NÄR VAR TAR SIN

HOLY LAKE OMRÅDET

Holy Lake är ett heligt område, det är naturreservat, och här ligger en begravningsplats som härstammar från 1600-talet. Troligtvis har Oglalaindianer alltid begravt sina döda här. Arkeologer har daterat 1 grav till 1200-talet. Det finns ingenting av värde i mineralväg (tror man), det är mycket vacker natur och en vandringsled går strax utanför reservatsgränsen. Det finns massiva berg med stora outforskade grottsystem.

DRÖMNÄTET

Långt nere i ett av bergsmassiven, i grottsystemen, finns det en grupp kultister. De har varit sysselsatta med att väva drömnätet sedan några år tillbaka. Holy Lake är ett ostört område, få människor kommer någonsin förbi, därför har aktiviteterna kunnat fortgå.
CHORAZIN, den del av Chtulu som är psykiskt tillgänglig, föder sig på drömnätet. För att kunna hålla detta nät aktivt måste man föda det på människor. Målet är att frigra Chtulu´s avatar. Chorazin gör drömmar verkliga, går in i sina tjänares drömmar och förvandlar dem långsamt. Holy Lake har varit ett kultistställe sedan 1700-talet och drömnätet har varit aktiverat förut, men då misslyckades försöket och alla kultisterna förintades.
Nu bor kultisterna långt nere i systemet, de tar sig in och ut genom en gång som mynnar ut bortom reservatsområdet. Problemet för dem just nu är att nätet kräver mer och mer människor. polisen har börjat uppmärksamma alla försvinnanden i området.

Nu inväntar man stjärnbilden ALDEBARANS resning då man skall åkalla HASTUR.
Inne i det stora bergrummet är nätet uppspänt mellan 4 monoliter.
De personer som finns här just nu är:
David S. Boyer, Walther Meyers, Thomas Nebbia, Norman Chaffer, Eileen Emerson (ledaren), Nathaniel Kennedy, Volkmar Wenzel, Dee Andella och Margaret Bledsoe.

De har nu nästan slutfört de 9 meditationerna, en för varje kultist. Eileen skall snart göra den sista. Hon är en icketransformerad Deep Old One.

HASTUR

Besätter någons kropp, den måste vara levande. Vid besattheten förändras den, blir fjällig, grågrön, lös. Armarna blir tentakler. I strid försöker Hastur gripa offret med tentaklerna. Om han lyckas dör offret genast. Han kan också sticka in tentaklerna i kroppen, suga ut kroppsvätskor, det blir bara ett tomt skal kvar. När Hastur åkallas och manifesteras måste 3 personer inom c:a 20 m slå dodge eller dö. Hastur måste försvinna när Aldebaran kommer ur synhåll.

FÖR ATT DÖDA EILEEN krävs det att hon blir skjuten med en direkt träff i huvudet eller hjärtat. det måste vara ett kraftigt vapen. Hon kan också dödas av det medicinhjul som Crow bär, om det pressas mot hennes hjärta. Eileen är den som kan Hasturs sång som kallar ned honom till jorden.

ÖVRIGA NPC:s

Bert Many Horses	Apphia Thousand Flower
White Heart (kv)	Esther Red Deer Barlett
Gary Pretty Bird	Christine Crawing Bird
Howard Pile-Of-Clouds	Roy Morning Glory
Gordon Spotted Eagle Young	Rosalie Strikes Hard

Roaring Bear är för närvarande den ende medicinmannen i området. Han är i 60-års åldern. Han organiserar riktiga soldanser, detta är mycket hemligt eftersom de vitas myndigheter inte ser välvilligt på detta.

****

DAG 1

Det skall firas bröllop i traditionell stil, Marks syster Anne skall gifta sig med Christopher Pretty Bird.

RUNS har sovit oroligt, drömmarna blir bara värre och värre.
THUNDER som organiserar hela utflykten, bör ha en hel del att göra.
MARK kör sista etappen till Little Creek.
EAGLE skall hjälpa till att göra iordning festplatsen. Han har en cyckel så det tar inte lång tid att komma dit.
CROW vaknar upp i sin husvagn. Det känns som om han supit i flera dagar.

Var och en gör sitt.
Festen skall börja kl:16.00
Nästan alla kommer att ta på sig traditionellt.

Marks entre´bör vara dramatisk - Thunder känner nog inte igen honom.

Mark ser INTE ut som en indian, mer som en övervakare.

det bör påpekas det lämpliga i att han byter om. den ende som har extra är Eagle.
Eagles verkstad. prydlig, välordnad. På ena väggen hänger 4 cermonidräkter; en röd, en gul, en svart, en vit. Han lånar inte ut

den gula. Ytterligare finns montrar med hans arbeten, hans städ och alla punslar. I ena hörnet finns Jim Fox Moons keramikverkstad.

På festen dricks det och dansas hej vilt.
4 olika trumlag spelar.
Brudparet får ta emot gåvor av alla de slag.

OM Crow dricker alkohol kommer han att kräkas.
OM någon flyter runt kommer denne att höra ett samtal med några AIM:are som upprört diskuterar den senaste tidens trakasserier från polisen. 4 människor: 3 röda och 1 vit har försvunnit. Den vita var en kvinna som sist sågs liftande utanför Little Creek. AIM:arna tror att någon försöker starta ett bråk.

Fest, fest, massor av fest.

DAG 2

Sällskapet skall ge sig av.
Packning?
Hur fördelas hästar?
Hur ställer sig Mark till ridning?

1 dagen är allt kul: miljön, luften, naturen.

DAG 3
Hur mår man när man ridit en hel dag?

Frukost avätes.
Phoenix noterar att det är mycket asfåglar i skogen (ges på en LAPP)

På eftermiddagen kommer man fram till lägerplatsen.
Phoenix och Runs var där för 1 månad sedan och städade upp.
De reste över en tipi.

Pyssla och dona.
Om någon går över till begravningsplatsen, slås denna person av;
hur fridfullt det är!

Det blir en stilla sommarkväll.
Innan Phoenix skall somna tycker han sig höra Luiannes röst från skogen; klagande och lockande.

OM han går ut i skogen, så startar hela undergångsscenariot. Han kommer han till en glänta där det finns en uppgrävd plätt. Ett djur verkar ha varit där och försökt gräva upp något. Om han böjer sig ned för att gräva lite, skrapar han fram en hand (1D6 san)
Om han inte går ut i skogen, sover alla som stockar hela natten.

DAG 4

Det är fruktansvärt varm och kvavt när de vaknar.
Massor av insekter.

OM Runs "känner in sig" med jorden, kommer han att höra hur den skriker. Medvetandet bort.(1D6 san)

LAPP till Crow "du hör pow wow musik från begravningsplatsen"

1 häst sliter sig plötsligt och sticker.
Om någon följer efter den hittar de graven.

Insekterna blir fler och fler.

Skogen verkar tränga sig på dem.

3 av hästarna rymmer

Den sista hästen faller omkull och dör framför ögonen på dem (1D3 san) Den sväller långsamt, knakar, och spricker.

Insekterna blir fler och fler.

Försök jaga partyt till begravningsplatsen så de fattar att de måste stanna där.

Från skogen kan dessutom följande ting komma:
1-en räv utan päls.
2-en älg som anfaller.
3-en hjort som faller ihop och skrumpnar samman framför dem.

Skott dödar förståss, när djuret dött sväller det upp och spricker. inälvorna är en enda geggig soppa. Det STINKER.

(Allt detta har att göra med den 9:e meditationen som är i full gång)

Begravningsplatsen är det enda säkra stället.

När/Om de tar sig dit kommer de att se hur hela platån på berget är täckt av asfåglar. Vi talar om 100-tals!

Nu beror det hela på hur tokiga folk har hunnit bli och var de befinner sig.
Skulle de försöka ta sig därifrån blir de stoppade av en Bayakhe.
CROW kan sätta sig ned och försöka komma i kontakt med sin vision. I så fall kommer han att höra "döda den rödhåriga kvinnan"

Kultisterna kommer att svärma upp ur grottorna då någonting stör deras koncentration. Det är Crows närvaro.

OM nu någon skjuter Eileen, så är det bra, då kommer partyt att tro att de har klarat det hela. Men icke! Eileen har redan gjort Hasturs sång och han är på väg.
Det går att rädda hela saken om någon, dvs Crow, tar sig ned i grottsystemet, hittar rummet, placerar sig mitt under drömnätet och offrar sin själ. Han dör inte med blir galen. Nätet kommer då att falla sönder då hans själ innehåller de 4 ryttarnas kraft. Alla kultister dör.
****

Om partyt ignorerar alla ledtrådar och fällor är detta plan 2. Ponera att de tar sig in i grottan. Där kommer de att bli vittne till en offer ritual. 4 personer leder in en 5:e som placeras på ett altare. En kvinna kommer in, hon målar mannens nakna kropp med gul färg. Om man tittar på färgen länge verkar den leva. Kvinnan drar fram en kniv,höjer den och börjar klagande sjunga. Mannens kropp börjar rycka okontrollerat. hans skinn bubblar och brister. kroppen sväller och spricker. (alla förlorar 1 san)
Drömnätet sänker sig ned, mannens kropp verkar sugas in i nätet och det ändrar långsamt färg; från vitt till svagt rosa. Samtidigt ger det ifrån sig en hög skärande ton.
Här kan partyt bli upptäckt och en jakt ned i grottorna tar vid.

De tar sig ut, alla fåglar är döda, frystorkade verkar det.

Nu kommer Bayakheen och mumsar i sig 2 av medlemmarna. Kroppsdelar regnar ned över de andra (1D8 san)

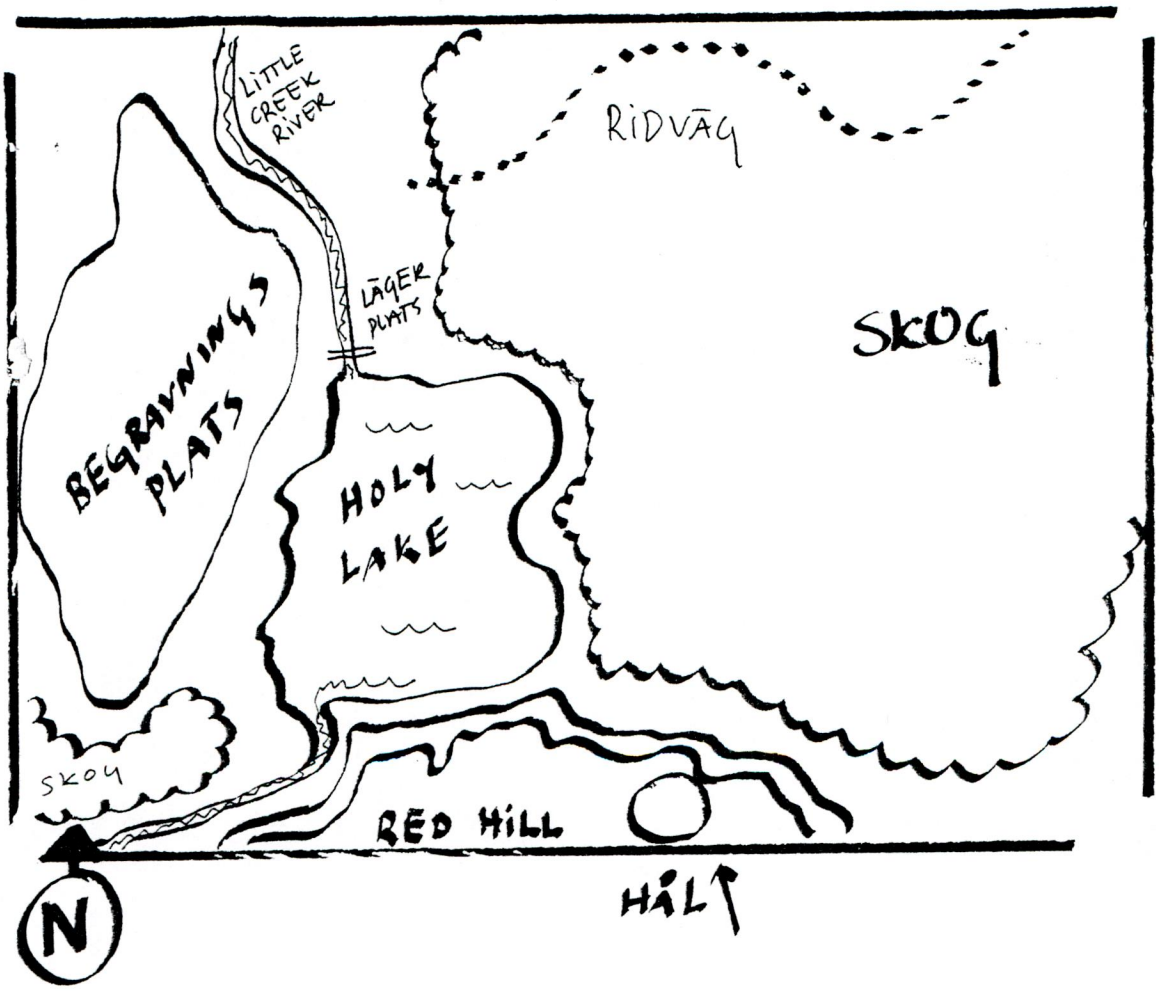
Om det överhuvudtaget finns någon kvar i partyt som är vid sina sinnens fulla bruk, så låt de ta sig till begravningsplatsen. Där kan Hastur få komma och mumsa i sig dem. ALLA utom Crow.Hastur kommer som en komet ut ur stjärnbilden. Jordbävningar skakar hela USA, Torka sprider sig blixtsnabbt, alla dör.
****

PLAN 3

Om de klättrar in i grottorna...

det är svårt att klättra c:a 70 m rakt upp.

Om alla klarar sig upp, kan de bli attackerade av fåglarna om de inte rör sig försiktigt. Kommer de fram till hålet, så ser de drömnätet och personer som rör sig där under. Samma offerscen upprepar sig. De kan ta sig ned via en gång, de kommer att bli överfallna av kultister. OM Crow lyckas ta sig fram till nätet så är han ensam kvar. Hur han är gör tar nätet hans själ och förstörs. Crow blir galen.


LITTLE CREEK RIVER
RIDVÄG
LÄGER PLATS
SKOG
BEGRAVNINGS PLATS
HOLY LAKE
SKOG
RED HILL
HÅLT
N

CHRISTOPHER GROWING MEDICINE EAGLE

Medicine Eagle var den som råkade mest illa ut av det "gamla gänget". Efter deras lilla äventyr hamnade Eagle i fängelse. I 4 år satt denne frie ande inspärrad. Hur han klarade sig? Genom att bli värst. Därför blev också hans 2-åriga fängelsestraff förlängt till 4 då han var inblandad i ett bråk där en annan fånge blev ihjälslagen. Hans skuld kunde inte bevisas, med han fick påbackning i alla fall.

I veckor drömde Eagle om mannens ögon i det ögonblick då skiftnyckeln träffade huvudet....

När Eagle blev frisläppt återvände han till Pine Ridge, utbildade sig vid reservatets hantverksuniversitet, och etablerade sig som silversmed, han har även börjat arbeta med kombinationen silver och trä. Han övade även upp Oglaladialekten, och talar den obehindrat. Han tillbringar mycket tid tillsammans med de övriga, utom Crow.
Eagle är en mycket skicklig hantverkare. Hans arbeten, speciellt de i trä och silver, har börjat bli kända och säljer bra. Pengar underlättar livet, det vet han och han sparar för att kunna ge sin son, Cutting Tracks (6 år), en bra start i livet. Sonen bor med sin mamma i ett litet samhälle utanför reservatet. Hon är Chippewa.

Eagle är c.a 170 cm lång, och välbyggd. Han tränade mycket i fängelset och har fortsatt med det. Han försöker att dra så lite uppmärksamhet som möjligt till sin egen person, han trivs bäst i grupp. Han är gladlynt, och ganska harmonisk, han är mycket försiktig med alkohol. För två år sedan genomgick han sin "vision quest", han fick stark medicin av Buffalo White Woman, han har sedan använt den i sitt konsthantverk (varje föremål han tillverkar helgas åt henne). För 3 år sedan dansade han sin första soldans, han planerar att göra om det nästa år.

Eagles familj bor utanför reservatet, fadern driver en bensinstation.
Eagle har 8 syskon varav 1 sitter i fängelse för rån,
2 vet han inte var de är, 1 syster bor i Los Angeles, 1 bror arbetar
i New York, de andra tre bor på reservatet.

Eagle äger: 1 verkstad tillsammans med Jim Fox Moon,
keramiker.
1 gevär (Rifle 30 06)
6 fällor av järn
1 kniv
1 båge & 40 pilar
1 medicin trumma som hans farfars farfar ägde.
sitt hus
1 tält som står uppställt året om

Gunnar

CALL of CTHULHU
INVESTIGATOR SHEET

Name CHRISTOPHER GROWING MEDICINE EAGLE Sex M
Occupation NONE Age 27
Nationality AM. Residence PINE RIDGE

Player Name:

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 13 DEX 13 INT 14 Idea 70
CON 13 APP 14 POW 10 Luck 50
SIZ 9 SAN 15 EDU 6 Know 30
Schools
Degrees
Damage Bonus/Penalty —

MAGIC POINTS

Unconscious = 0 1
2 3 4 5 6
7 8 9 10 11
12 13 14 15 16
17 18 19 20 21
22 23 24 25 26

HIT POINTS

UNCONSCIOUS
Dead = 0 1 2
3 4 5 6 7
8 9 10 11 12
13 14 15 16 17
18 19 20 21 22
23 24 25 26 27

14

SANITY POINTS

(20% current SAN: _____) Permanent Insanity = 0 1 2 3

4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51
52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67
68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83
84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

- ☐ Accounting (10)
- ☐ Anthropology (00)
- ☐ Archaeology (00)
- ☐ Astronomy (00)
- ☐ Bargain (05)
- ☐ Botany (00)
- ☒ Camouflage (25) 50
- ☐ Chemistry (00)
- ☒ Climb (40) 60
- ☐ _____ (___)
- ☐ Credit Rating (15)
- Cthulhu Mythos (00)
- ☒ Debate (10) 65
- ☒ Diagnose Disease (05) 20
- ☐ _____ (___)
- ☐ _____ (___)
- ☒ Dodge (DEXx2) 26
- ☒ Drive Automobile (20) 60
- ☐ Drive _____ (___)
- ☒ Electrical Repair (10) 35
- ☐ _____ (___)
- ☒ Fast Talk (05) 45
- ☒ First Aid (30) 45
- ☐ Geology (00)
- ☒ Hide (10) 45
- ☒ History (20) 45
- ☒ Jump (25) 45
- ☐ Law (05)
- ☐ Library Use (25)
- ☐ Linguist (00)
- ☐ Listen (25)
- ☐ Make Maps (10)
- ☐ Mechanical Repair (20)
- ☐ Occult (05)
- ☐ Operate Hvy. Machine (00)
- ☒ Oratory (05) 35
- ☐ Pharmacy (00)
- ☐ Photography (10)
- ☐ Physics (00)
- ☐ Pick Pocket (05)
- ☐ Pilot Aircraft (00)
- ☐ Pilot horse (___)
- ☐ Psychoanalysis (00)
- ☐ Psychology (05)
- ☒ Read/Write Eng. (EDUx5) 30
- ☐ Read/Write _____ (00)
- ☐ Read/Write _____ (00)
- ☐ Read/Write _____ (00)
- ☒ Ride (05) 85
- ☒ Sing (05) 40
- ☒ Sneak (10) 60
- ☒ Speak Crow (00) 90
- ☐ Speak _____ (00)
- ☒ Spot Hidden (25) 85
- ☒ Swim (25) 35
- ☒ Throw (25) 85
- ☒ Track (10) 35
- ☒ Treat Disease (05) 20
- ☐ Treat Poison (05)
- ☐ Zoology (00)
- ☒ Survival (___) 75
- ☒ Tracking (___) 70
- ☐ _____ (___)

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo
Rifle 30.06				2D6+2	12	
[illegible]						
Knife				1D10	[illegible]	
Bow				[illegible]	[illegible]	20

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: $ 20
phobias:

PHOENIX WALK-WITH-THUNDER

Under hela sin uppväxt höll Phoenix ihop med Runs, Thin-red-Elk och Growing Medicin Eagle, de var som ler och långhalm! De tre musketörerna! De gjorde alla klassiska pojkstreck som bara finns och några fler. Ett av de mer fantastiska äventyren var när de rymde till häst och red ända upp i skogslanden. De var försvunna i 2 1/2 månad, efterspanade av polisen. När de hittades särades de: Thin-Red-Elk placerades i fosterhem, Phoenix och Runs skickades till ungdomsvårdsskola, Eagle sändes i fängelse, Crow var inte med.

Sedan dess har de inte sett Thin-Red-Elk.

Phoenix lyckades faktiskt ta sig igenom High school, vilket är mer än vad de flesta av hans kamrater lyckats med. Han slukades upp av de vitas konsumtionssamhälle och var mycket nära att gå under av droger och alkohol. När hans far dog, återvände han till reservatet, tvingade sig själv att rycka upp sig för att kunna ta hand om sina syskon, sin mor och mormor.

Phoenix familj består av Mormor Martha Shadow Eagle, syskonen Caroline Little Weasel (17 år), Teddy Digging Bear Cub (12 år), och minstingen Steven Yellow Hand (4 år). Hans mor är Running Black Wolf Woman.

Det är inte lätt för honom att försörja sin stora familj, han tar tillfällighetsarbeten hos skogsbolag, gruvfirmor och oljebolag. Han har nyss avslutat ett 6 månaders arbete på en oljeplattform i Alska. Han har med sig, smått otroliga, $ 6000 (c.a 49.000 svenska kronor) hem. Pengarna är i säkerhet på en bank.

Phoenix har blivit mer och mer traditionell, och även mer politisk än vad han har varit tidigare. För 4 år sedan slutade han att klippa sitt hår, började använda traditionella smycken och sitt indianska namn. Han är mycket stolt över namnet som kom till honom i en "vision quest". Denna rit, som brukar utföras i 14-15 årsåldern, gjorde Phoenix när han var 24. Den sista natten, då han suttit

utomhus i 6 dagar, fastat och utfört meningslösa övningar som t.ex att bära ett stenröse från en plats till en annan, kom ett ovanligt hårt åskväder. han reste sig och sprang ikapp med blixten som tillslut slog ned i honom. Han hittades av Roaring Bear som skötte om honom de 5 dagar han låg medvetslös. Förra sommaren genomförde han sin 1:a soldans, han bär ärren med stolthet.

Phoenix är normallång, håret hänger i två lindade flätor. han ser rätt bra ut, har ett vinnande sätt, om än lite ytligt. Han släpper inte gärna någon inpå sig, utom Runs. Det har funnits kvinnor i hans liv, ingen just nu. För 4 månader sedan hade han en kort och häftig affär med en amerikanska; Lyianne Sheffer, en geolog från UCLA. Hon åkte tillbaka fill universitetet och han har inte hört något från henne sedan dess.
Phoenix tillbringar mycket tid på hästryggen, han jagar gärna och kan stanna ute i flera dagar. Det är hans ide´att "det gamla gänget" ska ut och leva vildmarksliv igen. Först bröllop, sedan semester!

Phoenix äger: huset tillsammans med sin mamma
1 gevär Scope Rgex3
1 kniv
1 båge + 30 pilar
4 fällor av järn
sina kläder
1 häst (Jumping Jack Flash)

Runt halsen bär han ett fyrradigt halsband av buffelhorn, runt vänster armled ett brett silverarmband med turkoser och åskfåglar som Eagle har gjort.

(LINUS)

CALL of CTHULHU
INVESTIGATOR SHEET

Name: PHOENIX WALK-WITH-THUNDER Sex: M
Occupation: NONE Age: 28
Nationality: AM. Residence: PINE RIDGE

Player Name:

INVESTIGATOR STATISTICS

STR	13	DEX	14	INT	16	Idea	80
CON	16	APP	12	POW	11	Luck	55
SIZ	12	SAN	16	EDU	8	Know	40

Schools
Degrees
Damage Bonus/Penalty —

MAGIC POINTS

Unconscious = 0 1
2 3 4 5 6
7 8 9 10 (11)
12 13 14 15 16
17 18 19 20 21
22 23 24 25 26

HIT POINTS

Dead = 0 UNCONSCIOUS 1 2
3 4 5 6 7
8 9 10 11 12
13 14 15 (16) 17
18 19 20 21 22
23 24 25 26 27

SANITY POINTS

(20% current SAN: _____) Permanent Insanity = 0 1 2 3

4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51
52 53 54 (55) 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67
68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83
84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

☐	Accounting (10)	
☐	Anthropology (00)	
☐	Archaeology (00)	
☐	Astronomy (00)	
☐	Bargain (05)	
☐	Botany (00)	
☒	Camouflage (25)	50
☐	Chemistry (00)	
☒	Climb (40)	60
☐	_____ (__)	
☐	Credit Rating (15)	
☐	Cthulhu Mythos (00)	
☒	Debate (10)	40
☒	Diagnose Disease (05)	20
☐	_____ (__)	
☐	_____ (__)	
☒	Dodge (DEXx2)	78
☒	Drive Automobile (20)	60
☐	Drive _____ (__)	
☒	Electrical Repair (10)	40
☐	_____ (__)	

☒	Fast Talk (05)	50
☒	First Aid (30)	35
☐	Geology (00)	
☒	Hide (10)	60
☒	History (20)	30
☒	Jump (25)	30
☐	Law (05)	
☐	Library Use (25)	
☐	Linguist (00)	
☒	Listen (25)	35
☐	Make Maps (10)	
☒	Mechanical Repair (20)	40
☐	Occult (05)	
☐	Operate Hvy. Machine (00)	
☒	Oratory (05)	45
☐	Pharmacy (00)	
☐	Photography (10)	
☐	Physics (00)	
☐	Pick Pocket (05)	
☐	Pilot Aircraft (00)	
☐	Pilot _____ (__)	

☐	Psychoanalysis (00)	
☐	Psychology (05)	
☒	Read/Write Eng. (EDUx5)	40
☐	Read/Write _____ (00)	
☐	Read/Write _____ (00)	
☐	Read/Write _____ (00)	
☒	Ride (05)	40
☒	Sing (05)	60
☒	Sneak (10)	25
☒	Speak Lakota (00)	100
☐	Speak _____ (00)	
☒	Spot Hidden (25)	55
☒	Swim (25)	25
☒	Throw (25)	50
☒	Track (10)	5
☒	Treat Disease (05)	25
☐	Treat Poison (05)	
☐	Zoology (00)	
☐	Hunting (__)	85
☐	_____ (__)	
☐	_____ (__)	

WEAPONS

Weapon	Shots	Attack/Parry	Impale	Damage	Hit Points	Ammo
300yds .375 H&H	1/2	80		2D8+3	12	3
[illegible]		45/55		1D10	1-2	
BOW	1	60		1D10	8-9	20 arrows
TRAPS				1D10	6-7	

Shots = Number of shots per round AMMO = Number of rounds held Weapon

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: $ 70
phobias:

GARY BLACK-CROW-WARRIOR

Garys enda väg ut ur fattigdomen var den militära banan. Han sökte och enrollerades som marinsoldat. Han har tjänstgjort i Tyskland (1984), England (1985 - 89), Tyskland igen (1990 - 91). Han deltog i kriget mot Irak och skadades svårt i ryggen. Han avgick med medalj och pension, han är korpral.

Crow mådde inte så bra när ha kom hem. Han började dricka, dels för att döva smärtorna, men också för att glömma. Smärtorna och mardrömmarna håller honom annars vaken tills han somnar av ren utmattning.

För 4 dagar sedan tog han kontakt med Roaring Bear för att få hjälp. För 2 dagar sedan möttes Crow, medicinmannen och en kvinna han aldrig tidigare sett. Tillsammans gick dessa tre in i en svetthydda som förseglades utifrån.

Vad som sedan hände har Crow inte så stor uppfattning om. Hans minnen är förvirrade, fragmentariska och osammanhängande. han minns törsten och hettan, han minns sin vision.

Vid ett moment försvann Roaring Bear. Kvinnan utförde en lång cermoni som avslutades med att Crow drack en vätska som smakade sött och gott. Sedan är allt svart. Det han sedan kommer ihåg är hur han hjälps ut ur hyddan av två män.

Han sov i ett dygn, tungt och drömlöst. När han vaknade i förrgår kände han sig urlakad, matt och psykiskt slutkörd. De senaste 24 timmarna har han vilat, ätit och försökt tänka. han har inte funderat över bröllopet eller den planerade utflykten, han har heller inte druckit någon alkohol...än.

Crow är en stor man och mycket stark, just nu är han lite lönnfet och otränad. Han rakade av sig allt hår i arme´n men det har växt ut nu och når nästan ned till ryggslutet. Han har ett säreget utseende; hans farmor var irländska och arvet syns på Crow. Hans hår skimrar mörkt rödbrunt, ögonen är bruna med gröna fläckar.

Hans kropp är längre och större än vad indianer brukar vara. Som barn bar han namnet Burned - Red - In - The - Sun, och han får fortfarande vara försiktig med att vara ute i solen.

Crow är mycket vacker! Tyvärr har han misskött sig de senaste åren, men med lite beslutsamhet skulle han kunna se bra ut igen. Crows svaga punkt är hans mentala hälsa. Upplevelserna i arme´n, skadan och spriten, har knäckt honom. Han är egentligen trevlig, humoristisk, snabb i repliken och lättsam att vara med. Tyvärr är han numera en border liner, med fruktansvärda raseriutbrott. Han var tveksam till Phoenix påhitt med utflykten, men nu ser han fram emot den. han behöver tid att tänka igenom de senaste dagarna.

Crow äger: 1 Rifle 30, 06
1 M16 A2
1 kniv
1 båge & 40 pilar
2 hästar
kläder
sin husvagn
1 jeep

CROWS VISION

Ett stort öde slättlandskap, det blåser hårt. Han är helt ensam, molnen flyger i trasor, ett stjärnfall blixtrar förbi. Plötsligt öppnar sig himlen och 4 ryttare kommer ned. de är klädda i praktfulla dräkter, de bär ceremoniell målning. Hästarna är också målade och smyckade. De rider sjungande fram mot honom, de hoppar av hästarna och ställer sig runt honom.

"Detta är en varning! I dig har din broder ingen kraft, du måste hitta tillbaka till hjulet. Din medicin är det enda som kan rädda dig. Se!"

Den krigare som bär smycken och kläder i gult pekar på himlen, ovanför dem är skyn nattsvart. Tusen och åter tusen stjärnor skimrar. Plötsligt märks en rörelse bland stjärnorna och de bildar följande bild.

Den vitklädde krigare rör vid Crows bröst. från hans finger strömmar ett ljus som tränger in i Crows själ. Han fylls av en underlig lyckokänsla.

"Din räddning är att minnas. En stor fara närmar sig dig, ditt folk och ditt land.."

Den röde krigaren kommer fram, i sin ena hand bär han en liten skål. han doppar fingret i skålen och tecknar en figur på Crows bröst.

"Hoka Hey, det kommer att vara en bra dag att dö på!"

Till sist kommer den svartklädde krigaren fram till honom och ger honom en fjäder. Han hänger ett smycke runt hans hals.

"Bär detta, alltid!"

Alla fyra börjar dansa runt honom.....

CALL of CTHULHU
INVESTIGATOR SHEET

Name: Gary Black Crow warrior Sex: M
Occupation: Mecanich (army) Age: 27
Nationality: AM Residence: [illegible]

Player Name:

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 16	DEX 14	INT 12	Idea 60
CON 15	APP 96	POW 10	Luck 50
SIZ 16	SAN 43	EDU 10	Know 50

Schools
Degrees
Damage Bonus/Penalty —

MAGIC POINTS

Unconscious = 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 (14) 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

HIT POINTS

Dead = 0 1 (UNCONSCIOUS) 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

SANITY POINTS

(20% current SAN: _____) Permanent Insanity = 0 1 2 3

4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 (43) 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

- ☐ Accounting (10) ____
- ☐ Anthropology (00) ____
- ☐ Archaeology (00) ____
- ☐ Astronomy (00) ____
- ☐ Bargain (05) ____
- ☐ Botany (00) ____
- ☒ Camouflage (25) ____
- ☐ Chemistry (00) ____
- ☒ Climb (40) ____
- ☐ _____ (___) ____
- ☐ Credit Rating (15) ____
- ☐ Cthulhu Mythos (00) ____
- ☐ Debate (10) ____
- ☐ Diagnose Disease (05) ____
- ☐ _____ (___) ____
- ☐ _____ (___) ____
- ☒ Dodge (DEXx2) ____
- ☒ Drive Automobile (20) ____
- ☒ Drive _____ (___) ____
- ☒ Electrical Repair (10) 5
- ☐ _____ (___) ____
- ☒ Fast Talk (05) ____
- ☒ First Aid (30) ____
- ☐ Geology (00) ____
- ☒ Hide (10) ____
- ☐ History (20) ____
- ☒ Jump (25) ____
- ☐ Law (05) ____
- ☐ Library Use (25) ____
- ☐ Linguist (00) ____
- ☒ Listen (25) ____
- ☒ Make Maps (10) ____
- ☒ Mechanical Repair (20) ____
- ☐ Occult (05) ____
- ☒ Operate Hvy. Machine (00) ____
- ☒ Oratory (05) ____
- ☐ Pharmacy (00) ____
- ☐ Photography (10) ____
- ☐ Physics (00) ____
- ☐ Pick Pocket (05) ____
- ☐ Pilot Aircraft (00) ____
- ☐ Pilot _____ (___) ____
- ☐ Psychoanalysis (00) ____
- ☐ Psychology (05) ____
- ☒ Read/Write Eng. (EDUx5) 50
- ☐ Read/Write _____ (00) ____
- ☐ Read/Write _____ (00) ____
- ☐ Read/Write _____ (00) ____
- ☒ Ride (05) ____
- ☒ Sing (05) ____
- ☒ Sneak (10) ____
- ☒ Speak Ogalla (00) ____
- ☐ Speak _____ (00) ____
- ☒ Spot Hidden (25) ____
- ☒ Swim (25) ____
- ☒ Throw (25) ____
- ☒ Track (10) ____
- ☐ Treat Disease (05) ____
- ☐ Treat Poison (05) ____
- ☐ Zoology (00) ____
- ☐ _____ (___) ____
- ☐ _____ (___) ____
- ☐ _____ (___) ____

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo
R. Rifle 30.06					12	
M16 A2	2 or burst			2D8	8	97
Knife				1D10	5-9	
Tomahawk				1D10	89	24

SHOTS = number of shots per round AMMO = number of rounds held in weapon

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: $ 120
phobias:

RUNS- TO- THE- HILLS

Runs kommer från en familj av shamaner och medicinmän. Hans barndom var en enda lång väntan på "tecknet". Det kom också... Vid 11 års ålder drabbades Runs av mässling. Han blev mycket sjuk och räddades i sista minuten av en kringresande distriktsläkare. Runs blev blind, synen återvände efter 2 år. De "blinda" åren var fyllda av ångest, onda drömmar och hjälplöshet. Hans familj var inte till någon större hjälp. Här kom Roaring Bear, medicinmannen in i hans liv.

Roaring Bear tog hand om Runs och började försiktigt träna honom. Medicinmannen kom så småningom underfund med, att Runs hade ovanliga andliga gåvor, om än något ostrukturerade. Det var svårt att motivera och arbeta med den trulige tonårspojken, inuti honom rådde ett mörker som inte ens Roaring Bear kunde tränga igenom.

Efter Runs äventur med de andra; deras lilla utflykt, hamnade Runs, tillsammans med Phoenix, på ungdomsvårdsskola. Runs hatade varje dag, timme, minut och sekund av deras vistelse. Under denna tid utvecklades den latenta klaustrofobi som nu terroriserar Runs liv. Phoenix tillbringade många nätter, vakande vid Runs säng. De två kom varandra mycket nära och är fortfarande vänner.

Runs har levt tillsammans med Roaring Bear i över 10 år, tillsammans har de "rest"mycket, både i andevärlden och andra världar. Runs psyke är inte stabilt, det har det aldrig varit. Han är inte speciellt stor och stark, hans uthållighet är det inte mycket med, han är med andra ord en bra shaman.

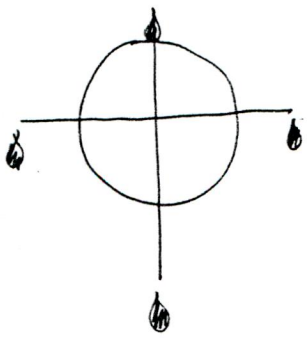
Han är oerhört mottaglig för andra människors energier. Det ryktas i Pine Ridge att han kan höra vad jorden säger, men det är nog bara historier...(sant!).

Runs har dansat soldansen 4 gånger.
Runs ser bra ut och har mycket utstrålning, vilket drar till sig kvinnor. Han har ingen erfarenhet av dem, tillfällen har inte saknats, men han är lite feg på den fronten.

Hans status är hög då han är en skicklig helare och shaman. Mycket av sin tid tillbringar han till häst, bland kullarna och i skogen. Han ser fram emot att träffa de andra och speciellt Thin-Red-Elk.

De senaste månaderna har Runs haft mycket otrevliga drömmar. Han har inte berättat det för någon.

Runs äger: 1 häst,
1 gevär (Rifle 30 06 Bolt action)
1 båge & 20 pilar
1 kniv
blandade kläder
sin trumma
sitt medicinhalsband



Färgerna korresponderar med de 4 riktningarna; norr - månsten, öst - kolsten, söder - gul turmalin, väst - röd agat.

CALL of CTHULHU
INVESTIGATOR SHEET

Name: RUNS-TO-THE-HILLS Sex: M
Occupation: MEDECIN MAN. APP Age: 26
Nationality: AM Residence: LITTLE CREEK

Player Name:

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 9	DEX 10	INT 16	Idea 80
CON 8	APP 14	POW 15	Luck 55
SIZ 7	SAN 45	EDU 5	Know 25

Schools
Degrees
Damage Bonus/Penalty —

MAGIC POINTS

Unconscious = 0 1
2 3 4 5 6
7 8 9 10 11
12 13 14 (15) 16
17 18 19 20 21
22 23 24 25 26

HIT POINTS

Dead = 0 1 2 (UNCONSCIOUS)
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

SANITY POINTS

(20% current SAN: _____) Permanent Insanity = 0 1 2 3

4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 (39) 40 41 42 (43) 44 (45) 46 47 48 49 50 51
52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67
68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83
84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

☐	Accounting (10)	
☐	Anthropology (00)	
☐	Archaeology (00)	
☐	Astronomy (00)	
☒	Bargain (05)	30
☒	Botany (00)	81
☒	Camouflage (25)	40
☐	Chemistry (00)	
☒	Climb (40)	60
☐	_____ (___)	
☒	Credit Rating (15)	15
	Cthulhu Mythos (00)	
☐	Debate (10)	
☒	Diagnose Disease (05)	50
☐	_____ (___)	
☐	_____ (___)	
☒	Dodge (DEXx2)	24
☒	Drive Automobile (20)	60
☐	Drive _____ (___)	
☒	Electrical Repair (10)	30
☐	_____ (___)	

☐	Fast Talk (05)	
☒	First Aid (30)	35
☐	Geology (00)	
☒	Hide (10)	50
☒	History (20)	70
☒	Jump (25)	40
☐	Law (05)	
☐	Library Use (25)	
☐	Linguist (00)	
☒	Listen (25)	70
☐	Make Maps (10)	10
☐	Mechanical Repair (20)	20
☒	Occult (05)	50
☐	Operate Hvy. Machine (00)	
☐	Oratory (05)	5
☐	Pharmacy (00)	
☐	Photography (10)	
☐	Physics (00)	
☐	Pick Pocket (05)	
☐	Pilot Aircraft (00)	
☐	Pilot _____ (___)	

☐	Psychoanalysis (00)	
☐	Psychology (05)	
☒	Read/Write Eng. (EDUx5)	50
☐	Read/Write _____ (00)	
☐	Read/Write _____ (00)	
☐	Read/Write _____ (00)	
☒	Ride (05)	90
☒	Sing (05)	90
☒	Sneak (10)	50
☐	Speak _____ (00)	
☐	Speak _____ (00)	
☒	Spot Hidden (25)	70
☒	Swim (25)	30
☒	Throw (25)	50
☒	Track (10)	70
☒	Treat Disease (05)	80
☒	Treat Poison (05)	85
☐	Zoology (00)	
☐	SPEAK COLAIA (___)	100
☐	HUNTING (___)	
☐	_____ (___)	

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo
Rifle 30 06 Bolt action	½R			2D6+3	12	
BOW	1			1D10	8-9	20 arrows
KNIFE				1D10	8-9	

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: $ 2
phobias: CLAUSTROPHOBIA

Om trummor..

Det finns ett viktigt begrepp inom Nordamerikansk indiansk religion, det är " medecine", medicin. I detta fallet betyder det inte medicin mat tar som botemedel mot en sjukdom. Denna medicin är *spirit power* - den andliga kraften. Den är symboliserad i trumman.

Indianen kan vara ensam, tillsammans med andra. När han/hon är arg, ger trumman lättnad, om han/hon är rädd ger den mod. Vilken känsla som trummaren än hyser, så kan den bearbetas med hjälp av trumman.

trumman har några viktiga egenskaper, den första är rytm. Den mänskliga kroppen reagerar på rytm, och vill röra sig. Man trummar med fingrarna, fötterna eller händerna. Trumman är dansens instrument. I dansen åkallar man gudarna, härmar de djur man vördar, eller de fiender man vill döda eller göra sig lustiga över. Trumman kan piska upp känslor av extas och mod, likväl som glädje, kärlek, värme.
trumman kom ofta att symbolisera stammen. Speciellt bland de norra skogs stammarna. Där fanns stora danshus med en stor hängande danstrumma i mitten.

Men, trumman är framför allt ett instrument för religiositet. Det finns danser som enbart utföres i religiösa syften, dessa är hemliga och visas aldrig för utomstående. Medicinmannen använder sin trumma i olika helande ritualer, där rytmen ska driva ut den onda sjukdomsanden, men, den ska också fylla patienten med glädje och helande.

Medicintrumman är mycket helig och går ofta i arv. Som alla andra religiösa föremål blir den kraftigare ju äldre den är. Runs-In-The-Hills trumma är c.a 300 år gammal.

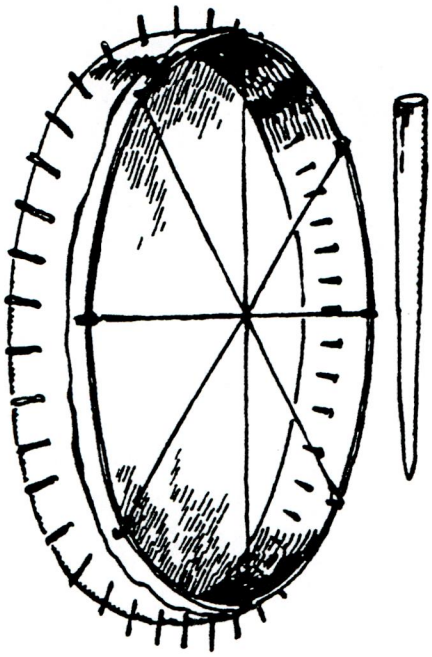


Fig. 15—*A Pegged Sioux Drum.*

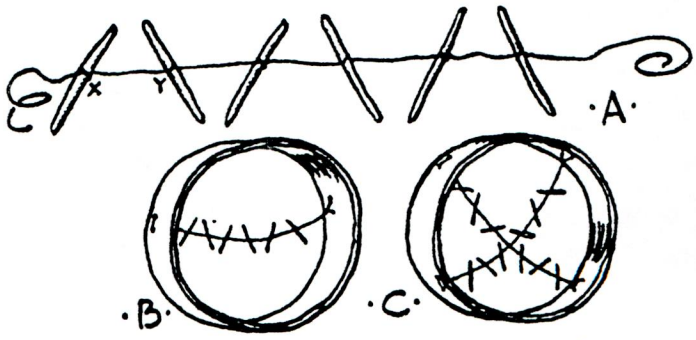


Fig. 19—*Medicine Stick-rattles inside the drum.*

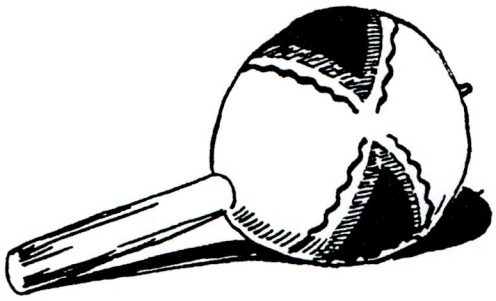


Fig. 107—*A Sioux rawhide rattle, painted.*

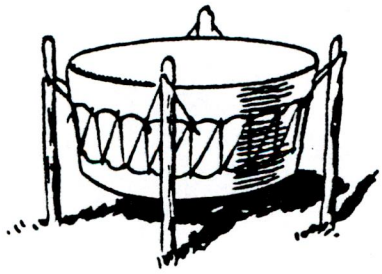


Fig. 60—*Simple hanger for a large dance-drum.*

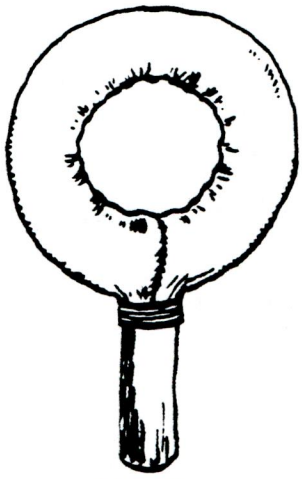


Fig. 109
A Sioux Doughnut-shaped Rawhide Rattle.

MARK "THIN- RED-ELK" WICKS

Mark och hans syster Anne, placerades i fosterhem efter det "lilla äventyret"(de var föräldralösa vilket uppdagades för myndigheterna). De hade tur och blev placerade hos domare Charles Wicks och hans hustru Mara Connor - Wicks, barnläkare, i San Jose´. Fosterföräldrarna var trygga och harmoniska människor, de var också mycket noga med att hålla barnens etniska arv levande.

Mark studerade vidare; genom High school, college och till slut Berkley. Hans ämne är geologi och han arbetar just nu på sin doktors avhandling om vulkanisk struktur i Californien.
Han bor i en lägenhet strax utanför campus, han delar lägenheten med Mariah Einhorn, hans fästmö och blivande hustru. Hon kommer från en välbärgad judisk bokförläggarfamilj som inte gillar hennes val av blivande man.

Mark har haft sporadisk kontakt med Phoenix genom åren, han har dock inte varit på reservatet.
Att vara indian har inte stört Mark speciellt mycket, det har tvärtom renderat honom en viss uppmärksamhet. Han har varit en populär gäst på etniska fester m.m. Han är lite trött på det.

När Anne (hans syster) ringde och berättade om sitt bröllop, blev Mark mycket glad. Dels för sin systers skull, men också inför utsikten att faktiskt åka "hem" igen. När då Phoenix hörde av sig med sitt förslag om en vildmarks utflykt, ja, då blev det hela perfekt! Mark ser fram emot att få komma ut igen och han har spenderat en hel del pengar på utrustning. Sanningen att säga så har Mark blivit en aning storstads förslappad (he has lost his tracks). Mark är som de flesta akademiker pratsam,

diskussitionslysten, ignorant ibland, självcentrerad etc, etc. Han är dessutom bortskämd med den vardagliga lyx som han omger sig med.

Mark är normal lång, smal och inte tränad alls. Sitt mycket långa, svarta hår bär han oftast i en hästsvans. Han har tränat lite kampsport, övat lite meditation, besökt en och annan personlig utvecklingskurs. Han vet en del om kristaller, healing, ockultism m.m. En typisk andlig sökare. Sitt folks religion vågar han inte ens tänka på.

Till utflykten har Mark med sig:

1 mycket lätt sovsäck
blandad frystorkad mat
1 38:a
vildmarkskläder
1 mobiltelefon
1 jeep med radarvarnare
1 queensize luftmadrass med fotpump
1 kostym
1 trelagers liggunderlag
1 superlätt ryggsäck
1 jaktkniv
1 handyxa
1 karta + kompass
nål och tråd
regnkläder
1 zippo
1 schweizisk arme´kniv

JIM

CALL of CTHULHU
INVESTIGATOR SHEET

Name MARK THIN-RED-ELK Sex ~~F~~ M

Occupation ~~[illegible]~~ DOKTORAND (GEOLOGI) Age 26

Nationality AM Residence ~~[illegible]~~

Player Name: _____

INVESTIGATOR STATISTICS

STR	9	DEX	14	INT	15	Idea	75
CON	10	APP	12	POW	14	Luck	70
SIZ	10	SAN	70	EDU	16	Know	80

Schools _____

Degrees _____

Damage Bonus/Penalty —

MAGIC POINTS

Unconscious = 0 1

2	3	4	5	6
7	8	9	10	11
12	13	14	15	16
17	18	19	20	21
22	23	24	25	26

HIT POINTS

UNCONSCIOUS

Dead = 0 1 2

3	4	5	6	7
8	9	10	11	12
13	14	15	16	17
18	19	20	21	22
23	24	25	26	27

SANITY POINTS

(20% current SAN: _____) Permanent Insanity = 0 1 2 3

4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67
68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

☐	Accounting (10)	
☐	Anthropology (00)	
☐	Archaeology (00)	
☐	Astronomy (00)	
☐	Bargain (05)	
☐	Botany (00)	
☒	Camouflage (25)	25
☐	Chemistry (00)	
☒	Climb (40)	50
☐	_____ (___)	
☐	Credit Rating (15)	
	Cthulhu Mythos (00)	
☒	Debate (10)	60
☒	Diagnose Disease (05)	20
☐	_____ (___)	
☐	_____ (___)	
☒	Dodge (DEXx2)	28
☒	Drive Automobile (20)	80
☐	Drive _____ (___)	
☒	Electrical Repair (10)	40
☐	_____ (___)	

☒	Fast Talk (05)	50
☒	First Aid (30)	30
☒	Geology (00)	70
☒	Hide (10)	10
☒	History (20)	40
☐	Jump (25)	25
☒	Law (05)	50
☒	Library Use (25)	70
☒	Linguist (00)	
☒	Listen (25)	
☒	Make Maps (10)	60
☒	Mechanical Repair (20)	20
☒	Occult (05)	
☐	Operate Hvy. Machine (00)	
☒	Oratory (05)	45
☐	Pharmacy (00)	
☒	Photography (10)	45
☒	Physics (00)	40
☐	Pick Pocket (05)	
☐	Pilot Aircraft (00)	
☐	Pilot _____ (___)	

☐	Psychoanalysis (00)	
☐	Psychology (05)	
☒	Read/Write Eng. (EDUx5)	100
☒	Read/Write Geem (00)	50
☐	Read/Write _____ (00)	
☐	Read/Write _____ (00)	
☒	Ride (05)	20
☐	Sing (05)	
☒	Sneak (10)	
☐	Speak Ogala (00)	40
☐	Speak _____ (00)	
☐	Spot Hidden (25)	
☒	Swim (25)	30
☒	Throw (25)	40
☒	Track (10)	30
☒	Treat Disease (05)	20
☐	Treat Poison (05)	
☐	Zoology (00)	
☐	Hunting (___)	40
☐	_____ (___)	
☐	_____ (___)	

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo
Handgun .38	3			1D8		6

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: $ 250

phobias: _____