

Midnattsgästerna



System: Call of Cthulhu

Författare: Terje, André & David Nordin och Erik Alfredsson.

Scenariot tar ett steg ifrån skräckens rike och närmar sig en mer drömlig och fantastisk värld.

Inledning

Detta äventyr försöker inte följa mallen från någon av HP Lovecrafts berättelser, vare sig från Cthulhu- eller drömsviten utan använder sig av element från framför allt The Dream Quest of Unknown Kadath för att berätta en egen historia. Trots att det är ett äventyr till Call of Cthulhu innehåller det inte så mycket detektivarbete och bara vissa drag av skräck. Poängen är snarare karaktärsspelande och att skapa en känsla av hur rollpersonernas vardagliga verklighet upplöses och invaderas av något drömskt och fantastiskt från världar bortom vår egen.

Bakgrund

På Ön i Umeälven ligger ett litet hus, under första halvan av 1900-talet levde där en drömhäxa vid namn Jenny Berg tillsammans med sin katt och tillika spiritus familiaris Neko. Hon behärskade drömmandets konst och vandrade fritt mellan vår värld och jordens drömländer, där utforskade hon Sarnaths ruiner och lärde sig många hemligheter från oraklen i Mnar. Hon allierade sig med katterna i Ulthar och bistod dem i deras kamp mot månbestarna och saturnuskatterna. Hon kom att bli ett så stort hot att en större grupp månbestar under ledning av Nyarlathotep-prästen Yix'Slan gillrade en fälla för henne i hennes jordiska hem. De kallade på en katt från Saturnus och lyckades fånga häxan i kristallvarelseens kropp, under lång tid skulle varelsen hålla henne fången och sakta suga ur hennes livsensens. Häxans familiar, katten Neko lyckades komma undan och tog sin tillflykt till drömländerna. Efter lång tid har han nu funnit tecken på att hans mästarinna ännu är i livet och tänker försöka frigöra henne ur hennes fångenskap innan det är för sent.

Spelarna kommer att gestalta två grupper av rollpersoner – dels Neko och hans kattkumpaner och dels ett gäng studenter som just bildat ett kollektiv i häxans gamla hus.

Ankomsten till huset

Rollpersonerna har just anlänt till huset och möts av Gunnar Berg, deras granne och hyresvärd. Han hälsar dem varmt välkomna och hjälper dem att bära in flyttlådorna och förklarar att de kan se över möblerna i huset, de som de inte vill behålla kan ställas ute på gården så ordnar han att de körs bort eller huggs upp till ved. Han säger också att de är välkomna att använda bastun och badplatsen som finns på hans tomt.

Under kvällen kan rollpersonerna höra underliga ljud i huset, tassandet av små fötter och klor som klöser mot väggarna. Om spelarna vill att rollpersonerna ska undersöka huset kan de finna det dolda rummet som beskrivs under nästa rubrik annars bör spelledaren förklara att rollpersonerna somnar och byta till nästa scen.

Ett märkligt uppvaknande

Tidigt nästa morgon vaknar rollpersonerna på golvet i källaren. De är smutsiga och ligger intill en stor meterdjup grop, intill dem ligger spadar och spett. Allt tyder på att de grävt upp källargolvet men de har inga minnen av att ha gjort det.

Månbesten anländer

Under natten har en månbest anlänt, dödat Gunnar och genom en magisk illusion iklätt sig hans skepnad. Månbesten har jagat ned katterna och dödat dem, förutom Neko som lyckades undslippa

och fly till Ulthar. På morgonen bankar någon på dörren och ropar att om de inte öppnar huggar han sig in med yxa. På farstun står Gunnar Berg, men det är lätt att se att något är fel. Han uppträder helt annorlunda, talar korthugget och hotfullt och rör sig som om han vore berusad – den som är riktigt uppmärksam lägger märke till att golvet knakar när han rör sig som om han vägde flera hundra kilo! I sin hand håller han en vedyxa.

Gunnar frågar om det är rollpersonerna som dragit in katter på gården. Om rollpersonerna nekar och undrar vad han syftar på visar han dem den stora eken som står mellan deras hus – i en av de lägre grenarna hänger de misshandlade kropparna av två döda katter. Gunnar förklarar att rollpersonerna får ta ansvar för att ta bort kattkropparna och att han helst skulle vilja att de flyttade ut ur huset snarast möjligt. Eftersom det är ansträngande att upprätthålla den magiska illusionen går månbesten sedan in i Gunnars hus och låser dörren efter sig.

Polisen? Om rollpersonerna känner sig hotade och ber om hjälp från grannar eller polisen kommer månbesten bara att göra sig osynlig medelst sin magiska illusion. Om Gunnars hus genomsöks kommer hans kropp att upphittas, polisen kommer att be rollpersonerna att inte lämna staden eftersom de kommer att förhöras angående den gamle mannens död.

Undersökningar

Om rollpersonerna bestämmer sig för att undersöka sina omgivningar under dagen kan de finna följande:

Gunnars hus: Månbesten kommer att låsa om sig för att sedan släppa illusionen av Gunnars skepnad. Om man tar sig in i huset finner man följande:

- Gunnars döda kropp ligger i hans sovrum på övervåningen. Det finns inga tydliga tecken på dödsorsak utöver att hans ansikte är förvridet i ett uttryck av fruktansvärd skräck.
- Månbesten vandrar omkring i huset i sin verkliga skepnad. Upptäcker den rollpersonerna kommer den att angripa omedelbart.

Källaren: Om rollpersonerna fortsätter gräva i källaren hittar de inget speciellt eftersom kristallvarelsen befinner sig ur fas med vårt universum.

Det gömda rummet: På vinden finns en dörr dold bakom en hylla. Där bakom finns ett rum som stått orört sedan Jenny Berg bodde i huset. Här finns en arbetsbänk med följande saker (under ett täcke av dam):

- Ett underligt uppstoppat djur som ser ut som en utter med tentakler runt munnen. På träplattan som djuret monterats på står det "Zoog".
- En kristallkula. Genom att låta en ljuskägla falla genom kulan på gropen i källaren kan kristallvarelsen fasa in i vår värld.
- Torkade örter.
- Små snidade träfigurer, två decimeter höga, som föreställer människor med olika djurliknande drag (klövar, horn, klor, svans, tryne, näbb).

- Under bänken ligger en flätad näverkorg med en filt, stor nog för en katt.

Månbestens attack

Under kvällen mulnar det och ett ordentligt oväder med regn och åska sätter an. En tjock dimma börjar lägga sig runt huset och omgivningarna börjar förändras: träd och buskar antar märkliga former, underliga djur stryker runt huset eller flyger över himlen. Platsen börjar nu att slitras från den jordiska verkligheten, försöker man ringa i telefoner möts man bara av underliga ljud som knappast skulle kunna komma ur en mänsklig strupe, den som försöker ta sig genom dimman kommer alltid tillbaka till huset.

Om rollpersonerna inte lämnat huset ännu tappar månbesten tålamodet och går till angrepp. Iförd Gunnars skepnad och med yxa i hand tar han sig in i huset i syfte att hugga ihjäl rollpersonerna. I blixtskenet bryts månbestens illusion tillfälligt och visar dens sanna form.

När den förste av rollpersonerna dött är det dags att byta scen.

Krigsråd i Ulthar

Spelarna byter nu rollpersoner, dela ut katterna och be dem att lägga undan studenterna.

Staden Ulthar ligger i jordens drömländer och är vackert belägen i en grönskande dalgång genom vilken floden Skai flyter i sakta mak. I mitten av staden, omgivet av vitkalkade hus och färggrant blommande fruktträd, ligger ett tempel tillägnat kattgudinnan Bastet, där har fyra katter samlats i krigsråd.

I beskrivningen av kattrollerna finns information som rollpersonerna kommer att behöva diskutera. Neko bör förklara för de övriga katterna varför han kallat på dem och vad han behöver hjälp med.

Vår man på månen: Under mötet får Cleopatra bud från en spion bland månbestarnas tjänare – en man från Leng som katterna lyckats få i sin tjänst. Hans bild uppenbarar sig i en skål med vatten, i bakgrunden kan man ana månbestarnas stad. Mannen meddelar att månbestarna med hjälp av sina trogna tjänare från Leng håller på att rusta en krigsgalär redo att segla mot jorden för att försvara något mot katterna – vad vet han inte, men skeppet kommer att avresa vid midnatt. Innan de hinner avsluta samtalet upptäcks spionen av tre månbestar som släpar bort honom, bilden slocknar.

Uppenbarligen har katterna inte mycket tid på sig och är tvungna att agera snabbt.

Att gå mellan världarna: Katterna kan hoppa mellan världar, både mellan drömmens länder och jorden och mellan himlakroppar. Lättast är det att hoppa genom spegelbilder i vattenytor, till exempel till månen via dess spegelbild i en vattenpöl eller sjö.

Månstaden

Kanske bestämmer sig katterna för att göra ett förebyggande angrepp mot månbestarnas galär innan de beger sig till jorden, eller kanske delar de på sig så att vissa beger sig för att frigöra Jenny medan andra uppehåller månbestarna.

På månens mörka sida ligger månbestarnas stad, dess höga fönsterlösa torn är uppförda i grå månsten. I mitten av staden ligger ett tempel tillägnat Nyarlathotep, en trappstegspyramid krönt

med en svart kupol. Utanför staden förankras de svarta galärer med vilka månbestarna och deras tjänare, männen från Leng, färdas till platser i jordens drömländer och bortom.

En stor svart galär håller precis på att förberedas för avfärd under överseende av Yix'Slan. Tio månbestar och tjugo män från Leng finns på plats.

Om rollpersonerna angriper galären stiger Yix'Slan fram för att möta dem, de andra månbestarna lämnar respektfullt utrymme åt sin härförare. Om rollpersonerna vinner striden flyr månbestarna och männen från Leng under vilda tjut.

Saturnuskatten

Katterna anländer till huset på Ön strax före midnatt. Månbesten i Gunnar Bergs skepnad försöker göra slut på studenterna men de har barrikaderat sig i det gömda rummet på vinden och har än så länge lyckats hålla besten ute. Katterna kan känna igen månbesten på dess lukt även när den bär sin magiska illusion.

Om månbesten upptäcker katternas närvaro kommer den att göra sitt bästa för att döda dem allihop. Skulle någon av katterna dö kan de ersättas av kvarvarande studenter.

För att befria Jenny Berg behövs kristallkulan från det gömda rummet, genom att skina en ljustråle genom den mot gropen i källaren är det möjligt att få kristallvarelse som häxan fängslats att träda fram. Saturnuskatten kommer då att gå till angrepp för att hålla kvar sin fånge – om den tillintetgörs kommer dess kropp att falla i bitar och kvar blir Jenny som vaknar till liv något omtöcknad.

Mångalären: Om rollpersonerna inte redan tagit hand om månbestarnas galär anländer den en halvtimme efter midnatt. Om Jenny befriats kan hon uppehålla månbestarna och öppna en port genom vilken hon och rollpersonerna kan fly. Om rollpersonerna ännu inte lyckats befria henne när skeppet anländer är de chanslösa och månbestarna kan ta dem tillfånga och föra dem som slavar till månen.

Spelledarpersoner

Gunnar Berg, 52 år

Gunnar är Jennys systerson och den nuvarande ägaren till hennes hus. Han bor för sig själv i grannhuset och har hyrt ut Jennys hus till ett gäng studenter. Han arbetar på posten, är en trevlig och praktiskt lagd man som har tagit väl hand om den vackra trädgården runt Jennys hus. Han är mån om att studenterna som hyr av honom ska känna sig välkomna och ställer gärna upp och ger en hjälpande hand om det behövs.

Månbesten

En gråaktig, slemmig paddlik varelse utan ögon men med ett knippe små skälvande rosa tentakler på nosen. Besten väger lika mycket som en häst, men kan omforma sin kropp så att den inte kräver så stort utrymme. Likt alla av dess släkte är den sadistiskt grym och uppskattar att skrämma och plåga andra varelser. Den best som dödar Gunnar Berg och antar hans skepnad är där för att jaga bort katterna och människorna från huset för förhindra att häxan blir fri.

STR 16 CON 13 SIZ 20 INT 16 POW 10 DEX 10

Move: 7 DB +1D6 Weapon: Yxa 50%, 1D8+2 Sanity loss: 0 / 1D8 HP: 16

Yix'Slan, Präst av Nyarlathotep

Denna bjässe till månbest är inte bara större än sina likar utan också invigd kulten av deras herre Nyarlathotep. Yix'Slan förfogar över ett flertal besvärjelser och en styrka på tio månbestar (värden som ovan) och tjugo men från Leng. Där några av monstrets tentakler borde sitta på nosen är istället ett fult ärr från en strid med drömhäxans familj, katten Neko.

STR 17 CON 14 SIZ 23 INT 17 POW 18 DEX 10

Move: 8 DB +1D6 Sanity loss: 0 / 1D8 HP: 18 MP: 18

Spells: Clutch of Nyogtha (kostar 1 MP till att börja med, magikerns MP mot målets på motståndstabellen, om magikern lyckas tappar målet 1D3 HP, besvärjelsen kan återupprepas genom att betala dubbelt så många MP som det antal HP målet tappat).

Män från Leng

Dessa halvmänniskor ser ut som sagans satyrer – de har ludna hovförsedda bockben, krökta horn och rysliga vassa tänder. De är månbestarnas lydiga tjänare och soldater.

STR 10 CON 10 SIZ 13 POW 10 DEX 10 APP 7

Move 8 DB:- HP: 12 Weapon: Spear 40%, 1D8+1 Sanity: 0 / 1D5

Saturnuskatten

En märklig varelse sammansatt av kristaller som gnistrar i regnbågens alla färger. Dess kropp är fyrbent, svansförsedd och har ett huvud med stora ögon, den rör sig graciöst och smidigt. Varelsen frambesvors av månbestarna och i utbyte mot att få sluka hennes livsessens har den lovat att hålla häxan fången.

STR 14 CON 20 SIZ 16 INT 13 POW 18 DEX 19

Move: 10 HP: 18 DB: +1D6 Sanity: 0 / 1D4

Weapons: Bite 60%, 1D6, Paw 60%, 1D4

Spells: Shrivelling (kostar X MP och tar 2 rundor att kasta, ställ magikerns MP mot målets på motståndstabellen, om magikern vinner tappar målet lika många HP som magikern spenderade MP)

Björn Karlsson 23 år.

Björn är född och uppvuxen på Västerslätt i Umeå. Sedan barnsben har han varit intresserad av djur och natur och började för ett år sedan att plugga till biolog på universitetet. Han har en terrier som heter Trofast som han fick av sina föräldrar när han fyllde 15. Björn har alltid varit en glad person som gillar komiska upptåg och har en förkärlek för att bege sig ut i naturen för att vandra, skåda fågel eller fiska.

Björn är den av de fyra studenterna som precis ska flytta in i huset på Ön som hittade åt det och varit den drivande i att få till kontraktet. Han har varit tillsammans med Anna i tre år, men de bestämde sig för ett halvår sedan att göra slut eftersom de tyckte att deras umgänge bättre passade som kompisrelation än ett förhållande. De är fortfarande väldigt goda vänner och kan ofta ses gåendes hand i hand på Umeås gator. Björn känner Jerker genom Anna och tycker att han verkar vara en lovande kollektivkamrat men har inte bemödat sig att verkligen lära känna honom. Björn anser att Jerker har potential till att bli en sann vän, men han oroar sig lite för vilka egenheter Jerker kommer visa sig ha när de väl flyttat in i kollektivet tillsammans. Elin känner Björn enbart till namnet och ett mejl som han fick efter att ha annonserat om den sista platsen på kollektivet på internetsidan blocket.

Tre egenskaper: Skojare, Uthållig, Godhjärtad.

STR 12	CON 13	APP 11
SIZ 11	INT 13	POW 14
DEX 12	EDU 16	

Idea: 65 Luck: 70 Know: 80

HP: 13 SAN: 70 MP: 14

Weapons: Fist 50%, 1D3; Head 10%, 1D4; Kick 25%, 1D6.

Skills: Biology 20%, Conceal 15%, Dodge 24%, Fast talk 10%, First aid 30%, Hide 15%, Jump 25%, Listen 25%, Persuade 15%, Sneak 10%, Spot hidden 25%, Swim 25%, Throw 25%.

Elin Rörstrand 24 år.

Elin kommer från Rättvik i dalarna och är väldigt konstintresserad. Hon målar själv tavlor och tecknar en och annan teckning men hon skulle inte kalla sig konstnär. Istället har hon fastnat för att analysera andra konstnärers verk och har nyligen skrivit en C-uppsats om symboliken kring Leonardo Da'Vincis Nattvarden som föreställer Jesus sista måltid. Elin är ganska blyg och känner inte särskilt många personer i Umeå ännu förutom de hon studerat konstvetenskap tillsammans med i nu ett och ett halvt år. Hon ska nu börja på sin sista termin inom konstvetenskap och kände att hon vill vidga sina vyer genom att svara på en annons på internetsidan blocket där ett huskollektiv sökte en fjärde medlem. Hon har skrivit ett mejl till Björn som verkar vara den drivande medlemmen i kollektivet och talat i telefon med honom en kort stund dagarna innan inflyttningen ska ske. Efter vad hon har fått reda på genom de beskrivningar hon fått av de tre andra som hon ska flytta in med så känner hon att det förmodligen kommer att bli trevligt att ha liv och rörelse kring sig istället för hennes lilla källarvåning hon bott i de närmaste två åren.

Elin gillar förutom konsten att sitta och läsa med tända ljus runt omkring sig. Hon är en lugn och eftertänksam tjej, men uppskattar då och då festligheter då hon tycker det är skönt med liv och rörelse runt sig i små mängder.

Tre egenskaper: Blyg, Kreativ, Eftertänksam.

STR 11	CON 11	APP 10
SIZ 10	INT 14	POW 14
DEX 12	EDU 17	

Idea: 70 Luck: 70 Know: 85

HP: 10 SAN: 70 MP: 14

Weapons: Fist 50%, 1D3; Head 10%, 1D4; Kick 25%, 1D6.

Skills: Art 30%, Conceal 15%, Dodge 24%, Fast talk 5%, First aid 30%, Hide 20%, Jump 25%, Listen 25%, Persuade 10%, Sneak 20%, Spot hidden 25%, Swim 25%, Throw 25%.

Jerker Svensson 25 år.

Jerker är en livfull kille i sina bästa år. Han kommer från Sundsvall och flyttade upp till Umeå för tre år sedan efter att han blivit less på att bo i samma gamla stad år ut och år in. Han älskar spel i alla dess former men har en förkärlek för dator- och tv-spel. Han studerar just nu till programmerare på universitetet och har en dröm om att någon gång börja jobba på en spelstudio och hjälpa till att skapa ett fantasy spel i episka proportioner. Förutom att sitta framför datorn som mycket av hans tid går till så är han väldigt social och gillar att gå på kaféer och umgås med vänner och bekanta. Han har lätt för att skaffa vänner och brukar några gånger i veckan bege sig till Iksu för att styrketräna och spela beachvolleyboll med sina vänner. På senare tid har han börjat umgås med Anna som han träffade på Täfteåfestivalen i början på sommaren. Jerker och Anna har sedan dom träffades kommit närmare och närmare varandra och Jerker känner nu att han är nykär. Det enda problemet som han ser det är att Anna och Björn ganska nyligen gjorde slut och att det fortfarande verkar finnas något band dem emellan. Han vet inte om han ska säga som det är till Anna eller om han ska vänta och inte berätta något förrän dom har bött i kollektivet ett tag.

Om man bortser från att Anna och Björn har varit tillsammans så tycker han att Björn är en trevlig kille, men då han sett de båda gå och hålla varandra i handen på stan några gånger så kan han inte hjälpa att han känner ett styng av svartsjuka ibland.

Tre egenskaper: Socialt kompetent, Tränad, Intelligent.

STR 13	CON 14	APP 11
SIZ 12	INT 12	POW 11
DEX 14	EDU 15	
Idea: 60	Luck: 55	Know: 75
HP: 13	SAN: 55	MP: 11

Weapons: Fist 50%, 1D3; Head 10%, 1D4; Kick 25%, 1D6.

Skills: Computer use 45%, Conceal 15%, Dodge 28%, Fast talk 5%, First aid 30%, Hide 10%, Jump 25%, Listen 25%, Persuade 10%, Sneak 10%, Spot hidden 25%, Swim 25%, Throw 25%.

Anna Jonsson 22 år.

Anna är liksom Björn född och uppvuxen i Umeå, men hon har vuxit upp på Sofiehem i en villa med sina föräldrar och tre katter. Anna jobbar inom hemtjänsten men ska snart börja studera till psykolog då hon i sitt arbete träffat många ensamma och deprimerade människor som hon inte känner att hon kunnat hjälpa på ett fördelaktigt sätt i det yrke hon nu har. Anna är flitig i det hon gör och har ett oerhört stort hjärta när det gäller människor som har det svårt i hennes omvärld. Hon hjälper till med att arbeta som volontär på Öppen Gemenskap några helger i månaden och står ibland på onsdagarna på Vasaplan och delar ut kaffe och bullar till de hemlösa i staden. När Anna inte hjälper sina medmänniskor så brukar hon gärna följa med Björn på sina vandringar ute i naturen eller sitta på ett kafé och tala om livets mysterier med Jerker. Hon känner att Jerker som hon träffade på Täfteåfestivalen är en underbart trevlig kille och kanske längre in i framtiden möjlig pojkvän. Men just nu trivs hon som singel och älskar att kunna ta långa sovmornar eller sena nätter utan att ha någon annan att bekymra sig över. Anna känner också att det ska bli skönt med en tjej till i kollektivet då hon helst inte bara skulle vilja bo med en massa killar. Hon har en ganska jämnt balanserad umgängeskrets med nästan lika många tjejer som killar och tycker att det är det bästa sättet att ha det på.

Tre egenskaper: Givmild, Strukturerad, Flitig.

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

Idea: 65 Luck: 55 Know: 70

HP: 11 SAN: 55 MP: 13

Weapons: Fist 50%, 1D3; Head 10%, 1D4; Kick 25%, 1D6.

Skills: Conceal 15%, Dodge 24%, Fast talk 5%, First aid 50%, Hide 15%, Jump 25%, Listen 35%, Persuade 20%, Sneak 10%, Spot hidden 25%, Swim 25%, Throw 25%.

Neko

Du är född och uppvuxen på Ön (i Umeälven, i Umeås utkanter) där du uppfostrades av Jenny Berg, en människa och drömhäxa. Hon lärde dig förstå människornas tungomål och du visade henne nattens och drömmens hemligheter, tillsammans utforskade ni många av både jordens och drömländernas mysterier. Ni lärde känna katterna i staden Ulthar och följde dem på deras färder till månens mörka sida där ni lekte och slogs med de vidriga månbestarna och deras allierade, de främmande kattliknande kristallvarelserna från Saturnus.

En natt när ni kom hem till stugan på Ön förändrades allt – den sluge månbesten Yix'Slan, präst av demoguden Nyarlathotep, hade gillrat en fälla och lyckades fånga Jenny genom att en saturnuskatt slingrade sin kristallkropp runtom henne och fängslade henne i sitt innandöme. Du slogs med Yix'Slan och rev av flera av hans äckliga nostentakler men lyckades inte rädda din mästarinna. I tron att Jenny var död flydde du och vandrade sorgsen genom drömmens länder.

Du drog dig tillbaka och spenderade många år med att meditera på berget Ngranek – tills en kväll då du fick en vision som talade om för dig att din mästarinna inte var död utan bara fängslad av kristallvarelserna. Med förnyat hopp bestämde du dig för att försöka befria Jenny ur den förhatliga saturnuskattens klor – om det så skulle kosta dig livet.

Det första försöket genomfördes i går kväll och var en total katastrof! Du hade rekryterat en grupp erfarna krigare, Tom, Svarten och Übel. Ni undersökte huset och fann att fyra människor flyttat in, genom att låna deras kroppar under natten kunde ni gräva upp den plats där kristallvarelserna gömt sig, men sedan brakade helvetet loss. Det fanns en förrädare i gruppen – Übel var i själva verket en Zoog i förklädnad! Ni blev ledda i en fälla och en månbest tog Tom och Svarten, det var bara med nöd och näppe som du själv undkom.

Du förstår att tiden är knapp nu, månbestarna känner till din plan och försöker förmodligen nu att lägga en ny fälla. Du har samlat tre av de bästa krigarna och magikerna bland Ulthars katter för att få jobbet gjort. Ni måste ta er till huset på Ön, hämta Jennys kristallkula i hennes gömda arbetsrum på vinden och med dess hjälp mana fram kristallvarelserna för att besegra den innan fler månbestar hinner dit.

Utseende: En nattsvart katt, med bara en halv svans (den nedrige Yix'Slan bet av den i er strid).

STR 3	CON 8	APP 10
SIZ 2	INT 15	POW 15
DEX 32	EDU 18	

Idea: 75 Luck: 75 Know: 90

HP: 5 SAN: 75 Move: 10 MP: 15

Weapons: Bite 30%, 1D4; Claw 40%, 1D3; Rip 80%, 2D3.

Spells: Spectral razor (kostar 2 MP och 2 SAN, tar 2 rundor att kasta, skapar en spöklik klinga som ger 1D6 i skada per runda, för varje runda utöver den första kostar det 2 ytterligare MP att upprätthålla klingan).

Skills: Climb 70%, Dodge 80%, Dreamlore 50%, Grapple 40%, Hide 60%, Jump 70%, Listen 60%, Scent 60%, Sense danger 20%, Sneak 70%, Spot 60%

Felicia

Du är den sjunde dottern av en sjunde dotter född när Lejonets stjärnbild stod i konjunktion med månen och planeten merkurius och därför en mycket begåvad magiker. Du har studerat under de främsta mästermagikerna bland Ulthars katter och har gått segrande ur dueller med trolldomskunniga både Celephais och Mnar.

Neko, en ärrad gammal äventyrare och före detta familiar till en jordisk drömhäxa, har kallat dig och några andra till Bastet-templet i Ulthar för att diskutera ett farofyllt uppdrag han behöver hjälp med.

Utseende: En katt med gyllene päl och en brun fläck över vänster öga.

STR 2	CON 7	APP 13
SIZ 1	INT 18	POW 20
DEX 31	EDU 18	

Idea: 90 Luck: 100 Know: 90

HP: 4 SAN: 100 Move: 10 MP: 20

Weapons: Bite 30%, 1D4; Claw 40%, 1D3; Rip 80%, 2D3.

Spells:

Baneful dust of Hermes Trismegistus:(kostar 4 MP, skapar 1D6+1 doser av ett gyllene pulver som kan kastas mot icke-jordiska varelser som då tar 2D6 i skada

Dominate (kostar 1 MP och 1 SAN, om målets POW övervinns på motståndstabellen lyder målet kommandon tills nästa stridsrunda)

Flesh ward (kostar 1D4 SAN och X MP, varje spenderad MP ger 1D6 skydd mot fysiska attacker som nöts ned i takt med skadan som absorberas)

Healing (kostar 12 MP och 1 SAN, återställer 2D6 HP)

Power drain (kostar 1D8 SAN, jämför magikerns och målets MP – om magikern vinner stjälar denne 1D6 MP från målet, om magikern förlorar tappar denne 6 MP till målet)

Skills: Climb 70%, Dodge 70%, Dreamlore 50%, Grapple 30%, Hide 50%, Jump 70%, Listen 60%, Scent 50%, Sense danger 20%, Sneak 70%, Spot 50%

Hemmingway

Du är en veteran bland Ulthars krigarkatter i likhet med många av dina förfäder. Du har försvarat staden mot fientliga Zooger och deltagit i många framgångsrika räder mot månbestar och saturnuskatter på månens mörka sida.

Neko, en ärrad gammal äventyrare och före detta familiar till en jordisk drömhäxa, har kallat dig och några andra till Bastet-templet i Ulthar för att diskutera ett farofyllt uppdrag han behöver hjälp med.

Utseende: En grå katt med vita fläckar.

STR 3	CON 8	APP 11
SIZ 2	INT 13	POW 13
DEX 31	EDU 14	

Idea: 65 Luck: 65 Know: 70

HP: 5 SAN: 65 Move: 10 MP: 13

Weapons: Bite 50%, 1D4; Claw 60%, 1D3; Rip 80%, 2D3.

Spells: -

Skills: Climb 70%, Dodge 90%, Dreamlore 50%, Grapple 50%, Hide 60%, Jump 70%, Listen 60%, Scent 50%, Sense danger 40%, Sneak 70%, Spot 60%

Cleopatra

Du är en erfaren spanare bland Ulthars katter. Du har själv infiltrerat månbestarnas stad på månens mörka sida, tagit dig levande genom Zoogernas nästen i den Förtrollade Skogen och smugit fram genom Klegs djungler. Ingen annan känner nattens stigar som du, ingen annan ser, hör och luktar vad som rör sig i skuggorna så väl som du.

Neko, en ärrad gammal äventyrare och före detta familiar till en jordisk drömhäxa, har kallat dig och några andra till Bastet-templet i Ulthar för att diskutera ett farofyllt uppdrag han behöver hjälp med.

Utseende: En vit katt med svarta fläckar.

STR 2	CON 7	APP 12
SIZ 1	INT 13	POW 13
DEX 31	EDU 14	

Idea: 65 Luck: 65 Know: 70

HP: 4 SAN: 65 Move: 10 MP: 13

Weapons: Bite 30%, 1D4; Claw 40%, 1D3; Rip 80%, 2D3.

Spells: -

Skills: Climb 90%, Dodge 80%, Dreamlore 50%, Grapple 30%, Hide 80%, Jump 90%, Listen 80%, Scent 80%, Sense danger 50%, Sneak 100%, Spot 80%

Fraid Herat, 23

Du flyttade till Stockholm, Sverige som sex åring med din familj. I skolan klarade du dig bra, mycket bättre än dina äldre syskon som hade svårigheter med språket. Du och dina vänner hittade tidigt ett gemensamt intresse i sporten. Fotboll på somrarna och styrketräning och simning under vintrarna, allt för att hålla drömmen om elit idrotten vid liv.

Denna dröm höll i sig genom hela högstadiet och långt in på gymnasiet men tillslut krävde studierna mer tid och du fick lov att sluta med fotbollsträningarna. Efter gymnasiet fick du jobb på den lokala matvarubutiken och du sparadepengarna för flytten till Umeå och ditt kommande liv på universitetet. Du funderade länge på vilket program du skulle läsa men tillslut landade du på Företagsekonomi. Livet i Umeå har än så länge innehållit träning på Iksu, utgång med klassen på klubben Rex och en och annan Hockeymatch, du utger dej för att hålla på Björklöven men egentligen är det DIF som gäller.

Du har under senaste året bott i en studentkorridor men när du såg en annons på Blocket där folk sökte kollektiv vänner var du inte sen på att anmäla dig. Du blev strax därefter uppringd om att du fick plats i kollektivet, ni ska flytta in i ett hus på ön i Umeälven, mellan Strandpilen och flygplatsen.

Nu hoppas du bara att det är bra personer du kommer bo med...

Tre egenskaper: atletisk, utåtriktad, snål

STR 14	CON 14	APP 13
SIZ 14	INT 12	POW 10
DEX 12	EDU 14	

Idea: 60 Luck: 55 Know: 70

HP: 14 SAN: 55 MP: 10 DB: 1T2

Weapons: Fist 55%, 1D3 + DB; Head 15%, 1D4 + DB; Kick 35%, 1D6 + DB.

Skills: Climb 45%, Dodge 24%, Fast talk 15%, Grapple 35%, Power Pointing 35%, Networking 25%, Spot hidden 25%, Swim 45%, Sport lore 70%, Throw 30%.

Felix

Du växte upp i New Orleans gränder, Jazz och Blues musikens rytmer drog dig till klubbarna. Där träffade du andra katter som hade rytmen i blodet. De berättade om länder långt bort där musiken var utomjordisk och förtrollande på helt andra sätt än den musik du var van med.

En kväll togs du med genom de nyregnade vattenpölnarnas yta bort till drömda länder och fantastiska platser. Du lärde dig att himlens alla planeter och månar hade en spegelbild i drömmarnas värld, du trodde att allt var fantastiskt och underbart i dessa länder, men du hade fel.

På dolda platser vilade fador från mardrömmar. Månbestar och Saturnuskatter, behornade män från Leng och de flerlemmade Gugerna i deras möra hålor i underjorden.

Efter att dina ögon öppnats för dessa hemska nyheter gick du genast med i katternas arme och sökte dig till Bardernas skrå, musiken var ditt liv och nu skulle det bli ditt vapen.

Neko, en ärrad gammal äventyrare och före detta familiar till en jordisk drömhäxa, har kallat dig och några andra till Bastet-templet i staden Ulthar för att diskutera ett farofyllt uppdrag han behöver hjälp med.

Utseende: Du är en grå blandras katt

STR 2	CON 6	APP 18
SIZ 2	INT 11	POW 19
DEX 30	EDU 12	

Idea: 55 Luck: 95 Know: 60

HP: 4 SAN: 95 Move: 10 MP: 19

Weapons: Bite 25%, 1D4; Claw 40%, 1D3; Rip 75%, 2D3.

Skills: Climb 70%, Dodge 80%, Dreamlore 45%, Hide 65%, Jump 75%, Listen 65%, Scent 35%, Sense danger 25%, Sneak 70%, Spot 40%, Sing 45%

Spells

Scream of Tenebrae: Kostar 2MP och 1SAN, rulla POW x4 (76%), lyckas du orsakar du 2T4 skada på offret.

Ulthars wondrous anthem: Kostar 2MP, under nästa runda får alla katter som hör sången +10% på alla färdigheter.