tunn och uthamrad bark) kan ibland ses bäras av äldre män i de yttre polynesiska områdena.

Många olika former av Kastom mani (snäck-pengar) har utvecklats på Salomonöarna, främst för att användas vid brudköp. Det kan vara stora musselskal, musselringar eller musselcylindrar. Vanligast är dock nog ett rep med röda snäckbitar som har genomborrats och slipats runda. Ett fint sådant rep kostar omkr 300 Salomondollar. Även tänder av tumlare, hund, oposum och flygande rävar kan både användas som halsband och pengar.

Teologi-fakta:

Redan tusen år fkr var förfädersdyrkan spridd

över allt. Kannibalism var också vanligt förekommande tillsammans med huvudjakt.

Dessa företelser visade förakt och överlägsenhet gentemot fienden. Kannibalism var också ett sätt att få en död mans kraft (manna); ätaren kunde då bota sjuka, förhindra skador, besegra fiender, ha blomstrande trädgårdar och göra lyckosamma fisketurer.

Huvudjakt och kannibalism levde kvar i stor skala på öarna fram tills ungefär 1920.

Även om man hade trosföreställningar förr i tiden, var begreppet religion inte uppfunnet. Istället var hela samhället och allt man gjorde uppbyggt kring ceremoniella handlingar. Man såg heller ingen klar gräns mellan de levande och de dödas värld. Förfäderna fortsatte ofta att leva kvar, men i en förändrad form, för att på så sätt kunna hjälpa sina efterlevande med skördar och skydda dem mot epidemier och cykloner. På så sätt var jordbruk inte bara en fråga om att som här bruka jorden på rätt sätt, utan mer en fråga om att göra rätt ceremonier för att försäkra sig om de dödas gunst. Då kommer grödorna till dem längst vägen från de dödas land, senare Road of Cargo (se nedan). Allt viktigt i livet kom den vägen, som t ex hustrur och kanoter, men även andra mindre reella saker som krigslycka, mod och kunskap.

Vägen skapades samtidigt som gudarna el skapar-andarna skapade världen. De skapade samtidigt allt annat i världen som djur, människor, kunskapen och samhällsstrukturen. Samhällsstrukturen inkluderar naturligtvis klanerna, stammarna, kulturella aktiviteter, sociala lagar, äktenskapet och principen av gott beteende.

Fortfarande tror många på magi och förfädersdyrkan. En döds själ kan t ex leva vidare i en haj eller ett djur. Speciellt finns den tron på Malaita och Makira. Då dödas inte hajen, utan istället får den gåvor och offer.

Idag är nästan alla på Salomonöarna kristna. Omkr 35% är tillhör anglikanska kyrkan och omkr 20% katolicismen. Den ursprungliga religionen lever nästan bara kvar ordentligt i ett fåtal otillgängliga delar främst på Malaita.

De flesta öbor är fruktansvärt hängivna kristendomen och varje by har minst en kyrka. Många människor på landet går där varje dag. Gudstjänsterna hålls på pidgin.

I vissa delar av landet hänger vissa aspekter av den gamla tron kvar parallellt med kristendomen. Speciellt gäller det den urgamla förfädersdyrkan på Malaita. Tron att ens klan oftast härstammar från ett speciellt djur (ex haj el örn) är också levande. De människorna tror alltså att de är direkt nedstigande släkt med ett

djur.

Cargo kulter:

När den vita mannen kom till Salomonöarna slogs invånarna bl a av hur ofantligt rika de vita var och att de på något nytt mystiskt sätt lyckades få saker från de döda. Öborna försökte förtvivlat efterlikna de vita för att på så sätt få tillgång till de ofantliga mängder saker (cargo, som det stod på paketen de var lastade i) som de hade.

Det första försöket var att bli kristna, för det var de vita. De vita påstod också att källan till allt kom från bibeln. Tyvärr översattes bara bitar av bibeln till melanesiska, och dessutom olika bitar av olika trossamfund som sinsemellan förkastade varandra. Det fick öborna att dra slutsatsen att de vita undanhöll kunskap från dem. Kunskapen om de nödvändiga ritualer som krävdes för att få vägen till deras Cargo att öppna sig. Det passade också bra i deras bild av vita som snikna och materialistiska. Till skillnad mot öborna som inte hade ett utvecklat begrepp av personlig egendom och som också alltid delade med sig för att höjja sin egen rang.

Flera av de arbetare som arbetade på plantagerna, var i själva verket där som spioner för att lära sig den vite mannens ceremonier. De experimentera med att härma de flesta vita seder, som sättet att tala (bl a därav pidgin), uppföra sig, bordskick och dryckesseder (spec senare Cocacola-drickande). Man kom fram till att den viktigaste ceremonien var att utföra arbete med papper eller att skicka meddelanden till de döda (trådlöst el genom vita budbärare som åkte dit). Det var i princip det arbetet de vita gjorde för att få sina stora kvantiteter cargo.

Vid andra världskrigets utbrott kom det stora mängder av amerikanska soldater till öarna. Dessa amerikaner hade stora mängder utrustning i lådor märkta Cargo med sig. De behandlade också sina svarta som jämlika, vilket var det slutgiltiga målet med cargokultisternas enträgna arbete, att bli jämlika med den vite mannen.

Detta gav amerikanerna och speciellt de amerikanska soldaterna en särställning bland öborna. När de amerikanska soldaterna drog sig tillbaka efter krigsslutet började cargokultisterna att kopiera det levnadssätt soldaterna hade haft så stor lycka med under kriget. Dessa försök att kopiera deras levnadsstil gav byar strukturerade som armeläger med hela rader av hyddor som bara var avsedda för att kunna lagra de stora

mängder cargo man förväntade sig skulle komma. Man byggde också falska flygplatser i tron att det skulle komma plan med cargo den vägen. Hela trupper av öbor som spanade efter cargo eller gick om kring med trägevär och kopierade soldater förekom också, allt för att öppna vägen till cargo (the road of cargo).

Det är alltså längst den vägen som karaktärerna reser och det är från den de måste hoppa av. Som det framgår av scenariot sker det genom att man t ex hos kakamoras köper sig info om hur man köper sig loss från vägen. Det kan vara något som de skall offra istället för sig själva, ex en bunt kakamoras.

Då öborna (de som inte var i direkt kontakt med vägen) aldrig lyckades att få en massa cargo genom sina handlingar blev kulten svagare och svagare och idag finns endast ett fåtal cargokultister kvar.

John From kulten:

Denna kult utvecklades under trettioalet då en amerikansk biståndsarbetare från röda korset kom dit. Hans efternamn From tros härstamma från att han var "John From Amerika" och att öborna antingen förkortade detta eller missuppfattade vad han sa. From levde en tid på öarna och hans arbete gick mest ut på att få öborna att gå tillbaka till sitt traditionella sätt att leva och bevara den inhemska kulturen. Eftersom han kom från Amerika och gav dom saker (cargo) samt behandlade öborna som jämlika blev han något av en messiasfigur för hans anhängare. Dom tog det röda korset som en symbol för vördnad och tillbedjan och de tror att han en gång skall återkomma med stora mängder cargo.

Salomonöarnas historia i korta drag:

Omkring 4000 år f kr flyttade protomelanesier som talande olika papuanska och austronesiska språk in från Nya Guinea. De var i första hand jägar/samlare, men hade nyligen också lärt sig trädgårdsskötsel och grisuppfödning, vilket gjorde det möjligt för dem att klara födan under kolonisationen.

Ungefär 1800 f kr kom den nya dynamiska Lapida-kulturen (benämnd så efter platsen Lapita i Nya Kaledonien) till Salomonöarna. Under ett starkt expansivt årtusende koloniserade de området mellan Papua Nya Guinea i öst och Samoa i väst. De lämnade efter sig massor av en väldigt distinkta krukor o dyl. Det är osäkert om de är förfäder till de moderna Polynesierna eller en ras som senare dog ut (det mest troliga). I så fall skedde det omkring 800-talet.

Lapida-kulturen levde i små byar bestående av besläktade familjer och fångar från andra platser. De hade väl etablerade stam-gränser. De praktiserade agrikultur, fiske, jakt, snideri, vävning och kanotbyggande. Fest och dans var vanligen återkommande byaktiviteter. En annan vanlig aktivitet var råder mot grannarna, blodfejder och kannibalism. Byarna leddes av en klan-äldste.

Under 1100 till 1600-talen kom slumpmässiga grupper av immigranter till Salomonöarna västerifrån (Polynesiska Wallis och Tonga). De absorberade och eliminerade sakta den tidigare existerande befolkningen.

Under samma period utsattes Salomonöarna rutinmässigt för råder av Tonga-pirater (Polynesiens vikingar). På 1700-talet slutade dessa råder. Samtidigt slutade också polynesierna att försöka kolonisera nytt land, eftersom alla större öar redan var upptagna och självförsörjande.

Den minskande kontakten med omvärlden, kombinerat med rädslan för Tonga-attacker, ledde till en växande misstro mot främlingar. Det i sin tur ledde till vanan att attackera främlingar vid första kontakten.

1586 "upptäckte" spanjoren Don Avlaro de Mendaña Neyra Salomonöarna i jakt på den stora södra kontinent man då trodde skulle ligga där någonstans. Han döpte öarna till just Salomonöarna för att lättare kunna övertala finansärer till sin nästa expedition om öarnas otroliga rikedomar.

Spanjorernas imperium var dock på utförsbacke vid den tiden och de hade aldrig råd eller riktigt tid till ett ordentligt kolonisationsförsök.

Spanska kartografer placerade dessutom öarna för långt till öster på sina kartor, så nästa ordentliga kontakt med västerlandet skulle dröja ända tills 1767, när engelsmannen kapten Cartaret snubblade över öarna.

Efter att öarna nu var ordentligt funna började valjägare (mellan åren 1820 till 1840) och sandelträhandlare lägga till öarna.

Vid varje besök av västerlänningar i en by decimerades innevånarantalet kraftigt. Till viss del pga att västerlänningarna gärna sköt ihjäl salomonbor om de inte lydde, men till största delen pga att öborna saknade motståndskraft mot västerländska sjukdommar som influensa, mässling o dyl. Öinvånarna dog i hundratal.

Snart började folket i landet att hata sandelträhandlarna och vita i allmänhet av dessa orsaker. De började döda dem så fort de såg dem. Det är orsaken till att många missionärer dödades på Salomonöarna under

den här tiden.

Salomonöarna fick snart ryktet som den farligaste platsen i Stillahavet; en ögrupp befolkad av mordiska, krigsälskande kannibaler. Trots att kyrkorna över allt annars i Stillahavs-regionen arbetade med en intensiv mission, undvek man Salomonöarna. Det är först i modern tid som öarna någorlunda har blivit kristnade (se ovan).

Öborna var dock inte ensamma om att ta slavar. Europeiska slavjägare tog nästan 29000 slavar under de sista 35 åren av 1800-talet. De togs för att arbeta på sockerrörsplantager. Ofta använde man det gamla tricket att klä sig i vita prästkläder och hålla en mäsas nere vid stranden för folk, och sedan kidnappade man allihopa.

1893 proklamerade Brittiska imperiet ett protektorat över de södra öarna. 1899 bildades British Solomon Islands Protectorate (BSIP). Britterna ville hålla lag och ordning - stoppa huvudjakt, kannibalism och se till att öborna och deras land inte utnyttjades.

En stor del av utbildning och sjukvård lämnade britterna till missionärerna att sköta, eftersom de själva inte hade några pengar. Det var naturligtvis billigt, men samtidigt skapade det nya och djupa klyftor mellan öborna, eftersom varje missionär hävdade att hans syn på kristendomen var den rätta och alla andra hade fel.

Nu följde en tid av långsam förändring, då öborna lämnade huvudjakt, kanibalism, svartkonst, krig och dans, eftersom missionärerna tyckte detta var ont och fel.

Vid den här tiden (ca 1920) rådde stor förvirring när alla gamla seder började brytas samman, alla missionärer började bjuda över varandra med olika versioner av Gud och himlen, parallellt med att befolkningen drabbades av årligt återkommande epidemier av europeiska sjukdomar.

1927 gjorde en grupp malaitiska stammedlemmar uppror. Alla utom en i regeringens skattmasgrupper dödades av spjutbärande högländare, som inte kunde se någon anledning att betala till en utländsk regering de inte ville ha. Britterna hämnades. Detta gjorde att alla misstrodde varandra och tyckte illa om varandra när andra världskriget började och Japan invaderade öarna.

På huvudön stod det berömd slaget om Guadalcanal (se nedan).

Den största förändringen i slutfasen av kriget, var att amerikanerna började betala öbor bra lön (4 ggr mer än britterna) för att arbeta som kroppsarbetare (mest runt Guadalcanal). Det

innebar att öborna började ha ett mera vuxet förhållande till öarnas utländska härskare.

Efter kriget var ekonomin i ruiner. Öborna skapade pga det nya läget, en nationaliströrelse vid namn Marching Rule och de hade någon form av primitiv socialism för sig. Det fanns också många strävanden för att USA skulle ta över styret på öarna och lämna ut mycket varor. USA kunde dock inte acceptera detta och allt eftersom de amerikanska trupperna drogs ifrån öarna försvann den här rörelsen.

Det dröjde till 1975 tills Salomonöarna slutligen fick självständighet från England och namnet BSIP ändrades till Solomon Islands.

1977 skickades några ombud för öarna till London för den stora samväldeskonferensen där. Trots att de hade fått självständighet två år tidigare, krävde de nu mer bidrag för att kunna komma i en position där det var möjligt med självstyre. De hävdade att Salomonöarna var illa förberedda och egentligen inte ville ha självstyre. Slutligen 1978 fick de delvis som de vill - både självstyre och pengar.

Sedan dess har situationen blivit mer och mer förvirrande i landet. Det finns inga fasta politiska partier, men en av de större strävandena verkar vara att hindra de mera tätbefolkade delarna att kontrollera resten av landet.

I det stora hela verkar stället påminna om en blandning mellan anarki, tidig socialism och primitivt agrarsamhälle!

Salomonöarna och andra världskriget:

Tidigt i april 1942 ockuperade Japan Shortland ön i Norra regionen. Tre veckor senare togs Tulaghi, kolonialtidens huvudstad. Den 1 juli var hela Guadalcanal ockuperat.

Japanerna betedde sig som svin och hade sönder folks kyrkor, rånade dem, krävde mat med hjälp av gevärsmakt, tvingade alla vuxna att slavarbeta för dem, snodde kläder och lös egendom och plundrade bybornas trädgårdar. Detta ledde till hungersnöd parallellt med allt annat elände. Det dröjde inte länge förrän alla öborna hatade japanerna, medan japanerna inte kunde förstå varför öborna undvek dem.

Militärt sett viktiga baser började byggas på Guadalcanal, vilket kunde innebära att Japanerna kunde utsträcka sina härjningar vidare mot Australien, Vanuatu och sådana platser.

USA's motoffensiv började natten mellan 7 och 8 aug i Red Beach. USA landsatte sedan massor av folk lite över allt på Guadalcanal, sedan började ett av de blodigaste slagen under

andra världskriget. Efter sex månader av fruktansvärt blodiga strider, vann USA herraväldet över Guadalcanal när japanerna i hemlighet flydde från Cape Esperance tidigt i feb 1943. Efter det började USA ö för ö att slåss med Japanerna.

Guadalcanal var det avgörande slaget i stilla havet och stoppade Japanernas äckliga framfart. Det var under det här slaget platser som Bloody Ridge, Henderson Field, Hell's Point och Iron Bottom Sound gav brinnande rubriker i världspresen. Där stod 6 sjöslag och över 65 krigsskepp och transportskepp sänktes på båda sidorna. Dock dog där också 80 000 människor, av vilka 40 000 var öbor. Av dessa dog sju i strid. Vissa hamnade i korselden, men de flesta svalt ihjäl när japanerna åt upp deras mat. Öborna kämpade för övrigt bra som gerillatrupper, jägare och räddare av besättningar till störtade allierade flygplan. Öborna stred i en enhet som hette Solomons Defence Force.

Innan kriget var hela den Salomonska styrkan 12 öbor och en Australien-född officer.

Efter kriget låg massor med övergivet krigsmaterial kringstrött i terrängen. I de mer avlägsna bitarna av öarna ligger det fortfarande kvar, trots att man har försökt hitta det sedan dess (något som har gjort landet till något av en lokal stormakt).

Krigsmaterialet tillsammans med de fina dykvattnen är numera landets enda turistattraktion. Faktum är att på många håll kan man dyka ner och se helt bevarade allierade och japanska båtar och flygplan. Himla kul för en dykare.

Marching Rule:

1939 Började en del av invånarna på Malaita vägra att arbeta på de plantager där ägarna el förmännen använde piskor och hundar för att hålla ordning. Detta kom av att många malaiter hade börjat jobba på de amerikanska flottbaserna. Där behandlades de rättvist och amerikanerna var väldigt generösa med mat och utrustning (cargo).

Malaiterna började ta upp amerikanernas syn brittisk kolonialism, vilken inte var så positiv. De ville att Amerika skulle ta över styret efter engelsmännen då kriget var slut.

1944 bildades en massrörelse som kallades Marching Rule el på localspråk Maasina Ruru, vilket betyder Broderskapligt Styre. Målet var att malaiterna skulle styra på sina öar själva, oberoende av kyrkan och koloniala auktoriteter.

Ledarna för rörelsen delade in Malaita i nio

delar, vilka var och en fick en självständig huvudhövding assisterad av underhövdingar.

Resten av befolkningen agerade livvakter.

För att bevara sin kulturella sedvanerätt skapade de en sedvanedomstol (finns fortfarande kvar), som dömde efter de gamla kulturella lagarna. Ex äktenskapsbrott var enligt Malaitisk sedvänja ett brott som kunde straffas med döden, medans de engelska domstolarna såg mellan fingrarna med det. Allvarliga saker som t ex mord, våldtäkter och överfall överlämnades till de engelska myndigheterna.

Hela Malaitiska byar flyttades ut till kusten och organiserades som amerikanska baser. Detta innebar bl a att de hade 3 m höga barikader och ständigt bevakade ingångar.

Medans vissa aspekter var nationalistiska och helt klart anti-brittiska, var andra element i rörelsen helt Cargo-kultistiska (se den rubriken).

Mellan 1947 och 1952 motverkade de brittiska kolonialmakterna Marching Rule för att de började bli för starka och för brutala i sina värvningskampanjer, likt alla totalitära rörelser blir. Senare 1952 dog rörelsen ut.

Några bestående effekter blev dock kvar bl a etablerades lokala råd 1952. Dessutom har fortfarande Malaiterna en klar överrepresentation i de olika statliga myndigheterna och de flesta företagen.

Det politiska läget på Salomonöarna:

Salomonöarna blev fria den 7 juli 1978. Nationalparlamentet har sitt säte i Honiara och har 38 medlemmar (inkl premiärministern och hans 14 regeringskollegor). Val sker vart 4:e år. Statschef är naturligtvis den Brittiska drottningen.

Hela styrelseskicket på öarna är mycket decentraliserat. Var och en av de sju provinserna har ett eget parlament med en premiär (en titel) som leder provins-regeringen. Dessa styr över vägar, kommunikationer, hälsovård och skolor.

Rättsystemet är i princip brittiskt (High Court osv), men man har även en Customary Land Appeal Court som tar hand om problem vad det gäller landägarförhållanden, vilka nästan alltid baseras på sedvanerätt. 83% av landet ägs genom sedvanerätt och har alltså ingen klar ägare.

De tre större politiska partierna är National Democratic Party, the People's Alliance och the United Party. The United party och People's Alliance har haft regeringen sedan frigörelsen med stöd av mindre oberoende rörelser.

Landet har inte längre några representanter utomlands av kostnadskäl.

Salomöarnas geografi (se även kartan och lär dig namnen på den):

Salomonöarna är en dubbel kedja öar. De större öarna är ojämna, kraftigt skogsbevuxna och bergiga. De mindre öarna är små låga korallatoller. Det är den tredje största öarkipelagen i Stilla havet.

Det finns sex större öar, och mer än 30 mindre, men fortfarande betydande öar. Räknan man alla öarna (inkl kobbar mm) får 992 öar. De sex större öarna är: Guadacanal, New Georgia, Malaita, Isabell, Choiseul och Makira.

Det högsta berget ligger på Guadacanal och heter Mt Makarakombu (2447 m).

De flesta bitarna av Salomonöarna är täckta av regnskog och mangroveträsk. Många av öarna har stora områden av korallrev och laguner runt sig.

Öarna har uppstått genom vulkanaktivitet. Salomonöarn är en del av Stilla havets Ring av Eld. Detta svårt vulkandrabbade område ligger på den plats där de jättelika Indoaustraliska och Oceaniska platektonska plattorna möts. När dessa pressas samman skapar de konstant seismisk aktivitet (inkl jordskalv och vulkaner). 1908 jordskalv inträffade 1981.

Det finns ställen där havet börjar koka under korta tidsperioder. Detta är då vulkanutbrott som sker under vattnet. Mest i västra provinserna. Ev kan man låta karaktärerna misstänka att det otäcka de ser i dyksekvensen är spår av ett vulkanutbrott.

Fauna:

Det finns få inhemska djur och de flesta av dessa är nattdjur, såsom fladdermöss (flygande rävar bla), pungråttor och buskmöss. Vilda svin lever djupt inne i skogarna och är livsfarliga.

På Salomonöarna finns massor av olika sorters buskråttor. Två av dessa typer av råttor är större än normala katter. En typ bor i träden, medan den något större typen bor under marken (vanligen på Guadacanal och Choiseul). De äter nötter, frukter och insekter. Bruna råttor har av misstag introducerats lever nu över allt och kåkar folks mat.

Reptillivet är omfattande och innefattar mängder av ödlor, däribland krokodiler och sköldpaddor. De största ödlorna är 1,5 m långa. De finns på Makira.

Det finns massor med insekter på Salomonöarna. Det mesta är naturligtvis törstiga, malariabärande myggor, men det finns

också många fantastiskt vackra fjärilar och malar.

Det finns en del äckliga små tusenfotingar som kan ge en del smärta i en dag om de sticks.

Därför måste man ha moskitnät när man sover.

Det finns även en del typer av skorpioner i buskarna.

Det finns över 160 sorters fåglar på öarna. 300 om man räknar alla subsorter. En av arterna är den inplanterade Indiska Mynastaren. Den är bättre än papegojor att lära sig tala och är en djävul på att kaka mygg. En annan art är Megapodfågeln, som mest kan ses på kanten av kokande vulkaner där deras ägg kläcks i kokande gytta.

Haven är fulla med fisk, däribland hajar och valar. Det brukade vara mera val, men nu är de färre pga alla valfångarflottor. Delfiner och tumlare brukar ofta leka runt båtarna som går mellan öarna. Befolkningen på Malaita och Makira brukar ofta slå ihjäl dem och försöka driva in dem på instängda vattenareor.

Ibland kan man se dugonger (sjökor) i grunda vatten, där de äter sjögräs. Ofta har de kvinnliga dugongerna en liten unge som de diar guppande på ytan. På avstånd kan den kvinnliga dugongen se ut som en kvinna. Den förmodliga anledningen till att man trodde att det fanns sjöjungfrur.

Luften är ofta fylld utav flygfisk, som brukar göra 100 meters flygningar innan de plumsar ner igen.

Det finns fyra typer av sköldpaddor på Salomonöarna. Normalt sett lägger de ägg mellan nov - feb. Det brukar röra sig om 100 ägg per gång, varje natt under flera veckors tid. Efter 2 - 2,5 veckor kläck äggen. Dykar finner ofta sköldpaddor som sover under korallöverhängen mellan 2 - 15 m under ytan.

Hajar är väldigt vanliga på Salomonöarna. Det är alltid bäst att kolla med lokalbefolkningen innan man badar, eftersom hajattacker händer titt som tätt. Somliga öbor har en nästan familjärt förhållande till hajarna. Speciellt då på Malaita där man har hajkallnings-ceremonier och också på Makira (delfinmördaröarna dit spelarna skall).

Ytterligare skräckupplevelser man kan ha i tropiska vatten är: Stenfisk, koniska snäckskal och Lejonfiskar.

Muränor och musslor borde inte vara något problem om man inte sticker fingrarna i ett korallhål eller i käftarna på en mussla. Det är ytterliggare en orsak att alltid ha med sig kniv när man dyker där.

Krokodilerna är saltvattenskrokodiler som

mest bor i mangroveträskan och tidvattenfloderna. Trots att de kan färdas långt inåt landet, så lyckas de obestigbara bergen i centrum av öarna effektivt stoppa detta.

Krokodilerna är väldigt territoriemedvetna och det finns sällan mer än några få på en plats vid ett tillfälle. Trots detta har de mer eller mindre tagit över Tre Systrar-gruppen nära Makira och Lauve-lagunen i sydvästra Guadacanal. Ett antal bybor tas av krokodiler varje år. Om du är ute och går i bushen och planerar att gå över små floder eller utflöden eller tidvattenbankar eller överhuvudtaget om du befinner dig i närheten av mangrovetråd skall du fråga bybefolkningen först om det finns några krokodiler i närheten. Om det finns något som helst tvivel -samma inte och åk inte kanot där (krokodiler kan hoppa ur vattnet halva sin längd i höjd).

Om spelarna ser krokodiler gör de bäst i att fly snabbt. Går de till attack (speciellt bara med händerna) är de i princip döda. Endas marinbiologen har en (övernaturlig) chans mot dem, eftersom krokodiler är rädda för honom. Han å sin sida vill ju inte döda vattenliv.

Klimatet:

Salomonöarna ligger vid ekvatorn, så klimatet är helt igenom tropiskt. Det innebär mildväder mellan april och tidig november. Störtregnen är korta och det är flera dagar emellan dem. Trots att vintern är den lugnaste tidpunkten kan det ibland komma starka vindar på 50 kmh. Dessa håller ibland på i 10 dagar och för med sig tunga regnfall.

Under sommarmånaderna (nov-apr) blåser det monsunregn över öarna. Det växlar i princip mellan hårt, skarpt, översvämmande regnfall till skarpt solsken och inget där imellan.

Det brukar vara ganska blött i dec med 400 mm regn, men resten av året är ännu blötare.

Dagtid är det mellan 26 - 29 grader. På natten kan det falla till 19 grader. Inuti landet brukar det dock ligga på 35 grader.

Fuktigheten i luften är värst på morgonen, då den sträcker sig upp till 90%, om man inte är i Kirakira då den brukar ligga på 95% i januari. Om man har turen att vara på Salomonöarna i feb ligger den på trevliga 60% å andra sidan.

Bästa bitarna på öarna är längst kusten, där det är kallare samt mindre pestsjukdomar.

Det brukar falla runt 3,5 m regn per år, men detta varierar från plats till plats. I Timoto-provinsen t ex brukar det falla 5,8 m. I Honiara faller det inte så mycket regn. Där brukar det hålla sig runt 2,2 m, eftersom det ligger i regnskugga från bergen. På andra sidan bergen

(på Guadacanalns södra kust) brukar det i medeltal falla 8 m varje år, men det har hänt att det har regnat 12,5 m på ett år!

Eftersom det regnar så mycket finns det gått om friskvatten på det större öarna. Det brukar falla nedför bergssidorna i fina, snabba forsar och vattenfall. För att kontrastera mot detta finns det på det små atollerna och yttre öarna nästan inget vatten alls, och man måste fånga det direkt från himlen.

Det brukar normalt sett vara en cyklon per år på Salomonöarna. Cyklonerna är destruktiva tropiska stormar som roterar runt en central lågtryckszon. De flesta cyklonerna startar någonstans över Korallhaven eller Salomonhavet. Vanligen brukar de då röra sig söderut mot Vanuatu, snabbare och starkare ju längre de kommer. De brakar ofta in i Salomonöarna och skapar fruktansvärt förstörelse på lövhyddorna och för skogsindustrin. Inga cykloner skall dock drabba spelarna!

Om att bo på landet:

Moskitnät skyddar mot mygg och även tusenfotingar. Olyckligtvis är tusenfotingarna väldigt klumpiga och faller ofta ner när man sover. Näten är alltså nödvändiga om man inte genast vill ha malaria och fruktansvärt smärtsamma tusenfotingsbett.

Eftersom luften är så fuktig (när det inte regnar) torkar tvätt i princip aldrig utomhus. Tvärt om börjar den snabbt mögla i värmen och djungelklimatet.

Råttor finns överallt i byarna. Om man inte hänger upp sin mat i en väska över natten äter de genast upp den.

Betelnötter

Nästan alla (utom sjundedags adventister ody!) tuggar betelnötter på Salomonöarna. De går att köpa över allt och de kan ges som rumsgåvor på hotell istället för godis.

Betelnöten är en ganska mild lugnande drog. Om man är ovan kan den dock vara för lugnande, dvs man blir flummig av dem.

Tuggandet går till så att man först biter itu nöten, lindar in den i lite betelnöt-blad och tuggar på den igen, sedan snabbt på en bit citronkorall. Gör man inte det är nöten alldeles för bitter för att gå att äta. Det är ungefär som vi sköljer ned tequila med citron och salt, eftersom det smakar så illa. Tyvärr gör saften i nöten och korallen att ens tänder snabbt svartnar och ser alldeles förskräkliga ut. Det är dessutom svårt att få bort färgen.

Om en karaktär tuggar på en nöt blir han (hon) väldigt groggy i ca 2 timmar. Ge dem

gärna intrycket att det här är en väldigt stark drog.

Fakta om Honiara

Ingen stor stad med ca 30 000 inv. Dock är det landets största stad och innevånarna har lite storstadskomplex. Hälften av inv arbetar för regeringen, resten privat.

Till fots tar det ca ½ timma att knalla igenom centrala Honiara. Då hinner man se en hel del. Viktiga platser att besöka beskrivs längre ned.

Det finns en del restauranter i Honiara. De flesta kinesiska, men några med europeisk stil. De senare är dock något dyrare. Restauranterna har dock öppet mest på dagen och om man hittar en kvällsöppen är den alltid väldigt dyr.

Över huvud taget är kvällarna en öken i huvudstaden. Vill man inte sita och titta på folk, tugga betelnötter och spotta, kan man välja mellan två biografier (varav en storbildsvideo) med ultravåldfilmer, tre - fyra barer på hotellen serverandes uteslutande Tusker och Fosters (Bluecan) och två privata dyra klubbar. Till dem kan man dock lösa medlemskap tillfälligt. De heter Point Cruz Yacht Club (kall öl, inte allt för dyr mat och en avspänd atmosfär) och The G Club (kolonial stil - mat till 19.30, pool, bowling green (bowling med träklot på croquetbana), tennisbana, grillaftonar på söndagar).

Vill spelarna gå ut sin första kväll hamnar de med största sannolikhet på något av dessa ställen. De är inte "häftiga", men trevliga för en trött öl. Vill man däremot ha barslagsmål osv går man till en bar på något hotell. Kom dock ihåg att de folk som sitter där antagligen endera är turister eller på ett billigt hotell -råbarkade fiskare.

Priset på mat är ungefär som på restauranter i Sverige, dock något billigare om man väljer att äta kinesmat. En öl på en bar kostar ca 3 salomondollar (ca 10 SKR).

De olika typer av öl som säljs är först och främst Blue Can (Fosters - vilken är dyrast) , Tusker (ett öl från Vanuatu) och Royal Tongan. Både Tusker och Royal Tongan är licensbryggda av Pripps och smakar som beska varianter av Pripps blå. Dessutom kan man med lätthet i barerna få tag i whiskey (Canadensisk), kockosvin, saké och både vit och brun rom.

Eftersom det inte går att sända tv på Salomonöarna kan man heller inte titta på tv. Mellanvågsradion och dåliga videofilmer är det enda alternativet. Hotellvideon är dock sönder.

Hendersson Airstrip

En kort landningsbana, inget synligt kontrolltorn och en handrullad flygtrappa. Inte mycket för världen alltså. Det är dock hit karaktärerna kommer först. En minibuss tillhörande Solair (se scenariot) kommer och hämtar dem och kör dem till Mendana Hotell.

Mendana Hotell

Det är hit de kommer direkt efter Hendersson Airstrip. Hotellet är bra, även med västerländska mått. Allt är rent och snyggt på hotellet och personalen är mycket service-minded. Hotellet har till och med pickolos (kom ihåg att de inte får ge dem dricks, även om de är korkade).

Gunnar har beställt 2 dubbelrum och 1 singelrum åt dem. Ett av dubbelrummen har två sängar. Alla rummen ligger på bottenvåningen, har vita väggar, blommiga överkast, mellanvågsradio, nattlampor, skål med betelnötter och tillbehör, luftkonditionering, tomt kylskåp och *ingen* tv (sänds ej i landet och hotell-sändningarna är sönder). Om någon i gruppen klagar kan han få gratis drinkar el dyl under sin vistelse som kompensation.

På hotellet finns tillgång till pool, squash, tennis, golf, bar, restaurang, Island Dive Service (se nedan), gift shop (se nedan) och värdeförvaring. Varje morgon anordnas turer runt ön med samma kille och buss som fraktade dem till hotellet - Solair. Varannan kväll är det också en grisfest på traditionellt vis. Den har Gunnar beställt plats till och redan betalt.

"Sevärdheter"

Här följer en liten lista på vad man kan se och göra i Honiara (förutom pubbar o dyl, se ovan). Om spelarna beslutar sig för att göra något som inte står med här, måste du improvisera ihop det.

Suveniraffärer: (Betikama handicrafts, Village Crafts Ltd, *Mendana Hotell* gift shop i sjunkande kvalitetsordning) De säljer askar som man kan ha betelnötter och citronkorall i, korgar av palmblad, askfat och drinkunderlägg av kokosnötter el snäckor, snidade offerskålar och havsdjur, panflöjter av bambu, minikanoter och annat dumt. Se rubriken *Konst och Hantverk* ovan.

Marknaden: (Central Market, öppet varje morgon till 11.30) Det här är landets centrala marknadsplats och här kan du hitta allt du

aldrig har behövt, men som är intressant ändå. Naturligtvis kan du köpa alla saker som finns i turistaffärerna (till ett lägre pris), men framför allt kan du här köpa saker som: frukt och grönsaker av typer som du aldrig har hört talas om, eleganta snäckor för heminredning, motorkanoter, kokos och betel-nötter, bananer, fisk, kött, snäck-pengar (räkna med minst 500 kr för ett halsband) och konserver. En bra plats att hitta deep ones-halvblod.

Chinatown: Det är som att bli förflyttad till en riktig kinesisk stad (el som San Fransisco Chinatown), förutom att alla husen står på stylvor. Här kan man titta på husen, köpa typiskt kinesiska artiklar (mat, nudlar, prydnader och kläder) och massor av olika konserver till löjligt låga priser. Affärerna har namn som Sie Tu Cheung, Win Win Store, WP Shing Lee Hong och Yip Yuk Store.

Dykturstrning: (Island Dive Services på Mendana Hotell eller Don-Tas Dive Centre plus några till) Här kan gruppen komplettera den utrustning de inte har till sina dykningar. Glömmer de att göra det har killen som sköter den guidade dykningen de har beställt ett lager av tuber att hyra ut. Dom tuberna är dock av andra världskrigsmodell med frisprutande munstycke och ganska skruttiga. Man kan dock använda sina egna munstycken. Priset är hur som helst alltid ca 30 salomondollar el ca 100 SKR per dygn, dock något dyrare på Island Dive Services.

Dyk och snorklingvatten: Bara hundra meter från hotellet finns ett alldeles utmärkta snorkel och nybörjarvatten - Mendana Reef. Man kan till och med dyka ned till ett torpederat japanskt fyrskepp. Dock är det i mycket dåligt skick. Förutom det stället finns inga andra bad eller dykvatten i Honiara. Alla andra stränder har svart sand, sumpigt, illaluktande vatten och inga sevärdheter. Bäst för bad är hotellets pool.

Botaniska trädgårdarna: Det finns två st. Båda innehåller massor av olika halvintressanta blommor från öarna. Man kan se en och annan fågel här också.

Sport: Det är cricket, fotboll (mest nickspel!) är det som gäller här. Man kan se båda sakerna nästan varje dag pp Tama Sports Ground.

Officialia: Parlamentbyggnaden ser ut som en hangar med korugerat plåttak, fängelset är minimalt, polismakten vänlig men bestämd,

bussförbindelserna goda, taxibilarna oprutbara och inga hus har gatuadresser.

Rundtur: Det avgår en varje morgon från Mendana Hotell. Den är tillbaka en timma innan kvällsfesten, så om karaktärerna vill åka med den är det inga problem. Den körs av samma kille som hämtade dem på flygplatsen. Den här gången är han dock lite vildare och berättar mer än gärna om sina förfäder örnarna, bjuder på betelnöt (som han tuggar ivrigt) och allmänt är trafikfarlig.

Turen går förbi alla sevärdheter i staden och beger sig sedan ut på landet. Det första man åker förbi är en by som funkar ungefär som vårt Skansen och där man för bara 200 dollar per natt kan leva äkta infödingar. Efter det passeras snabbt slagfält som Bloody Ridge och Hells Point.

Sedan ger sig bilen av inåt landet. Hitta på olika saker man kan se efter vägen som t ex John From-kors, flygande rävar, överkörda hundar, vilda grisar, palmer av olika slag, vackra vattenfall, kända kanibal-platser och legendariska grottor. Dra gärna till med berättelser om hur modiga bybor drev bort Mendana/japanerna/brittiska missionärer genom att ge dem människokött, stekta ormar eller vackra kvinnor. Annars kan du fylla ut tiden med en historisk berättelse som de redan kan. Berätta livligt om hur bussen letar sig upp för de branta bergsidorna av öns topp (dubbelt så hög som Kebenekaise) och hur busschaffören inte verkar bry sig om att gruppen håller på att dö av svindel. Efter ett tag får de titta på utsikten (chauffören nämner sitt släktskap med örnar och pekar ut en) och sedan beger sig bussen hem igen.

SPELLEDARINFO

Berusning inom 24 timmar innan dykning räknas som ett gift av styrka 10 när de kommer ned under vattnet, ca 3,5 meter under en längre tidsperiod. Det skall vara en fylla, en öl i baren räknas inte. Om de misslyckas med sitt resistanceslag (10 versus Con) får de dykarfylla. Låt dom isåfall slå ett SAN-slag, lyckas det försöker de ta sig upp lugnt och stilla, misslyckas de flummar de runt tills dom avlider eller får hjälp.

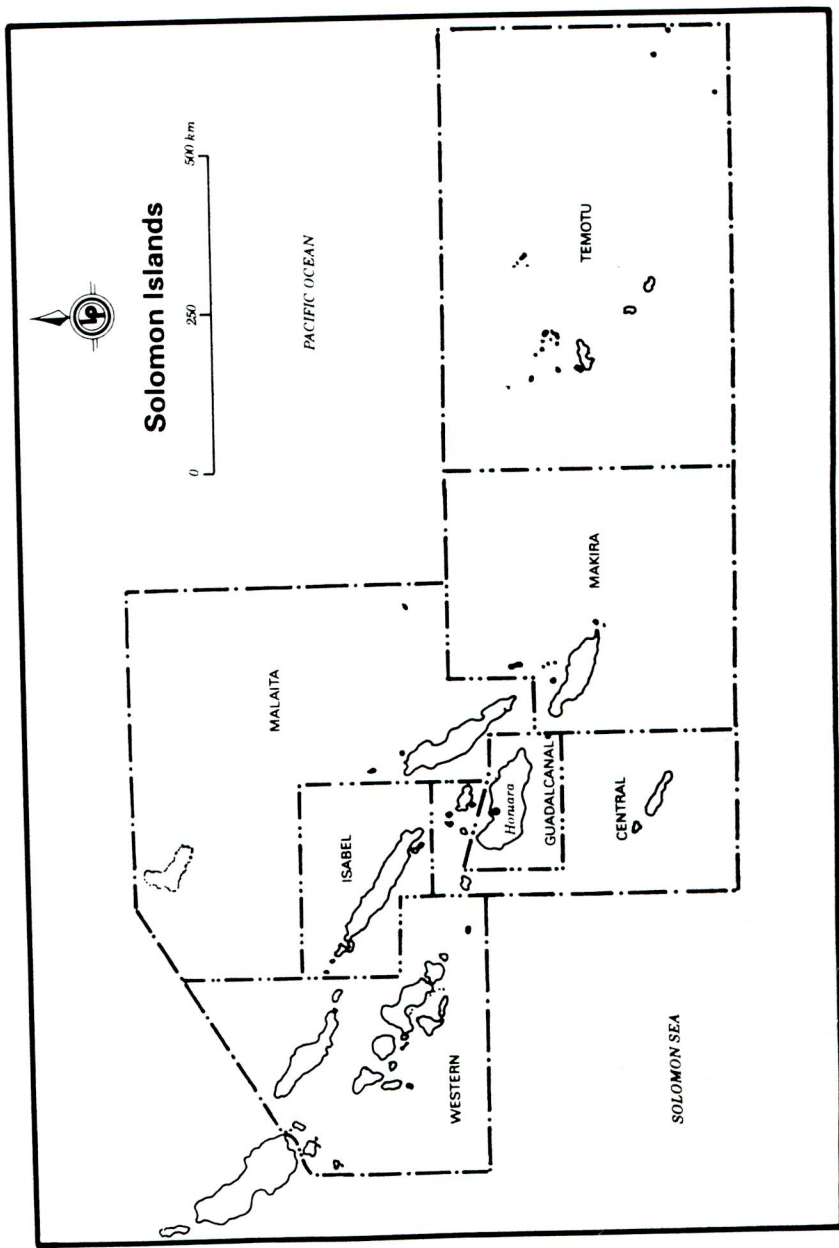
Ett gott lokalt öl är Vanuatu Tusker, ett ljust starköl.

En Salomondollar är lika mycket värd som en Nya Zeeländsk dollar. (Salomon dollar är egentligen en icke konvertibel valuta och måste växlas på plats, men vi har gjort det lätt för oss.)

En dumhet som många turister i Ostindien gör är att tvätta kläder, vilken miss, de torkar nämligen aldrig, luften är för fuktig för det.

Pidgin Parlör

Karta "over" Salomonöarna



languages in PNG, Vanuatu, West Africa and along the old China coast - has been roundly condemned by all and sundry including the UN. They've said it's 'baby talk', a 'bastard language', or a 'mongrel lingo'. This is because many Pijin speakers use two versions. One is a simplified form used by islander staff with their English speaking employees.

The second is the true Pijin, which they use among their fellow countrymen. Since the 1970s, linguists have been treating this second one with respect. In case you don't manage to learn it, don't despair. English is common in all the main centres and among secondary school educated people.

Grammar

Pijin is a blend of English words and Melanesian grammar. Unlike English, nouns and pronouns have no gender, and verb endings do not show time. If a gender isn't clear but needs to be identified, a word can be added to clarify it - eg *man pusikat* meaning 'tom cat'.

Most of English's irregularities are absent. For example, although English plurals generally end in an 's', there are exceptions such as 'women'. In Pijin, this would be *olketa mere*. The word *olketa* is used here before the noun *mere* to signify the plural.

Pijin has two grammatical features that English lacks. The first distinguishes between the first person plural (we) which includes the listeners - *iumi*; and when it excludes the listeners - *mitufala*. Secondly, Pijin distinguishes between both two and three, and the plural. Thus:

<i>itutufala</i>	the two of you
<i>itutrifala</i>	the three of you
<i>itufala</i>	you (more than three)

Also there's *iumitufala*, the two of us including you. Therefore *mitufala mere blong mi* means 'my wife and I', rather than 'my two wives'!

Pijin Blong Solomon

The national language of the Solomons is *Solomon Islands Pijin*, or Pijin for short. It's the English-based *lingua franca* throughout the country. This enables a speaker from one area to talk to someone else from a totally different one, even though they both speak differing traditional languages.

Where does Pijin get its name? Some have suggested it comes from the Chinese for 'business' as the China coast was a frequent destination for early 19th century sandalwood traders. Others note the word 'jargon' was used for Pijin in the 1870s, meaning 'broken' English.

Nineteenth century traders stimulated the evolution of Pijin. These were whalers in the 1800s, sandalwood traders in the 1830s and '40s, and the buyers of beche-de-mer in the 1850s. The spread of plantations from the 1860s to '80s carried the language all over the Pacific.

Labourers, including Solomon Islanders, were ferried or blackbirded around Oceania to work in these new plantations. They found their indigenous languages of little use because of the varied origins of their fellow-workers. Their only means of communication was through whatever broken English they may have picked up aboard their recruiting ship. When they finally returned home they often continued speaking Pijin, seldom bothering to use their home area's vernacular again.

By the 1930s Pijin was being spoken in churches and by missionaries in many areas, helping to spread it further. Nowadays, although English is the daily language of the administration, many government staff use it in everyday conversation.

Solomon Islands Pijin - like similar

There are a couple of other differences between the two languages. When two vowels are placed beside each other in Pijin, both vowels are always pronounced separately - unlike English. An example is *ia*, meaning 'here'. Pijin also has no specific words for third person (he, she, it) as is the case in English. In Pijin the third person is *hem*, followed by *i* and the word or verb - eg *hem i wanfala rabis man* meaning 'he is a useless person'.

Colourful Expressions

While English has about 6000 words in common use, Pijin has 1300. It takes quite a bit of ingenuity to fill this gap with some very colourful expressions resulting. For example there are no individual words for bull or cow, only *butumakao*. To identify which is the male you must say *man butumakao*. Again, should you want to speak about Princess Anne in Pijin, you would say *nambawan gel pikinini blong kuin* - 'first female child of the Queen'.

A number of words are perfectly correct and polite in Pijin, but not so in English. For example, in English you would say a 'mess up', in Pijin *bagarap*. For example,

an angry woman at an island medical clinic was heard to chastise a man who was bothering her: '*mi kam fo merestin long klinik ia, mi no kam fo faki*'. This translates as 'I came to this clinic for medicine, not sex'. Again *haos blong mifala, hem i bagarap long bigfala win* is 'my house was damaged in the cyclone'. Take care also with expressions like *meke trabol* and *duim hambag*. 'To commit adultery' is *meke trabol long mere*, while *duim hambag* means 'to have sex'.

Textbooks

Pijin Blong Yumi by Linda Simons and Hugh Young is the best general guide to the language, though at present it only seems to be available in libraries. Once you've grasped the basics, buy yourself a cheap Pijin exercise book, such as *Buk fo Ridim an Raetem Pijin*, or *Buk blong Wei for Raetem Olketa Wod long Pijin* (How to spell in Pijin), both edited by Ernest Lee. Unfortunately they're both in Pijin only, so you're stuck unavoidably with some library reading of *Pijin Blong Yumi* should you want to learn it. But it will be

well worthwhile, as clearly there's lots of interesting and amusing things to say in this new language.

Useful Words

yes *ya*
no *no or nating*
thank you *tanggio*
please *plis*
good morning *gud more*
good afternoon *gud aftanun*
good night *oket or baebae*
see you later *mi lukim iu*
and *an*
if *sapos*
to, for, at, on, in, about, by *long*
of *blong*
when *wataem*
with *wetim*
far *longwe*
nearby *kolsap*
more *moa*
better *moabetta*
now *destaem noa*
the best *nambawan*
the worst *nambaten, nogud, rabis, bulsit*

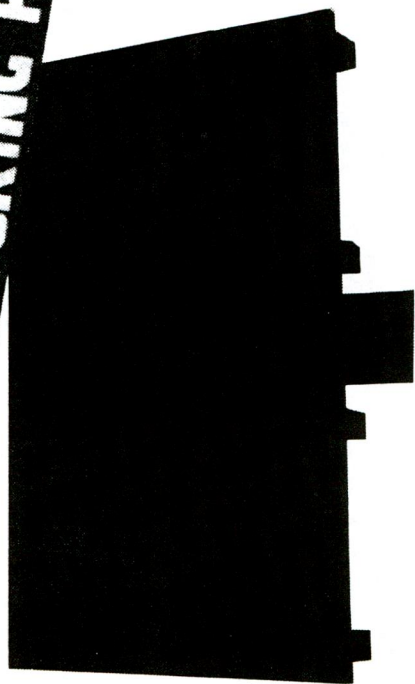
only, no more than *nomoa*
white man, European *arakwao, waetimani*
Gilbertese *sagabo*
all *olketa*
this side *saedkam*
that side *saedgo*
small, slightly *lelebit*
plenty *staka, plante*
the bush or interior *bus*
child *pikinini*
woman *mere, woman*
unemployed, aimless, wanderer *liu*
chief *sif, bigman*
diarrhoea *bele ran*
bathe, swim, shower *waswas*
shop *stoa*
credit *kaon*
government *gauman*
custom money *kastom mani*

traditional clothes *kastom kaliko*
the past *taem bifo*
to do *duim*
to have *garem*
to want *laekem*
to be, stay, remain *stap*
to hit *kilim*
to kill *kilim finis*
to die *dae finis*

Questions, Answers & Expressions

How far is it? *haomas longwe nao?*
Where is the? *hem i wea?*
hem i wea?
How much is it? *haomas nao?*
Where are you going? *go wea?*
Who is he (she)? *hu nao hem?*
What do you want? *warem nao?*
What's your name? *hu nao nem blong iufala?*
Where have you been? *iu stap long wea?*
How old are you? *haomas ya blong iu?*
Do you speak our language? *iufala save toktok langwis blong solomon?*
I would like to buy *mifala laek fo peim*
I want something to eat/drink. *mi laek somting fo kaikaim/dring*
This is yours. *desfala blong iufala*
It looks like *hem i lukim olsem*
We are living together. *iunitufala i marit long bus*
We must go now. *iu mi mas go nao*
I don't understand. *mi no save* (pronounced 'savvy')
I'm just walking around. *mi wokabaot nomoa*
She loves you. *hem i gel daedae long iu*

NO SMOKING PLIS



CTHULHU NOW

A New Investigator Sheet For
CALL OF CTHULHU[®]

Name: Eva Johansson
Occupation Student Sex Kvinna Age 28
Nationality Svenska Residence Uppsala

INVESTIGATOR STATISTICS
STR. 9 DEX 12 INT 15 Idea 75
CON 14 APP. 9 POW. 7 Luck 35
SIZ 8 SAN 75 EDU 17 Know 85
Schools Uppsala Universitet
Degrees Fil. Kand i Etnologi
Damage Bonus/Penalty

MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21



SANITY POINTS

(Insanity) 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)	<input type="checkbox"/>	Fast Talk (05)	<u>35</u>	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	<u>35</u>	<input type="checkbox"/>	First Aid (30)	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/>	History (20)	<u>65</u>	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/>	Read/Write <u>Svenska</u> (00)	<u>85</u>	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	<input type="checkbox"/>	Law (05)	<input type="checkbox"/>	Read/Write <u>Samiska</u> (00)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	<u>70</u>	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	<input type="checkbox"/>
Computer Use (00)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	<u>35</u>	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	<input type="checkbox"/>	Speak <u>Svenska</u> (00)	<u>75</u>	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	<u>50</u>	<input type="checkbox"/>	Occult (05) <u>spec: Samer</u>	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	<u>75</u>	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	<u>24</u>	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>	Track (10)	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	<input type="checkbox"/>
Electronics (00)	<input type="checkbox"/>	Physics (00)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	<input type="checkbox"/>

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
<u>Harpungev</u>	<u>35</u>	<u>1d6+2</u>	<u>7</u>	<u>3</u>
<u>basavstånd</u>	<u>5 meter</u>
.....
.....
.....
.....
.....
.....

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

karaktär 1: Sylvia Elsa Eva Ossi Johansson, tilltalsnamn Eva.

Kvinna 28 år. Etnolog med specialitet Samer.
Skriver just nu sin D-uppsats: Samernas kulturella frigörelse.

UTSEENDE

Fjällräventypen, dvs hon går klädd som om hon alltid skulle ut i naturen och vandra. Hon har brunt, halvlångt hår, rakt, lite stripigt. Runda glasögon, med en tejpad skalm. Hennes figur är kvinnligt rundad utan att vara fet. Hon är kort.

BAKGRUND

Föddes 1966 på en bondgård 2 mil utanför Karesuando.
Gick ettan i skolan där. Flyttade med familjen till Göteborg när hon fyllt 8 år. Där började hennes far jobba inom varvsindustrin.
Hon är alltså av norrländsk härkomst, dock inte av samesläkt.
I skolan i Göteborg blev hon mobbad pga hennes bakgrund och dialekt. Denna mobbning fortgick under hela grundskolan men av olika anledningar. Pga mobbningen var hon oftast ensam och läste mycket, både läxor och SF. En verklighetsflykt som hållit i sig tills nutid. Ytterligare en effekt av mobbningen var att hon började hetsäta och struntade totalt i sitt utseende och vikt. På gymnasiet läste hon Naturvetenskaplig linje Data och gick ut med hyfsade betyg, 3,6. Under gymnasietiden började hon sportdyka och genom detta fick hon sina första riktiga kompisar. Eftersom det var mest killar som sysslade med sportdykning blev det helt naturligt killar som hon umgicks med. Detta med mest killkompisar har hängt med upp i åldrarna. Sportdykningen fick henne också att gå ner i vikt och manliga vänner gjorde henne medveten om hennes utseende, dock inte till något modelejon. Dykningsintresset har hängt med sen dess.

När hon skulle söka till universitetet valde hon i första hand Matematisk-Naturvetenskaplig linje, men kom in på Etnologi i Uppsala istället och fastnade där. Nu har hon slutfört sina studier på 60 poängsnivå och skriver nu sin D-uppsats för ytterligare 20 poäng.

PERSONLIGHET

Hon är handlingskraftig och envis men med dåligt självkänsla. Denna dåliga självkänsla gör att hon söker efter starka personligheter i sina pojkvänner. Dessa pojkvänner kommer och går i en stadig ström och det är alltid dom som överger henne, anser hon. Men egentligen är det hon som har svårt för komplimanger och beröm och blir något för personligt drar hon sig undan. Då detta inträffar behandlar hon det som en konfliktsituation. Eftersom hennes far efter en längre tid som arbetslös blev alkoholist dricker hon inte alkohol, men ett glas vin till maten går ner. Då hennes manliga vänner dricker och blir fulla ser hon det som en konfliktsituation.

Konfliktsituationer löser hon i första hand genom att bli helt oengagerad i saken (typ kärleksförhållanden) och sluta sig själv helt gentemot konflikten och i andra hand med aggressivitet, dock inte med fysiskt våld utan mer verbalt.

ÖVRIGT

Hon har ett förhållande med karaktär 2, Peter Andersson. Detta förhållande bekräftar hennes kvinnlighet och än så länge fungerar det någorlunda bra. Hon känner självklart de andra karaktärerna genom dykningen. Hon röker ett paket silk Cut om dan.

Hon har haft ett kortare förhållande med karaktär 5, Gunnar Abrahamsson.

Citat: "Jag kan inte rå för att killar är sådana svin, men jag gillar dom ändå."

Vad anser hon om:

Karaktär 2. Peter Andersson. Hon tycker om honom. Han är otrolig, vacker, trevlig, sexig och mycket tillgiven. Hon tycker dock inte om hans alkoholkonsumtion. Då de träffas är hon något reserverad och offentligt klarar hon inte av att t ex hålla handen eller att kyssa honom. Om han har druckit vill hon absolut inte visa sig med honom offentligt. Hon är mycket förtjust i hans sätt att klä sig som alltid är väldigt elegant, oftast kavaj, kavajbyxor, slips och skjorta samt dyra oftast italienska skor. Han har också en underbart vältränad kropp som hon inte kan se sig mätt på.

Karaktär 3. Anders Wängberg. "Vilken patetisk snubbe, men han är ju snäll och skojig. Varför kan han inte växa upp någon gång?" Hon tycker om honom men inte hans klädsel då han är klädd i tajta, svarta jeans, skinnjacka och kängor, en klädsel som hon inte tycker passar på en så gammal person. Hon tycker dock han är en trevlig person att diskutera med. När de diskuterar kommer väldigt ofta EU in i diskussionen.

Karaktär 4. Nils Heinz. "Jag undrar hurdan han är egentligen?" Hon tycker han är skrämmande när han är som intensivast lycklig. Hon tycker att Nils är en bra människa på alla sätt, men hon är inte så förtjust i hans ovana att alltid verka analysera allt hon säger och gör. Hon diskuterar oftast inte personliga saker med honom. Hon tycker att han har ett trevligt utseende då han alltid är klädd i svart kavaj, jeans och polotröjor. Hon tycker om hans sätt att hålla sitt ljusa hår kortklippt. Annars har han enligt henne ett alldagligt utseende.

Karaktär 5. Gunnar Abrahamsson. "Vad såg jag i honom egentligen? Det var lika bra att han gjorde slut. Han är ju väldigt intelligent och snäll men numera är vi bara kompisar."

Hon gillar honom och kan fortfarande känna en viss attraktion till honom. Hon diskuterar också väldigt gärna med honom men som regel inte personliga saker. Han har enligt henne ett mystiskt utseende då han inte har något skägg och väldigt dåligt med hårväxt, smalt ansikt med en bred mun och hon tycker att hans hud är läbbig. Han har hudproblem. Hon känner sig lite skrämmd av hans utseende och personlighet.

Hon vet att han är gruppens i särklass bästa dykare, halvt fisk, och lyssnar alltid på vad han säger om detta ämne.

PERSONLIG UTRUSTNING:

Motsvarande 1000 Kr i salomon dollar, 5000 kr på Visa-kort.

Sanitetsartiklar, typ tandborste, bindor, solkräm faktor 26.

Malariamedicin, klorokin

Vattenreningstabletter

Magtabletter, av märket traveller

14 Ombyten underkläder i varierande färger.

3 Ombyten av sin normala klädsel dvs fjällrävenkläder.

5 ombyten strandkläder, typ shorts och t-shirts.

2 Klänningar av enklare snitt.

Förbandslåda, liten.

2 stycken baddräkter.

4 Bikinis.

Sovsäck

Portabel dator, för att kunna skriva på uppsatsen.

Tiotalet böcker om Samekultur och Allmän Etnologi, detta tillåter library-rolls på samer och etnologi.

5 SF-böcker, Gene Wolfe: Endangered Species, Keith Laumer: Dinosaur Beach, Barbara Hambly: The Silicon

Mage. Terry Pratchett: Witches Abroad, Neal Stephenson: Snow Crash.

Walkman och ett tjugotal band, klassisk musik.

Kamera och 10 st 36-bilders filmrullar.

Pidgin-parlör

Karta över Salomon-öarna

Pass, ID-kort, körkort, p-piller, fick-almanacka.

CTHULHU NOW

A New Investigator Sheet For
CALL OF CTHULHU®

Name: Peter Andersson
Occupation Student Sex Man Age 25
Nationality Svenske Residence Uppsala

INVESTIGATOR STATISTICS
STR. 16 DEX 10 INT. 14 Idea. 70
CON 16 APP. 17 POW 12 Luck 60
SIZ 15 SAN 55 EDU 16 Know 80
Schools Uppsala Universitet
Degrees 40 - 60 p. Teologi
Damage Bonus/Penalty +104

MAGIC POINTS						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	<u>12</u>	13	14
15	16	17	18	19	20	21
HIT POINTS						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	<u>16</u>	17	18	19	20	21



SANITY POINTS																				
(Insanity	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	<u>55</u>	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)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	Fast Talk (05)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	<input type="checkbox"/>	First Aid (30)	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/>	History (20)	<u>50</u>	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	<u>65</u>	<input type="checkbox"/>	Read/Write <u>Svensk</u> (00)	<u>80</u>	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	<input type="checkbox"/>	Law (05)	<input type="checkbox"/>	Read/Write <u>latin</u> (00)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	<u>60</u>	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	<u>50</u>	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	<input type="checkbox"/>
Computer Use (00)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	<u>35</u>	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	<u>60</u>	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	<input type="checkbox"/>	Speak <u>Svenska</u> (00)	<u>80</u>	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	<u>80</u>	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	<u>35</u>	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/>	Track (10)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	<u>60</u>	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	<input type="checkbox"/>
Electronics (00)	<input type="checkbox"/>	Physics (00)	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	<input type="checkbox"/>

WEAPONS					
Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
<u>Harpungevär</u>	<u>50</u>	<u>106+2</u>	<u>10</u>	<u>3</u>
<u>basavstånd</u>	<u>5 meter</u>
<u>Assault rifle</u>	<u>54</u>	<u>2D8</u>	<u>10</u>	<u>25</u>	<u>10</u>
<u>basavstånd</u>	<u>120 meter</u>

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Teologi 60

Karaktär 2: Johannes Paulus Peter Andersson, Tilltalsnamn Peter.

Man 25 år, läser för närvarande 40-60 poäng teologi på Uppsala Universitet.

UTSEENDE

Machotypen, dvs han tycker om att hålla sig i bra fysiskt form och klä sig snyggt och propert. Han har kortklippt ljust hår och blå ögon, välmarkerat hakparti samt är muskulös och alltid brunbränd. Han är lång, 1,85 cm.

BAKGRUND

Föddes 1969 i Uppsala, där han växte upp som enda barnet till en präst (fadern) och en väldigt religiös moder. Han fick en väldigt religiös uppväxt. Hans far som trots sitt yrke älskade snabba sportbilar körde ihjäl sig när sonen var 10 år gammal. Han såg sin far som ett ideal och sörjde honom hårt och intensivt under flera år. Under skoltiden var han ett hårt hållet barn som inte fick umgås med vilka kompisar som helst utan modern valde ut vilka han fick umgås med. Han fick bra betyg i grundskolan och läste 3-årig ekonomisk linje på gymnasiet. Där började han styrketräna och sportdyka, två intressen som han fortsatt med. Efter gymnasiet sökte han i första hand till handelshögskolan och mer som ett personligt skämt teologi i Uppsala. Kom dock inte in på handels och började läsa teologi istället (ett ämne som han alltid velat läsa men inte tyckte var tillräckligt macho), ett studieval som hans mor älskade. Han gjorde lumpen som jägare direkt efter gymnasiet.

PERSONLIGHET

Han är väldigt handlingskraftig och utåttriktad och uppträder alltid utåt som en glad och lycklig människa men han har ett fruktansvärt morgonhumör och vill sova länge.

Han har ett extremt machoideal och tränar styrketräning för att se bra ut och kunna imponera på det motsatta könet och han jagar alltid flickor. Han är dock homosexuell, ett faktum som han inte accepterar. Hans undertryckta homosexualitet leder till att han hatar bögar och andra avvikande personer. Detta gör också att han hatar sig själv. Han hatar också sin mor för att han anser att hon med sitt ständiga domderande och tjtade drev hans far till självmord.

Allt hans hat ger honom depressionsanfall som oftast kommer på kvällstid och då försöker han fly genom att antingen dricka och se på tv eller video eller genom att träna. Sex är också något han tar till för att försöka fly sina depressioner (sex med kvinnor).

Hans förhållande till äldre är ett av vördnad, han argumenterar sällan eller aldrig emot, utan flyr in i någon av sina standardmetoder för flykt. Han har väldigt svårt för auktoriteter och vill inte att någon skall bestämma över honom eller tvinga honom till något han inte vill göra.

I en vanlig krissituation uppträder han som ledare och organisatör men i en personlig krissituation reagerar han vanligen genom att fly in i ett depressionsanfall (reaktion på depression beskrivs ovan) men han kan också bli mycket våldsam, rent fysiskt.

Han har dock börjat närma sig detta med att tala ut om sin sexuella läggning och sin egen falskhet med sina vänner. Om du som spelare tycker att det uppstår ett bra tillfälle i scenariot att göra detta, så gör det. Om inget bra tillfälle uppstår, så strunta i det. En annan sak som kan utlösa denna reaktion är missade SAN-rolls eller stora förluster av SAN.

ÖVRIGT

Han har ett förhållande med karaktär 1, Eva Johansson. Han ser henne som ett sätt att fly sin homosexualitet. Han känner självklart de andra karaktärerna genom dykningen.

Han känner en sexuell dragning till karaktär 5, Gunnar Abrahamsson, som han inte kan erkänna och han gör sitt bästa för att inte agera efter den.

Är EU-anhängare av stora mått.

FOBIE: Han känner en viss olustkänsla gentemot insekter.

CITAT: "kom igen grabbar. nu drar vi ner till stan och drar en bira.". "Var är festen?"

Vad anser han om:

Karaktär 1, Eva Johansson, Han tycker om henne för att hon är bra i sängen, kan laga mat och är intelligent. "Bara han kunde sluta tjata om mitt drickande." När de träffas vill han oftast älska men hon vill inte lika ofta som han vill. Om de är ute och går vill han hålla henne i handen men det vill inte hon, samma sak med att pussas offentligt. Då hon är kort men med en väldigt välskulpterad kropp med fina kvinnliga former ser han en läcker kvinna i henne. Dock kunde hon klä sig lite mer kvinnligt och inte bara i sådana där naturvandrarkläder.

Karaktär 3, Anders Wängberg. "Man kan inte undgå att känna en viss respekt, han har ju varit med en del ju." Han tycker att karaktär 3 är en alltigenom juste person. Lyssnar gärna på vad Anders säger och försöker tala ut med honom om sina problem (depressioner, problem med brudar). Han har dock lite svårt för hans utseende, då han själv klär sig väldigt exklusivt ser han ner på Anders sätt att klä sig i Svarta tajta jeans, skinnjacka och kängor. Han vill dock väldigt gärna se honom som en av sina bästa vänner.

Karaktär 4, Nils Heinz, "Nils vet man ju aldrig var man har, undrar om han har några problem han vill tala ut om?" "Nils är nog en juste kille längst in." Han finner Nils som en juste men konstig personlighet. Nils verkar alltid analysera allt som sker runt omkring honom samtidigt som han inte vill diskutera sig själv. Nils stora omsvängningar i humör samt hans lite inbundna sätt gör att han inte vet hur han skall närma sig och förhålla sig gentemot honom. Han tycker att Nils är lite väl fixerad vid svarta kläder typ kavaj, polotröjor och jeans, men han klär sig i alla fall snyggt.

Karaktär 5, Gunnar Abrahamsson, "Vissa killar kan man inte låta bli att tycka om utan något synbart skäl, sådan är Gunnar." "Gunnar är liksom Gunnar, det finns inget annat att säga om honom." Trots att han tycker att Gunnar är en ovanligt ful människa med sitt smala ansikte och breda mun så känner han ingen förakt gentemot honom utan snarare en slags kärlek. Han respekterar Gunnars dyk-kunskaper då Gunnar är gruppens mest erfarna dykare.

PERSONLIG UTRUSTNING

Motsvarande 1500 Kr i Salomon dollar, 10 000 Kr på Visa-kort

Sanitetsartiklar

Magmedicin, av märket traveller

Vattenreningstabletter

Malariamedicin, klorokin

3 typer av Ray-bans

3 par badbyxor

10 ombyten strandkläder, bara märkeskläder av olika sort

kostym - Calvin Klein, vit av linné

Snygga, dyra kläder som ger ett dyrt, imponerande och avslappnat intryck

14 ombyten underkläder

4 par dyra träningsskor

5 par extremt dyra italienska lågskor

1 par kängor av märket Marlboro

1 Karta över Mellanesien.

1 bok om Salomonöarna

1 Bibel, pass

CTHULHU NOW

A New Investigator Sheet For
CALL OF CTHULHU®

Name: Anders Wängberg
Occupation: Student Sex: man Age: 35
Nationality: Svensk Residence: Uppsala

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 16 DEX. 9 INT. 13 Idea. 55
CON. 15 APP. 8 POW. 14 Luck. 70
SIZ. 14 SAN. 70 EDU. 18 Know. 90
Schools: Uppsala Universitet
Degrees: Doktorand i Historia
Damage Bonus/Penalty: +1D4

MAGIC POINTS

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

HIT POINTS

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21



SANITY POINTS

(Insanity) 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)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/>	Fast Talk (05)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>	First Aid (30)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	<u>0</u>	<input type="checkbox"/>	History (20)	<u>85</u>	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	<u>90</u>	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	Read/Write <u>Svenska</u> (00)	<u>90</u>	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	Law (05)	<input type="checkbox"/>	Read/Write <u>Franska</u> (00)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	<u>70</u>	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>
Computer Use (00)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	<input type="checkbox"/>	Speak <u>Svenska</u> (00)	<u>80</u>	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	<u>35</u>	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	<u>65</u>	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	<u>65</u>	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	<u>18</u>	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	<u>55</u>	<input type="checkbox"/>	Track (10)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	<u>35</u>	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>
Electronics (00)	<input type="checkbox"/>	Physics (00)	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	<input type="checkbox"/>

Spela gitarr 45

WEAPONS

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Fist	80	1D3+1D4			
Kick	60	1D6+1D4			
Kniv	50	1D4+2+1D4	10		15
Assault rifle	41	2D8	8	25	10
Basavstånd		120 meter			

KARAKTÄR 3: Gabriel Anders Olaf Wängberg, tilltalsnamn Anders.

Man 35 år. Doktorand som skriver sin doktorsavhandling på 2:a Pariskommunen.

UTSEENDE

Punkfarfarstypen. klär sig i tajta svarta jeans typ stuprör, kängor samt en gammal sliten skinnjacka med spar av text eller stora fluffiga ollar. Hans har haller han relativt långt med upprakade sidor och nacke. Han är relativt vältränad men en kulmage börjar göra sig påmind.

BAKGRUND

Född 1959 i Solna i ett rent arbetarhem där fadern var grovarbetare (lastare i Hammarbyhamnen) och modern hemmafru. Första av tre barn. Han slutade skolan direkt efter 9:an och började jobba på Scan (en ovanlig situation för en punkare på den tiden). Var vid 18:års ålder sambo och fick en dotter (Katarina Wängberg) som idag är 17 år. Vid 26:års ålder ångrade han sitt beslut att inte läsa vidare och läste in högskolekompetens på kvällskurser på komvux. Detta skapade dock vissa slitningar mellan honom och hans sambo och när han efter sin 30:årsdag fick en personlighetskris fick hon nog och stack. Dottern var då 12 år gammal. Han har umgängesrätt med dottern och försöker tillbringa så mycket tid som möjligt med henne. I samband med sin kris började han läsa historia på Uppsala Universitet och har nu nått doktorandsnivå. Han gjorde lumpen som skyttesoldat i Eksjö.

PERSONLIGHET

På det glada och vilda 70:talet en vild och galen punkare med allt det innebär. Han är fortfarande en hårt festande person och han tar alla chanser att festa, oftast i samband med någon konsert (där han oftast är äldst). 30:års krisen tog sitt uttryck i att han blev nostalgisk och började lyssna på gamla skivor och klä sig som på den gamla goda tiden. Han började också sportdyka för att kunna tillbringa mer tid med sin dotter och för att känna sig ung igen. Han skäms för sin ålder och vill inte gärna uppge den. Hans bakgrund och långa livserfarenhet samt hans vilja att vilja verka ung gör att han är personen som gör vad som faller honom in. Han är definitivt ingen ledargestalt utan vill bara vara kompis med de andra men därmed inte sagt att han är något mähä. Han står för sina åsikter och säger vad han känner och anser om andra människor och samhällets problem. Han kan uppfattas som spontant galen, en tillgång tycker han själv.

Han är impulsconsument av statusprylar samt i andras ögon smaklösa prydnadsföremål och han har inget ekonomiskt sinnelag överhuvudtaget. Detta är också en av anledningarna till att hans sambo stack.

Han klarar inte av att bli tvingad till något han själv inte vill göra, auktoriteter är också något han har svårt för. Om någon skulle ha den stora fräckheten att påpeka att han faktiskt är så och så gammal och borde skärpa sig blir han förbannad och skäller ut dom, hårt!!!

Om han träffar på en auktoritär person eller någon annan översittartyp reagerar han i första hand med att bli synligt, hörbart förbannad, sen lugnar han ner sig och blir "kompis" med personen i fråga. Om detta inte fungerar kan han i extrema fall ta till fysiskt våld.

Han är öppen och pratar mycket, dvs med sina kompisar, mot personer han inte känner eller inte vill vara kompis med är han något av en mussla. Är han däremot påverkad argumenterar han med allt och alla om allt och alla.

ÖVRIGT

Är bra kompis med karaktär 4: Nils Heinz
Han känner självklart också de andra karaktärerna genom dykningen.
Han röker minst ett paket röd Prince om dagen

CITAT: "Skiter väl jag i, jag tycker om porslinkatter, skall du ha en smäll på käften eller?". "Pengar, äh, det är världsligt.". "Du, jag skall säga dig att de samhällsetiska divergenserna versus de moraltekniska teologiska stridsfrågorna under franska revolutionen äger inte lite signifikans när man undersöker de senare i ljus av

dagens utveckling på området."

Vad tycker han om:

Karaktär 1, Eva Johansson: Han tycker att hon är trevlig och snäll, otur bara med pojkvännen. "Hon är väl juste, bara hon släppte loss lite mer." Han tycker att hon klär sig hopplöst okvinnligt där hon springer omkring i sina fjällräven kläder. Om hon hade klätt sig annorlunda skulle han nog kunna vara intresserad av henne då han tycker att hon är en bra människa i övrigt. De diskuterar ofta och om allt men på senare tid har EU frågan kommit upp allt oftare i deras diskussioner.

Karaktär 2, Peter Andersson: "Fy fan vilken översittartyp, egentligen skulle han ha en smäll på käften." Han tycker att denne kille är en irriterande grej som alltid dyker upp och snackar samma monotona smörja. Depressivt skitsnack om brudar. "Peter är en bra kompis men irriterande." Då Anders inte tycker om översittartyper som klär sig som om de alltid skulle vara på väg ut någonstans för att ragga tjejer eller var på väg till något styrelsemöte i ett stort bolag har han svårt att instinktivt se det bra hos Peter, vilket Anders nästan alltid annars kan göra. Anders tycker inte om att diskutera saker med Peter och absolut inte politik då de är totala motsatser i fråga om i stort sett allt, speciellt EU frågan. Peter är EU anhängare av stora mått.

Karaktär 4, Nils Heinz: "Nils är en skitbra polare, synd bara att han skall ha sådana problem." Anders ser Nils som sin bästa kompis och när de är tillsammans diskuterar de mycket. Inte bara historia eller politik utan även filosofi och moral samt allmänt om saker som berör dom eller samhället. Anders tycker om Nils sätt att klä sig då den genomgående färgen i Nils kläder är svart och påminner en del om hur gammal punkare kunde klä sig. Dock är Nils kläder alltid hela och rena. På senare tid dricker de inte så mycket öl när de går ut utan diskussioner angående EU har börjat ta upp mer tid än öldrickandet i puben.

Karaktär 5, Gunnar Abrahamsson: "This man is punk.", "Han är en jävel på brudar och dykning, allt som är blött alltså.", "Svår kille att förstå sig på, men intelligent. Gör vad han själv vill." Han ser denne kille lite som gruppens ledare. Anders tycker inte själv om att ta ledningen över en grupp utan ser hellre att någon annan leder gruppen och då Gunnar är den som vet mest om havet och dykningen så skall han leda gruppen. Anders skulle gärna se att han och Gunnar kunde komma varandra lite närmre och diskutera mera då han ser Gunnar som en ytterst intelligent och intressant personlighet. Anders skulle speciellt vilja veta lite mer om Gunnars politiska ståndpunkter då han misstänker att Gunnar har dragning åt vänster precis som han själv.

PERSONLIG UTRUSTNING:

Motsvarande 1500 Kr i Salomon dollar. 10 000 på Visa-kort
Sanitetsartiklar
Magmedicin, av märket traveller
Vattenreningstabletter
Malariamedicin, klorokin
Solglasögon, svindyra av Franskt märke.
Badbyxor
skinnjackan
5 ombyten strandkläder, t-shirts med bandnamn och avklippta jeans.
Kängorna, av märke Dr Marten's
Tenniskor, gamla och slitna
Kamera, dyr systemkamera med massor av extra objektiv.
CD-Walkman, tjugotalet CD's med gammal punk.
Bärbar bandspelare - radio, 30-talet band med punkmusik.
portabel dator
1 extra väska för souvenirer
2 tuschpennor, vattenfasta
korkskruv
Schweizisk Armekniv
pass

CTHULHU NOW

A New Investigator Sheet For
CALL OF CTHULHU®

Name Nils Heinz
Occupation Student Sex man Age 25
Nationality Svensk Residence Uppsala

INVESTIGATOR STATISTICS
STR. 14 DEX 11 INT 18 Idea 90
CON 9 APP 14 POW 17 Luck 85
SIZ 13 SAN 40 EDU 16 Know 80
Schools Uppsala Universitet
Degrees 40-60 p. i. Psykologi
Damage Bonus/Penalty + 104

MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21



SANITY POINTS

(Insanity	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)	15	<input type="checkbox"/>	Fast Talk (05)	20	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	30	<input type="checkbox"/>	First Aid (30)	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	10	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	48	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	5	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	56	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	40	<input type="checkbox"/>	History (20)	53	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	60	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	<input type="checkbox"/>	Read/Write Svenska (00)	80	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	<input type="checkbox"/>	Law (05)	20	<input type="checkbox"/>	Read/Write tyska (00)	60	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	75	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	60	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	<input type="checkbox"/>
Computer Use (00)	30	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	40	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	<input type="checkbox"/>	Speak Svenska (00)	80	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	50	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	50	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	40	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	70	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	35	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	20	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	68	<input type="checkbox"/>	Track (10)	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	30	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	25	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	20	<input type="checkbox"/>
Electronics (00)	<input type="checkbox"/>	Physics (00)	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	<input type="checkbox"/>

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Hypnos

27

permission granted to photocopy for personal use; copyright © 1981, 1983, 1987 Chaosium Inc.

Karaktär 4: Nils Emanuel Herman Adolf Heinz, tilltalsnamn: Nils.

Man, 25 år. Studerar psykologi i Uppsala. Skriver just nu på en 20 poängs avhandling i masspsykosor typ den som nazisterna utövade under andra världskriget.

UTSEENDE

Klär sig oftast i svarta, ganska sobra kläder typ polo, kavaj och jeans. Har alltid kängor på sig. Hans utseende är inte på något sätt provokativt och kan inte ge några ledtrådar till vem han kan vara, eller vilken grupp människor han tillhör.

Han har ljust hår som han klipper ganska kort, ett alldagligt ansikte som inte har några speciella kännetecken. Han är ganska vältränad.

BAKGRUND

Föddes 1969 i Sverige och växte upp med sin ensamstående mor i Norrköping. Vem hans far är säger han sig inte veta, detta är dock inte sant, Hans far är en av de starka krafterna bakom den nynazistiska rörelsen i Tyskland. I grundskolan en innesluten och tystlåten liten kille som helst läste och var för sig själv. Gick ut högstadiet med toppbetyg, 4,7. Under gymnasietiden där han läste samhällsvetenskaplig linje började han sportdyka, ett intresse som hållit i sig. Han började också läsa mycket politisk och historisk litteratur och blev politiskt medveten men obunden. Efter gymnasiet som han gick ut med 5.0 i betyg var han helt klar på vad han skulle läsa på universitetet. Gjorde av samvetsskäl vapenfri tjänst som brandman. Därefter sökte han och kom in på psykologlinjen i Uppsala. Karaktär 3, Anders Wängberg lärde han känna genom en historisk diskussionsgrupp på universitetet och dom är bra kompisar som även går ut och tar en pilsner tillsammans privat.

PERSONLIGHET

Hans personlighet av idag är resultatet av en lång frigörelseprocess. Under uppväxten kände han sig sviken av sin far, som hade lämnat hans mor och låtit familjen klara sig själv under hans mest formbara år. Detta skapade ett raseri hos honom gentemot fadern vilket har följt med honom sedan dess. En del av det tar sig uttryck i hans nästan patologiska hat mot allt som har anknytning till nazism eller fascism. Hans manodepressivitet började komma igång ordentligt under gymnasiet och detta har ytterligare försvårat hans liv. Han har helt enkelt svårt att tänka lugnt och affektlöst på något. Antingen är han på toppen och allt blir en serie stridsfrågor där han måste förklara den enda rätta lösningen för alla, kosta vad det kosta vill, eller när han är på botten, ett djupt depressivt håll där livet är ett helvete och allt, framförallt strid, är meningslöst. Under detta senare tillstånd tror han att loppet är kört i alla frågor och att det inte finns skäl att slåss för något, eller egentligen göra något alls. En slags deprimerad, stillasittande pacifist.

Under hela grundskolan kämpade han hårt med sin bild av fadern och dennes idéer. Dels saknade han sin far och ville att han skulle komma tillbaka (med de tendenser till idealisering som alltid dyker upp i sådana fall), dels avskydde han honom för att han hade övergett honom. Parallellt med detta läste han historia och politik med stor frenesi och skaffade sig slutligen sina nuvarande åsikt om nazism och fascism. Detta blev en del i frigörelsen från fadern och han lade slutligen skulden för allt på detta. Därefter kom mano-depressiviteten och spädde ytterligare på hans känslor. Han förstod själv att något var fel. Det fanns dagar när han på grund av någon kommentar ute på stan kunde följa efter någon oavbrutet pratande och i princip hållande tal bara för att några minuter senare sätta sig ner och fundera på vilken metod av självmord som var minst smärtsam. Allt mer började han växla mellan en glad, envis lätt fanatisk demagog och en lugn, deprimerad pacifist med självmordstendenser. Han sökte hjälp mot dessa problem och fick det. Detta väckte också hans intresse för psykologi och ledde honom in på hans nuvarande karriärsval. Hans åsikter har inte förändrats men han vet att raseriet är en del av hans hat mot fadern och försöker undvika att falla in i sina långa tal om nazism och situationen i Tyskland utom när han tycker att det finns goda skäl. Istället skriver han, mycket och intensivt. Det kan bli både pamfletter, insändare och artiklar. Detta är hans sätt att hantera topparna nuförtiden och han talar sällan om åsikterna alls. Han har medicin mot mano-depressiviteten, men han använder den bara i absoluta nödfall eftersom den gör honom slö och apatisk. Problemet med detta är att han inte har någon sjukdomsinsikt alls när han är på toppen och inte förstår att han borde ta medicinen. Medicinen är allmänt lugnande och fungerar vid överdosering som ett sömnmedel med kallsvettningar och lite frossa. Tillsammans med alkohol kan den ge den förgiftningssymptom som kräkningar, svimning och yrsel.

En annan del av denne komplexe kille är att han håller allt detta med psykiska problem hemligt för omvärlden. Han berättar inte om sin far för någon och sprider sina skrivelser i hemlighet och under pseudonym.

Utåt sett är han väldigt intensiv i allt han gör. Ibland nästan hysteriskt intensiv, ibland slött och tillbakalutad intensiv. En av hans bästa polare är karaktär tre: Anders Wängberg. Han delar Anders historiska intresse och ölsmak. Han dricker ganska mycket.

När han känner för något, så känner han starkt för det. Positivt eller negativt, bra eller dåligt. Det är svårt för honom att ha några mer komplicerade åsikter än dessa.

Hans politiska åsikter är mera irriterade på enskilda frågor än på något enskilt parti. Han är varken vänster eller höger utan mera skeptisk åt alla håll.

Han anser att EU är ett försök att bygga upp en merkantilt styrd, diktatorisk stat i Europa. Han avskyr EU med en passion som andra sparar för människor som kör om i fel fil.

ÖVRIGT

Känner de övriga karaktärerna genom dykningen.

God vän med karaktär 3: Anders Wängberg.

Om han nyligen tagit sin medicin får han automatiskt den lägsta möjliga SAN-förlusten. Om han tar medicinen tillsammans med alkohol eller i samband med dykning (medicinering inom 24 timmar innan dykningen ger slag på tabellen) avgörs verkningarna enligt följande tabell, om han både dricker och tar medicinen samma dag eller inom 24 timmar innan dyket läggs man på 5% på slaget.

1-20 ingen effekt
21-60 väldigt sömnig, yr.
61-80 kräkningar
81-90 yrsel, svimmar.
91-99 yr. kräks, svimmar.
00 hjärtstillestånd (om utan återupplivningsförsök,
dör han).

FOBIE: Han lider av svag klaustrofobi, vid en extrem känsla av instängdhet, 0/1 SAN

CITAT: "Äh". "Engagera er för helvete, om ni inte bryr er är ni fan inte bättre än de jävlarna som ligger bakom."

Vad anser han om:

Karaktär 1, Eva Johansson: Han tycker att de latenta känslomässiga behoven hos denna komplicerade individ skulle behöva komma till större uttryck för personens allmänna väl och ve. "en intressant kvinna, om än oengagerad." Då hon rent psykologiskt sett är en väldigt intressant människa diskuterar han så ofta han är mottaglig och öppen för diskussion med henne om i stort sett allt utom känslor. Han tycker dock att hon inte är intressant sexuellt och att hennes fjällräven klädsel passar henne. Hennes ovilja att diskutera känslor tror Nils grundar sig i en avsaknad av kärlek och trygghet under uppväxten.

Karaktär 2, Peter Andersson: "Jag har aldrig tidigare träffat en människa med ett sådant behov av att följa efter mig och snacka om sina meningslösa kärleksaffärer eller sin patetiska alkoholkonsumtion." Han tycker precis som Anders inte om denna person då han har en helt annan livsstil. Politiskt sett tycker han att Peter är en tråkig och utbildad högerfjant. Nils tycker dock att Peter alltid klär sig snyggt och respektabelt och skulle själv inte ha något emot att ha råd att klä sig i Armani och andra dyra italienska kläder. Nils anser att den snygga klädseln och välpolerade tytan bara är ett sätt för Peter att dölja sitt verkliga jag, troligtvis även för sig själv. Vad det är Peter döljer har Nils ingen klar uppfattning om men att det kan vara ett avvikande beteende av något slag eller ett djupt trauma anser Nils att han klart har bevis för.

Karaktär 3. Anders Wängberg: Han ser honom som en intelligent man med en naturlig läggning för akademisk debatt och en bra kompis. "Anders är!" Nils tycker verkligen om att diskutera och konversera med Anders då han är så enkel i sin psykologiska profil att den inte påverkar diskussionen eller hans åsikter på något sätt. Nils anser dock att Anders kanske skulle tjäna på att visa framfötterna mer i situationer som kräver en stark ledare och inte bara passivt låta sin avsky ligga och gro. Han delar inte Anders intresse för musik.

Karaktär 5. Gunnar Abrahamsson: "Uppfriskande med en människa man inte vet var man har ens psykologiskt, fysiskt är han förstås nästan alltid under vatten." Han finner Gunnar intelligent, men en aning mystisk och kanske lite skrämmande. Han har en aning om att mannen har vissa kontaktproblem.

Dessa problem anser Nils grundar sig i Gunnars uppväxt. Nils ser problemet att vara ett trauma i förhållande till Gunnars mor t ex avsaknad av värme, kärlek, trygghet mm. Detta skulle också kunna vara anledningen till att Gunnar dyker så mycket, då dykning är ett erkänt sätt att återgå till moderlivet.

Eftersom de inte har några andra stora intressen gemensamt än marinbiologi (inte Nils starka sida) eller dykning som Gunnar vill diskutera diskuterar de dessa ämnen ibland.

PERSONLIG UTRUSTNING

Motsvarande 1000 Kr i Salomon dollar, 15 000 Kr på Visa-kort

Sanitetsartiklar

Magmedicin, av märket traveller

Vattenreningstabletter

Malariamedicin, klorokin

Medicin för mano-depressivitet

förbandslåda

2 par badbyxor

7 ombyten strandkläder av enklare snitt, vita t-shirt's och olikfärgade kortbyxor

3 ombyten av svarta kläder: polotröjor, jeans, kavajer

2 par kängor

2 par tenniskor

2 par lågskor, svarta

solglasögon

1 kamera av kompakt-modell, 5 filmrullar

4 skönlitterära böcker

10 böcker om psykologi, de flesta om psykosor men även allmän psykologi. Detta ger rätt till library-rolls i psykologi.

1 karta över Salomonöarna

1 bok om Salomonöarna

1 karta över Mellanesien

1 pidgin-parlör

pass

CTHULHU NOW

A New Investigator Sheet For
CALL OF CTHULHU®

Name: Gunnar Abrahamsson
Occupation: Student Sex: Man Age: 27
Nationality: Svensk Residence: Uppsala

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 19 DEX 10 INT 18 Idea. 90
CON 16 APP. 5 POW 16 Luck 80
SIZ 16 SAN 80 EDU 17 Know 85
Schools: Uppsala Universitet
Degrees: Fil. kand. i Marinbiologi
Damage Bonus/Penalty: +1D6

MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	<u>16</u>	17	18	19	20	21

HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	<u>16</u>	17	18	19	20	21



SANITY POINTS

(Insanity)	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	<u>80</u>	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10)	<input type="checkbox"/>	Fast Talk (05)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	First Aid (30)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	<u>50</u>	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>	History (20)	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	<u>75</u>	<input type="checkbox"/>
Botany (00) <u>rather vast (80)</u>	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/>	Read/Write Svenska (00)	<u>85</u>	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	<input type="checkbox"/>	Law (05)	<input type="checkbox"/>	Read/Write Franska (00)	<u>60</u>	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	<u>54</u>	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/>
Computer Use (00)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	<u>47</u>	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	<u>60</u>	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	<u>54</u>	<input type="checkbox"/>	Speak Svenska (00)	<u>85</u>	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	<u>2</u>	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	<u>28</u>	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	<u>70</u>	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	<u>42</u>	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	<u>120</u>	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	<input type="checkbox"/>	Track (10)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	<u>57</u>	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	<input type="checkbox"/>
Electronics (00)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/>	Physics (00)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	Zoology (00) <u>Vatten (80) / Jur (80)</u>	<u>45</u>	<input type="checkbox"/>
Demolition	<u>60</u>		Marinbiologi	<u>86</u>				

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
First/punch	<u>75</u>	<u>1D3+1D6</u>
Kick	<u>60</u>	<u>1D6+1D6</u>
Grapple	<u>70</u>	<u>1D6+1D6</u>	<u>70</u>
Kniv	<u>60</u>	<u>1D4+2x1D6.12</u>
SMG	<u>75</u>	<u>1D10 15</u>	<u>40</u>	<u>10</u>
basavst and 40 meter

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Karaktär 5 Sven Gunnar Abrahamsson, tilltalsnamn: Gunnar

Man 27 år. Skriver sin forskaruppsats i marinbiologi.
Titel:Kvävet och dess inverkan på fisken i Östersjön.

UTSEENDE

Han har ett smalt spetsigt ansikte med bred mun och små öron. Tunt hår och inget skägg överhuvudet. Händerna är stora med breda, korta fingrar. Han är ganska kort och satt utan att vara fetlagd, han är faktiskt väldigt stark och vältränad. Han har alltid heltäckande klädsel som alltid är skrynklig och inte passar ihop färgmässigt, detta beroende på att han inte tål solen pga sina hudproblem. Hans hudproblem yttrar sig i stroa torrsprickor och eksem. Vid solexponering kommer hans hud att börja flaga ganska fort. Mot dessa problem använder han en salva samt heltäckande klädsel. Hudproblemen blir bara värre och värre. Bredbrättad hatt bär han alltid även på sommaren.

BAKGRUND

Hans Mormors mor var den enda överlevande från ett förlist skepp utanför Färöarna och hon togs om hand av en lokal fiskare som hon senare fick en dotter med, hans mormor, Agda Abrahamsson. Hans mormor levde ett, enligt de andra öborna, syndfullt liv, hon fick en dotter utan att vara gift med pappan till barnet. Hans mor gick i sin mors fotspår och fick en son med mannen som hon jobbade som hushållerska åt. Hans mor försvann när han bara var 5 år gammal och han skickades till släktingar i Sverige(Det var ett hårt jobb att hitta dessa släktingar men de lyckades). Släktingarna var bosatta i Uppsala men han trivdes inte så bra där. Det fanns ju inget stort vattendrag i närheten och detta gjorde honom olycklig.

I grundskolan var han ett ensamt barn som presterade höga betyg och konstiga idéer oftast i samband med religion och biologi.

Han började också dyka redan i 3:e klass och blev snabbt väldigt bra på att dyka, speciellt fridykning. Intresset för dykning har bara ökat med åren. På gymnasiet läste han Naturvetenskaplig linje och gick ut med toppbetyg. Under gymnasietiden började han också tappa håret och mot slutet av gymnasiet var han rent av tunnhårig. Trots sitt lite säregna utseende hade han stor lycka med flickor och det har han fortfarande. Hans säregna utseende har alltid skrämt folk och att få närmare vänner och längre kärleksförhållanden har för honom alltid varit omöjligt. Gjorde lumpen som attackdykare.

Sökte Biologi på Universitetet och kom in, inriktade sig senare på marinbiologi. På universitetet i Uppsala lärde han känna de andra i gänget genom dykningen men de umgås inte annars.

PERSONLIGHET

Han är en tillbakadragen människa som inte säger mycket men om han pratar så är det bara för att diskutera något ämne som intresserar honom. Han är väldigt intelligent men det är inte direkt uppenbart för han har en tendens att häva ur sig Non Sequitours (i sammanhanget inte passande kommentarer). Hans ensamhet har påverkat honom negativt och han jobbar ganska hårt på att verkligen få behålla de få kompisar han har just nu. Men han tycker de verkar vara skrämde av hans utseende och intelligens. Tjejer däremot verkar dras till hans farlighet, någon förklaring har han dock inte till att de är attraherade av honom men lite sällskap skadar ju ingen.

Män däremot undviker i största möjliga mån att umgås med honom då de får ett konstigt intryck av honom. Hur trevlig han än verkar vara så är det något mystiskt med honom. Även kvinnor reagerar negativt efter ett tag.

Han är tillbakadragen och oftast ensam men inte deprimerad.

ÖVRIGT

Han är den som dyker mest och bäst av alla. Han kan vara under vattnet i 5 minuter utan syrgas vid det här laget, något som bara pärlfiskare gör om. Det är han som tagit initiativet till dyksemestern och också valt ut Salomonöarna som mål för semestern.

Han har genom sin lump en gedigen utbildning och kan dyka i vrak, räddningsdyka och djupdykning. Han är

också utbildad instruktör. Som utbildad instruktör vet han riskerna med alkoholintag och viss medicinering i samband med dykning.

(Man skall inte dricka alkohol eller ta lugnande mediciner inom 24 timmar innan dykning.)

Han har återkommande drömmar om vatten och dykning och det har hänt att han vaknat upp i badkaret, fyllt med vatten.

Han har haft ett kortare förhållande med karaktär ett.

CITAT: "Jag tycker det är som ett korallrev. Samhället alltså." "Vithajen är verkligen ett missförstått djur." det senare sagt under en diskussion om var man ska äta.

Vad tycker han om:

Karaktär 1. Eva Johansson: Han tycker hon var som de flesta andra kvinnor, trevlig, bra sällskap, lagade bra mat, sedan stack hon.

Han har inte lagt märke till hennes klädsel tidigare och så inte heller nu, men han vet att hon är kort och mörkhårig.

Hon var lätt att diskutera med tidigare men numera verkar hon inte vilja prata så mycket. Hur som helst är hon intresserad av, men inte särskilt insatt i, olika miljöfrågor. Gunnar har för sig att hon var med i Fältbiologerna innan han träffade henne.

Hon är en skicklig dykare.

Karaktär 2. Peter Andersson: Bra resurs, lätt att umgås med, kanske lite efterhängsen. Han ser Peter som en stark personlighet både fysiskt och mentalt. Om någon är gruppens ledare är det han.

Peter är väldigt medveten om sin omgivning och hur andra tycker och tänker om honom. Därför går han alltid i de senaste modekläderna (snygg kavaj och dyra, opraktiska skor).

Gunnar är dock ateist, så han delar inte Peters starka tro. Dock är han lite avundsjuk på Peter att han har funnit meningen i livet och önskar vid sällsynta tillfällen att han också kunde finna den.

Karaktär 3. Anders Wängberg: Behaglig kille. Lätt att ha att göra med. Avslappnad och trevlig. Troligtvis äldre än alla andra i gruppen, men det märks inte så mycket utåt. Gunnar har på känn att Anders troligen var hårdrockare i sin ungdom och att lite av det ligger kvar.

Anders har inte allt för fasta åsikter om nutida saker, utan söker sig ofta till Nils för att få modern politisk skolning.

Karaktär 4. Nils Heinz: En intelligent man. Fruktansvärt nervös och ryckig. Nils är väldigt politiskt insatt och troligtvis med i något parti (kanske Moderaterna). Nils är intresserad av miljö och marinbiologi, så när Nils vill tala, för Gunnar gärna in diskussionen på de ämnena.

Nils är kortklippt. Det är väldigt praktiskt när man dyker.

Det bör kanske poängteras att Gunnar inte tänker så mycket på hur folk ser ut, men han kan dock se skillnad på dem.

PERSONLIG UTRUSTNING

Motsvarande 1000 Kr i Salomon dollar, 6000 Kr på Visa-kort

Sanitetsartiklar

Magmedicin, av märket traveller

Vattenreningstabletter

Malariamedicin, klorokin

Hudsalva mot den torra huden

solkräm faktor 25

solglasögon

2 Bredbrättade hattar, en vit och en svart

4 ombyten heltäckande kläder, jeans och långärmade tunnare jumprar.

3 baseballkepsar

2 par badbyxor, används endast för dykning

10 ombyten underkläder

tennisskor

Kamera med undervattenshölje

10 Böcker om Marinbiologi, en del specifika för söderhavet samt en del allmänna marinbiologiska böcker, detta ger rätt till library rolls i marinbiologi.

Sjökort över Salomonöarna

3 skönlitterära böcker

Karta över Mellanesien

Marinbiologisk provtagningsutrustning typ håv, slamprovsburkar, småburkar för andra prov, provrör och vattentestningsutrustning

pass

GEMENSAM UTRUSTNING

5 vätträker med tillhörande skor och handskar
Snorklar, simfötter och cyklop
4 st Harpungevär
Knivar för dykning
4 st Dykarur, dessa talar om djup, dyktid, uppstigningslarm för att undvika dykarsjuka.
bärgarbag, används för att lyfta tyngre objekt under vattnet.
Ficklampor för undervattensbruk

Myggnät
kortvågsradio med sändare
batterier till den bärbara bandspelaren och ficklamporna
vanliga ficklampor
Y-3 tvättmedel
tvättlina
klädnypor
Förbandslåda, större, med utrustning för dykningsskador
Ett Tirangiakök
bränsle till köket
2 limpor Silk cut och 4 limpor röd Prince
3 Burkar snabbkaffe
Kryddor
Snabbmakaroner, knäckebröd och Kalles kaviar samt inlagd sill
badboll, fotboll samt badmintonutrustning
sängkläder dvs lakan o dylikt

All denna utrustning har skickats ned i förväg.

Följande saker är förbeställda från Sverige: flygbiljetter, hotell i Honiara (Mendana hotell), fest första hela kvällen i landet och en dykresa till någon ö som heter Makira.

Handout

Makira Province

Makira and its eight small neighbours are sometimes called the Eastern Solomons. Together they occupy the country's southern end, with only Temotu beyond.

Makira, the main island, is 3090 square km of the province's 3230, and is 136 km long by 39 wide. Seven of the adjacent islands are within 31 km of it, but Ullawa is 70 km away.

The province has eight Melanesian languages, all similar to those of Malaita. Both Ullawa and Ugi have their own dialect. The people of Santa Ana and Santa Catalina speak the same tongue as the people of Makira's Star Harbour people. The main island has one common local language - Kahua. Everyone in Makira can follow Kahua whatever their own tongue is, except for the Arosi speakers of Makira's western quarter.

The province is well known for its preservation of ancient traditions. Carvers are plentiful in Star Harbour, Santa Ana and Santa Catalina, whilst dancers from these same areas, plus Ullawa, are particularly skilled.

Makira plans to hold annual independence day dance festivals for visitors. Initially these will be at Kirakira, the provincial centre. Unfortunately there is insufficient accommodation currently available for such a celebration.

The province, with 21,000 people, has one general hospital in Kirakira, plus 13 clinics around the island. Malaria and waterborne illnesses are still a problem. Only a quarter of the population have safe water supplies, and sanitary toilets are the exception rather than the rule outside the provincial capital.

Copa is Makira's main export, but output fluctuates subject to cyclone damage. There is no logging despite the huge expanse of commercially useful trees, particularly in the northern foothills of the main island. Cyclones have

repeatedly flattened the main island's natural forests and damaged the trees.

There are more saltwater crocodiles in this province than in any other part of the country, and there have been many fatalities. Most of the bays and rivers on the southern coast of Makira Island, from Maru'u Bay to the Wairana River near Mwanibowho, have large colonies of the reptile. It is no wonder Ali'tite Island in the Three Sisters group has no human population - there are too many crocs!

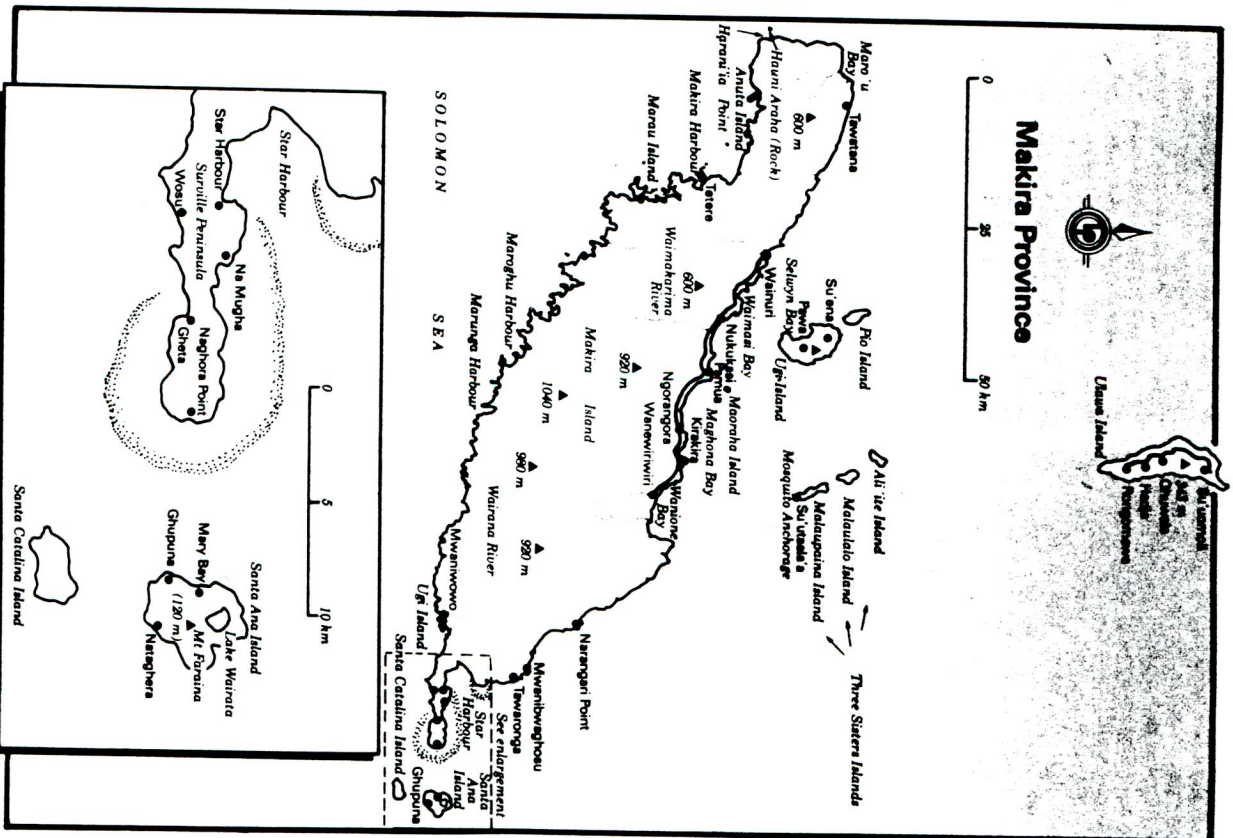
Makira Island

Alternatively known as San Cristobal, the main island was named San Cristobal by Mendana. Others have called Makira either Arosi after the language of the island's west end, or Bauro - the vernacular of the Kirakira area.

Two thirds of the island's total population (16,000) live on Makira's north coast. Much of the southern coast is sparsely populated, especially between Makira Harbour and Mwanibowho. The inhabitants are pure Melanesian, except for a number of resettled Tikopians at Nukukasi.

Makirans have only become coastal dwellers this century. Previously they lived in small, easily defensible, upland villages. Nowadays the only inland settlements to be found are behind Kirakira, and a few in the north-east highlands near Naranangari Point.

Makira's mountains run like a spine down the island's centre with their highest point reaching 1040 metres. At the western end of the island there are many low ridges up to 400 metres high, and occasionally more. A large number of rivers cross the island in roughly parallel lines, every five to 10 km.



Makira has more inland swamps than any other island in the country. Some can be found as high up as 80 metres above sea level, extending up to 10 km in length and complete with the occasional small lake. Kakamora legends abound, and one such legend claims that a child was caught in 1969 by a Makiran. Apparently once the Kakamora grew up it escaped.

History

Early History Makira's first settlers were Lapita people on Santa Ana. Red pottery sherds from around 140 to 670 AD have been found during excavations.

Although much of Makira's past was violent, there were long periods of peace. During these peaceful times pottery was made, and people went from Makira to Ulawa to buy flints and stone tools. Large canoes came on annual trips from Temotu Province in the east.

At other times fighting was rife between coastal and bush people. Men from Santa Ana would hire themselves out as mercenaries and attack the Makiran coast. For safety, people lived deep inland. Professional murderers were also abundant up to the advent of the 20th century. One, called Sam, proudly boasted he had 64 killings to his tally!

On Makira the firstborn child was often buried alive by its father on the beach. Captives were either burnt or trampled to death, and their skulls stored as trophies for posterity.

Ancestor worship was usual all over the island. When a chieftain died, his body was placed on a platform 10 metres high and ritually washed daily until only the skeleton remained.

Human flesh was considered to be essential for any feast. Sometimes the visitors to a ceremony were eaten.

Modern History In May 1568, Hernando Henriques - one of Mendana's expedition leaders - first sighted Makira. Once they landed, the Spanish caused skirmishes wherever they went. Their routine policy

of seizing hostages to exchange for food always provoked an angry response. Three lines of canoes attacked them at Ulawa, and 93 individual ones at Waie Bay, however a queen treated them well at Pawa in Ugi and ransomed a local chief they had captured.

The Spaniards' visits to Santa Ana and Santa Catalina were similarly violent. At Ghupuna they were attacked at dawn by the Santa Ana islanders, all decorated with red stripes. In reprisal the Spaniards burnt the village. Finally, exasperated by islander resistance and the failure to find gold or make a mass conversion, they set sail back to Peru. They took with them three Solomon Islanders to display before the outside world.

On Mendana's return in 1595, one of his four vessels (the galleon *Santa Isabel*) was lost during a volcanic eruption on Tinkula in Temotu. Remains found at Panna on Makira's north coast suggest they found sanctuary there. However, what their ultimate fate was will probably never be known.

By 1849 whalers had begun to routinely careen their ships in Makira Harbour, giving the name Makira to the main island. At the same time a few missionaries tried hard to settle. They prudently withdrew in 1852 after three missionaries had been killed and eaten within two years, another had died from sickness and the remainder were down with malaria.

By 1860 a number of European traders had settled on Ugi and Santa Ana. Very few of them made real fortunes; their annual profit would be about \$8700, not much considering the daily risks to life and limb.

In the early 20th century, Makira was ravaged by epidemics. Nearly every year dysentery, whooping cough and chest infections swept through the province. Before one epidemic in 1910, there were five small villages near Panna with about 200 people. After it, there were none. Again in 1920 there were three deaths to every birth on the island.

To make conversion easier the missions encouraged a huge movement of people to the coast. This process was well under way by WW II. This quasi-migration was speeded up with the arrival of the Marching Rule movement from Malaita in the mid 1940s.

Small isolated inland villages were abandoned as Marching Rule favoured large, well laid out, coastal locations. Only in these specially structured settlements could the regimentation and self-help characteristics of this movement be fully effective.

Local Customs

Pre-Christian religious and ceremonial life in Makira was closely bound up with fishing, and there is still a closeness between man and the sea. The islanders' gods were mainly associated with the ocean, and sharks, bonito and frigate birds appear on many carvings.

In the past it was widely believed that the spirits of dead men resided in sharks. In certain parts of the province, some men were thought to be closely related to sharks from birth. If the shark was injured, so also would the man be.

It was also believed a child could swim and play with a shark which had the same name as the youngster. Sacrifices were often made to sharks, and at death a man's bones might be put inside a wooden carving of the great fish.

Although sharks and bonitos feature regularly in Makiran art, the most important creature is the frigate bird. This is because of its skill in fishing and beauty of form. A frigate bird is often tattooed on the cheeks of people in western Makira and women from Santa Ana.

Fishing floats, sometimes elaborately carved, are used to catch many open sea species including flying fish. Six to 14 floats are placed in the sea in a series, with stone weights for ballast. Fish are caught with a barbless hook.

Birds

Known locally as *Kee-a*, the Makiran Mountain Rail is found only on the main island in those mountains over 650 metres above sea level. It's a fairly large, 40 cm long, flightless bird with a bright scarlet bill and legs, and practically no tail. The body is mostly brown-black, but dark slaty blue from head to breast.

There are three other endemic subspecies in the province. The Red-Throated Fruit Dove on Ugi and Makira has a snow-white head and chin. There's a mini version in Makira of the Pink-Spotted Fruit Dove, while a lowland relative of the dove can only be found in Ugi and Santa Ana.

KIRAKIRA

A government station was established at Kirakira in 1918. Despite its status as Makira's provincial centre, it is a very small town of less than 1000 people. It is pleasantly shaded with a dense but colourful canopy of trees.

One km across the creek to the west is the small leaf hut village of Ngorangora. The airport is two km beyond. The coral shore beside the airstrip has a number of small blowholes, especially at its town end.

Foreign currency can be changed at the NBSI branch. The Chinese store will also change US and Australian currency notes, but at a lower exchange rate than in Honiara.

There's a large, prominent, rather dilapidated, elderly house up the main street. This used to be the District Commissioner's residence in colonial times. It's supposed to be haunted. A very attractive girl hung herself from the entrance one night after an unhappy love affair with a former District Commissioner. The ghost is said to be very beautiful and beguiling, and if you meet her she'll be very friendly at first but then turn nasty!

It's rather stoney for swimming at the tiny jetty. There's a small sandy beach about one km to the east of the town.

Dera Mister President

Iumatofala leets something fo
kai kaim. hole USA ARMY CAMP stop
gaddad CARGO.

Henry Sagawaka laeken nubawan
coliko blong waitimani.

Henry Ford laeken Battleship blong
Missoure. men blong Henry Ford
laeken canned milk but noting rabis busi.

Charles Wakeford laeken mod
kalkay blong was.

Iumatofala laeken NFL-trading cards.

KAN FASTER

Henry Sagawaka
Commanding Officer and Bigman Blong
US Army Camp