

MILAGROS TERE CONDAL

äventyrerskan från Togo, berättelsens odödliga hjälte

Du är Milagros Tere Condal, dotter till upptäcksresanden Edmond Brückner samt krigardrottningen Cornelia Ramatou Condal. Din barndom tillbringade du dels i den tyska kolonin Togo där dina föräldrar möttes och där din mor födde dig, dels på resande fot genom världen. Redan som ung utvecklade du ett egensinnigt lynne, lika delar din faders äventyrslusta som din moders själstyrka. Du visade dig vara en talang på det mesta du sysslade med, och kunde vid 15-års ålder tala över tjugo språk och smälta in i de flesta kulturer utan problem.

Människor har alltid dragits till dig. Kanske ser de en individ som gör allt det som vanligt folk bara drömmer om. De beundrar dig, vördar dig, men det är ingenting du reflekterar över. Du är en människa som inte låter dig tyngas ned av någonting. Istället seglar du över världens hav i ditt segelfartyg *Soileu*, rider kamel över Sahara, dricker öl i Münchens ölhallar och spelar Mah-Jong med mongoler – du låter varje dag föra dig dit den vill.

Ändå är du ingen kringflackande spänningssökare. Du kan lika gärna sitta och blicka bort över horisonten på madam Skerrits veranda, med en betänksam min och en cigarr i mungipan.

Du är äventyrets hjälte, och således större än livet. Du klarar saker ingen dödlig skulle orka med, behåller din värdighet även i de mest fruktansvärda situationer, men är ändå känslomässigt engagerad i allt som händer runt omkring dig. Du är historiens fokus, det som gör berättelsen värd att berätta.

STR	15	DEX	18	INT	16
CON	20	APP	20	POW	20
SIZ	14	SAN	95	EDU	13

Damage bonus: *1d4* Hit points: *17*

Skills:

Anthropology 50%, Astronomy 35%, Bargaining 85%, Climb 95%, Credit Rating 85%, Dodge 85%, Fast Talk 65%, History 60%, Marital arts (boxing) 50%, Mechanical Repair 90%, Navigate 95%, Occult 30%, Operate heavy machine 50%, Most of the world's languages 60%, Pilot Boat 95%, Ride 60%, Sneak 70%, Swim 90%, Track 60%

Weapons:

Fist 90%, 1d3+1d4 (+1d3)
Rifle 80%, 2d6+4
Revolver 85%, 1d10



CLAIRE THURLOW

dotter till professorn, härjad av mardrömmar

Du är professor Thurlows snart 15-åriga dotter. Din uppväxt har du tillbringat antingen hos dina kusiner, systerarna Hart i Boston, eller hemma hos din far i Arkham. Du har gått grundskola, men har fortsatt studierna på egen hand, till tjänstefolkets stora förtret. Du sitter allt som oftast i din faders arbetsrum då han är på Miscatonicuniversitetet, och läser böcker.

Du är ganska liten till växten, och har en dålig fysik som ofta tvingar dig att tillbringa veckor i sängen. Det har gjort dig introvert och drömmande, även något melankolisk.

Under den tidiga våren 1914 kom en koffert utan adressat till husets dörr. Tjänstefolket bar in den till arbetsrummet, och då de var ute kikade du däri. Bland massa bråte fann du ett vitt fågelkranium som fascinerade dig. Du gömde undan kraniet i ditt rum, och natten därefter började helvetet.

Du har blivit förbannad. Om nätterna vakar hundratals kalkonliknande svarta fåglar runt din säng, de viskar till dig om försvunna tempel i djupa djungler – kraniet måste tillbaka till Brittiska Honduras. Din spegelbild har även då du är vaken förändrats till ett vitt fågelkranium.

Då din fader började efterforska innehållet i kofferten, och identifierade ägaren som den Elias Jackson, propsade du på att försöka finna denne försvunne upptäcksresande. Så enveten var du i din övertygelse att du lyckades övertala honom.

STR	12	DEX	14	INT	14
CON	7	APP	14	POW	13
SIZ	11	SAN	42	EDU	14

Damage bonus: *n/a* Hit points: 9

Skills:

Anthropology 15%, Climb 55%, Conceal 30%, Cthulhu Mythos 4%, Dodge 30%, Hide 50%, Sneak 40%, Spot Hidden 40%

Weapons:

Fist 50%, 1d3



CLARK THURLOW

Den kvalfyllde professorn, orolig för dottern och den försvunne Jackson

Du är Clark Thurlow, den omtyckte professorn i antropologi på Miscatonic University, men även världens ondaste och fegaste man. Kanske kommer du att kunna ställa åtminstone vissa saker till rätta, på den resa du nu givit dig ut på.

Det hela började då du fick Elias Jacksons koffert hemskickad till dig. Du undersökte hans personliga tillhörigheter i ditt arbetsrum en natt, och blev konfronterad av Elias ande. Spöket hotade att förbanna dig, men du föll gårtandes till marken och bad honom skona dig, du bad honom att ta någon annan, vem som helst. Han tog din dotter.

Ända sedan dess har din dotter inte kunnat sova, men du har inte vågat fråga henne vad som ansätter henne. Anden har hotat dig, tvingat dig att resa söderut till Brittiska Honduras. Elias hade vredgat en av regnskogens andar, och nu måste fyra människor offras för att rädda honom, och således dig.

Din plan är att söka äventyrerskan Milagros Tere Condals hjälp, erbjuda henne gott om pengar (300 dollar) för att ta dig och din dotter till Brittiska Honduras. Sedan hyr du fyra bärare i Belize, ger dig ut i regnskogen och förlöser Elias, din dotter och dig själv genom att offra bärarna.

Ett problem är att du inte riktigt vet var templet i regnskogen är. Du håller självklart allt du vet om anden för dig själv, och utger dig för att vilja finna Elias Jacksons kvarlevor.

STR	11	DEX	8	INT	17
CON	13	APP	9	POW	14
SIZ	15	SAN	39	EDU	18

Damage bonus: *1d4* Hit points: *14*

Skills:

Anthropology 80%, Arcaeology 60%, Astronomy 25%, Biology 45%, Credit Rating 55%, First Aid 50%, History 60%, Library Use 70%, Natural History 35%, German 40%, Spanish 35%, French 40%, Latin 50%, Greek 30%

Weapons:

Fist 40%, 1d3+1d4
Rifle 40%, 2d6+4



HANS REINER BRÜCKNER

Den artige men något fege kusinen till Milagros Tere Condal

Du är uttvingad i världen av en alldeles för okultiverad fader. Allra helst hade du velat sitta hemma i München, som du anser är världens vackraste plats. En av den belevade familjen Brückners medlemmar, uttvingad till ett smutsigt karibien!

Du gillar förstås din kusin Milagros, men hon behandlar dig inte som en jämlike. Istället låter hon dig skrubba däck och hjälpa den förbannade enfaldige tölpen Bartholomeus med maskinsmörjning.

Det enda som är bra med ön Dominica där ni nu befinner er är att du får dricka hur mycket sprit och öl du vill. Dessutom får du vara uppe så sent du vill, och har börjat bli en storrökare.

Du är femton år, och redan en herreman om du får säga det själv. Du försöker så gott det går att skydda dig mot solen för att behålla hudens blekhet, och skriver varje dag brev till din familj.

Du har försökt övertala Milagros att segla till tyskland, och kanske hon äntligen börjar bevakas. För endast en vecka sedan sade hon "vi får se".

STR	8	DEX	10	INT	13
CON	10	APP	15	POW	9
SIZ	12	SAN	45	EDU	14

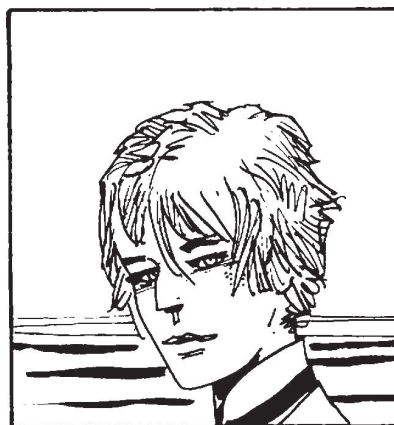
Damage bonus: *n/a* Hit points: 11

Skills:

Climb 40%, History 40%, English 40%, Latin 50%, Pilot Boat 19%, Ride 50%

Weapons:

Fist 40%, 1d3



BARTHOLOMEUS VAN EGGEL

Milagros Tere Condals sprättige och humoristiske följeslagare

Du är född i Amsterdam, men växte upp i norra Tyskland. Du har alltid varit en överlevare, som traskat genom livet svårigheter – sjukdom och svält, med ett leende på läpparna.

På din moders inrådan tog du vid 16 års ålder värvning ombord på ett fartyg, och lyckades ta dig till den tyska kolonin Togo, där du träffade Milagros Tere Condal. Då hon gav sig av ut i världen hängde du på, och har sedan dess varit en god medhjälpare åt henne.

Du är visserligen en uppsluppen man, men är också väldigt vidskeplig. Du räds havsmoster och onda ögat mer än knivslagsmål och polisproblem.

Ditt största problem för tillfället är att du inte har lyckats få tag på Lucky Strikes på väldigt länge. Du har försökt röka annat – pipa och handrullade kubanska cigarrer, men inget går upp mot en lucky i mungipan.

Du är trots din uppsluppenhet en god arbetare, och in till döden trogen mot Milagros.

STR	13	DEX	13	INT	11
CON	14	APP	9	POW	13
SIZ	14	SAN	60	EDU	9

Damage bonus: 1d4 Hit points: 14

Skills:

Accounting 35%, Bargain 50%, Dodge 40%, Electrical Repair 40%, Fast Talk 60%, Mechanical Repair 50%, Navigate 50%, German 50%, English 50%, Spanish 60%, Portuguese 30%, Pilot Boat 47%, Swim 40%

Weapons:

Fist 65%, 1d3+1d4
Rifle 50%, 2d6+4

