

Pokéthulhu – Det första äventyret

Spelledarens information

För länge sedan ägde Pokéthulherna världen men de tappade greppet om den då människorna kom och sedan dess har många av de äldre thulherna gjort allt för att åter regera. En av dessa Pokéthulher är den uråldrige K'thu-too, denne Pokéthulhu har de senaste åren varit på jakt efter en av världens äldsta Pokénomicons, Den Döda Boken(DDB). Det har nu kommit till K'thu-toos vetskap att DDB är första pris i Shudde Mall's årliga Pokéthulhu tävling, med sina mystiska krafter har K'thu-too tagit över Team Eibon för att stjäla DDB. Om K'thu-too skulle få tag på boken så har han kraften att kontrollera de vanliga Pokéthulherna t.ex. Pikathulhus och Starspawn. Med en arme av Pokéthulhus kan K'thu-too erövra världen och frigöra alla Pokéthulher som människorna har tillfångatagit, och krossa människorna en gång för alla.

Kultisternas information

I den eviga kampen efter att bli den största Pokéthulhu tränaren har gruppen tagit sig till Shudde Mall för att delta i den årliga tävlingen. Första pris i tävlingen är Den Döda Boken som kan förvandla den allra sämsta Pokéthulhu tränaren till världens bästa.

Scen 1: Jag väljer dig Pikathulhu!

Någon av Kultisterna har kommit till tävlingens final (lotta, singla slant, välj i förväg eller på något annat sätt ta reda på vem av dem det är), han/hon möter en person i mörk munk kåpa, ansiktet är dolt med en huva så ingen vet hur personen ser ut, vi kallar personen för Den mörke. De båda står på en arena som påminner om en tennis plan (utan nät), runt dem sitter folk på läktare bl.a. Kultistens vänner.

Spela ut striden, under tiden märker de icke tävlande att Bibliotekarie Lumli kommer inspringandes och viskar till Privat Detektiv Jonny (som råkar sitta på platsen framför Kultisterna).

- Något fruktansvärt har hänt, någon har brutit sig in i biblioteket!

Privat Detektiv Jenny och Bibliotekarie Lumli skyndar sig iväg till biblioteket. Striden går vidare, om det verkar som att Den mörke håller på att vinna låt dennes Pokéthulhu klumpa sig eller på något annat sätt misslyckas, Kultisten ska vinna striden och tävlingen.

Om de åskådande Kultisterna väljer att följa efter Privat Detektiv Jonny och Bibliotekarie Lumli kommer de att få reda på att DDB har blivit stulen. Efter att Pokéthulhu striden har avslutats jublar publiken och domaren kommer fram och gratulerar vinnaren. Han ber denne att följa med till biblioteket för att få priset, om vännerna inte har följt P.D. Jonny och B.Lumli ber han även dem att följa.

Scen 2: Biblioteket

Biblioteket i Shudde Mall är en gammal byggnad som påminner lite om en väderbiten gotisk kyrka, ett järngaller omringar byggnaden. Det första rummet är en stor hall där man kan hänga av sig utekläderna. Sedan kommer man in i själva biblioteket, ett enda stort rum med hyllor fyllda med nya och gamla böcker, hyllorna bildar en liten labyrint som de med dåligt lokal sinne lätt går vilse i. Domaren leder Kultisterna i till mitten av labyrinten där en glas monter står, den är trasig, P.D. Jonny och B.Lumli står bredvid.

Domaren blir nästan panikartad när han märker att montern är trasig, han frågar vad som hänt och P.D. Jonny berättar att DDB har blivit stulen. Om någon av kultisterna frågar vem eller vilka som skulle vilja stjäla boken svarar B.Lumli att förövarna har lämnat ett brev efter sig och hon räcker över brevet (H.1).

När Kultisterna studerar brevet kan de slå ett *Någorlunda svårt* **Grade Level** slag, om detta lyckas märker de att pappret luktar konstigt, lite som härsken mjölk, precis som nere vid hamnen! Om Kultisterna inte upptäcker detta kommer B.Lumli att klaga på stanken i biblioteket och sedan förklara att det har luktat härsken mjölk precis som nere vid hamnen, ända sedan inbrottet.

Om någon frågar eller om det verkar behövas så kan P.D. Jonny berätta att det ryktas att Team Eibon har ett tillhåll någonstans nere i hamnen. Kultisterna kan följa spåret ner mot hamnen eller hitta på något annat (om detta skulle hända ha då så skoj men försök att få dem till hamnen i jakt efter Team Eibons gömställe), men låt oss gå vidare mot hamnen.

Scen 3: Hamnen

Denna plats är direkt hämtad från en gammal deckare, lite dimmigt, gatlysen som nästan lyser upp platsen, fisk stank, sjömän och fyllon lite här och där. Om Kultisterna börjar fråga runt efter Team Eibons gömställe slå på tabellen nedan för att ta reda på vem de träffar (eller välj en av dem, eller hitta på en egen):

Nr	Namn	Grad av fylla	Svårighet att få reda på något	Vad de vet
1	Henry Akeley	Svår	Någorlunda svårt	De kommer och tar en om man talar om dem, har sett dem vid Lagerlokalerna
2	Willie Whateley	Inte farlig	Utmanande	Har sett dem vid Lagerlokalerna, de har visst fått en ny medlem en kåp klädd person.
3	Lin Carter	Nykter	Mycket svårt	De brukar hålla till vid Lagerlokalen B4, men de begav sig för ett tag sedan, vet inte vars, de har fått en ny medlem, en kåp klädd person.

När Kultisterna får reda på att det är Lagerlokalen B4 och de bestämmer sig för att bege sig dit börjar regnet falla över Shudde Mall, åska kan höras en bit bort och folk börjar dra sig in i sina hus.

Scen 4: Lagerlokalen B4

Det är en typisk lagerlokal i ett cement liknande material, en stor automatisk ”garage” port verkar vara den enda vägen in i byggnaden, alla fönster är för långt upp och för smala för att någon ska kunna komma igenom dem. På sidan av porten finns kodlåset, om Kultisterna söker lite i närheten av låset kan de finna en liten lapp med fem siffror (H2). Om de inte finner lappen kan de slå ett *Mycket svårt* **Grade Level** för att klura ut koden, hur de än gör så är det meningen att de ska ta sig in i Lagerlokalen på ett eller annat sätt.

Inne i lokalen står massor av lådor, tunnor och likande ting stapplade på varandra, mitt i lokalen står ett bord med fyra små lådor runt, det verkar som om de har använts som stolar. Kultisterna kan slå ett *Utmanande* **Shoplifting** slag för att undersöka platsen, om någon lyckas finner de under bordet ett papper (H3). Då Kultisterna har sökt en stund så hör de ett viskande ljud, ”Hastur...Hastursaur...saur!”. Ut ur mörkret hoppar en liten varelse, en Hastursaur, den anfaller.

Om Kultisterna har funnit H3 så kan de slå ett *Någorlunda svårt* **Grade Level** slag för att få reda på att Dödsberget finns på ön Bal-Soggoth.

Scen 5: Att ta sig till Bal-Soggoth

Det finns många sätt att ta sig till ön t.ex. kan de ta sig dit med hjälp av någon fiskebåt eller så kan de kanske åkalla någon vatten Pokéthulhu som kan hjälpa dem över vattnet, huvudsaken är att de tillslut tar sig till ön. Om det verkar som att Kultisterna inte klarar av att komma på ett sätt att ta sig till ön så kommer P.D. Jonny och undrar hur det går för dem och erbjuder tillslut att låta dem åka med hans tuffa motorbåt.

Scen 6: Äntligen där!

Bal-Soggoth är en tropisk ö med palmer, sandstränder och ruiner efter forntida civilisationer. Dödsberget ligger nästan i mitten av ön och är omringad av ruiner från en Inca liknande civilisation. Kultisterna måste ta sig genom djungeln och in bland ruinerna för att slutligen klättra upp på berget.

När de tagit sig fram till ruinerna hör de:

*Det är ej död, som för evigt vilar
och i evigheten bryts även dödens pilar.
För att åkalla våra herrar en iskall natt,
och för att få kraften när stjärnorna står rätt...
Derlerth!
Bloch!
Team Eibon! Bered er för att möta vår ilska...
eller fly mot säkerheten i en ny mörk tid!
Ftaghn! Så sant!*

När de ser sig om upptäcker Kultisterna att uppe på en av ruinerna står två personer och en Ftaghn, det är Team Eibon som har kommit för att hindra Kultisterna från att ta tillbaka Den Döda Boken, de kommer även att berätta allt om K'tho-too, hans planer om världens herravälde i en värld utan människor och att han har lovat dem att upphöja dem till gudar om de hjälper honom, sedan slåss de.

Efter striden (eller undertiden) märker Kultisterna att himlen har färgats mörk röd och att ett konstigt grön/gult ljussken från toppen av Dödsberget, det är K'tho-too som har börjat med besvärjelsen, det vore bäst för Kultisterna att skynda sig, om de ser sig om så finner de en stig som leder hela vägen upp till toppen av berget.

Scen 7: Slut striden!

När Kultisterna anländer till toppen ser de en varelse, K'tho-too, som står med armarna upp emot skyn, DDB svävar framför honom och grön/gul dimma rör sig i underliga mönster runt honom, K'tho-too mässar på en onämbar besvärjelse "Pthuluti tarmarael numinja du dimjal...Pokéthulhu" (pokemon theme, "nu ska jag bli allra störst och bygga upp ett lag...Pokemon").

Det finns två sätt att hindra K'thu-too, det ena är att stjäla boken från honom och förstöra den eller föra den så långt bort från honom som möjligt, det andra sättet är att på något vis fånga K'tho-too i en Dodecahedron (12sidig tärning), för att göra detta krävs det att han är mycket skadad. Förutom dessa två sätt finns det säkert fler, det är just typiskt spelare att hitta på nya sätt, uppmuntra detta! När de har besekrat honom försvinner den gröna dimman och himlen blir blå, solen skiner och man kan höra fåglar kvittra. Världen är nu räddad (för denna gång) och allt kan återgå till det gamla vanliga.

H1

Kära läsare!

Om ni läser detta betyder det att vi har undkommit med Den Döda Boken! Det är ingen mening att ni ens försöker att följa efter oss ty ingen kan ha sett oss eftersom vi kom undan! Vi skrattar åt er ty snart är vi gudar!

Hahhahahahhahahahhahahahhahahahhahahahhahahahahaha
hahahahaha...HA!

Med vänliga hälsningar: *Team Eibon*

H2

8 4 5 6 2

H3

Jag den högt ärade K'tho-too befäller er att stjäla Den Döda Boken. För den sedan till Dödsberget, där ska jag kalla på de gamles makt och göra er till gudar, jag lovar!

Ära till mig K'tho-too

Namn: Den Mörke
Ålder: 7
Aspect: Fungous

Abilities

Grade Level: 2
Phys Ed: 4
Pokéthulhu Lore: 3
Sanity: 4
Shoplifting: 8
Talking Trash: 10

Utseende: Har alltid kåpan på sig, tar aldrig av sig huvan, talar med en hes röst.
Plats i scenariot: Att få spö av den utvalde vinnaren i tävlingen.

Namn: Privat Detektiv Jonny
Ålder: 16
Aspect: Inget

Abilities

Grade Level: 12
Phys Ed: 8
Pokéthulhu Lore: 1
Sanity: 1
Shoplifting: 1
Talking Trash: 5

Utseende: Mycket snygg kille, välbyggd, lätt skägg stubb, alltid en cigg i munnen. Klädd i kostym och lång rock, en mörk hatt på huvudet.
Plats i scenariot: Vara cool och hjälpa Kultisterna på rätt spår.

Namn: Bibliotikarie Lumli
Ålder: 14
Aspect: Luminescent

Abilities

Grade Level: 3
Phys Ed: 4
Pokéthulhu Lore: 10
Sanity: 3
Shoplifting: 6
Talking Trash: 5

Utseende: Snygg kropp, långt blondt hår, en röd siden klänning, röda högklackade skor.
Plats i scenariot: Vara sexig, snygg, lite bimbo och en vandrande Pokénomicon. Kan även hjälpa Kultisterna i diverse åkallanden av Pokéthulhus.

Team Eibon

Namn: Bloch
Ålder: 15
Aspect: Icy

Abilities

Grade Level: 7
Phys Ed: 8
Pokéthulhu Lore: 2
Sanity: 4
Shoplifting: 5
Talking Trash: 4

Utseende: Blont hår som räcker strax nedanför öronen, blåser sexigt i vinden. Stora blå ögon, spetsig näsa, klädd i den blå uniformen med det röda Elder signet (på ryggen) som Team Eibon har.

Plats i scenariot: Vara onding och få stryk

Namn: Derleth

Ålder: 16

Aspect: Fungous

Abilities

Grade Level: 7

Phys Ed: 7

Pokéthulhu Lore: 4

Sanity: 2

Shoplifting: 3

Talking Trash: 7

Utseende: Kort mörkt hår i spretig och taggig frisy, stora bruna ögon, klädd i den blå uniformen med det röda Elder signet (på ryggen) som Team Eibon har.

Plats i scenariot: Vara onding och få stryk.

Ftaghn

Power: 5 **Speed:** 6 **Hp:** 7

Aspects: Fungous, Non-Euclidean

Weakness: Luminescent

Attacks

Injure: Kasta onda ögat, 1T12 (F)

Dodge: Teleportera, 2T12 (N)

Trap: Hypnotisk blick, 2T12 (F)

Frighten: Vända ut och in på sig själv, 2T12 (N)

Pokéthaqua

Power: 5 **Speed:** 5 **Hp:** 9

Aspects: Icy

Weakness: Non-Euclidean

Attacks

Injure: Istaggar, 2T12 (I)

Dodge: Issköld, 3T12 (I)

Trap: Isfälla, 3T12 (I)

Frighten: Förvrängd spegelbild, 1T12 (I)

Starspawn

Power: 8 **Speed:** 3 **Hp:** 9

Aspects: Fishy, Sticky

Weakness: Icy

Attacks

Injure: Tentakel piska, 2T12 (F)

Dodge: Ta stryk, 2T12 (S)

Trap: Tentakel grepp, 1T12 (S)

Frighten: Skriet från djupet, 3T12 (F)

K'tho-too

Power: 7 **Speed:** 6 **Hp:** 7

Aspects: Fishy, Luminescent

Weakness: Luminescent

Attacks

Injure: Energi stöt, 2T12 (L)

Dodge: Onämbar stank, 2T12 (F)

Trap: Bedövnings stråle, 1T12 (L)

Frighten: Sväva och se ondskefull ut, 3T12 (L)

Regler

Abilities

Grade Level

Detta representerar skol utbildningen. Alltså hur bra man är på t.ex. matte och geografi.

Phys Ed

Hur stark och smidig ens Kultist är.

Pokéthulhu Lore

Hur mycket man vet om Pokéthulhus och hur man tar hand om dem.

Shoplifting

Hur tyst och "sneaky" du är och hur bra du är på att stjäla.

Sanity

Hur bra man är på att se Pokéthulhus utan att bli rädd.

Talking Trash

Används när man måste tala sig ur situationer eller när man ska bestämma vem som börjar i en Pokéthulhu tävling.

Att använda Abilities

Någorlunda svårt (3T12): Klättra ett vanligt träd, stanna cykeln snabbt på grus, äta en hel pizza.

Utmanande (2T12): Hoppa över ett hål med cykeln, övertala vuxna att ge dig pengar, översätta en uråldrig inskription.

Mycket svårt (1T12): Klättra upp för en slät yta, stjäla en urgammal Dodecahedron från ett museum utan att sätta igång larmet, identifiera en Pokéthulhu genom att se på slemspåret eller sporena.

Exempel: Randy Carter försöker klura ut hur han ska kunna besvärja en Lllidorino. Spelledaren ber spelaren slå ett **Mycket svårt** slag, han slår 4 och eftersom Randy Carter har 8 i Pokéthulhu Lore så klarar han slaget. Om han däremot skulle försöka klättra i en klätter ställning utan att falla ner så ska han slå ett Någorlunda svårt slag, han slår då 3, 7 och 12. Eftersom Randy har Phys Ed 4 så klarar han att klättra då åtminstone en tärning kom under 4.

Pokéthulherna

Aspects

Decomposing: Döda/Odöda Pokéthulher eller de som bara luktar på det viset.

Fishy: Vattenlevande Pokéthulher.

Fungous: Mjuka, svampiga och gojsiga Pokéthulher.

Icy: De som kommer från kalla världar t.ex. Pokéthaquas.

Luminescent: De som använder sig av konstiga energier t.ex. Pikathulhu.

Non-Euclidean: De som kan färdas mellan tid och rum eller vandrar i verklighetens hörn t.ex. Tindaloo, en valp från den billiga Curry dimensionen.

Squamous: Fjälliga och reptilliknande Pokéthulher.

Sticky: De blöta, slemmiga och tentakel försedda Pokéthulher t.ex. Nine-Tentacled Ftaghn.

Strid

1. De två duellerande kultisterna hotar varandra, den yngste slår 3T12 och behåller de som blir lika med eller lägre än Talking Trash. Motståndaren gör sedan det samma. Om båda lyckades så slår de om de tärningarna (börja om med den yngre) tills någon inte har någon lyckad tärning. Den som har någon tärning kvar vinner och får börja först.

2. Anfallaren väljer någon av de fyra strids teknikerna, Injure, Trap, Frighten eller Dodge. Sedan rullar man de antal tärningar som behövs. Välj sedan ut **en** av tärningarna, denna är din Resultats tärning. Du lyckas om den är lika med eller under båda Kultisternas Pokéthulhu Lore och thulhun's Power (om det är Injure eller Frighten) eller Speed (om det är Trap eller Dodge). Bäst är om slaget blev högt men ändå lyckat, om det inte finns något lyckat slag så går rundan över till motståndaren.

Weaknesses: Om den anfallande Pokéthulhen's attack är av motståndarens Weakness får anfallaren använda sig av en extra tärning när attacken görs.

Resultat

Injure: Thulhun tappar lika många HP som tärningen visar. Exempel: Om tärningen visar 5 så tappar Pokéthulhen 5 HP. Om detta skulle föra den till 0 HP måste den utsatta Pokéthulhen Dodga nästa runda, om den efter detta fortfarande har mindre än 1 HP så svimmar den och förlorar matchen.

Frighten: Om tärningens värde är mer än den utsatta Pokéthulhen's HP så blir denne livrädd och svimmar, matchen avslutas direkt.

Trap: Den utsatta Pokéthulhen kan inte göra något denna runda. Den måste försöka slå Resultats tärningen (komma över den) med ett 3T12's test mot antingen Power eller Speed (det som är högst). Om detta lyckas så kommer thulhun loss, men det tar hela rundan. Om det misslyckas måste thulhun försöka komma loss nästa runda. En Pokéthulhu som är fångad kan inte göra något, om thulhun blir dubbel "Trapad" svimmar den och förlorar matchen.

Dodge: Detta anfall används för att reducera skador från föregående runda. Ett lyckat Dodge slag innebär att skadan reduceras med det värde som Resultats tärningen visar. Om det blir några poäng över efter att alla skada har försvunnit så kan den "Dodgande" thulhun göra en Injure, Frighten eller Trap attack genom att använda sig av de överblivna poängen som Speed eller Power för den rundan.

Det är fullt lagligt för en helt oskadd Pokéthulhu att "Dodga" detta kallas för en Speed Attack, det är samma regler men eftersom thulhun redan har max HP så blir alla poäng "över". Det är tärningen som bestämmer Power eller Speed den rundan, detta kan vara riskabelt men även mycket lönsamt.

Strid mellan människor

Det är samma regler för strid mellan människor som mellan Pokéthulher, bortsett från följande punkter:

- Om det finns någon Pokéthulhu inblandad i striden så slår den alltid först. Om inte så bestäm Initiativet som vanligt.
- Människor har endast två attack möjligheter: Injure (2T12) och Dodge (2T12). Kultistens Aspect är det som står på Kultist pappret och människor slåss alltid med Phys Ed.
- Skada dras från Phys Ed, detta fungerar som HP.
- Frighten attacker används mot människans Sanity istället för HP.

Läkning

Efter striden slår man en tärning (T12) och läker så mycket skada, efter detta så läker man 1HP per timme.

Namn: Bobby Marsh

Ålder: 9

Aspect: Fishy

Grade Level: 4

Phys Ed: 7

Pokéthulhu Lore: 5

Sanity: 4

Shoplifting: 5

Talking Trash: 5

Du växte upp med din släkt i Nameless Harbour, en liten sömnig och fisk luktande kust stad. Du har de typiska dragen för din släkt, stora fisk ögon, bred mun och väldigt lite hår på kroppen men däremot så har du fiskfjäll lite här och där. Redan i tidig ålder fick du din första (och enda) Pokéthulhu, en Dagong, en humanoid fisk varelse med otrolig styrka och sövlighet. Du har tränat den väl och matat den med god och näringsrik mat t.ex. rått kött och Jordgubbs milkshake.

Din far hjälpte dig med studierna genom att låta dig läsa hans hemliga och nästan bortglömda böcker t.ex. Ralsha's Pokénomicon med inriktning på K'thu-too, världens kanske mäktigaste Pokéthulhu. För tre år sedan när din far dog lovade du dig själv att du skulle bli världens bästa Pokéthulhu tränare för att hedra honom. Ända sedan den dagen har du vandrat omkring sökandes efter någon att utmana, du träffade tillslut en liten pojke vid namn Peewee Pickman, först tänkte du utmana honom men ångrade dig då du kom på att det inte skulle vara nån stor seger då han var så ung och ni har sedan dess vandrat sida vid sida. Tiden gick och ni träffade två andra personer en tjej vid namn Erika Zann och en kille som heter Herbie West, fast han vill helst bli kallad Dr. West.

Tillsammans ska ni bli de största Pokéthulhu tränarna i världen, fast du ska bli den allra bästa!

Dagong

Power: 8 **Speed:** 2 **Hp:** 9

Aspects: Fishy, Squamous

Weakness: Icy

Attacks

Injure: Vatten stråle, 2T12 (F)

Dodge: Ta stryk, 2T12 (S)

Trap: Greppa, 1T12 (S)

Frighten: Ploppa ut ögonen, 3T12 (F)

De andra i gruppen:

Dr.Herbie West – En illa luktande pojke som tycker om illa luktande Pokéthulher, rätt så trevlig men han luktar så onämnt vidrigt.

Erika Zann – En tjej! Behöver man säga mer? Hon är vek, tjejig och söt. Hon tror att det är hon som bestämmer, ska nog visa henne att om man gör på mitt sätt så går allt mycket bättre!

Peewee Pickman – Konstig kille men rätt så schysst, rolig att driva med.

Utrustning:

En Dodecahedron (12sidig tärning), fiskespö + mete

Namn: Dr. Herbie West

Ålder: 11

Aspect: Decomposing

Grade Level: 7

Phys Ed: 3

Pokéthulhu Lore: 4

Sanity: 4

Shoplifting: 8

Talking Trash: 4

Du är uppvuxen i den lilla staden Corpse Town, där du levde med dina föräldrar och var lycklig, ända tills den där dagen för tre år sedan. Det var 7:e dagen i den fjärde månaden, dagen då sjukdomen kom till Corpse Town. Stadens befolkning föll en efter en, första symptomena var huvudvärk och hosta, sedan kom magbesvären och uppstötningarna tätt följda av de röda utslagen, gråa variga sår öppnade sig på kroppen och stanken, den fasansfulla stanken. Varje natt låg du sömnlös och lyssnade på din mors yrande ty även hon hade fallit offer för sjukdomen, sedan en morgon vaknade du av ett ljud, ljudet av din mors tuggade på din fars döda kropp.

Du sprang, sprang så långt bort du kunde, hela staden var fylld av dessa sjuka människor som verkade livnära sig på köttet från de friska. Du gömde dig på skolan och det var där du till din fasa upptäckte att även du var smittad, du sökte febrilt efter något som skulle kunna rädda dig allt du fann var en över dimensionerad kanyl och ”Den lille kemisten” lådan. Av detta skapade du en vätska som förhoppnings vis skulle rädda ditt liv, du injicerade det rakt in i hjärtat och en onämbar smärta skar sig genom din kropp och allt blev mörkt.

När du vaknade upp kände du att sjukdomen fortfarande var kvar i kroppen, men du hade lyckats frysa den i det stadie den befann sig i. Du gav dig ut på staden för att försöka rädda de som fanns kvar men det enda du lyckades finna var en liten Pokéthulhu, en Brainkvack. Alla andra var utom räddning och du gav dig ut i världen för att finna lycka och vänskap.

Du fann en flicka vid namn Erika Zann, en musiker på jakt efter sin bortkomne far, ni slog följe och efter ett tag kom fler, två pojkar vid namn Bobby Marsh och Peewee Pickman.

Brainkvack

Power: 6 **Speed:** 4 **HP:** 10

Aspect: Decomposing

Weakness: Luminescent

Attacks

Injure: Bett 2T12

Dodge: Ramla 1T12

Trap: Ta fast och äta hjärnan 2T12

Frighten: Le och säga ”brain..kvack!” 3T12

De andra i gruppen:

Erika Zann – En mycket söt och trevlig tjej. Fast hon kan verka lite bossig ibland men är ändå rätt okej.

Bobby Marsh – En stöddig kille som tycker om fisk Pokéthulhus, rätt dryg.

Peewee Pickman – Något konstig kille men det känns som att han är typ din lille bror.

Utrustning

Den lille kemisten lådan (innehåller allt för att göra en grön lysande sörja som kan återuppliva folk och skapa dem till Zombier) och en över dimensionerad kanyl och så en Dodecahedron (12sidig tärning).

Namn: Erika Zann
Ålder: 12
Aspekt: Non-Euclidean

Grade Level: 5

Phys Ed: 8
Pokéthulhu Lore: 3
Sanity: 5
Shoplifting: 3
Talking Trash: 6

Du växte upp i den lilla byn Merciless Hill med din far den ökände Erik Zann och redan i tidig ålder övade du fiolspelandet med honom. Han var inte som andra vuxna som satt rädda om nätterna, rädda för att någon fasansfull Pokéthulhu skulle bryta sig in i huset och äta deras själar. Ni var inte rädda, ni spelade fiol för en Pokéthulhu vid namn Jigglypolyp. Så en kväll när ni spelade för den vidriga varelsen hoppade en onämbar varelse in genom fönstret utan förvarning, den greppade din far med sina tentakler och försvann ut ur verkligheten med honom.

Du besvärjde Jigglypolypen till din Dodecahedron (12sidig tärning) och gav dig ut i världen för att finna din far. Det dröjde inte länge tills du träffade en pojke vid namn Herbie West, efter ett tag träffade ni två andra pojkar, Bobby Marsh och Peewee Pickman. Du har självutnämnt dig till gruppens ledare och tillsammans och med din ledning ska ni bli de största och bästa Pokéthulhu tränarna i världen.

Jigglypolyp

Power: 7 **Speed:** 7 **Hp:** 6
Aspects: Non-Euclidean, Luminescent
Weakness: Icy

Attacks

Injure: Spräcka trumhinna , 2T12 (L)

Dodge: Se söt ut, 2T12 (L)

Trap: Sjunga fram dimensions dörr, 3T12 (N)

Frighten: Sjunga falskt, 2T12 (L)

De andra i gruppen:

Dr. Herbie West – En illa luktande pojke som tycker om illa luktande Pokéthulher, rätt så trevlig men han luktar så onämnbart vidrigt.

Bobby Marsh – En stödig kille som trivs med fisk Pokéthulher, ser lite ut som en fisk också, på ett sextigt sätt, är det kärlek som rinner i dina ådror när du ser Bobby?

Peewee Pickman – En konstig liten pojke på sex år, rätt så barnslig och skrikig.

Utrustning

Fiol, fiolväska, Dodecahedron (12sidig tärning) och en Cykel

Namn: Peewee Pickman

Ålder: 6

Aspekt: Sticky

Grade Level: 1

Phys Ed: 3

Pokéthulhu Lore: 4

Sanity: 8

Shoplifting: 5

Talking Trash: 9

Du känner hungern i din mage, hungern efter kött, rått kött. Hungern har alltid funnits i din mage, ända sedan du föddes. Inte ens dina föräldrar kunde dämpa hungern, men de smakade gott, du satte tänderna i deras kroppar, du åt deras hjärna med ett sörplande ljud och njöt. Ända sedan du lämnade G`dharn (den stad du växte upp i) har du vandrat omkring mellan byarna på landsbygden på jakt efter mer mat att släcka hungern med. Många är de kyrkogårdar du hemsökt och tömt på det lilla kött de hade att erbjuda, många är de spår av halvt ätna kroppar du lämnat efter dig.

När du besökte träskmarkerna runt staden Fungadale mötte du en varelse, du viste direkt vad du skulle göra och fångade honom i din Dodecahedron (en T12), du hade nu fångat din första Pokéthulhu, en Gugadude.

Du tränade honom till att bli den bästa Pokéthulhen i världen för att dels kunna jaga mer mat och för att ställa upp i tävlingarna och vinna förbjuden kunskap och makt, ära, rikedom.

På en sådan tävling träffade du en tre år äldre kille vid namn Bobby Marsh, han visade dig hur man tar hand om Pokéthulhus och att vänner kan vara bra att ha. Hans stora fisk liknande ögon och stora mun gör att han ser rätt så konstig ut, men ditt lite bulldogs liknande ansikte och krokiga rygg gör att ni passar bra tillsammans. Det dröjde inte länge tills ni träffade två andra Pokéthulhu tränare, en kille med namnet Herby West som helst vill att folk säger Dr. Herbie West eller bara Dr. West och en tjej vid namn Erika Zann som söker efter sin far.

Gugadude

Power: 8 **Speed:** 4 **Hp:** 7

Aspects: Decomposing, Sticky, Fungous

Weakness: Icy

Attacks

Injure: Bett, 2T12 (S)

Dodge: Stinka, 2T12 (D)

Trap: Slema, 2T12 (S)

Frighten: Sporer, 2T12 (F)

De andra i gruppen:

Dr. Herbie West – En illa luktande pojke som tycker om illa luktande Pokéthulher, rätt så trevlig men han luktar så onämnt vidrigt, undra hur han smakar?

Bobby Marsh – En cool kille med en häftig Pokéthulhu, luktar fisk och ser nästan ut som en fisk undra om han smakar fisk?

Erika Zann – En snygg och tuff tjej, lite bossig ibland men hon är ju så snygg, hon måste smaka gott, undra om man vågar ta ett bett!

Utrustning: Kniv & Gaffel, Dodecahedron (12sidig tärning)