BLACK DUCKS PRESENTERAR:

Ett äventyr till

Call of Cthulhu

Av Fredrik Börjesson

TITTA DET SNÖAR

INLEDNING

Det är nu 25 år sedan Ingemar och Marie gifte sig i Uppsala kyrka.Detta ska firas i Marias hemort, Tärnaby.(O)Lyckligtvis slumpade det sig att Jan och Sussanne ska ha en tackfest för dem som var på deras bröllop och varför inte då i Tärnaby?De har gemensamma bekanta så det skulle passa perfekt.De första gästerna(två par,vänner till Ingemar och Marie) anländer på fredag med 12-bussen och festen skall gå av stapeln på lördag kväll.Det är början av maj och det spås en mycket varm vecka i hela Norden.Hela familjen har samlats i förväg hos Malin som avslutar sitt skift kl.1900.....Låt spelet börja.

Ta nu ut "Malin" och förklara för spelaren vad hon har upplevt och att hon är svårt chockad. Det kommer dock att släppa efter ca.30 min. (speltid).Hon kommer att vara vagt medveten om stentavlan som hon håller i ett krampaktigt grepp.Malin kommer inte att komma ihåg hur personerna såg ut förränn de kommer instapplande till henne.Det kommer att vara helt omöjligt att ge sig ut vid detta tillfälle.En storm rasar utanför och till och med en kissnödig hund håller sig inomhus.**Håll nu i minnet att Sven och Peter inte kommer inklampande förränn alla har gått och lagt sig.**

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

INNEHÅLLSFÖRTECKNING 1
ÄVENTYRET I KORTA DRAG 1
BAKGRUND 2
TÄRNABY 3
AKTÖRERNA (THE VIOLENT PART) 3
AKTÖRERNA (THE PERSONAL PART) 4
Einar Vieskonssen 4
Christer Dahlbäck 4
Mats Dahl 5
POLISEN 5
KULTISTERNA 5
SAMERNA 6
GHOULERNA 6
DARK YOUNGS & VÄKTAREN 6
SHUB-NIGGURATHS HELGEDOM 7
Ynglens kammare 7
Bostäder 7
Offerrummet 7
Väktarens rum 7
LEDTRÅDAR 7
Sakerna som de hittar och deras egenskaper 8
MARDRÖMMAR 8
DAG FÖR DAG SCHEMA OM VAD 9
SOM KOMMER ATT HÄNDA 9
HEMLIGA SIDOR 11
MARIA OLSSONS HEMLIGA SIDOR 11
INGEMAR OLSSONS HEMLIGA SIDOR 11
JAN OLSSONS HEMLIGA SIDOR 11
SUSSANNE OLSSONS HEMLIGA SIDOR 11
MALIN OLSSONS HEMLIGA SIDOR 12

ÄVENTYRET I KORTA DRAG

Det hela börjar med att Ithaqua frammanas av samerna i Tärnabytrakten och en snöstorm som inte sett sin like drabbar trakten.Denna storm pågår tills Ithaqua får sitt offer,detta är viktigt att komma ihåg.
Sven och Peter tar kultens helgedommar och dör på kuppen.Malin tar ofrivilligt stentavlan och far hem.Sven och Peter kommer och hälsar på Malin och "ger" henne offerdolken också.Kultens medlemmar blir smått desperata eftersom Ithaqua kan komma tillbaka när somhelst och totalförstör området.Dessutom kommer den heligaste dagen att träda ikraft om tre dagar och då kommer det många hängivna dyrkare från hela världen för att dyrka Shub-Niggurath.Troligen kommer Shub att ta illa upp om hon inte blir hyllad och då förlorar de nog sin gunst och det vill de inte.
Samerna kommer till Malin och ber bryskt att få sakerna men berättar inte varför.Einar dyker också upp för att varna spelarna men ger dem bara lite att fundera på.Polisen undersöker spelarna eftersom de nog kommer att kontakta polisen när Sven och Peter upptäcks vid Malins säng.Väktaren försöker göra sig vänlig inställd till spelarna för att få tag på sakerna. Einar dör en blodig död som upptäcks av tidningsbudet kl.04.34 på torsdagsmorgonen, vid tiotiden känner alla i byn till det.Einar har nämligen blivit spridd överallt i sitt bibliotek, att se eländet ger sanloss 1d6/0.Christer försöker lura iväg Malin genom att skicka iväg ett brev där det står att han blivit kidnappad och att de ska lämmna föremålen (eller pengar) vid berget rödtopp.Allting ska lämnas vid en blå sten på östra sidan av berget brevid den stora knotiga eken.När de kommer dit ser de ingången till grottan och Christers röst som skriker efter hjälp.När de kommer in kommer de att se Shub-Niggurath och tio av hennes yngel med kultisterna i en sjuk, förvriden dans .Shub-Niggurath känner deras närvaro och försöker förinta dem men Christer kommer givetvis att beskydda Malin.Tänk på att inte förinta dem innan de kommer till slutet, de ska bara bli stressade och lite knäppa innan finalen.

BAKGRUND

Det hela började för 3 år sedan då Sven Karlsson förlorade sin fru i fjällen , hon blev sliten itu av ghouls men officiellt var det en björn som gick bärsärk.Sven som såg det hela behövde psykiatrisk vård ansåg myndigheterna pga hans påståenden att det var människor utan lemmar och förruttnade kroppar hade slukat hans fru.De hämtade då Peter Klanner , engelsk psykolog specialicerad på patienter men mycket udda föreställningar.Denna Peter Klanner var faktiskt psykolog men hade stött på Cthuloida varelser tidigare och använde sig nu av sitt yrke för att möta likasinnade så att de kunde med gemensamma krafter förinta dessa monster.Klanner lyssnade på Sven och övertalade honom att det han sett var sant och bad honom hjälpa till att döda dessa monster.Sven sade ja och Klanner besökte Sverige regelbundet för att "behandla" Sven.Efter 1 år skrevs Sven ut och började forska om och söka efter Cthuloida varelser i Sverige.Sven skickade efter 2år av regelbundna rapporter ett kort av en sten med mystiska runor, vissa gick att tyda andra inte.På baksidan av stenen fanns det en knapphändig karta över en offerplats vars plats hade lokaliserats på ett ungefär av Sven efter ingående samtal med en åldrad same,som även hade gett honom kortet av tavlan.Han hade också fått en trästatuett föreställande en degig klump med flera lemmar och något som kunde föreställa ett huvud.Det var tydligen så att samerna dyrkade en perverterad gud annorlunda än de vanliga och att den gudomen krävde offer,människooffer.Peter blev mycket intresserad och kom till Sverige på stört!De hade också luskat ut att det offrades till denna gud varje år för att helga guden,det måste stoppas med desamma. De for till Tärnaby där de hade sin huvudbas och drog sig längre och längre in bland fjällmassiven.En dag fann de bergstopparna som visade kartans sydligaste del,Peter som började knäcka runkoden blev allt ivrigare.De bägge personerna fortsatte vandringen men började hemsökas av mardrömmar allt oftare och Sven började brytas

ned psykiskt.De fann offerplatsen och såg att samerna hade påbörjat den hädiska ritualen.Sven och Peter lyckades förhindra frammaningen,stal offerkniven och tavlan som fanns på kortet trots att samerna skrek att de skulle ångra sig.När de sedan flydde hemåt stötte de på två björnar som samerna frammanat . De blev slitna i bitar av dessa bestar som sedan kalasade lite på dem också.Malin kommer susande och kör på ett hinder,kastas av och landar på den svårt sargade Sven,greppar stenen i chocken,flyr på skotern hem igen. Sven och Peter var lite ute på fel spår, samerna dyrkade fler än en gud.Statyn föreställer Shub-Niggurath medan stenen innehåller besvärjelsen för att framkalla Ithaqua.Om fyra dar är det Shubs högtid och hennes dyrkare kommer att hålla en fest för henne och frammana henne och några yngel i hennes ära.Detta sker varje år,samerna gör det för att få många fina kalvar och att de ska få slippa missfall.De andra som är där tycker mest det är ballt.Det kommer därför krylla av udda personer i den lilla byn.Varje år offrar samerna till Ithaqua för att han ska lämna dem ifred men när Sven och Peter förstörde frammaningen och offergåvorna (20 st renar) vet ingen vad som kan hända.Det gäller att få fram offer fort så att de kan så att de kan blidka honom,problemet är att det behövs offer till Shab också.

Ingemar och Maria firar silverbröllop och det ska av stapeln i Marias hemby Tärnaby där även Malin har sitt jobb.Hela familjen ska samlas och diskutera uppläggningen på kalaset,även Susanne,Jans fru är med.Den de väntar på är Malin som går av sitt skift kl.1900,hon är ute och rekar en ny skidled för tillfället,men vid 18 tiden utbryter det ett väldigt oväder.Malin blir helt överaskad av ovädret och ser inte gropen i backen utan kör rakt ned i den och slängs av.Hon landar på den mycket sargade Sven som håller stenen vid sitt bröst.Malin greppar ngt för att hålla sig kvar och grips av panik när hon ser vad hon ligger på.Håller krampaktigt i stenen och springer därifrån, upptäcker skotern och far därifrån.Malin befinner sig nu i grav chock och minns inte allt som inträffade.Äventyret börjar när Malin nedblodad störtar in i huset där resten väntar.Klockan är då 20.10 och strömmen har farit.

TÄRNABY

Tärnaby är en liten by med ca:5000 invånare,en konsumbutik,en ICAbutik,en bank och postkontor.Hotellet tar ca:100 gäster och ligger nära Stenmark museumet,en järnhandel,en blomsteraffär,kiosk,ett litet bibliotek, allt ligger i centrum av byn.Personerna i byn gillar inte turister men det är(nästan) deras enda inkomst så de ser mellan fingrarna.De som är bofasta håller sig ofta för sig själva och skvallrar om turisterna.
Eftersom ingen karta följer med får du improvisera vad som finns i Tärnaby, det viktiga är inte hur det ser ut utan att de löser uppgiften.Rödtopp är lätt att hitta på kartan och dessutom känner Malin till det som ett underligt berg där träd växer över trädgränsen och det är gott om växter där(god jordmån kanske?).

AKTÖRERNA (THE VIOLENT PART

Kultister (70 st varav 17 st punkare eller skinnhuvuden) den brokiga skaran.

STR	3D6 (11)	APP	3D6 (11)
SIZ	2D6+6 (14)	POW	3D6 (11)
CON	3D6 (11)	EDU	10-19
DEX	3D6 (11)	EDU	3D6+3

COMBAT SKILLS

Fist 50%	1D3	
Kick 25%	1D6	HP: (12)
Knife 50%	1D6	(punkarna)

Samerna (10 st)

STR	13	APP	10		
CON	14	INT	12		
SIZ	15	POW	10	SAN:	35
DEX	12	EDU	13		

COMBAT SKILLS:

Fist 50%	1D3
Kick 25%	1D6
Rifle 48%	1D10+1

Shaman 1 (Christer Dahlbäck)

STR	15	APP	14
CON	14	INT	17
SIZ	12	POW	27

DEX 14 EDU 16
COMBAT SKILLS: Fist 50% 1D3
hp:13 Kick 25% 1D6
SAN:27 Rifle 78% 1D10+1
Knife 52% 1D8+1D4
Spells:
Call Shub-Niggurath Bind wolves and dogs
Summon/Bind Dark Young of Shub-Niggurath
Call Ithaqua Steal life
Voorish Sign
Contact Ghoul Soul singing
Mezmerise

Shaman 2 (Mats Kindh)
STR 13 APP 12
CON 9 INT 15
SIZ 14 POW 17 SAN:34
DEX 10 EDU 15 hp: 12
COMBAT SKILLS: Fist 50% 1D3
Kick 25% 1D6
Spells:
Call Ithaqua Bind wolves&dogs
Look to the Future Mezmerise

Väktaren
STR 23 INT 12
CON 15 POW 38 hp: 14
SIZ 12 DEX 17
COMBAT SKILLS: Claws 45%
1D6+1D6+rot
SANLOSS: 1D6/1
Tar bara 1 poäng i skada av eldvapen,som Dark young alltså.
Beskrivning: Väktaren har överlevt sen kulten såg sitt ljus och ser ut därefter.Han saknar ögon och köttet på händerna har försvunnit för att lämna kvar kloliknande penpipor.Det finns stora hål överallt på hans kropp där flugor och dylika insekter har sin boning .
Spells: Han kan 23 st,välj själv ,inklusive alla som innefattar Shub och hennes yngel.

Ghoul
STR 3D6+6 INT 2D6+6 CON 2D6+6 POW 2D6+6
SIZ 2D6+6 DEX 2D6+6 hp:13
COMBAT SKILLS: Claws 30% 1d6+1d4
Bite 30%
1d6+1d4+worry
SANLOSS: 1D6/0

Dark Young
STR 55 INT 13
CON 19 POW 20
SIZ 55 DEX 19 hp:37
COMBAT SKILLS: Tentacle 80%
4D6+STR drain
SANLOSS: 1D20/1D3

AKTÖRERNA (THE PERSONAL PAR

Einar Vieskonssen

år gammal renskötare som nu försöker leva på pensionen.Han är en gråhårig man som han en lätt haltande gång,ett härjat ansikte med ärr spridda över kroppen(även ansiktet).Einar är en tyst man som håller sig för sig själv,anses av de flesta i byn att vara en harmlös,tokig gammal gubbe.Han går klädd i fjällrävenjacka och jeans, han har ett Elder sign inristat på en medaljong som alltid hänger runt hans hals.

Han verkar dessutom rädd för något,tittar sig hela tiden bakom axeln.Hans far var norsk men de bosatte sig i Sverige eftersom kriget härjade för fullt i Norge.Hans far tillhörde den kult som dyrkade Shub,medan han mor var kristen, när Einar var 15 år besökte han för första gången en offerplats och fick bevittna då 15 tyskar fick sätta livet till för att Shub skulle framträda.Hon kom och för iväg till den bas de visste tyskarna fanns ,än i dag vet folk inte vad som förstörde basen så, inte en överlevande fanns att hitta.

Einar blev djup chockad och bestämde sig redan då för att bekämpa dessa ting.Han lärde sig så mycket som möjligt om dessa varelser . hans far som tog det hela som om pojken var intresserad.Numera har Einar ett tillbakadraget liv eftersomde han lyckats övertala och hjälpt honom i kampenmot det onda numera är döda.Han har sett de "udda" personerna komma varje år men vetat att han ensam inte kan göra något.Plötsligt en kväll känner han att ett tinghelgat åt de vidriga gudarna kommer tätt inpå och hanser sin chans att förstöra detta ting så att det aldrig mera kan används i de hädiska riter han sett.Han vill rädda spelarna men är rädd att de inte kommer att förstå och säger bara att de kan råka ut för DEM och att de ska akta sig för DEM.Blir han pressad på information så kommer han att berätta det han vet.Får han prylarna så kommer han att försöka att förstöra dem men då han upptäcker att DE

är efter honom skickar han tillbaka prylarna med grannpojken till Malins hus.Han har själv flera ockulta böcker bla Azatoth & others.

Christer Dahlbäck

35-årig man som bott större delen av sitt liv i Tärnaby är halvsame,hans far kom från Örebro medan hans mor kom från en liten by i närheten av Tärnaby.De bodde ett tag i Örebro där hans far jobbade medan hans mor gjorde honom införstådd i kultens mysterier.Varje vår och sommar var de upp till Tärnaby där Christer och hans mor kunde vara ute bland bergen i flera dar, hans far kunde inte förstå hur man kunde vara så dum och ligga ute i skogen när det fanns sängar,så han följde aldrig med.
En vår fick han vara med när Shub visade sig med sina yngel, känslan att se sin gud fyllde Christer med förundran.Hans mor lärde sedan den dagen upp Christer för att bli kultens nästa shaman.

Han har fått tycke för Malin och vill gärna gifta sig med henne.Han har dock inga större känslor för resten av hennes familj.Christer vill inviga Malin i härligheten som Shub ger och bli en i familjen.Blir det för svårt att få prylarna kommer han att skicka ett brev med klistrade bokstäver att om inte de kommer till D34,E22 så kommer Christer dahlbäck att förpassas till en annan sfär.Kontaktas polisen så kommer de inte att svara för följderna,de har kontakter överallt.Han kommer att försöka få Malin att berätta vad hon råkat ut för om hon ringer och vidare få henne att ge honom offerdolken,stentavlan o.s.v. genom att säga att han har en kille som känner till sådana saker men att han inte vill ha publicitet.

Även om han får prylarna så kommer han att försöka få ut Malin till offerplatsen med samma trick= att han blivit kidnappad.Den enda skillnaden är att nu vill de ha pengar och informationen de samlat,utsatta på en viss plats (gissa vilken). Då de kommer dit så kastar han Soul singing på Malin som hör Christer längre in i grottan och han verkar skrika på hjälp men musiken överröstar det.Det verkar också som om hans väktare är borta,om man är snabb så hinner man nog ta lös honom.

Christer framstår som en trevlig ung man som har lätt till leendet och skrattet,det är lätt att tycka om honom.Han har 2 mythosböcker hemma hos sig,Necro & De Verdis .

Mats Dahl

Mats Dahl är ägare till backarna kring Tärnaby och Tärnaby hotell.Han har gjort mycket bra investeringar de senaste åren och undvikit fallgropar vilket gjort personer lite avundsjuka.Han har givetvis använt besvärjelsen Look to the Future för att finansiera sina affärer och veta hur konjunkturen är då och vad flugan kommer att vara bland ungdomar.

Mats är en lite rundlagt person,brunt hår som han färgat rosa på ena sidan eftersom det kommer att vara moderiktigt om 4 månader,bruna ögon och illa matchande kostymer.Han kommer ursprungligen från Täby men flyttade till Tärnaby för att bli Christers lärjunge. Allt han kan i Mythos är det Christer lärt honom och han ser upp till honom eftersom han är Shamanen och överhuvud i kulten.Det var en vän till de båda som tipsade Mats om en verkligt häftig kille som slog allt annat inom det ockulta.Mats for upp dit och lärde sig ditt o. datt innan han blev invigd i Shubs hemligheter.

Han har länge spejat på Einar för han verkar veta saker han inte borde veta och då han sticker iväg till spelarna följer han efter för att kolla vad han ska göra.Mats vet redan då att stenen och dolken saknas.Han kommer inte att hindra Einar eftersom det skulle avslöja honom.Mats låter inte spelarna komma nära honom,han tar sin bil som han placerat ca:50 m därifrån.Han har en massa ockulta böcker hemma hos sig och dessutom har han Book of Dzyan på hyllan som han hittat själv och inte underrättat Christer om.Trots allt så är han kultens andra shaman och måste inte ge allt han hittar till Christer,han gör nog likadant (sant).Han kommer att vara den som frammanar Ithaqua på lördag eftersom Christer skall frammana Shub, tyvärr hinner han inte vara med när ynglen kommer men han kommer att

ge järnet till den heliga grottan efter sin frammaning.

POLISEN

Polisen i Tärnaby uppgår till 3 personer och kommer att ha fullt upp med snöstormens skador.Om de rapporterar att två män har dött så kommer de att underrätta polisen i Östersund och sedan bege sig ut (två st) för att undersöka det hela men de kommer inte att ta det så allvarligt förrän de hittar kropparna,de kommer givetvis att skicka blodprover till Östersund men det kommer att ta 1 dag innan de får svaren.När(om) kropparna kommer fram så kommer de att skickas iväg till Östersund och undersökas där,det tar 2 dar,en preliminär rapport kommer dock ut efter en dag.

Spelarn kommer givetvis att förhöras om de känner Sven och Peter och hur kropparna kom dit.De frågar även vem som hittade kropparna och när och under vilka omständigheter. Spelarna kommer att vara misstänkta eftersom det är kanska underlig att finna döda människor vid sin säng.De kommer dock att släppas ganska fort, det är nämligen ganska lätt att se att det är från djur dessa skador kommer ifrån(ghouler är ju nästan som djur) Om spelarna skickar iväg prylarna till polisen så kommer det att överfallas av ghouler och dark young på natten och jourhavande vakt kommer att försvinna spårlöst.Eftersom det snöar försvinner spåren till morgonen,inte ens Christer Dahlbäck,områdets bäste spårare hittat något.Uppmärksamma spelare kommer dock att finna rivmärken efter klor inne på polisstationen, vid ett fönster och på golvet i ett mörkt hörn (lyckat Spot Hidden).

KULTISTERNA

De har samlat i Tärnaby för den årliga tillställningen: offrandet och helgandet av Shub-Niggurath.Detta år är lite speciellt,det är nämligen 1000år sedan Shub visade sig för första gången (1000 är ett heligt tal) och därför skall de ta fram 10 yngel och själva Shub för tillställningen.

De flesta har varit här förut men det finns en och annan nykomling.Varför de valt Tärnaby är att det finns en offerplats,helgad åt Shub och orörd av civilasionen uppe bland bergen där samerna helgade Shub för första gången år 892. Människorna är i huvudsak europerer men även amerikaner finns med, både nord och syd.De flesta är dock skandinaver.

Kultisterna vill ingen nått ont, de vill bara samlas för att helga Shub,visserligen kommer de att offra 5st för att Shub skall komma men det gör de med glädje,de är ändå så gamla.Skulle däremot några främlingar komma så offrar de dem istället,de vill inte ha några som snokar omkring.

SAMERNA

Samerna har i århundraden dyrkat Shub & offrat till Ithaqua för att han inte ska låta sin ilska gå ut över dem.På 1700-talet kristnades de flesta men kulten levde kvar och shamanernas hemligheter gick i arv och varje år genomfördes offringar.Nu när Sven och Peter förstörde offringen till Ithaqua och dessutom knyckte kniven,stenen och sköt två av dem blev det kris.Vem visste vad Ithaqua skulle ta sig nu när han inte fått sina offer ?Det gällde att få fram nya offerrenar snabbt för att blidka Ithaqua.Offerkniven och stenen måste tillbaka och det snabbt.

Deras shaman börjar nu leta efter aurorna och hittar en extra!Detta måste samlas in så att inte fel personer får tag på det,detta får dock inte förhindra Shubs heliga dag.

GHOULERNA

Ghoulerna lyder under Christers kommando men har ingen större lust att springa in i byn där de kan bli upptäckta och kan bli dödade.De försöker undvika att bli sedda och håller sig ut ur synhåll för folk.När de ska ta tillbaka tavlan smyger de omkring runt huset för att skrämma upp spelarna med skrapningar på fönstret o.s.v. för att sedan locka ut dem, går inte det så bryter de sig in genom ett fönster på nedervåningen.För att få bäst effekt kan ni som spelledare låta någon av spelarna se något där ute,en halvnaken varelse med långt stripigt hår men det är för mörk för att riktigt se varelsen.

DARK YOUNGS & VÄKTAREN

Ynglen och väktaren lever nästan uteslutande i grottsystemet vid Shubs offerplats för att se till att ingen kommer dit och vanhelgar helgedomen.Väktaren går ibland ut ifall något hotar Shubs kult eller helgedom.Han kan använda illusioner för att maskera sitt utseende och avslöja sig när han själv vill för alla närvarande eller endast någon/några närvarande.Han ser då ut som en ung välklädd same som är mycket charmerande,han ser bra ut (APP:17) och mycket välbyggd.

Han vet att dolken och tavlan saknas och kommer att finnas i samma butik som spelarna finns i och alla där inne tycker så mycket om honom.Han börjar prata med spelarna och försöker vinna deras förtroende..Han kommer att berätta att han sysslar med jordbruksforskning men också kommer han att berätta att han vet lite om de underliga saker som händer(rykten sprids fort i en liten by) och att de kanske borde träffas för att reda ut detta. Varför inte ikväll,här går det inte att prata med så mycket folk och dessutom har han ett jobb att sköta.

När han fått dem att ge sitt samtycke så går han,det tar på krafterna att vara maskerad.Om spelarna förföljer honom kommer de att se när han går ut i vildmarken och blir sig själv för att sedan smälta ned i snön och försvinna (SAN:1D6/1). När han kommer till Malins stuga på kvällen så har han med sig ett st. dark young som väntar utanför på hans mentala kommando.Väktaren börjar lugnt och försiktigt,han vill få dem att ge honom dolken,stentavlan och statyn(om de har den) utan våld.Vill nu spelarna inte släppa ifrån sig sakerna så låter han sin Dark young träda in på scenen och chocka spelarna.Han kommer att göra allt för att få tag på sakerna.Väktaren lägger en skyddsbesvärjelse innan han går till Malins stuga.Spelarna ska dock inte åka dit av väktaren utan de ska bara bli sressade.

SHUB-NIGGURATHS HELGEDOM

Utanför helgedomen är det en rik flora och fauna ovanligt mycket träd för den höjden och där patrullerar yngel om natten och ibland dagen.Väktaren kan med sin illusions kraft förklä öppningen så att den liknar bergssidan.Gångarna är enorma,4 meter breda och 6 meter höga med fosforlysande svampar där golvet möter väggen.Svamparna lyser upp gången i en 3 meters glob och skenet är mycket skumt,det går att se var man sätter fötterna men inte mycket mer.
Vatten rinner nedför väggarna och droppar faller tungt mot backen.Berget verkar suga upp allt annat ljus än det svamperna avger och därför har ficklampor ingen effekt här inne.

Ynglens kammare

Här befinner sig de flesta ynglen,detta är deras bostad när de blivit kallade.Över hela rummet ligger kropparna efter åtskilliga renar som fått sätta livet till för att mätta dessa monster.Små buskar och träd ligger lite varstans i högar som ligger geometriskt utplacerade,detta är ynglens viloplats.Ett enormt mörkt hål öppnar sig i det här rummet ned till rum D.

Bostäder

Det är i det här rummet som kultisterna sover mellan varven.Mats och Christer har var sitt eget lilla kyffe där de får vara för sig själva och förbereda besvärjelserna.Här finns också förråd för 200 man i 10 dagar och ett modernt kök med gasolspisar och matsal för 60 st åt gången.I det här rummet finns även vapen för försvar,knivar,en och annan pistol,något gevär o.s.v. dessa vapen är mycket vanskötta eller gamla så de har dubbel jamchans och skadar skytten om man slår vanliga jamchansen.

Offerrummet

Detta enorma rum som sträcker sig 58 * 70 meter är fylld av underliga målningar som visar hur befolkningen i trakten dyrkat Shub i alla dessa år.Bilder på när människor offras till förmån till en enorm svart skepnad som sprider sin vidrighet över rummet.En upphöjning finns i det ena hörnet och där står tre pelare,de bildar en triangel och är förbundna med uthuggna kanaler i stenen.Pelarna är mörka av torkat blod och köttrester.I motsatt hörn faller ett litet

vattenfall,vattnat tas upp i en kanal och sedan ned i golvet.Rikliga mängder fosforlysande svampar växer här, det är inga problem att se något här det är som ett väl upplyst rum.

Väktarens rum

Här lever Väktaren i totalt mörker med ett yngel vid sin sida.Han har en hydda där han sover för att få tillbaka POW.Han gillar färska renhjärtan och har därför några renar stående i en fålla för kommande bruk.En bäck rinner i det bortersta hörnet,från taket strömmar vattnet ned på golvet och fortsätter ned i underjorden efter ett tag.Renlik ligger spridda omkring i rummet och ynglet som lever där står i motsatt hörn till bäcken som rinner.

LEDTRÅDAR

* I hotellrummet där Peter och Sven bodde hittar de ett band som passar fickminnen med den inspelade texten:

" Måndagen den 13 april, Vi har funnit platsen där de kommer att hålla sin hädiska rit.Denna kult som dyrkar Wiäpää - Han som går med vinden eller Ithaqua som han även kallas.Vi vet inte om de använder människooffer denna gång men det måste stoppas.Jag misstänker att de tänker släppa loss Ithaqua men vid Gud jag kommer inte att låta dem göra det.Katarina,jag ska hämnas dig, dessa onda män ska inte få fortsätta sina illdåd längre.Peter är mycket upphetsad och säger att vi får en unik chans att utplåna dessa odjur,vi går ut imorgon och blir de för farliga har vi pistolerna....."

* Om de lyckas med ett Spot Hidden+5% i Sven och Peters hotellrum hittar de en staty föreställande en degklump med tentakler och något som liknar ett huvud som skjuter upp från mitten.I botten finns det runor inristat,inte riktigt samma som på stenen men nästan.Dessa runor är magiska och är därför mycket svårtydda,ett impale på samiska avslöjar att statyn är helgad åt Shub och att alla icke troende skall lida

* Einar Vieskonsson kommer att förklara för spelarna om de är frågvisa att för länge,länge sedan dyrkade samerna onda gudar men dessa drevs tillbaka av de kristna som fick samerna att förstå att de gjort fel.Tyvärr lyckades inte missionärerna att utplåna dessa kulter helt och att de fortfarande finns kvar.De offrar årligen till dessa offer och ibland finns gudarnas hädiska tjänare med bland dem.

* Jano Berkin 87-årig same vet var offerplatsen är och kan peka ut på en karta var den finns.Han är den äldste levande personen i Tärnaby och mycket förvirrad och lite senil.Han kommer bara att berätta var offerplatsen är om de pressar honom och mutar med Red Label och godis eller visar någon av sakerna.De flesta boende i Tärnaby anser honom som en klok gammal,senil gubbe som man inte riktigt vet var man har.Han har definitivt de bästa kunskaperna inom samekultur det är alla överens om.

* På hotellet kan portiern berätta att de udda personerna kommer tillbaka varje år men att de är fler detta år och att de alltid åker ut på haiking under 2 dar.

* Hos Mats kan de hitta en karta över Tärnaby med en cirkel ritad med röd spritpenna över ett bergsområde och med en pil ritad pekande på bergssidan.Berget heter rödtoppen efter dess röda mineraler.(Det är Shubs offerplats)

* Ute i snön där Sven och Peter låg kan de hitta två pistoler modell 07,en tillhör en reservofficer som Sven umgicks med mycket och som dessutom är med i en ockult förening.(Han känner till Svens förehavanden och stöttar honom.Han kommer att förneka all kännedom med Sven tills han för reda på att Sven är död då han erkänner att han gett hjälpt Sven med olika hjälpmedel för resan.

* På Sven hittar de ett fickminne (nr 2) om de letar då han ligger blodig och livlös på Malins golv.

Fickminnet 1
" Måndag den 13 april. Vi har funnit platsen där de kommer att hålla sin hädiska rit.Denna kult som dyrkar Wiäpä- Han som går med vinden, eller Ithaqua som han även kallas.Vi

vet inte om de använder människooffer denna gång men det måste stoppas.Jag misstänker att de tänker släppa loss Ithaqua men vid Gud jag tänker inte låta dem göra det.Katarina, jag ska hämnas dig,dessa onda män ska inte få fortsätta sina illdåd längre.Peter är mycket upphetsad och säger att vi får en unik chans att utplåna dessa odjur.Vi går ut imorgon och om det hettar till har vi våra pistoler.(Någon kommer gående mot talaren) Sven jag måste.. (klick) "

Fickminne 2
" Jag har sett det,virvlande omöjlig ,de offrade,blod,blod överallt,stoppade det, vi har med oss,har med oss..Ohh! Nej ! hjälp oss,de kommer jag hör dem,skydda oss ja, bara människor,stoppa dem..(klick) "

Sakerna som de hittar och deras egenskaper

Dessa föremål utsöndrar en aura som varelser med mythos 35% eller mer + minst 19 i POW kan känna inom en radie av 500 m.
Dolken: Magisk,den gör 1D10 i skada
Statyn: Ger mardrömmar till icke troende i 24 h om den berörs med bar hud och ger dessutom +10% vid frammaning av Shab, 40 cm hög och 52 cm bred
Stentavlan: Innehåller en besvärjelse som skyddar besvärjaren från Ithaqua och en som ber honom att ta offren och sedan sticka ,på baksidan finns det en karta över platsen där man offrar till Ithaqua
Kartan visar området D34,E23 och man kan se grottöppningen till Shubs offerplats därifrån.

MARDRÖMMAR

Malins första
"Det är kallt,snön yr omkring dig,nattlinnet fladdrar för vinden och vill inte ligga kvar runt benen.Du vill ropa men inte ett ljud passerar dina läppar,det känns tung att andas. Gatlysena flackar, du kan urskilja konturer av två män som stapplande,vaggande vandrar fram mot dej. "Hiin..dra dem,Maliin,Hjälp oss."Orden knapp hörbara i vindens sus,de kommer fram till ljuset och mörkrets mantel dras undan och visar upp ett groteskt skämt på livet.Stapplande på stympade lemmar,gnagda in på benet,magen saknas och resterna av tarmarna släpar i snön.Den ögonlöse mannen greppar dig med sina söndertrasade händer och utstöter bubblande: " Maalinn.....hjälp..oss".Hans blodiga läppar nuddar din kind i en lätt kyss... Äntligen får du luft."

SANLOSS: 1D4/0 (drömmen) SANLOSS för kropparna: 1D8/1 (Malin) 1D6/0 (De andra)
Sven och Peters kroppar ligger nedanför Malins säng och de är horribelt upprivna.Det saknas delar,buken saknas nästan helt för Sven och Peters bröstkorg är uppsliten.Det är upp till spelledaren att beskriva dessa kroppar ,bättre att överdriva lite för dom är verkligen ingen vacker syn. Malin kommer att ha märken efter blodiga händer på sitt nattlinne och ett kyssmärke på kinden och det är inte läppstift som satt på de läpparna.
Blodiga fotavtryck och köttbitar ligger på golvet som ett spår som leder från ytterdörren till Malins rum och slutar vid de båda kropparna.Allt blod har koagulerat och en tung kväljande doft hänger över huset.Kropparna (Sven och Peter) har en underligt snidad dolk med sig och underliga tecken vrider sig på bladet. Sven och Peters själar kunde inte acceptera att kulten skulle få klara av detta och när Malin landade så visste de att de hade en uppgift kvar att göra innan de fick lämna detta livet.

Malins andra
"Det snöar ute,en kall vind sveper tag i ditt hår och föser det bakåt.En snögrotta dyker upp framför dig,fotspår gjorda av djur finns överallt på platsen,det är blod vid öppningen,som sakta rinner ut i snön.En röst hörs inifrån grottan,hes,med ett gurglande läte ropar den:Maaliiin,Maliiin...."

Statyns mardröm
" Virvlande moln glöder ilsket rött på himlen,rytmiska toner vandrar mellan de gigantiska gångarna,en benbägare hålls fram framför dig,blod strömmar ned i den från en fortfarande levande ren.Kaskader av päls,jord och blod sprutar upp från den blodbestänkta pelaren.En man uppenbarar sig,räcker över bägaren till dig med åldriga händer."Drick."väser han med en gurglande röst.Du möter hans ögon och stirrar in ett par

tomma socklar där likmaskarna krälar omkring.
"

SANLOSS:1D3/0
Det de ser är hur väktaren inviger sin lärjunge för en 800 år sedan

DAG FÖR DAG SCHEMA OM VAD SOM KOMMER ATT HÄNDA

DAG 1 (onsdag) Sven och Peter hindrar frammaning och offer,ett kraftigt oväder bryter ut, Sven och Peter dör,Malin blir knäpp (hon förlorar 6 SAN när hon får se killarna).Malin drömmer mardröm som inte är mardröm utan verklighet.När de vaknar och går ut på farstubron ser de fotspår av fyra personer,en utan skor(Malin),två blodiga fotspårspar och en med grova kängor och den personen verkar ha gått runt huset. Dessa fotspår finns bara på farstubron eftersom ovädret suddar ut alla spår.De grova kängorna tillhör Einar som kände stentavland aura och gick för att kontrollera det.

DAG 2 (torsdag) (Natten till dag 3) Innan de går och lägger sig hör de rasslanden från utsidan .Malin drömmer mardröm.Einar kommer på morgonen och ber spelarna lämna över stenen eftersom den är ond,han kommer att börja ge en förklaring om de undrar men tystnar ganska snabbt pga en figur som står och iakttar dem.Det är Mats som har förklätt sig och kommer inte att låta sig fångas av spelarna,han har en bil stående 50 meter bort,spelarna kan då med hjälp av registreringsskylten få reda på vem som var där.Några samer kommer och ber om att få stentavlan och statyn,de ger inga förklaringar förutom att spelarna inte har med det hela att göra.Vägrar pc kommer samerna att göra nya försök under dagen och deras hotelser blir bara värre och värre.De kommer att försöka göra ett inbrott under natten för att stjäla grejerna.De skickar 4 st ghouls för att hämta prylarna(se under ghouls).

DAG 3 (fredag) Flera personer kommer med tidiga bussen och det är en brokig skara, punkare, affärsmän, äldre gentlemän och kvinnor av alla de slag.De verkar alla känna varandra eller ha något gemensamt för de pratar hjärtligt och upphetsat med varandra.Även de första gästerna anländer med denna buss.Einar Vieskonsson besöker pc under dagen och ber dem att lämna över tavlan till honom,nu är det bråttom, får han den inte går han bara sin väg för att försöka igen minst en gång till under dagen.Einar Vieskonsson försöker bryta sig in i huset och ta statyn om de har den annars bryter han sig bara in för att kolla vilka de är och vad de kan tänkas hålla på med.De får reda på att vägarna in och ut till Tärnaby är oframkomliga.Samerna kommer en sista gång och säger att det är sista chansen för dem innan något otrevligt händer,(de måste ha stenen och dolken för att frammana Ithaqua,statyn är helig och därför vill de ha den men de får reda på att väktaren skall göra ett försök denna kväll(Det är Christer som har berättat) och backar därför).De anfaller Einar eftersom han är lite väl glapp i käften.Troligen så dör Einar en mycket smärtsam död av de 4 ghoulerna som kommer att anfalla honom och alla som är me honom.

DAG 4 (lördag) Den brokiga skaran(kultisterna) är försvunnen från hotellet.Alla skulle ut på en fjälltur och skulle övernatta där ute(det är sant,att de ska övernatta alltså).Einar hittas av tidningsbudet och polisen uppsöker pc eftersom alla visste att Einar var på pc och trasserade dem.Det är Shubs heliga dag och dyrkarna påbörjar ceremonin kl.1500.Kl. 1400 utbryter det ett fruktansvärt oväder som vid 1800tiden slår ut strömmen.Kl.2000 slutar ovädret (om inte pc hindrar dem för då kommer Ithaqua döda alla i det området innan han försvinner).Kl.1700 frammanas de första ynglen och orgien börjar. Kl.1900 frammanas Shub-Niggurath i sin hela slemmighet.

KORT KAOS

Kultisterna offrar till Itaqua men hindras i detta av Sven och Peter.På grund av detta startas ett snöoväder som ingen sett maken till,särskilt under denna period(Maj månad) .Malin landar på Sven och chockas svårt,hon kommer därför inte riktigt ihåg vad hon råkat ut för.Det enda hon kommer ihåg är en massa blod och att det var kroppar där.Hon kommer att komma ihåg allting när Sven och Peter kommer och hälsar på.Snöovädret fortsätter hela äventyret men inte lika intensivt som under det första dygnet.

HEMLIGA SIDOR

Dela ut dessa hemliga sidor till respektive karaktär när de valt vilka de ska spela.Givetvis får inte spelarna se de andras hemliga sidor utan bara sina egna.

MARIA OLSSONS HEMLIGA SIDOR

Maria är med i FUD, Föreningen för Utrotningshotade Djur.Hon sitter med i styrelsen och är mycket intresserad av att hitta en utrotad art som tex kvastfeningen.Om hon hittar något dylikt kan hon skriva en bok om det och äntligen få något sålt.Hon är starkt troende,hon hatar ockulta saker,de leder bara till självmord och sorg.Maria ogillar att Ingemar dricker så mycket och hon misstänker att han inte alls är på fiskekurs utan är hos en älskarinna men inga bevis har kommit fram ännu.

INGEMAR OLSSONS HEMLIGA SIDOR

Ingemar har en passion och det är att samla på ovärderliga antikviteter men eftersom Maria är så ärlig och tror på himlen och helvetet , vågar han inte berätta vad han egentligen gör på torsdagskvällarna.
Han säger att han är på fiskekurs men egentligen sitter han och beundrar sina konstverk eller så försöker han få fram nya.Sussanne verkar vara en person som kans förstår hans passion eftersom hon inte har blivit påverkad av Maries åsikter.

JAN OLSSONS HEMLIGA SIDOR

Det går inte så bra för Janne,helst skulle han vilja stanna kvar i Stockholm och jobba.Han är i behov av ett "scoop" just nu annars kan han bli förflyttad eller något ännu värre.Tyvärr har han lovat att vara där och dessutom är det också Sussanne och Jans middag och han har redan begärt ledighet och fått den för denna helg.Växte upp med sin mors förmaningar om ett hederligt liv och det har han försökt följa,man bör inte ljuga eller stjäla men jobbet går ju förstås före sådant.Mycket, mycket förälskad i Sussanne,de har bara varit gifta i 2 mån. så det händer att de ..hrrrm ja ni vet.

SUSSANNE OLSSONS HEMLIGA SIDOR

Sussanne är medlem i den ockulta föreningen LOKE och är mycket intresserad av det okulta.Hon läser ofta Lovecrafts böcker men favoriterna är Crowleys böcker och nu vill hon hitta den svarta bibeln,de styckerna som Moses skrev ned namnen på änglarna och hur man kallar på dem.
Sussanne älskar Jan och hon kan inte få nog av hans närhet och nu menar jag hans nakna närhet,De har varit gifta i 2 mån. och på smekmånaden älskade de dagligen och det vill Sussanne gärna fortsätta med.
De som påstår att okultism direkt gör så att folk begår självmord har helt fel,människor som inte vet vad de talar om.

MALIN OLSSONS HEMLIGA SIDOR

Malin har en kärlek i Tärnaby som hon inte berättat för någon än.Det är Christer Dahlbäck, han jobbar också inom räddningstjänsten och de har träffats några gånger men de har inte riktigt blivit ett par. Malin är något av en kaffenarkoman pga sitt extraknäckande som securitasvakt,hon har fortfarande obetalda räkningar på ny TV,ny stereo,ny mikrovågsugn osv.Hon har en förmåga att leva över sina tillgångar.Ingemars drickande oroar Malin och Jans bolmande på sina cigaretter kan inte vara bra,han får då inte röka i hennes hus.

HEMLIGA SIDOR

Dela ut dessa hemliga sidor till respektive karaktär när de valt vilka de ska spela.Givetvis får inte spelarna se de andras hemliga sidor utan bara sina egna.

MARIA OLSSONS HEMLIGA SIDOR

Maria är med i FUD, Föreningen för Utrotningshotade Djur.Hon sitter med i styrelsen och är mycket intresserad av att hitta en utrotad art som tex kvastfeningen.Om hon hittar något dylikt kan hon skriva en bok om det och äntligen få något sålt.Hon är starkt troende,hon hatar ockulta saker,de leder bara till självmord och sorg.Maria ogillar att Ingemar dricker så mycket och hon misstänker att han inte alls är på fiskekurs utan är hos en älskarinna men inga bevis har kommit fram ännu.

INGEMAR OLSSONS HEMLIGA SIDOR

Ingemar har en passion och det är att samla på ovärdeliga antikviteter men eftersom Maria är så ärlig och tror på himlen och helvetet , vågar han inte berätta vad han egentligen gör på torsdagskvällarna.
Han säger att han är på fiskekurs men egentligen sitter han och beundrar sina konstverk eller så försöker han få fram nya.Sussanne verkar vara en person som kanske förstår hans passion eftersom hon inte har blivit påverkad av Maries åsikter.

JAN OLSSONS HEMLIGA SIDOR

Det går inte så bra för Janne,helst skulle han vilja stanna kvar i Stockholm och jobba.Han är i behov av ett "scoop" just nu annars kan han bli förflyttad eller något ännu värre.Tyvärr har han lovat att vara där och dessutom är det också Sussanne och Jans middag och han har redan begärt ledighet och fått den för denna helg.Växte upp med sin mors förmaningar om ett hederligt liv och det har han försökt följa,man bör inte ljuga eller stjäla men jobbe går ju förstås före sådant.Mycket, mycket förälskad i Sussanne,de har bara varit gifta i 2 mån. så det händer att de ..hrrrm ja ni vet.

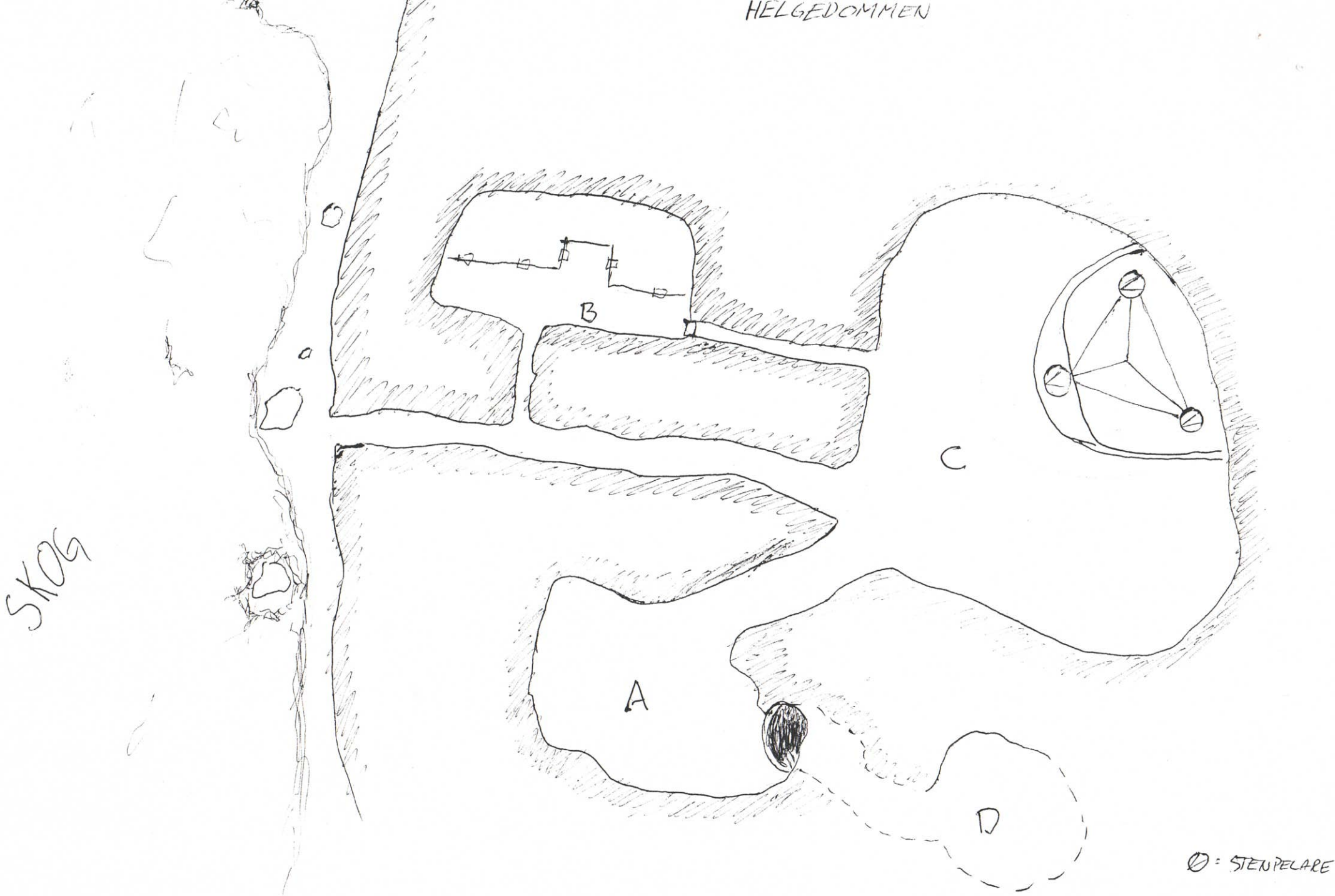
SUSSANNE OLSSONS HEMLIGA SIDOR

Sussanne är medlem i den ockulta föreningen LOKE och är mycket intresserad av det okulta.Hon läser ofta Lovecrafts böcker men favoriterna är Crowleys böcker och nu vill hon hitta den svarta bibeln,de styckerna som Moses skrev ned namnen på änglarna och hur man kallar på dem.
Sussanne älskar Jan och hon kan inte få nog av hans närhet och nu menar jag hans nakna närhet,De har varit gifta i 2 mån. och på smekmånaden älskade de dagligen och det vill Sussanne gärna fortsätta med.
De som påstår att okultism direkt gör så att folk begår självmord har helt fel,människor som inte vet vad de talar om.

MALIN OLSSONS HEMLIGA SIDOR

Malin har en kärlek i Tärnaby som hon inte berättat för någon än.Det är Christer Dahlbäck, han jobbar också inom räddningstjänsten och de har träffats några gånger men de har inte riktigt blivit ett par. Malin är något av en kaffenarkoman pga sitt extraknäckande som securitasvakt,hon har fortfarande obetalda räkningar på ny TV,ny stereo,ny mikrovågsugn osv.Hon har en förmåga att leva över sina tillgångar.Ingemars drickande oroar Malin och Jans bolmande på sina cigaretter kan inte vara bra,han får då inte röka i hennes hus.

HELGEDOMMEN



INGEMAR OLSSON

Född 1941 i Gävle och mötte Marie när han läste till Arkeolog i Stock holm 1966.Älskar Skotsk wiskey och hallonbåtar.
Han har hållit sin kropp i hyfsad for tack vare alla utgräv-ningar han deltagit i.Ingemar älskar sitt jobb och talar gärna om sina erfarenheter.Ingmar är en mäniska som gillar att ta det lugnt och sitta och pimpla wiskey.Doktorn har sagt åt honom att sluta upp med den men Ingmar anser att han känner sin kropp bäst själv och att doktorn borde låta bli att tjata på honom.
Hans polare från skoltiden ska komma upp till Tärnaby nu när han ska fira silverbröllop och då ska de avsluta en tävling de påbörjade för länge sedan.(Se vem som kan supa vem under bordet)

1920s Investigator Sheet

Investigator Name: Ingemar Olsson
Sex: M
Occupation: Arkeolog
Age: 51
Colleges: Degrees:
Nationality: Svensk / Stockholm
Identifying Marks or Scars:
Mental Disorders:

Investigator Characteristics & Rolls

STR	12	DEX	10	INT	18	Idea	90
CON	7	APP	12	POW	16	Luck	80
SIZ	10	SAN	80	EDU	21	Know	100

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

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

Investigator Skills

☐ Accounting (10)	20	
☐ Anthropology (0)	60	
☐ Archaeology (0)	70	
☐ Astronomy (0)	40	
☐ Bargain (05)		
☐ Biology (0)		
☐ Botany (0)		
☐ Camouflage (25)		
☐ Chemistry (0)		
☐ Climb (40)		
☐ Credit Rating (15)		
Cthulhu Mythos (0)		
☐ Debate (10)		
☐ Diagnose Disease (05)		
☐ Dreaming (POW)		
☐ Dream Lore (1/2 Mythos)		
☐ Dodge (DEX x2)		
☐ Drive Automobile (20)		
☐ Electrical Repair (0)		
☐ ~~English~~ (EDU x5) SVE	105	
☐ Fast Talk (05)		
☐ First Aid (30)		
☐ Geology (0)		
☐ Hide (10)		
☐ History (20)	35	
☐ Jump (25)		
☐ Law (05)		
☐ Library Use (25)	70	
☐ Linguist (0)	40	
☐ Listen (25)		
☐ Make Maps (10)		
☐ Mechanical Repair (20)		
☐ Occult (05)	45	
☐ Operate Hvy. Machine (0)		
☐ Oratory (05)		
Other Languages (0):		
☐ Engelska	45	
☐		
☐		
☐ Pharmacy (0)		
☐ Photography (10)		
☐ Physics (0)		
☐ Pick Pocket (05)		
☐ Pilot Aircraft (0)		
☐ Psychoanalysis (0)		
☐ Psychology (05)		
☐ Ride (05)		
☐ Sing (05)		
☐ Sneak (10)		
☐ Spot Hidden (25)		
☐ Swim (25)		
☐ Throw (25)		
☐ Track (10)		
☐ Treat Disease (05)		
☐ Treat Poison (05)		
☐ Zoology (0)		
Computer Use	40	

Sanity Points

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

(20% current SAN: _____)

Investigator Portrait

Attacks & Weapons

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunct. number	hit points of item
Fist / Punch (50)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A

Notes

Cash on Hand: 2000 SEK

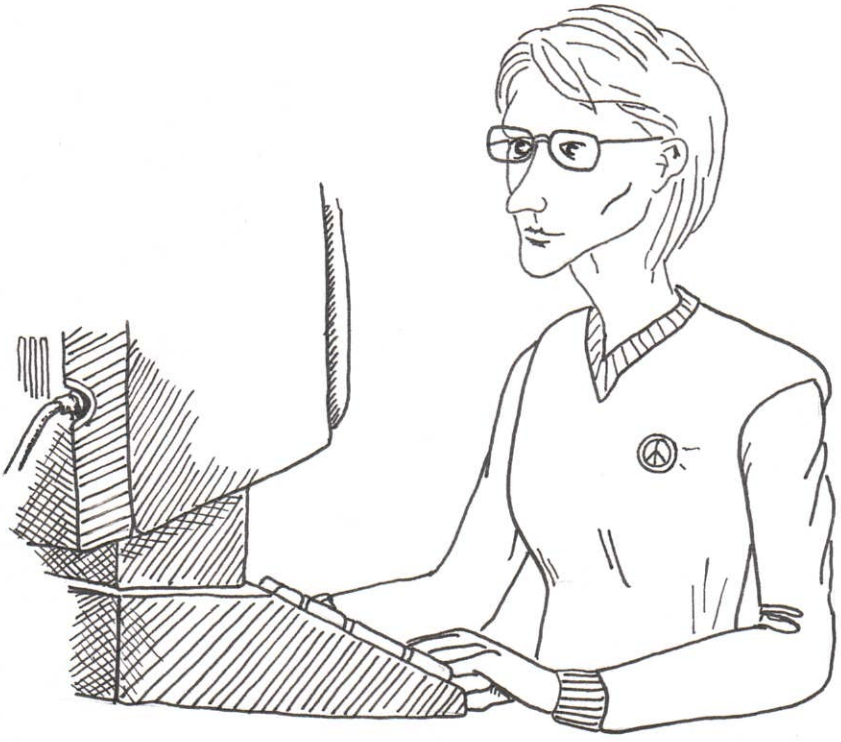
Spells:

Mythos Tomes Studied:

Player Name

permission granted to photocopy for personal use only—copyright © 1991 by Chaosium Inc.

MARIE OLSSON



Föddes i Tärnaby 1945.Träffade Ingemar i Stockholm när hon läste till lärare 1966.Marie är en riktig bokslukare. Hon älskar Strindberg och har själv givit ut ett par skönlitterära böcker och nu kan hon försörja sig på skrivandet och med Ingemars lön så går det ingen nöd på dem.
Marie är en vän av ordning.Hon hatar även våld i alla dess former och har mer än en gång skrivigt på protestlistor och demonstrerat mot videovåld och dyl.
Marie är en mycket överbeskyddande mor och ser verkligen om sina små döttrar.

1920s Investigator Sheet

Investigator Name: Marie Olsson
Sex: K
Occupation: Författare
Age: 47
Colleges: _____ Degrees: _____
Nationality: Svensk/Stockholm
Identifying Marks or Scars: _____
Mental Disorders: _____

Player Name: _____

Investigator Characteristics & Rolls

STR 10	DEX 8	INT 14	Idea 70
CON 10	APP 10	POW 14	Luck 70
SIZ 11	SAN 70	EDU 16	Know 80

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

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

Investigator Skills

- ☐ Accounting (10) _____
- ☐ Anthropology (0) _____
- ☐ Archaeology (0) _____
- ☐ Astronomy (0) _____
- ☐ Bargain (05) _____
- ☐ Biology (0) _____
- ☐ Botany (0) _____
- ☐ Camouflage (25) _____
- ☐ Chemistry (0) _____
- ☐ Climb (40) _____
- ☐ Credit Rating (15) _____
- Cthulhu Mythos (0) _____
- ☐ Debate (10) _____
- ☐ Diagnose Disease (05) _____
- ☐ Dreaming (POW) _____
- ☐ Dream Lore (1/2 Mythos) _____
- ☐ Dodge (DEX x2) _____
- ☐ Drive Automobile (20) _____
- ☐ Electrical Repair (0) _____
- ☐ ~~English~~ (EDU x5) Sve 95
- ☐ Fast Talk (05) 35
- ☐ First Aid (30) _____
- ☐ Geology (0) _____
- ☐ Hide (10) _____
- ☐ History (20) 50
- ☐ Jump (25) _____
- ☐ Law (05) _____
- ☐ Library Use (25) 50
- ☐ Linguist (0) _____
- ☐ Listen (25) _____
- ☐ Make Maps (10) _____
- ☐ Mechanical Repair (20) _____
- ☐ Occult (05) _____
- ☐ Operate Hvy. Machine (0) _____
- ☐ Oratory (05) _____
- Other Languages (0):
- ☐ Engelska 60
- ☐ Franska 50
- ☐ _____
- ☐ Pharmacy (0) _____
- ☐ Photography (10) _____
- ☐ Physics (0) _____
- ☐ Pick Pocket (05) _____
- ☐ Pilot Aircraft (0) _____
- ☐ Psychoanalysis (0) _____
- ☐ Psychology (05) 35
- ☐ Ride (05) _____
- ☐ Sing (05) 25
- ☐ Sneak (10) _____
- ☐ Spot Hidden (25) _____
- ☐ Swim (25) _____
- ☐ Throw (25) _____
- ☐ Track (10) _____
- ☐ Treat Disease (05) _____
- ☐ Treat Poison (05) _____
- ☐ Zoology (0) _____
- Computer Use 35

Sanity Points

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

(20% current SAN: _____)

Investigator Portrait

Attacks & Weapons

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunct. number	hit points of item
Fist / Punch (50)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A

Notes

Cash on Hand: 300 SEK

Spells: _____

Mythos Tomes Studied: _____

permission granted to photocopy for personal use only—copyright © 1991 by Chaosium Inc.

MALIN OLSSON

Malin föddes i Stockholm ,men flyttade till Tärnaby efter sin utbildning.Älskar fysisk aktivitet och anser att Jan är är det fysiska och moraliska förfallet personifierat.
Har inget stadigt sällskap,men väntar troget på den rätta.
Malin är en rejäl tjej som står med fötterna på jorden och har jakt som intresse Nr 1.Han har inte missat en älgjakt sedan hon tog jägarexamen.

1920s Investigator Sheet

Investigator Name: Malin Olsson
Sex: K
Occupation: Fjällguide
Age: 21
Colleges: _____ Degrees: _____
Nationality: Svensk / Tärnaby
Identifying Marks or Scars: _____
Mental Disorders: _____

Player Name: _____

Investigator Characteristics & Rolls

STR	14	DEX	14	INT	14	Idea	70
CON	12	APP	15	POW	17	Luck	85
SIZ	12	SAN	85	EDU	16	Know	80

Damage Bonus/Penalty: +1T4

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

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

Investigator Skills

☐ Accounting (10)		☐ Linguist (0)	
☐ Anthropology (0)		☐ Listen (25)	
☐ Archaeology (0)		☐ Make Maps (10)	
☐ Astronomy (0)		☐ Mechanical Repair (20)	
☐ Bargain (05)		☐ Occult (05)	
☐ Biology (0)		☐ Operate Hvy. Machine (0)	
☐ Botany (0)	20	☐ Oratory (05)	
☐ Camouflage (25)		Other Languages (0):	
☐ Chemistry (0)		☐ Engelska	60
☐ Climb (40)	60	☐ Tyska	45
☐ Credit Rating (15)		☐	
Cthulhu Mythos (0)		☐ Pharmacy (0)	
☐ Debate (10)		☐ Photography (10)	
☐ Diagnose Disease (05)		☐ Physics (0)	
☐ Dreaming (POW)		☐ Pick Pocket (05)	
☐ Dream Lore (1/2 Mythos)		☐ Pilot Aircraft (0)	
☐ Dodge (DEX x2)	38	☐ Psychoanalysis (0)	
☐ Drive Automobile (20)	40	☐ Psychology (05)	
☐ Electrical Repair (0)		☐ Ride (05)	
☐ ~~English~~ (EDU x5) SVE	70	☐ Sing (05)	
☐ Fast Talk (05)		☐ Sneak (10)	
☐ First Aid (30)	50	☐ Spot Hidden (25)	
☐ Geology (0)		☐ Swim (25)	35
☐ Hide (10)		☐ Throw (25)	
☐ History (20)		☐ Track (10)	
☐ Jump (25)		☐ Treat Disease (05)	
☐ Law (05)		☐ Treat Poison (05)	
☐ Library Use (25)		☐ Zoology (0)	20

Sanity Points

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
(20% current SAN: _____)

Investigator Portrait

Attacks & Weapons

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunct. number	hit points of item
Fist / Punch (50)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Jaktgev	40%	1T10+2					

Notes

Cash on Hand: 275 SEK

Spells: _____

Mythos Tomes Studied: _____

persimission granted to photocopy for personal use only—copyright © 1991 by Chaosium Inc.

SUSANNE OLSSON -BJÖRKFORS

Susanne är en liten mullig tjej med sött ansikte.Hon gillar att klä sig snyggt och lite utmanande.Susanne fastnade för Jan pga hans skämtlynne med försöker att inte visa att hon viker sig dubbel då han driver med någon eller drar en vits eftersom det ibland kan bli lite pinsamt.Susanne är mycket intresserad av det ockulta och älskar Lovecraft.Hon anser att det är den mest begåvade författaren någonsin.
Susanne och Jan gifte sig för två månader sedan.De ansåg båda att det var smidigast att fira smekmånad samtidigt som Ingmar och Marie firade sitt silverbröllop.
Susanne är en glad och utåtriktad person som gillar att umgås med folk och gillar att gå ut.

1920s Investigator Sheet

Investigator Name Susanne Olsson Björfors **Sex** K
Occupation Sjuksköterska **Age** 25
Colleges _____ **Degrees** _____
Nationality Svensk / Stockholm
Identifying Marks or Scars _____
Mental Disorders _____

Investigator Characteristics & Rolls

STR 10	DEX 14	INT 12	Idea 60
CON 15	APP 12	POW 15	Luck 75
SIZ 12	SAN 75	EDU 15	Know 75

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

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

Investigator Skills

☐ Accounting (10)	
☐ Anthropology (0)	
☐ Archaeology (0)	
☐ Astronomy (0)	
☐ Bargain (05)	
☐ Biology (0)	
☐ Botany (0)	
☐ Camouflage (25)	
☐ Chemistry (0)	
☐ Climb (40)	
☐ Credit Rating (15)	
Cthulhu Mythos (0)	
☐ Debate (10)	
☐ Diagnose Disease (05)	35
☐ Dreaming (POW)	
☐ Dream Lore (1/2 Mythos)	
☐ Dodge (DEX x2)	
☐ Drive Automobile (20)	
☐ Electrical Repair (0)	
☐ English ~~(EDU x5)~~ Sve	75
☐ Fast Talk (05)	
☐ First Aid (30)	60
☐ Geology (0)	
☐ Hide (10)	
☐ History (20)	
☐ Jump (25)	
☐ Law (05)	
☐ Library Use (25)	
☐ Linguist (0)	
☐ Listen (25)	
☐ Make Maps (10)	
☐ Mechanical Repair (20)	
☐ Occult (05)	35
☐ Operate Hvy. Machine (0)	
☐ Oratory (05)	
Other Languages (0):	
☐ Engelska	45
☐	
☐	
☐ Pharmacy (0)	
☐ Photography (10)	
☐ Physics (0)	
☐ Pick Pocket (05)	
☐ Pilot Aircraft (0)	
☐ Psychoanalysis (0)	20
☐ Psychology (05)	45
☐ Ride (05)	
☐ Sing (05)	
☐ Sneak (10)	
☐ Spot Hidden (25)	
☐ Swim (25)	
☐ Throw (25)	
☐ Track (10)	
☐ Treat Disease (05)	40
☐ Treat Poison (05)	35
☐ Zoology (0)	

Sanity Points

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

(20% current SAN: _____)

Investigator Portrait

Attacks & Weapons

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunct. number	hit points of item
Fist / Punch (50)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A

Notes

Cash on Hand 1000 SEK

Spells

Mythos Tomes Studied

Player Name

persimission granted to photocopy for personal use only—copyright © 1991 by Chaosium Inc.

JAN BJÖRKFORS-OLSSON

Lätt lönnfet,gillade aldrig Jan gympan i skolan.
Han hatar att spring eller gå långt dock skulle han göra allt för en story.Jan styrketränade lite innan han mötte Susanne. Nu när de är gifta så anser han att det inte längre behövs. Han har en last som han fått pga det stressiga jobbet och det är rökningen.Om han inte får sig ett bloss på en halvtimme så får han abstinensbesvär och blir odräglig.Jan är en riktig skämtare och gillar att dra vitsar och att utsetta omgivningen för pactical jokes.
Jan gillar inte vildmarken utan trivs bäst i storstaden.
Han har aldrig förstått sig på Malins val att bli fjällguide i Tärnaby där hon enligt Jan aldrig kommer att finna en kille.

1920s Investigator Sheet

Investigator Name: Jan Björkfors Olsson Sex: M
Occupation: Journalist SD Age: 28
Colleges: Degrees:
Nationality: Svensk / Stockholm
Identifying Marks or Scars:
Mental Disorders:

Player Name:

Investigator Characteristics & Rolls

STR	14	DEX	9	INT	12	Idea	60
CON	9	APP	10	POW	11	Luck	55
SIZ	12	SAN	55	EDU	16	Know	80

Damage Bonus/Penalty: +1T4

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

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

Investigator Skills

☐ Accounting (10)		☐ Linguist (0)	
☐ Anthropology (0)		☐ Listen (25)	35
☐ Archaeology (0)		☐ Make Maps (10)	
☐ Astronomy (0)		☐ Mechanical Repair (20)	
☐ Bargain (05)	25	☐ Occult (05)	
☐ Biology (0)		☐ Operate Hvy. Machine (0)	
☐ Botany (0)		☐ Oratory (05)	
☐ Camouflage (25)		Other Languages (0):	
☐ Chemistry (0)		☐ Engelska	60
☐ Climb (40)		☐	
☐ Credit Rating (15)		☐	
Cthulhu Mythos (0)		☐ Pharmacy (0)	
☐ Debate (10)		☐ Photography (10)	
☐ Diagnose Disease (05)		☐ Physics (0)	
☐ Dreaming (POW)		☐ Pick Pocket (05)	
☐ Dream Lore (1/2 Mythos)		☐ Pilot Aircraft (0)	
☐ Dodge (DEX x2)		☐ Psychoanalysis (0)	
☐ Drive Automobile (20)		☐ Psychology (05)	
☐ Electrical Repair (0)		☐ Ride (05)	
☐ ~~English (EDU x5)~~ Sve.	80	☐ Sing (05)	
☐ Fast Talk (05)	65	☐ Sneak (10)	
☐ First Aid (30)		☐ Spot Hidden (25)	50
☐ Geology (0)		☐ Swim (25)	
☐ Hide (10)		☐ Throw (25)	
☐ History (20)		☐ Track (10)	
☐ Jump (25)		☐ Treat Disease (05)	
☐ Law (05)	45	☐ Treat Poison (05)	
☐ Library Use (25)		☐ Zoology (0)	
		Computer Use	35

Sanity Points

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

(20% current SAN: _____)

Investigator Portrait

Attacks & Weapons

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunct. number	hit points of item
Fist / Punch (50)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A

Notes

Cash on Hand: 4500 SEK

Spells:

Mythos Tomes Studied:

permission granted to photocopy for personal use only—copyright © 1991 by Chaosium Inc.