

Call of Cthulhu Individuellt HelCon 1991

Bältdjuren har en stor roll i den galaktiska välfärden och dess fruktansvärda skepnader håller banditerna i schack...

Confucius 400 B.C

GM's information

Detta är ett scenario till HelCon 1991, Call of Cthulhu individuellt.

Det utspelar sig under Herrens år 1911 i trakterna utanför Boston, dvs i kända Lovecraft-territorium.

Syftet med äventyret är inte att erbjuda spelarna mängder av möjligheter till undersökningar och vilda skottstrider med kultister, utan snarare lära sig att hantera ett plötsligt bortfall av Sanity...

Vidare är det tänkt att spelarna (om de rollspelar snyggt) skall kunna spela sina fem timmar utan att handlingen stagnerar allt för mycket.

Rollspelar de inte, ja då kan du lika bra avsluta deras försök på ett brutalt sätt-

I detta scenario skall spelarna vara helt i spelledarens våld.

Gör de justeringar som behövs, men kom ihåg att du har alltid rätt och att spelarna inte kan få kontroll över situationen.

Beskriv ingående deras upplevelser, syner och mardrömmar (för det skall de ha), och kom ihåg att det viktiga är att de upplever saker, inte att det är logiska saker de upplever.

Jag vill bara att du bedömer dem efter hur de rollspelar (95%), inte hur de löser problem (5 %).

(Det gör inget om spelarna dör eller permanent galna, bara du hinner bedöma dem.)

Givetvis kommer detta att kräva vissa improvisationer från dig, men det kan på det sättet ge ett intressant speltillfälle för båda parterna.

Sist, men mest av vikt; varför skulle det vara logik bakom ett äventyr?

I så fall skulle ju spelarna kunna fundera ut något smart sätt att komma från problemen. Och vadå, vem har sett Great Cthulhu studera logik?

HÄNDELSE

För att detta scenario skall fungera, krävs det att du kan två saker:

* Improvisera bra

* Tillgodogöra dig och använda de effekter du sett på video (Clive Barker etc).

Kan du detta kan du nog få skojs.

Angående SAN-loss:

Gör själv avdrag enl partiska bedömelse.

Ta från de som har lite och ge dig själv nöje!

Tänk på Terrys nekrofobi.

Ta hänsyn till att Jean-Paul och Christopher är teologistudenter.

(Tänk på att de flesta händelser är illusioner)

Nedan skrivna händelser bör räcka väl för att hålla spelarna fullt sysselsatta under de fem timmar ni har (förutsatt att de rollspelar).

När slutet börjar närma sig skall du förbereda dig på att försöka klämma in slutet enligt avsnitt "Det magnifika slutet" senare i scenariot.

DAG 1

Introduktion

När spelarna kommer hem (de bor i samma hus) finner Terry fyra brev från samma avsändare, Sproulls Solicitors. Dessa brev innehåller alla, med undantag för det sista, beskedet att hans enda sista släkting, en farbror George Barker, har avlidit, samt en uppmaning att snarast komma till deras kontor för att delta i testamentsexekutionen.

Tonen i breven skärps undan för undan, för att i det sista brevet påpeka att huset kom-

mer att säljas på exekutiv auktion 21/10 kl 17:00. Dagens datum är den 20/10. Auktionen kommer att äga rum i anslutning till tomten.

(En karta över husets läge bifogades i brevet.)

Farbror Georges öde är enligt advokaterna följande;

Han försvann spårlöst någon gång under Juni månad, men sågs senare i Augusti vid samhället i närheten (Hampton).

Sedan dess har ingen sett till honom.

Han är dödförklarad av myndigheterna.

Vad man finner vid

efterforskningar av Georges öde

(Gäller endast vi förfrågningar hos personer med logiskt samband till George)

Ingen har haft direkt kontakt med George under de sista 3-4 månaderna. Folk säger att han började bete sig konstigt, skrika rakt ut i tomma luften efter påstådda förföljare etc.

Vidare anser vissa människor (speciellt i Hampton) att George har haft samröre med en gammal skum indiangubb, känd i trakten för att vara en räligh slusk (sån som mammor skrämmar sina barn med).

Innan han försvann kom (enligt den gamla gubben ute i skogen) en lastbil med ett antal stora kollin till George.

Gubben säger sig vidare ha sett indiangubben stryka runt i trakten, men att han ju har sin hund, så han är inte rädd han inte (blabla).

Ditresan

Resan dit tar ca fyra timmar i bil, vilket är enda sättet att taga sig dit. Vägen till huset går genom Amsesbury, Hampton, för att slutligen hamna i Exeter. Efter Exeter börjar den handritade kartan som advokaterna bifogat (Se Appendix 1).

Efter att ha kört oavbrutet ca 3,5 timmar, kommer de till den första stugan på ca en mil.

Utanför den sitter en gammal man i en stol

med sin hund bredvid.

Han är rätt tystlåten, men svarar på frågor och tilltal.

Hunden är stor och verkar vara mycket gammal även den.

Gubben sitter och skalar äpplen, vilka han lägger i en trätunna.

Det blåser mycket här.

Vägen vidare är smal och spärig och rätt igenvuxen, men det går att köra bil där sakta.

Efter ca 30 minuter kommer de fram till en glänta. Mitt i gläntan finns en flack men hög kulle, på vars topp ett fd. vitmålat två-våningshus tronar (Se Appendix).

Utanför huset står fyra andra bilar.

Här i gläntan är det total stiltje.

(Bilarna står 100 m från huset, då man inte kan köra längre fram pga lutningen på tomten.)

Lite folk står också utanför entrén.

En blek, något korpulent man, omgiven av två yngre, orientaliska herrar, tittar på spelarna när de kommer.

Där finns också en äldre indianman, klädd i traditionella kläder för områdena kring Lake Ontario, och bredvid honom står

en man med obestämbar ålder. Dennes ansikte verkar ha blivit kraftigt brännskadat eller något liknade.

Där finns också ett välkänt par, nämligen bröderna Sproull, familjen Barkers livegna advokater.

De tittar förvånat på spelarna, speciellt då på Terry.

Givetvis inleder de en konversation gällande varför de icke hört av sig gällande aktuell auktion etc, men de inser att de inte enligt lag kan auktionera bort fastigheten, utan istället överlåta den enligt gällande arvelagar till Terry.

De andra närvarande personerna gruffar över att det inte blir någon auktion, men advokatparet lugnar dem med något i stil med att:

-"Kanske Herr Barker vill sälja fastigheten, och i så fall tar det bara ett par dagar att ordna de nödvändiga papperen för en ny

auktion".

Detta verkar inte vara till större tröst för någon av dem, speciellt inte för mannen med det konstiga ansiktet.

Han blänger surt på Terry och mumlar på ett språk som ingen av spelarna känner igen.

Den gamla indianmannen frågar spelarna om de vet vad ett liv i skogen innebär.

För övrigt anspelar han på det ansvar som spelarna (speciellt Terry) i så fall måste ta på sina späda axlar.

Han luktar illa.

Alla NPC's utom advokaterna åker skyndsamt iväg.

Kvar är spelarna och advokaterna. Dessa lämnar över nycklarna till huset och ber Terry att titta runt och bestämma sig hur han vill ha det med eventuell försäljning. Sedan åker de också.

ALLA andra åker iväg.

Spelarnas bil fungerar ej (inget synbart fel, vill bara ej starta).

Det börjar regna och blåsa kraftigt (huset verkar väldigt inbjudande).

Konstiga visslingar hörs ute i skogen. (Detta är tomma flaskor som George ställt på utsatta ställen. George tyckte om visslingar.

Det finns ca 80 flaskor på olika ställen, men inte alla fungerar (beroende på vindriktningar och sånt). Ljuden ökar/minskar med vinden. Spelarna kommer inte att kunna hitta alla flaskorna utan att söka i två-tre timmar).

(Inne i huset) Konstiga knirkanden hörs från våningen ovanför. (detta är det stora krucifixet som svänger sakta runt (varför? Dum fråga!)

Efter ett tag slutar det att blåsa och regna. Månen blir synlig över sjön, ett enastående vackert skådespel.

Spelarna blir nästan hypnotiserade av detta och kommer på sig själva med att stå i knädjupt vatten plötsligt.

De kommer inte ihåg att de har gått ut i vattnet.

Detta hander alla som över huvud taget tittar på månen, genom fönster eller direkt.

Allt är bara SÅ vackert.

Men allt detta vackra byts plötsligt ut mot en stark känsla av att vara iakttagen.

SP kan inte se något konkret, men de tycker sig se någon stå i skogsbrynet ca 100 meter bort (Indiangubben).

Vid undersökning hittas inget.

Bilen börjar plötsligt rulla. S-A-K-T-A mot vägen.

Det visar sig att vajern till handbromsen är avsliten, och bilen rullar även på platt väg.

Alla säten är uppskurna och det finns rester av förruttnad vävnad överallt i bilen.

En tung stank av exkrementer och förruttnelse ligger med äcklig sötma i bilens kupé.

Den går fortfarande inte att starta.

Det börjar regna igen.

Huset ser hotfullt ut (med det menat att ingen av spelarna känner för att gå in i det).

De borde vara möra så här dags.

Låt oss därför motivera dem att sticka iväg till fots:

De kan plötsligt höra ett kraftigt krasande ljud från skogen bakom huset. Något stort verkar definitivt vara på väg ut ur skogen.

Nämnas bör bara att spelarna aldrig kommer att se något definitivt, utan bara ett intensivt mörkt töcken som rör sig planlöst fram och tillbaks och på sin väg välter omkull lite träd och så. Bilen krossas till småsmulor.

(Spelarna skall nog fatta piken nu!)

Enda öppna vägen därifrån är skogsvägen.

Efter att ha sprungit/gått ett tag kör bilen förbi dem.(?)

Efter ett par kilometer står den där, äcklig av bara fan, men i körbart skick.

Den luktar fortfarande mega-äckligt.

Den går att köra till stan med, fast alla utom föraren blir kraftigt illamående av stanken.

DAG 2

Ingen av spelarna sover ordentligt, utan alla drömmer om nattens händelser. De drömmer också mardrömmar om skog, stark, vind, nekrofil och att deras egen kropp ruttnar inifrån och sin egen död.

En återkommande sak i allas drömmar är små, perverst parodiserade varianter på tomtar/hober (se "Göblins" bland NPC's). Dessa visslar ibland på en melodislinga (Typ "Heilige Tod").

Denna slinga kommer att återkomma bland alla NPC's. (Här uppmanas alla GM's att visa sina musikaliska talanger genom diverse visslingar i godtyckligt men återkommande mönster)

Alla spelarna kommer att vara helt slut som människor, eftersom att de inte sovit nåt. Detta kommer att upprepas varje natt tills de åker till huset igen.

Det går inte att fly undan, ty ingen undkommer Bogs vilja.

Om de går till biblioteket eller liknande, kan de få veta att:

Området anses av Irokes-indianerna vara helig mark, där förr Wen-di-go, en indiangudd, dyrkades, mest i syfte att skydda sig själva genom blodiga offer till W.

Det finns en gammal stensättning av troligt indian-ursprung i skogen. (Relativt nära där huset finns, 2-3 km.)

Om de söker råd hos någon smart/klok typ, så kommer de att få veta samma saker som ett biblioteksbesök ger.

Om de försöker klaga hos myndighetspersoner eller polis, kommer de att få det svårt. Ingen annan än de själva kommer nämligen att uppleva övernaturliga fenomen i huset, och husets innehåll.

Allt går faktiskt att förklara med lite logik.

Polisen är faktiskt inte intresserad av galna överklassidioter.

Ingen vill egentligen ta i dem ens med tang.

Händelser i stan

Vart de än går kommer de att känna sig iaktagna eller förföljda.

Om någon av spelarna är riktigt på hugget kan denna se en skymt av en yngre man, Assistent/Sekreterare John Smythe. Denna kan de även haffa, men han är inte talför till någon reda.

Allt han säger kan tolkas som en idiots svammel (han är ju en idiot).

Den information han kan tänkas ge spelarna rör bara den stygga ritualen han bevittnat, namnet "Sproull" eller det fruktansvärda runt huset.

Givetvis kan han inte säga något av detta i klartext, utan bara genom vissa fragment genom ett massivt dravel.

Hans räta jag kan dock inte gömmas: en 32 år gammal galning med 0 SAN och galopperande idiotism.

Han är helt värdelös, allt han gör är att börja svamla och vissla på en viss melodi...

Skulle spelarna tendera att bli våldsamma/irriterande börjar han att skrika och sparka vilt omkring sig.

Som en ovärdig sista gest urinerar han i sin föga klädsamma kostymnederdel.

Möte med en gammal klasskompis

Låt Jean-Paul möta en gammal studiekamrat från ungdomen som nu är färdigutexaminerad präst och har jobbat som detta ett tag. Han pratar gärna ett tag över en kopp kaffe, men vägrar längre samröre och skakar bara på huvudet om de nämner nåt om huset.

Bilkrock

En mindre lastbil med firmanamnet "Bates & Bundys Inc." kör rakt in i sidan av deras bil.

Skador förekommer efter dina önskemål. Givetvis blir bilen rejält bucklig, men fortfarande körbar.

Bates & Bundy är stora typer, med vilka man inte vill bråka.

Förberedelser inför ett besök till huset:

Låt spelarna tro att de är smarta och låt dem därför köpa lite vad de vill, men dra en gräns vid haubitsar och andra onödigheter. Inget kan ändå få huset eller stensättningen på fall.

När de åker ut till huset:

Bra väder, fin natur, vilket ger spelarna en känsla av välbefinnade.

Vissa luktämnen sitter fortfarande i bilens inredning, även om de har tvättat ur den.

När de har ca 2 km kvar till den gamla gubbens hus, beskjuter någon bilen med ett kraftigt vapen (Lee Enfield .303, kulvapen). Tre kulor går rakt igenom karosseri och kan om du vill även gå genom någon del av en spelare.

Förövaren är irrelevant, spelarna kan aldrig se eller hitta några spår efter honom.

Den sista kulan går rakt igenom ett av bakdäcken.

Vad mer behöver sägas...

Det tar ett tag att innan de har bytt däck.

När de kommer till NPC-gubbens stuga, finner de att han inte är där.

Om de försöker komma in i stugan eller uthuset, kommer de att träffa på hans hund.

Den är stor och elak = vävnadsskada!!

Mitt i denna kalabalik kommer gubben gående ut ur skogskanten med sitt gevär över axeln (Hagel, 12 gauge).

Han är lika lömsk och sävlig som vanligt. Han har varit och jagat kaniner.

På vägen mot själva huset möter de en större täckt bil, som snabbt kör förbi dem precis efter en skarp kurva (ingen möjlighet att hinna blockera vägen).

Om de kör ifatt bilen (svår biljakt, men genomförbar) kommer en något förvirrad, medelålders man att försöka förklara att han bara gör sitt jobb och att det INTE är något fel på deras varor minsann. Får han veta att de är släktingar till George, kommer han att bli glad och kräva dem på \$52 för lasten han

har dar bak.

Betalar spelarna, räcker han fram ett kvitto gällande en uppsättning handsnickrade utomhusmöbler.

"Lasten" innebär 7 stycken trälårar.

Dessa innehåller (öppnande krävs, föraren vet ej nåt), en uppsättning handsnickrade utomhusmöbler (beställda av George innan hans död).

Om spelarna inte kör ifatt bilen, märker de spår av lastbilen framme vid huset.

Av gårdagens upplevelser syns inga påtagliga spår av paranormal aktivitet, allt skulle nog kunna förklaras med hjälp av tex mycket starka vindar.

Klockan bör nu vara ca 14:00.

Nu finns det två vägar spelarna kan tänkas ta:

Ge sig på huset med direkta omgivningar eller
taga sig an stensättningen.

Huset

Den första som öppnar dörren in (förslagsvis Terry, eftersom att han har nycklarna) kommer att se sin egen spegelbild i spegeln innanför dörren.

Denna spegelbild kommer dock att vara så förvrängd och förfulad att San-pointsen bara rasar av honom.

Beskriv detta med en god portion förruttnelse, likmaskar, ingen hud, etc.

Sedan kommer inget speciellt att hända på ett tag...

Efter tiden T (dvs efter det att de har gått runt i huset eller omgivningar ett slag) händer följande:

Solnedgången tecknar sin välkända bild mot horisonten och man kan höra fåglar sjunga lågmält.

Allt verkar väldigt finstämt, men det är bara introduktionen till en massa trevliga GM-effekter som jag har valt ut JUST DIG till att framföra på ett shuckert sätt.

Kvällen delas upp i två delar. Detta är den

torsta, en liten uppmjukning inför kommande slut.

Spegeln krossas med dunder und brak!

Var spelarna än är (<300m från huset) så hör de denna våldsamt ljudkakafoni.

Det är spegeln i hallen som har fallit ned mot golvet och krossats. Glaset är delat i sex likformiga delar, vilka totalt saknar möjligheten att reflektera ljus. Istället tycker man sig förnimma ett otroligt djup bakom den mörka ytan (ungefär som att titta rakt ned i en brunn på natten).

Om man delar en av bitarna samtidigt med att spegeln krossats, börjar det att blåsa megamycket ute.

Snart piskar regnet ned från en svart himmel.

Det börjar också att åska kraftigt.

Först avlägset, sedan kommer det närmare och närmare.

Dags för del två!

Stensättningen:

Det är inget speciellt mystiskt med stensättningen förutom två saker:

Det går inte att förstöra själva stenarna eller ändra deras placering varaktigt samt att det finns en lös sten i sättningen.

Under denna stenen finns det ett hål nedåt (ca 30 cm i diameter).

Om en spelare sticker ned sin hand i detta hålet kommer han att träffa på en huggorm, märkbart irriterad över att få sin sömn störd. Givetvis kommer han att råka ut för ett kraftigt illamående med uppkastning av mängdvis av galla. Illamåendet kommer att hålla i sig 8-10 timmar.

Den bitna delen kommer att svullna upp över ca 30-40 minuter.

Denna svullnad kommer att hålla i sig ett par dagar och spelaren kommer inte att kunna använda kroppsdelen under dessa dagar.

Efter en öm kärleksscen med ormen finns det inget mer att göra här än på ett par timmar.

Under tiden de är vid stensättningen börjar det att blåsa megamycket ute.

Snart piskar regnet ned från en svart himmel.

Det börjar också att åska kraftigt.

Först avlägset, sedan kommer det närmare och närmare.

Dags för del 2!

Del 2:

Ett lågt hummande hörs från husets översta våning.

Plötsligt börjar det att fullkomligt strömma göblins runt fötterna på spelarna. Alla verkar vara på väg till våning två.

Brummandet blir starkare och starkare i takt med att ovädrets magnitud gradvis ökar.

Ytterdörren slår igen bakom den sista inrusande göblinen (förutsatt att spelarna gått in, annars först efter den sista spelaren).

På våning två händer konstiga saker:

Mitt på golvet, under det nu vilt svängande krucifixet, står spegeln, nu hel och fin.

Om man tittar in i spegeln, ser man dimensionslösa korridorer med vidhängade intergalaktiskt onämnbara fasor (typ skatteverket fast värre!?)

Men om någon av spelarna så mycket som sticker in tungan, kommer han att obönhörligen sugas in för att inte synas mer på en lång tid framöver.

Det kryllar av absurda varelser av varierande ursprung här, men det dominerande inslaget är den enorma hord göblins som nu finns här tillsammans med farbror George, som närmast verkar vara någon slags herde för dem och talar lugnt och snällt med dem.

George gå omkring och ruttnar och låter likmaskarna mumsa mindre fridsamt på hans jordiska rester.

Givetvis är inte detta en vacker syn, speciellt inte för Terrys ögon.

Detta bör leda till totalt sammanbrott för hans del.

George går fram mot Terry, och om ingen gör något drastiskt kommer George att omfamna Terry grundligt och länge. Detta kommer att leda till Terrys död (hjärtsvikt) och är inte bra men roligt. (Inte bra, men släkten är värst).

Annars kommer George att följa efter dem tills spelarna gör något åt detta, tex styckar honom i små, små bitar eller hugger av honom såväl armar som ben. (Inte heller bra, eftersom att även detta kommer att tära på Terrys SAN.)

Alla göblins vill att spelarna skall "komma och leka med dem", de drar spelarna i kläderna och försöker få dem att gå in i spegeln.

Farbror George står på insidan och manar Terry att "bara kliva på, så skall allt nog bli bra").

Jesusgestalten på krucifixet ser extra plågad ut och det droppar blod från den ned på golvet, där det genast sugas upp av golvet.

Det kryllar av vidriga insekter på väggar och golv.

Om spelarna går in i spegeln kommer de att försvinna för en tillräckligt lång tid framåt för att du skall slippa bry dig om deras öden. Om de försöker vara försiktiga och bara sticka in ett finger, kommer de att sugas in obönhörligen.

När en person "offrats" till spegeln kommer all paranormal aktivitet att avstanna totalt.

Givetvis kommer de överlevande att hamna på hispan.

(Gör vad du vill...)

**Det inte så magnifika slutet,
att användas vid kassa spelare.**

Ithaqua blåser skiten ur alla, med betoning på 'blåser'.

Vädret blir drastiskt försämrat.

Det blåser djävel och regnar osunt mycket.

Låt bilen sladda av vägen in i ett träd eller ut för ett litet stup.

Krossa spelarna under ett stort fallande träd eller så.

Bara de dör eller lemlästas i ett härligt meningslöst slut.

Lev och frodas!

Huset med omgivningar

Exteriör

Huset ser rätt skamfilat ut, och man undrar varför någon skulle vilja bygga en så stort hus här ute i ödemarken.

Man kan se att alla fönsterluckor är för. Om man tittar närmare, kan man se att de är fastspikade.

Bakom huset ligger en stor skräphög med diverse interiördetaljer som någon verkar att ha förpassat ut genom fönstren.

Interiör

Våning 1

Hallen (1)

Det första rum man kommer in i är hallen.

Mitt för ingången (på motsatta väggen) hänger en enorm spegel med ram av gjut-gods.

Om man tittar närmare på spegeln ser man att ramen föreställer slingrande rankor som "växer" uppåt.

Klättrande i dessa rankor ser man en massa fula krymplingar (göblins) som hånler och grinar åt tittaren.

Arbetet är mycket snyggt utfört.

Spegeln väger mycket (appr. 250-300 kg) och är ca 2 · 1,2 meter stor.

Alla fönster är förspikade.

Om Terry eller Christopher tittar noga, kan de se att en av göblinarna är på pricken lik Farbror George.

Köket (2)

Detta rum är ett vanligt kök med vad som bör finnas i ett sådant. Allt är väldigt smutsigt och dammigt.

Det finns även ett skafferi här, vilket innehåller en massa torkad svamp och torkade äpplen.

En del tomma flaskor finns även här.

Alla fönster är förspikade.

Salongen (3)

Detta rum är tomt på möbler, men innehåller istället ett större antal lådor av trä.

Lådornas innehåll varierar starkt; en innehåller Partyhattar, en annan havannacigarer, ponchos av äkta ylle (i barnstorlek), leksaker (trummande apor etc) osv.

Allt verkar vara avpassat för någon liten eller mycket ung person.

Det finns stora kvantiteter av allt (appr. för 15-20 personer).

Det verkar som något tung blivit släpat tvärs över rummet, då grova repor syns i trägolvet.

Trapprum (4)

Detta rum är målat med gul, matt färg.

Allt är målat; väggar, golv, tak och fönster-rutor.

Allt ljus antar en gul ton.

Mitt på golvet ligger en stor hög (appr. 2 m²) jord.

Jorden är helt snustorr och innehåller endast torra rötter och döda insekter och maskar (även dessa mycket trötta).

Tornrummet (5)

Man kommer endast in i tornet genom dörren mellan detta och rum 3. Tornet är 3 våningar högt och utan fönster mer än längst upp, där det finns fyra skjutluckor. Dessa manövrernas med en vev vid ena väggen, men går inte att rubba ur sitt nuva-

rande läge (öppna).

Längst upp vid våning tre finns en öppen dörr in i huset.

Från denna dörr leder en smal brädgång runt tornets innersidor.

Längs väggarna ligger rester av mossa och växtlighet spridd längs kanterna (liksom centrifugerad ut i kanterna).

Våning 2

Trapprum (6)

Detta rum kommer man upp i om man tar trappan.

Det är helt klätt i träpaneler, men en stor vinranka växer över hela väggsidan.

Pga bristande vård är den till största delen död.

Bibliotek (7)

I detta rummet har en vansinnig inredningssarkitekt dragit fram.

Väggarna är täckta av stora trästammar, golvet är täckt av jord och torkade grästuvor.

Taket är målat gult (?).

Stora stenar ligger utspridda över golvet. Från en lucka i taket hänger ett stort krucifix.

Det är ett stiligt krucifix, mycket välgjort och med förgyllda detaljer.

Vid ena väggen finns en stor öppen spis, men den är inte öppen längre, utan igenmurad med stora naturstenar och murbruk.

Ed sovrums (8)

I detta rum finns det inget speciellt, bara lite leriga spår av nakna fötter på golvet och några små grenar.

Väggarna är det som förbryllar en: de är fyllda med målade dansande figurer (typ streckgubbar) och kufiska spiralmönster.

Träd och moln som blåser finns också med bland motiven, men inte lika frekvent.

Fd sovrum (9)

Om detta rum kan man bara säga samma som för rum 8, med den skillnaden att väggmotive här är utbytta mot texter, typ "De dansar under stenarna" och "Vinden talar alltid sanning".

Alla texterna anspelar på något sätt göblinaktivitet eller dito

Ithaqua-aktiviteter. (Upp till GM.)

Allt är skrivet på omslagspapper med julmotiv (tomtar).

Våning 3

Vindsrum (10)

Detta rum kommer man upp i om man klättrar upp längst krucifixet. Man kommer upp genom en lucka i golvet.

Rummet domineras av de 10-12 lådor som står där. Dessa är fyllda med kranier och andra skelettdelar från mycket små kroppar... (m.a.o göblins, kunde också vara småbarn)

George "begravde" dem här i små lådor, endast täckta av mossor.

Det finns en dörr i ytterväggen som står öppen. Det drar in, och dörren kan ses leda rakt ut i tornets öppna gap.

Man kan gå ut på en läktgång av smala och rigida plankor, men det ser väldigt farligt ut.

Vindsrum 2 (11)

I detta rum bodde George under sina sista veckor.

Här finns alla böcker och artefakter han ansåg vara viktiga.

Bland böckerna kan nämnas;

The golden bough av Frazer, Winne The Pooh av A.A Milne, The Small People av A.L Kroeber och en volym utan titel (totalt irrelevant).

Lägg till någon om du vill.

Andra prylar George har samlat på är; ett fotografi på Terry när denne är nio år gammal och han och George spelade krocket tillsammans, något Terry fortfarande kan komma ihåg, en byst av en okänd man, ett

knippe iargade tjadrar på en ornamenterad pinne (Georges eget försök till amulett för att skydda sig mot Ithaqua (fungerade ej) samt en grå-grön stenplatta med mystiska inskriptioner (symbolspråk med endast geometriska figurer).

(Denna platta kan om det sig så vill frammana Ithaqua.)

OBSERVERA:

All skada spelarna gör mot huset drabbar istället deras bil/dem själva.

All vätska som spills ut i huset sugas omedelbart upp och försvinner.

Huset går ej att förstöra (dvs ingen möjlighet skall ges!)

Runt huset

I anslutning till huset finns det en brygga ut i sjön.

Nedsjunken i vattnet ligger en eka.

Såväl eka som brygga är ruttna.

På husets baksida finns ett stort hål grävt. Detta är ca 3,5 meter djupt och 10 · 4 meter stort.

Kanske skulle det vara början till en swimmingpool.

Snett bakom huset finns det en jordkällare. I den finns ännu mer torkad svamp uppträd på snören som går kors och tvärs genom rummet.

Kadavret av en död räv finns också här. I det stampade jordgolvet är ett djupt slagmärke, förmodligen åstadkommet av den enormt tunga gjutjärnsgräva som ligger en bit in i källaren, vårdslöst inkastad (Spelarna inser att det skulle krävas en enormt stor man för att göra så).

Runt omkring huset, i skogen, hänger det djurkadaver, såväl hela som i delar, lite här och var i träden.

Vem som har gjort detta vet jag inte.

Stensättningen

Två-tre kilometer bort (genom skogen)

ligger den heliga otterplatsen. Den har funnits i ca 60 år, och består av ett antal stenar i ett skeppsliknade arrangemang. I mitten finns en upprest, grovhuggen sten. Inte heller denna går att förstöra. Inte byggd av Skanska. Här finns en lös sten, och under den finns en huggorm (se not i "Händelser").

Karaktärerna

Terry Barker

Terry är sällskapets mest utflippade typ. Han är en riktig flummare och röker gärna marijuana om tillfälle ges. Han är 32 år gammal och aktiv Bhuddist.

Vidare nyttjar han morfin för att hålla sitt psyke i shack. Han är nämligen kraftigt paranoid, och får därför morfin injicerat två gånger (på läkares inrådan) om dagen av sin förmyndare, Ian Smith.

Terry har en tvilling, Christopher. Denne är Terrys bästa vän, även om Christopher ofta kan vara elak mot honom.

Han älskar sin bror och dyrkar marken denna går på.

Han försöker att vara Jean-paul till lags när denne kommer med sina skumma frågor och bläckfläckar.

Terry är inte helt nöjd med de tendenser till översittarfasoner som Ian ligger inne med. Så länge Terry får sitt morfin och situationen inte blir för stressig, kommer han att agera helt normalt, för att vid morfinbrist/stress flippa ur mer och mer.

Han ha ett mycket hetsigt humör, dvs mycket kort stubin.

Terry tyckte väldigt mycket om sin Farbror George, mest för att denne visade honom så mycket kärlek när Terry var liten.

Terry vill flytta in i farbror Georges hus så fort han har fått beskedet om att han har dött.

Beskedet från Sproull gör honom både glad och ledsen;

Han vill gärna flytta in i det hus där han upplevt så många roliga sommarar, samtidigt är han väldigt ledsen över att George har

dött.

Han vill bara inte tro det...

Terrys intresse är undersökningar av de "parapsykologiska" fenomen som var väldigt frekventa under 20-talet.

Han var med i SPR, men uteslöts pga sin dåliga disciplin samt sina oseriösa förfaranden.

Intresset sitter fortfarande i, därför reste han tillsammans med sin bror, Ian och broderns professor Jean-Paul till mellanöstern för att försöka samla ihop intressanta artefakter.

De kom precis hem utan att ha fått tag på något av intresse, men de blev iallafall solbrända.

Ian Smith

Ian är rätt gammal, hela 42 år.

Han arbetade förr åt Terrys fader som sekreterare och ekonom.

Det var Ian som grundlade den enorma förmögenhet som han nu har hand om (halva förmögenheten, Christopher har andra halvan), i rollen som Terrys förmyndare.

Denna roll har han tagit på sig som en ren gentjänst mot Terrys far, som alltid varit vänlig mot honom.

Ian handhaver Terrys morfinförråd, ett måste för Terrys psykiska tillstånd. Ian intar själv tagit morfin för att hålla sig lugn. Han tycker också att det skärper hans tankar vid kniviga problem.

Hans stora inkomst är det frekventa forskningande han utsätter Terrys finanser för. Ian anser sig ha moralisk rätt till dessa pengar, eftersom att han tar hand om Terry. För att följa Terrys vilja var Ian med i SPR, men när Terry teslöts pga sin dåliga disciplin samt sina oseriösa förfaranden, slutade han som medlem.

På grund av Terrys intressen åkte de till mellanöstern för att försöka samla ihop intressanta artefakter.

De kom precis hem utan att ha fått tag på något av intresse, men de blev iallafall solbrända.

Christopher Barker

Christopher är 32 gammal och Terrys tvillingbror.

Han tror på logik och hatar det flummade som "vissa" familjemedlemmar pysslar med.

Till skillnad mot Terry är Christopher vid sina sunda vätskor.

Det faktum att hans tvillingbror är mentalsjuk (paranoid, cellskräck samt allmänt pyko) irriterar honom och får honom att skämmas.

Han vill därför inte att Terry och han syns tillsammans i för offentliga sammanhang, som på teatern eller konserthuset.

Han föraktar både Terry och Ian för att de nyttjar morfin, något han ser som meningslös verklighetsflykt.

Trots allt detta älskar han sin bror längst inne (långt in).

Christopher har varit med i SPR han också (tillsammans med bror sin samt Ian).

Farbror George vann aldrig Christophers sympatier, Christopher tycker att George var en flummare och lite bolsjevik-aktig. Han har alltid tyckt att det är skit att George har misskött sin del av faderns och Georges arv.

Vidare anser han att han genom försäljning av Georges fastighet skall kunna inbringa lite sunda kontanter.

Christopher studerar psykologi samt teologi för professor Jean-Paul Biggot och håller på att författa en doktorsavhandling i etnologi under temat: kristendom, finns det? Men egentligen tror han rätt hårt på kristendomen och försöker hålla uppe denna tvivelaktiga fasaden för att sympatisera med Jean-Paul.

De känner alla varandra rätt bra och trivs hyfsat bra ihop.

På grund av Terrys intressen åkte de till mellanöstern för att försöka samla ihop intressanta artefakter.

De kom precis hem utan att ha fått tag på

något av intresse, men de blev iallafall solbrända.

Jean-Paul Biggot

Jean-Paul är rätt gammal för sällskapet, 49 år gammal för att vara exakt.

Han är en auktoritet gällande kristendomen och dess utbredande i Nordamerika och dess kolonier.

Han är mycket konservativ i sitt tänkande. Hans stora passion i livet är att finna något som kan visa värden att kristendomen bara är en stor skenreligion, helt byggd på nonsens etc.

Han vill gärna åka ut till Farbror Georges hus, då han tror sig veta att denna fantastiska man innehar intressant litteratur om Samoanernas dyrkan av naturgudar.

Att han inte är troende kan man verkligen inte säga att han undanhåller för sina medmänniskor; han tar upp detta ämne så fort han får tillfälle till det.

En av hans stora drömmar skulle vara att med hjälp av den mycket ambitiösa Christopher starta ett eget sällskap med ovan som målsättning. Det hus, som Christopher nu ärvt hälften av skulle passa mycket bra.

Jean-Paul är absolut ingen materialist. Han lever för att samla kunskap och är mycket nyfiken.

Terry tycker han är en fascinerande källa till studier av ett ohämmat psyke, så därför uppträder han på ett vänligt sätt mot honom. Han har bland annat testat honom med Rorshash-bilder.

Hans introduktion i sällskapet var när Christopher för fem år sedan började att studera hos honom.

Nu när Christopher är Fil. Kand och håller på att knåpa ihop sin doktorsavhandling känner sig han sig faktiskt stolt över Christopher.

De känner alla varandra rätt bra och trivs hyfsat bra ihop.

På grund av Terrys intressen akte de till mellanöstern för att försöka samla ihop intressanta artefakter. Jean-Paul tog detta tillfälle iakt för att passa på att läsa några intressanta skrifter angående sumerierna och deras religioner. De kom precis hem utan att ha fått tag på något av intresse, men de blev iallafall solbrända.

NPC's

Assistent/Sekreterare John Smythe:

Före detta assistent/ sekreterare åt Sproull Solicitors.

Tappade rätt mycket SAN när han fick följa med (han var ej vid sina sunda vätskor) till en kultritual där Bröderna Sproull med vänner styckmördade en kvinna för att blidka någon skum gud. Eftersom att han var en blödig skit tog han detta mycket hårt och flippade ut helt.

Bröderna Sproull ansåg att detta var ett lämpligt sätt att straffa en icketroende hund. Den information han kan tänkas ge spelarna rör bara den stygga ritualen han bevittnat, namnet "Sproull" eller det fruktansvärda runt huset.

Givetvis kan han inte säga något av detta i klartext, utan bara genom vissa fragment genom ett massivt dravel.

Olika grannar : Alla grannar som bor i området runt sjön är skygga och lite (läs mycket) misstänksamma mot främlingar. Givetvis är alla bönder beväpnade, oftast med hagel.

Hundar ägs av nästan alla.

Farbror Georges 'zombie':

Farbror George är död, men vill inte själv acceptera detta tråkiga faktum.

Den mäktiga Ithaqua låter honom fortsätta att vandra i skogen i denna form, eftersom att detta ger honom ett visst nöje.

Han ser miserabel ut, detta mest eftersom att han håller på att förruttna hela tiden.

Detta resulterar i att han luktar avskvårt.

Vidare har han varit ute i skogen och gatt, och eftersom hans vävnad nu är rätt slapp (mjuk), så har en del fastnat lite här och var. Därför fattas lite hudflikar, ett öra osv.

George är nu mera en seglivad typ.

Han har inga speciellt angivna hitpoints, utan kan bara dödas genom total desintegration (typ sönderhackning, förbränning eller genom en massiv explosion).

George rör sig väldigt sakta, men han är envis.

Man kan utan större problem springa ifrån honom.

trots att han är död, är han fortfarande

mycket förtjust i sitt brorsbarn, Terry.

Detta kommer han att försöka visa på olika sätt (fysisk närkontakt med långt gången förruttnelse...)

Farbror George är rälig att ha att göra med, eftersom han varit död ett bra tag.

Han kommer att göra allt för att "hans" älskadehus inte faller i händerna på någon annan (förutom Terry).

De andra vill han gärna driva bort, från huset och från Terry.

Han vill att Terry skall stanna hos honom,

och att allt skall bli som förr... (Gläak)

(Troligen bifaller inte Terry denna idé.)

George är trots sin äcklighet ganska harmlös, då hans kropp är i upplösningstillstånd, men han är desto mer enveten.

Till sin nackdel hör att George fortfarande är mycket blyg.(?)

Göblins: De är små, ca lårhöga, men seglivade (appr 10 HP).

Deras uppdrag i scenariot är att bråka, väsnas och försöka reta spelarna till vansinnets gräns.

De attackerar bara i samlad trupp, men inte provocerat.

Om deras HP skulle sjunka till 0, kommer de att implodera i en formlig kaskad av slime'n-gore (hehe).

Deras precisa värden redovisas i här:

Äcklighetskvot: 42 e42

Gubben i stugan: Gubben är egentligen helt harmlös, han sitter bara där och klappar sin stora hund och röker pipa.

Men tveka för den skull inte för att peka ut gubben som en skum prick, lömsk och grinig. För det är han! (Kanske?)

Han skalar också äpplen, men han kan omöjligt äta alla själv. Äpplena läggs i en korg, men vart de sedan tar vägen, vill han inte berätta.

(Han tror att de små äter upp dem, men det är faktiskt mest andra, mer förklarliga djur som står för konsumtionen.)

Han är inbitet okristen, och tror på vittror och "de små" under stenarna osv. Gubbe är en sann naturreligiös tillgång.

Bröderna Sproull: Dessa bägge är inbitna kultister å Ithaquas vägnar. Porträtter dem hur du vill, men de är ganska slemma. (De skulle aldrig erkänna att de är kultister!!)

De blev själva fast i Ithaquas garn under en skogsfärd en gång för cirka 80-90 år sedan, men de lyckades att övertala Ithaquas dåvarande språkrör (en titel som nu innehavs av den gamla indianen) att de skulle passa mycket bättre som Hovleverantörer av "material" till Ithaqua.

Givetvis kommer de inte att dö förrän de sviker Ithaqua, och då kommer de inte heller att dö (helt inofficiellt tips).

Nämnas bör att de är mycket slipade, och därför inte går att lura.

Deras närvaro är helt onyttig i scenariot egentligen (haha!).

Bröderna Sproull lät därför bygga ett stort, attraktivt hus på det ställe där Ithaqua befanns vara som starkast; nämligen på den kulle där det numera står.

Cirkulationen av hyresgäster har varit relativt stor, Terry är den fjärde gästen på åttiofyra år!

Spåren efter alla hyresgäster kan märkas på olika sätt; någon har byggt till ett torn, men

det hann aldrig bli färdigt, någon byggde ett lönnrum på vinden, men det hjälpte inte.

Vidare kan nämnas, att bröderna Sproull har fler hus, alla med samma utsikt, placerad lite varstans i landet.

Sista-minute-appendix:

Introduktion till spelarna:

Ni kommer precis hem från er resa i mellanöstern via Kairo på hemvägen.

Ni står precis utanför ert hus, dvs det hus som alla fyra bor i.

Givetvis är ni trötta efter resan, och vill inget hellre än att tvätta av er resadammet och ta en stor whiskey on the rocks.

Extra till väggtexter i valfria rum i Georges hus:

"De dansar under stenarna"

"Närmre och närmre och närmre osv"

"Det är dags att förena oss"

"Sfärerna kommer närmare"

Vinden talar alltid sanning"

Olika saker George samlat ihop som ligger lite varstanns i huset:

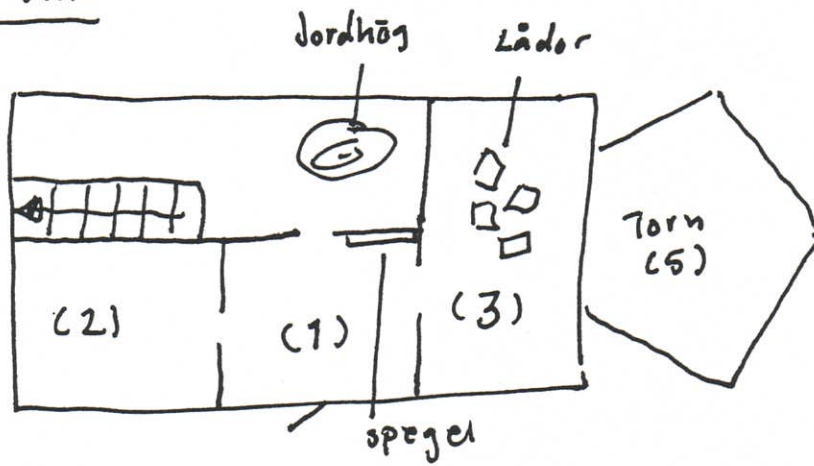
Indiska mytologi-artefakter, egyptiska diton.

Gamla kristna skriftrullar, muslimska diton.

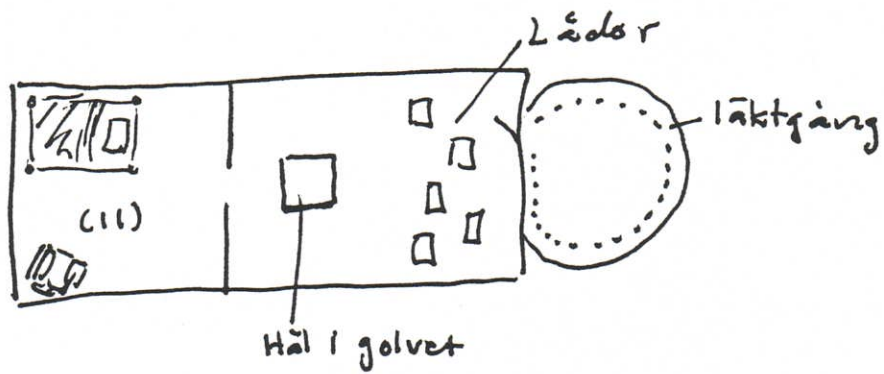
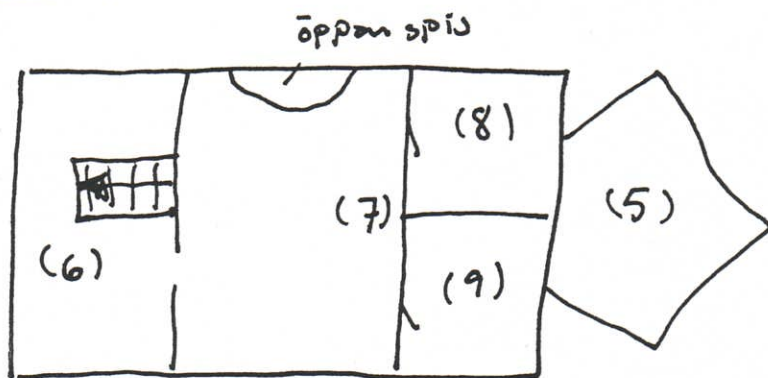
Viss östasiatisk mytologi.

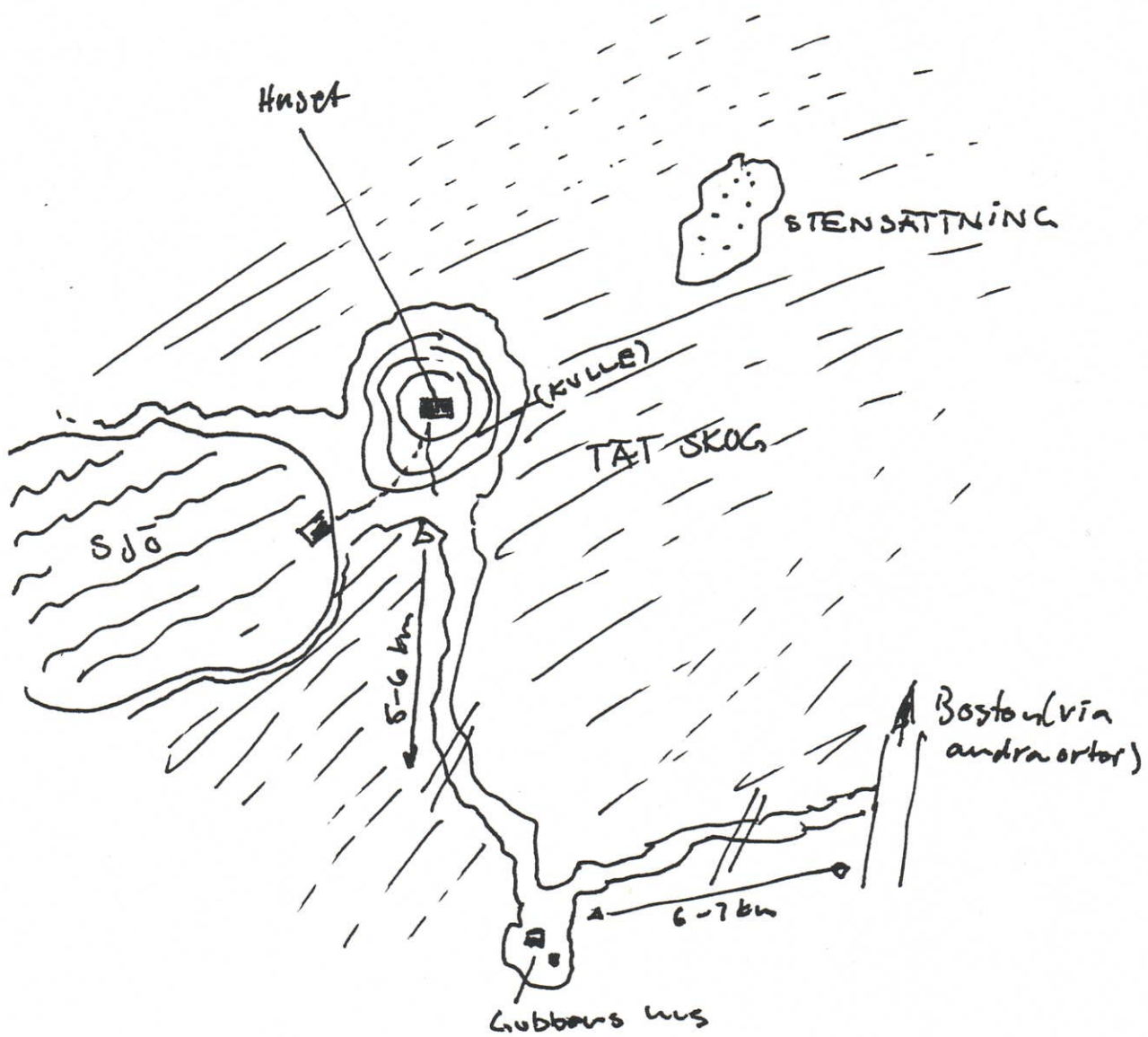
HUSET

1:STA VÅN



2:ORA VÅN





CALL of CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name IAN SMITH Sex M
 Occupation ECONOM / SECRETARY Age 42
 Nationality AMERICAN Residence BOSTON

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 11 DEX 11 INT 12 Idea 60
 CON 10 APP 16 POW 12 Luck 60
 SIZ 14 SAN 99 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 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) <u>70</u>	☐ Fast Talk (05) <u>50</u>	☐ Psychoanalysis (00) <u>-</u>
☐ Anthropology (00) <u>-</u>	☐ First Aid (30) <u>30</u>	☐ Psychology (05) <u>5</u>
☐ Archaeology (00) <u>-</u>	☐ Geology (00) <u>-</u>	☐ Read/Write Eng. (EDUx5) <u>50</u>
☐ Astronomy (00) <u>-</u>	☐ Hide (10) <u>10</u>	☐ Read/Write _____ (00) _____
☐ Bargain (05) <u>70</u>	☐ History (20) <u>20</u>	☐ Read/Write _____ (00) _____
☐ Botany (00) <u>-</u>	☐ Jump (25) <u>25</u>	☐ Read/Write _____ (00) _____
☐ Camouflage (25) <u>25</u>	☐ Law (05) <u>35</u>	☐ Ride (05) <u>5</u>
☐ Chemistry (00) <u>-</u>	☐ Library Use (25) <u>30</u>	☐ Sing (05) <u>5</u>
☐ Climb (40) <u>40</u>	☐ Linguist (00) <u>-</u>	☐ Sneak (10) <u>10</u>
☐ _____ (____) _____	☐ Listen (25) <u>25</u>	☐ Speak _____ (00) _____
☐ Credit Rating (15) <u>60</u>	☐ Make Maps (10) <u>10</u>	☐ Speak _____ (00) _____
☐ Cthulhu Mythos (00) <u>-</u>	☐ Mechanical Repair (20) <u>20</u>	☐ Spot Hidden (25) <u>25</u>
☐ Debate (10) <u>30</u>	☐ Occult (05) <u>10</u>	☐ Swim (25) <u>25</u>
☐ Diagnose Disease (05) <u>5</u>	☐ Operate Hvy. Machine (00) <u>-</u>	☐ Throw (25) <u>25</u>
☐ _____ (____) _____	☐ Oratory (05) <u>25</u>	☐ Track (10) <u>10</u>
☐ _____ (____) _____	☐ Pharmacy (00) <u>-</u>	☐ Treat Disease (05) <u>5</u>
☐ Dodge (DEXx2) <u>22</u>	☐ Photography (10) <u>10</u>	☐ Treat Poison (05) <u>5</u>
☐ Drive Automobile (20) <u>20</u>	☐ Physics (00) <u>-</u>	☐ Zoology (00) <u>-</u>
☐ Drive _____ (____) _____	☐ Pick Pocket (05) <u>5</u>	☐ _____ (____) _____
☐ Electrical Repair (10) _____	☐ Pilot Aircraft (00) <u>-</u>	☐ _____ (____) _____
☐ _____ (____) _____	☐ Pilot _____ (____) _____	☐ _____ (____) _____

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo

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

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: \$ 142
 phobias: _____

CALL of CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name JEAN-PAUL BIGGOT Sex M
 Occupation PROFESSOR Age 49
 Nationality AMERICAN Residence BOSTON

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 9 DEX 9 INT 16 Idea 80
 CON 11 APP 14 POW 9 Luck 45
 SIZ 11 SAN 99 EDU 14 Know 70
 Schools Boston University
 Degrees Etnology / Psychology
 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
 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) <u>10</u>	☐ Fast Talk (05) <u>35</u>	☐ Psychoanalysis (00) <u>-</u>
☐ Anthropology (00) <u>5</u>	☐ First Aid (30) <u>30</u>	☐ Psychology (05) <u>60</u>
☐ Archaeology (00) <u>3</u>	☐ Geology (00) <u>-</u>	☐ Read/Write Eng. (EDUx5) <u>70</u>
☐ Astronomy (00) <u>-</u>	☐ Hide (10) <u>10</u>	☐ Read/Write <u>French</u> (00) <u>50</u>
☐ Bargain (05) <u>5</u>	☐ History (20) <u>40</u>	☐ Read/Write <u>German</u> (00) <u>30</u>
☐ Botany (00) <u>-</u>	☐ Jump (25) <u>25</u>	☐ Read/Write _____ (00) _____
☐ Camouflage (25) <u>25</u>	☐ Law (05) <u>15</u>	☐ Ride (05) <u>05</u>
☐ Chemistry (00) <u>15</u>	☐ Library Use (25) <u>40</u>	☐ Sing (05) <u>05</u>
☐ Climb (40) <u>40</u>	☐ Linguist (00) <u>-</u>	☐ Sneak (10) <u>10</u>
☐ _____ (____) _____	☐ Listen (25) <u>25</u>	☐ Speak <u>French</u> (00) <u>60</u>
☐ Credit Rating (15) <u>15</u>	☐ Make Maps (10) <u>10</u>	☐ Speak _____ (00) _____
☐ Cthulhu Mythos (00) <u>-</u>	☐ Mechanical Repair (20) <u>20</u>	☐ Spot Hidden (25) <u>25</u>
☐ Debate (10) <u>15</u>	☐ Occult (05) <u>20</u>	☐ Swim (25) <u>25</u>
☐ Diagnose Disease (05) <u>5</u>	☐ Operate Hvy. Machine (00) <u>-</u>	☐ Throw (25) <u>25</u>
☐ _____ (____) _____	☐ Oratory (05) <u>15</u>	☐ Track (10) <u>10</u>
☐ _____ (____) _____	☐ Pharmacy (00) <u>-</u>	☐ Treat Disease (05) <u>05</u>
☐ Dodge (DEXx2) <u>18</u>	☐ Photography (10) <u>10</u>	☐ Treat Poison (05) <u>05</u>
☐ Drive Automobile (20) <u>30</u>	☐ Physics (00) <u>-</u>	☐ Zoology (00) <u>-</u>
☐ Drive _____ (____) <u>-</u>	☐ Pick Pocket (05) <u>05</u>	☐ <u>Etnologi</u> (____) <u>50</u>
☐ Electrical Repair (10) <u>10</u>	☐ Pilot Aircraft (00) <u>-</u>	☐ _____ (____) _____
☐ _____ (____) _____	☐ Pilot _____ (____) _____	☐ _____ (____) _____

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo

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

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: \$ 0.42
 phobias: ENTOMOPHOBIA
(Hator smakryp!)

CALL of CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name CHRISTOPHER BARKER Sex M
 Occupation STUDENT (FILKANO) Age 32
 Nationality AMERICAN Residence BOSTON

Player Name:

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 12 DEX 9 INT 12 Idea 60
 CON 13 APP 15 POW 10 Luck 50
 SIZ 16 SAN 99 EDU 12 Know 60
 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
 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) <u>10</u>	☐ Fast Talk (05) <u>40</u>	☐ Psychoanalysis (00) <u>-</u>
☐ Anthropology (00) <u>5</u>	☐ First Aid (30) <u>30</u>	☐ Psychology (05) <u>35</u>
☐ Archaeology (00) <u>2</u>	☐ Geology (00) <u>10</u>	☐ Read/Write Eng. (EDUx5) <u>60</u>
☐ Astronomy (00) <u>-</u>	☐ Hide (10) <u>10</u>	☐ Read/Write <u>German</u> (00) <u>20</u>
☐ Bargain (05) <u>5</u>	☐ History (20) <u>30</u>	☐ Read/Write _____ (00) _____
☐ Botany (00) <u>0</u>	☐ Jump (25) <u>25</u>	☐ Read/Write _____ (00) _____
☐ Camouflage (25) <u>25</u>	☐ Law (05) <u>5</u>	☐ Ride (05) <u>5</u>
☐ Chemistry (00) <u>15</u>	☐ Library Use (25) <u>35</u>	☐ Sing (05) <u>5</u>
☐ Climb (40) <u>40</u>	☐ Linguist (00) <u>-</u>	☐ Sneak (10) <u>10</u>
☐ <u>ETHNOLOGY</u> (____) <u>30</u>	☐ Listen (25) <u>25</u>	☐ Speak <u>German</u> (00) <u>20</u>
☐ Credit Rating (15) <u>15</u>	☐ Make Maps (10) <u>10</u>	☐ Speak _____ (00) _____
☐ Cthulhu Mythos (00) <u>-</u>	☐ Mechanical Repair (20) <u>20</u>	☐ Spot Hidden (25) <u>30</u>
☐ Debate (10) <u>25</u>	☐ Occult (05) <u>15</u>	☐ Swim (25) <u>25</u>
☐ Diagnose Disease (05) <u>5</u>	☐ Operate Hvy. Machine (00) <u>-</u>	☐ Throw (25) <u>25</u>
☐ _____ (____) _____	☐ Oratory (05) <u>20</u>	☐ Track (10) <u>10</u>
☐ _____ (____) _____	☐ Pharmacy (00) <u>-</u>	☐ Treat Disease (05) <u>5</u>
☐ Dodge (DEXx2) <u>18</u>	☐ Photography (10) <u>10</u>	☐ Treat Poison (05) <u>5</u>
☐ Drive Automobile (20) <u>20</u>	☐ Physics (00) <u>-</u>	☐ Zoology (00) <u>-</u>
☐ Drive _____ (____) _____	☐ Pick Pocket (05) <u>5</u>	☐ _____ (____) _____
☐ Electrical Repair (10) <u>10</u>	☐ Pilot Aircraft (00) <u>-</u>	☐ _____ (____) _____
☐ _____ (____) _____	☐ Pilot _____ (____) _____	☐ _____ (____) _____

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo

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

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: \$ 42
 phobias: _____

CALL of CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name TERRY BARKER Sex M
 Occupation LUNATIC Age 32
 Nationality AMERICAN Residence BOSTON

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 15 DEX 9 INT 11 Idea 55
 CON 14 APP 10 POW 19 Luck 70
 SIZ 16 SAN 99 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 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) <u>10</u>	☐ Fast Talk (05) <u>25</u>	☐ Psychoanalysis (00) <u>-</u>
☐ Anthropology (00) <u>10</u>	☐ First Aid (30) <u>30</u>	☐ Psychology (05) <u>5</u>
☐ Archaeology (00) <u>-</u>	☐ Geology (00) <u>15</u>	☐ Read/Write Eng. (EDUx5) <u>50</u>
☐ Astronomy (00) <u>-</u>	☐ Hide (10) <u>10</u>	☐ Read/Write _____ (00) <u>-</u>
☐ Bargain (05) <u>15</u>	☐ History (20) <u>40</u>	☐ Read/Write _____ (00) <u>-</u>
☐ Botany (00) <u>-</u>	☐ Jump (25) <u>25</u>	☐ Read/Write _____ (00) <u>-</u>
☐ Camouflage (25) <u>25</u>	☐ Law (05) <u>10</u>	☐ Ride (05) <u>5</u>
☐ Chemistry (00) <u>-</u>	☐ Library Use (25) <u>40</u>	☐ Sing (05) <u>5</u>
☐ Climb (40) <u>40</u>	☐ Linguist (00) <u>-</u>	☐ Sneak (10) <u>10</u>
☐ _____ (____) <u>15</u>	☐ Listen (25) <u>25</u>	☐ Speak _____ (00) <u>-</u>
☐ Credit Rating (15) <u>-</u>	☐ Make Maps (10) <u>10</u>	☐ Speak _____ (00) <u>-</u>
☐ Cthulhu Mythos (00) <u>20</u>	☐ Mechanical Repair (20) <u>20</u>	☐ Spot Hidden (25) <u>25</u>
☐ Debate (10) <u>5</u>	☐ Occult (05) <u>40</u>	☐ Swim (25) <u>25</u>
☐ Diagnose Disease (05) <u>5</u>	☐ Operate Hvy. Machine (00) <u>-</u>	☐ Throw (25) <u>25</u>
☐ _____ (____) <u>18</u>	☐ Oratory (05) <u>26</u>	☐ Track (10) <u>10</u>
☐ Dodge (DEXx2) <u>20</u>	☐ Pharmacy (00) <u>-</u>	☐ Treat Disease (05) <u>5</u>
☐ Drive Automobile (20) <u>10</u>	☐ Photography (10) <u>15</u>	☐ Treat Poison (05) <u>5</u>
☐ Drive _____ (____) <u>-</u>	☐ Physics (00) <u>5</u>	☐ Zoology (00) <u>20</u>
☐ Electrical Repair (10) <u>10</u>	☐ Pick Pocket (05) <u>-</u>	☐ _____ (____) <u>-</u>
☐ _____ (____) <u>-</u>	☐ Pilot Aircraft (00) <u>-</u>	☐ _____ (____) <u>-</u>
☐ _____ (____) <u>-</u>	☐ Pilot _____ (____) <u>-</u>	☐ _____ (____) <u>-</u>

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: \$3
 phobias: PARANOID
NECROFOBIA

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